

Pim Pam Pet

**Het bekende vraag- en antwoordspel
voor de hele familie!**

Spelregels

Verdeel de spelers in twee partijen.

Kies een spelleider (bijvoorbeeld de oudste, de langste enz.).

De spelleider schudt de kaartjes en legt ze, omgekeerd, voor zich neer.

Nu kan het spel beginnen! De spelleider draait het bovenste kaartje om en leest één van de twee vragen hardop voor. Daarna draait hij aan de draaischijf en roept de letter die bij het stilstaan zichtbaar wordt.

De spelers moeten nu zo snel mogelijk de gestelde vraag beantwoorden: dit antwoord moet beginnen met de letter, die door de draaischijf werd aangewezen.

Degene die als eerste een goed antwoord geeft krijgt het kaartje.

Degene die een fout antwoord geeft moet een kaartje aan de andere partij geven.

Geven twee spelers tegelijk een goed antwoord, dan krijgt de speler die het langste antwoord (met de meeste letters) heeft gegeven het kaartje.

Als niemand een goed antwoord geeft, laat de spelleider de draaischijf een nieuwe letter aangeven.

Het spel gaat zo door, totdat alle vragen zijn beantwoord. De partij die dan de meeste kaartje bezit, heeft gewonnen.

Extra spelregel:

Je kunt ook voor jezelf spelen of met meer dan twee partijen.

Bij een fout antwoord moet je dan een kaartje aan de spelleider teruggeven.

Pim Pam Pet

**Le jeu de questions et réponses
pour toute la famille.**

Règles du jeu

Les joueurs se divisent en deux camps.

Le chef du jeu est tiré au sort.

Celui-ci bat les cartes et les place devant lui, tournées à l'envers.

Le jeu commence: le chef du jeu retourne la première carte et lit la question.

Puis il fait tourner la plaque et annonce à haute voix la lettre indiquée sur le voyant.

Les joueurs doivent répondre au plus vite à la question posée: cette réponse doit commencer par la lettre désignée par la plaque.

Le joueur qui donne le premier une bonne réponse reçoit la carte.

Si un joueur donne une mauvaise réponse, son camp est obligé de donner une carte au camp adverse.

Au cas où deux joueurs donnent une bonne réponse en même temps, la carte sera donnée à la meilleure réponse.

Si aucune réponse correcte ne peut être donnée, le

chef du jeu fait tourner la plaque pour désigner une autre lettre.

Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les cartes soient épuisées.

Le camp qui a le plus de cartes a gagné.

2me façon de jouer:

Les joueurs se divisent en plusieurs camps, ou bien chaque joueur joue individuellement.

En cas de mauvaise réponse on donne la carte au chef du jeu.
