



CLUB 2%



12586

Spelregels

Laat maar eens zien hoe slim jij bent!

Voor je zie je een rijtje huizen. In die huizen wonen mensen en soms, hun huisdieren.

De vraag luidt iedere keer weer: "Wie woont waar?"

Inhoud:

5 huizen van kunststof

10 speelfiguren -

5 bewoners en 5 huisdieren

Even voorstellen: brandweerman, bouwvakker, duiker, kokkin

piloot, hond, poes, schildpad, konijn, vogel

84 kaarten met uitdagende raadsels in een oplopende moeilijkheidsgraad

spelregels

Doel van het spel:

Los alle 84 raadsels op en ontwikkel je vaardigheid in logisch denken.

Vorbereiding:

Beginnende spelers spelen met drie huizen; als je daar geen moeite meer mee hebt, kun je de raadsels met vier huizen proberen; gevorderden spelen met vijf huizen. Kies op welk niveau je wilt spelen en leg de daarvoor benodigde huizen voor je op tafel. De kaarten zijn genummerd; leg ze op volgorde van 1-84. De raadsels beginnen gemakkelijk en worden daarna steeds moeilijker.

Kies de kaart waarmee je wilt starten:

Op de kaart staat aangegeven hoeveel huizen je nodig hebt voor dat raadsel. Puzzel de huizen aan elkaar. Vervolgens staat er op de kaart aangegeven of je alleen bewoners nodig hebt of ook huisdieren. In dit schema zie je welke bewoners en huisdieren je nodig hebt bij 3, 4 en 5 huizen.

Bewoners

Huisdieren

3 huizen



4 huizen










5 huizen



Zo speel je Club 2%

Je hebt een kaart gekozen. Daarop staat een raadsel. Het raadsel luidt altijd: Wie woont in welk huis? Om het raadsel op te lossen, staan er aanwijzingen op de kaart. Die aanwijzingen maken gebruik van symbolen. Die symbolen moet je even onder de knie krijgen.

Er zijn zeven verschillende symbolen:

1. Het figuurtje  woont in het aangegeven huis.
Het figuurtje  woont niet in het aangegeven huis.
2. De figuurtjes  zijn burens (Maar pas op! Ze zijn weliswaar burens, maar je weet nog niet wie aan welke kant woont).
De figuurtjes  zijn geen burens.
3. Figuurtje  A woont links van figuurtje B, maar dat hoeft niet direkt links zijn.
4. De figuurtjes  wonen in hetzelfde huis.
De figuurtjes  wonen niet in hetzelfde huis.

Lees alle aanwijzingen van de kaart een keer door.

Plaats daarna alle figuurtjes die je meteen kunt plaatsen.

Een voorbeeld: de hond  woont in het middelste huis .

Bepaal welke aanwijzingen het belangrijkste lijken. Maar let erop dat aanwijzingen er niet voor niets staan. Je hebt ze allemaal nodig!

Probeer dan de figuurtjes te plaatsen met de meeste aanwijzingen. Controleer bij ieder figuurtje dat je plaatst of het gevolgen heeft voor de andere aanwijzingen. Gebruik je logisch denkvermogen om het raadsel op te lossen.

Let op! In raadsels waarin alleen bewoners voorkomen, moet iedere bewoner in een verschillend huis worden geplaatst. Er kunnen dus geen twee bewoners in een huis staan. In raadsels, waarin zowel bewoners als huisdieren voorkomen, moet in ieder huis een bewoner en een huisdier worden geplaatst.

- Weet je zeker dat je het raadsel goed hebt opgelost? Lees de aanwijzingen nog eens na. Kloppen ze? Draai de kaart om.
- De juiste oplossing staat aan de achterzijde van de kaart. Als je 'm goed hebt, kun je een volgend raadsel oplossen.

De eerste kaarten maken je vertrouwd met de methodiek om alle raadsels op te lossen. Die eerste raadsels moet je dus niet overslaan! Houd je zoveel mogelijk aan de aangegeven volgorde. Raadsels overslaan kan later problemen geven met het oplossen van moeilijker raadsels.

Alle 84 raadsels zelf opgelost? Gefeliciteerd!

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
www.jumbo.eu

Inventors: Avi Winer - Miki Ganor

© 2009 Lemada light industries Israel, all rights reserved.



Opgelet: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Verstikkingsgevaar.
Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.





CLUB 2%



12586





Règles du jeu




Serez-vous assez futés ?

Devant vous, vous voyez une rangée de maisons dans lesquelles vivent des personnes et leur animal domestique. La question à chaque fois posée est : « Qui habite où ? »

Contenu :

- 5 maisons synthétiques
- 10 x personnages en 3D - 5 habitants et 5 animaux domestiques

Présentation : pompier , ouvrier du bâtiment , plongeur , cuisinière 

pilote , chien , chat , tortue , lapin , oiseau 

- 84 cartes présentant des énigmes de niveau de difficulté croissant à résoudre
- règles du jeu

But du jeu :

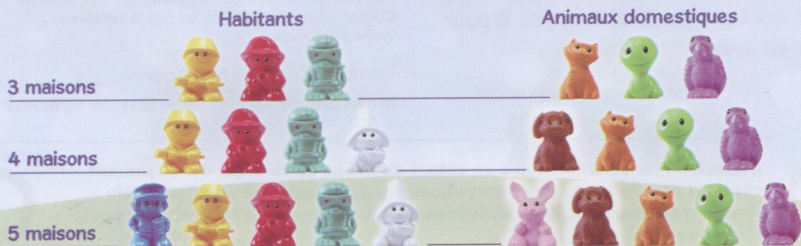
Découvrez les 84 énigmes et stimulez votre logique.

Préparation :

Les joueurs débutants jouent avec trois maisons, si cela ne vous pose pas de difficultés, vous pouvez essayer les énigmes avec quatre maisons et les plus habitués prendront cinq maisons. Choisissez le niveau où vous voulez jouer et déposez les maisons devant vous.

Les cartes sont numérotées : déposez-les dans l'ordre de 1 à 84. Les premières énigmes sont faciles et deviennent par la suite de plus en plus difficiles.


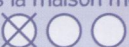





Choisissez la carte avec laquelle vous souhaitez commencer. La carte indique le nombre de maisons nécessaires pour cette énigme. Acollez-les les unes aux autres. La carte mentionne également si vous avez besoin seulement d'habitants ou également d'animaux domestiques. Dans ce schéma, vous voyez les habitants et les animaux domestiques dont vous avez besoin pour 3, 4 et 5 maisons.



Jouez à Club 2%


Choisissez une carte. Une énigme figure sur cette carte. L'énigme est : Qui habite dans quelle maison ? Pour trouver la solution, la carte présente des indices. Ces indices utilisent des symboles. Vous devez vous y familiariser.

Il existe sept symboles différents :

1. La figurine  habite dans la maison mentionnée.
La figurine  n'habite pas dans la maison mentionnée.
2. Les figurines  sont des voisin(e)s (Mais attention ! Ils sont, bien entendu, voisins mais vous ne savez pas encore qui habite de quel côté).
Les figurines  ne sont pas voisin(e)s.
3. La figurine  A habite vers la gauche de la figurine B.
4. Les figurines  habitent dans la même maison.
Les figurines  n'habitent pas dans la même maison.

Lisez tous les indices sur la carte et retournez-la.

Placez ensuite toutes les figurines que vous pouvez directement mettre en place.

Un exemple : le chien  habite dans la maison du milieu . Déterminez quels sont les indices les plus importants. Mais soyez conscient que les indices ne sont pas là pour rien, vous en avez besoin !

Essayez de placer les figurines pour lesquelles vous avez le plus d'indices. Contrôlez pour chaque figurine placée si elle a des conséquences pour les autres indices. Utilisez votre capacité de raisonnement logique pour résoudre l'énigme.

Attention ! Dans les énigmes avec des habitants, chaque habitant doit être installé dans une maison différente. Il est donc impossible que deux habitants se trouvent dans une même maison. Dans les énigmes où tant des habitants que des animaux apparaissent, il faut placer dans chaque maison un habitant et un animal domestique.

- Êtes-vous certain d'avoir bien résolu l'énigme ? Relisez encore une fois les indices. Concordent-ils ? Retournez la carte.
- La solution se trouve au dos de la carte. Si vous avez la bonne solution, vous pouvez passer à l'énigme suivante.

Les premières cartes vous permettent de vous familiariser à la méthodologie nécessaire pour résoudre toutes les énigmes. Vous ne devez donc pas passer les premières énigmes ! Respectez autant que possible l'ordre donné. Passer des énigmes pourra vous poser des problèmes plus tard quand vous essayerez de résoudre des énigmes plus difficiles.

Les 84 énigmes sont résolues ? Félicitations !

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
www.jumbo.eu

Inventors: Avi Winer - Miki Ganor

© 2009 Lemada light industries Israel, all rights reserved.



Attention : Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.
Risque d'obstruction. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

