

KNIPPER KiKKER™

HANDLEIDING



INHOUD:

1 kikkerbril, 4 kikkerbekers, 10 vliegen, 1 stickervel, spelregels.

DOEL VAN HET SPEL:

Erachter komen onder welke beker de vlieg zich verstopt en zoveel mogelijk vliegen vinden.

VOORBEREIDING:

Plak eerst alle oog- en mondstickers op de vliegen en de kikkerbekers voordat je gaat spelen.

De speler met de langste tong mag beginnen.

Hij zet de kikkerbril op zijn voorhoofd en is de kikker.

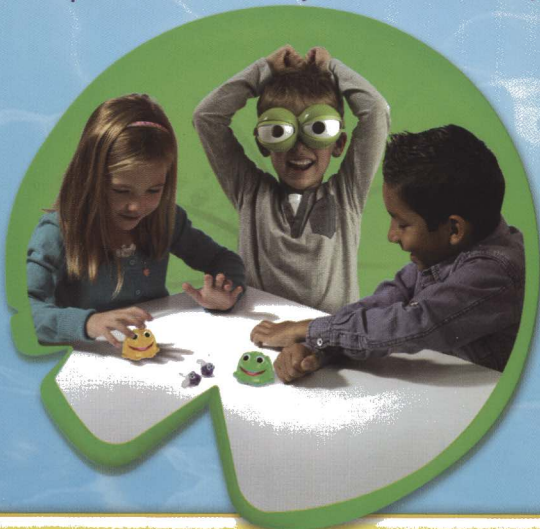
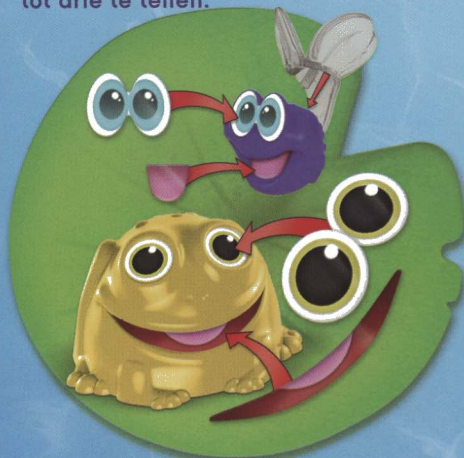
De andere spelers nemen een beker en zetten deze voor zich neer.

TIJDENS HET SPEL:

De speler die tegenover de kikker zit pakt één vlieg en verstopt deze onder zijn beker.

Het spel gaat beginnen. De kikker zet de bril nu op zijn neus. De oogleden van de bril moeten zijn gesloten. Als hij klaar is, zet de kikker de bril AAN.

De ogen gaan op willekeurige momenten open en dicht. Nu moet de kikker raden welke speler de vlieg heeft verstopt. Hij mag op elk moment een naam roepen, maar pas nadat zijn ogen minstens drie keer hebben geknipperd. De andere spelers moeten dit bijhouden door hardop tot drie te tellen.



Als de ogen van de kikker dichtgaan, moeten de spelers de vlieg aan elkaar doorgeven door deze over de tafel te schuiven. Ze schuiven hun beker door naar een andere speler voordat ze de beker optillen en de vlieg eruit laten. De speler die de vlieg krijgt, moet deze **eerst helemaal onder zijn beker verstoppen** voordat hij de vlieg weer mag doorgeven.

Natuurlijk moet je proberen de vlieg niet door te schuiven als de ogen van de kikker open zijn... zodat je niet wordt betrapt.

Als de kikker denkt dat hij weet wie de vlieg heeft, mag hij raden. Hij doet dit door te zeggen 'ik weet zeker dat de vlieg onder de blauwe beker zit' (of de groene, rode of gele).

- ✓ Als hij gelijk heeft, mag hij de vlieg in zijn zak stoppen. De volgende speler is nu aan de beurt.
- ✗ Als hij het fout heeft, blijft de vlieg in het spel. De volgende speler is nu aan de beurt.

De kikker ruilt zijn bril voor de beker van de speler links van hem.

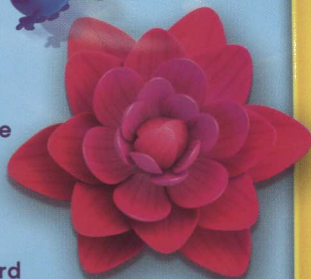
De nieuwe kikker zet de bril op en het spel gaat verder.

EINDE VAN HET SPEL:

Als de laatste vlieg is gevonden, wint de speler met de meeste vliegen het spel.

EXTRA INFORMATIE:

- Elke ronde wordt maar met één vlieg gespeeld.
- De kikker moet wachten tot zijn ogen drie keer hebben geknipperd voordat hij mag raden wie de vlieg verstopt.
- Als de kikker na 60 seconden nog geen naam heeft geroepen, is de volgende speler aan de beurt.
- Zorg dat je geen geluid maakt, anders kan de kikker je horen.
- Je moet de vlieg altijd doorgeven en mag deze niet de hele tijd onder je beker houden.
- Pas de lengte van het elastiek aan totdat de bril goed zit.



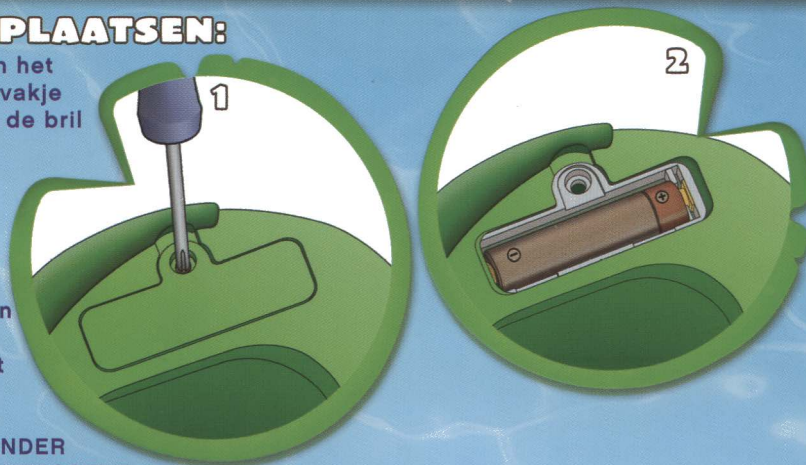
BATTERIJEN PLAATSEN:

Draai het schroefje van het deksel van het batterijvakje aan de achterkant van de bril los (afbeelding 1).

Plaats 1 AAA alkaline-batterij (niet meegeleverd) in het vakje en let daarbij op de juiste positie van + en -, zoals aangegeven (afbeelding 2).

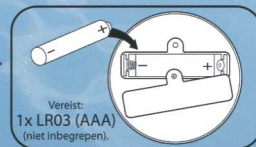
Sluit de deksel van het batterijvakje en draai de schroef vast.

PLAATS BATTERIJEN ONDER TOEZICHT VAN EEN VOLWASSENE.



BATTERIJ INFORMATIE

- Nooit niet-oplaadbare batterijen opladen.
- Geen oplaadbare batterijen gebruiken. Plaats de batterijen zoals aangegeven.
- Verwijder de oplaadbare batterijen, indien mogelijk, eerst uit het spel voordat deze weer opladen worden.
- Plaats batterijen uitsluitend onder toezicht van een volwassene.
- Bij het opladen van batterijen adviseren wij toezicht van een volwassene.
- Gebruik geen verschillende types batterijen door elkaar.
- Gebruik geen oude en nieuwe of oplaadbare batterijen door elkaar.
- Gebruik uitsluitend het aanbevolen type batterijen.
- Let op de positie van plus (+) en min (-).
- Verwijder lege batterijen uit het product.
- Maak geen kortsluiting, door contact tussen de beide polen van de batterij.
- Lege batterijen horen bij het chemisch afval.
- Nooit batterijen verbranden.
- Verwijder de batterijen als het product langere tijd niet wordt gebruikt.



70393

7039310-V5-0415