

KLIKT

ALS JIJ DENKT WAT IK DENK DAN KLIKT HET.

HET?



TOP

NE DIS RIEN, JE SAIS TOUT... OU PRÈSQUE!

COEUR

**Spelregels
Règles du jeu**

210



KLIKT 'T

Ben jij in staat de gedachten van een ander te raden? Want hier gaat het om in Klinkt 't.

Spelregels:

Schud de kaarten en leg ze op een stapel in het midden. Als jij de knapste bent mag je beginnen. Pak de twee klikkers en geef er één aan de speler links van je. Hij of zij is jouw tegenspeler.

Je beurt begint: Pak de bovenste kaart van de stapel, draai hem om en stel de vraag hardop aan je tegenspeler. Deze kiest in stilte een antwoord A, B, C of D en geeft het aan door de klikker zodanig in de hand te nemen dat de letter van het gekozen antwoord bovenin staat. Dit mag voor de ander niet zichtbaar zijn.

Jij kiest het antwoord dat jouw tegenspeler **volgens jou** zal geven. Je geeft dit ook aan door de klikker zodanig in je hand te nemen, dat de letter van het door jou gekozen antwoord bovenin staat en niet zichtbaar is voor de tegenspeler.

Nu houden jullie de klikkers tegen elkaar en als het klikt, heb jij de gedachten van de ander geraden en hoor je een geluid. Hoor je niets, dan hebben de spelers een verschillend antwoord gekozen.

Als 'het klikt', mag je het kaartje houden en een nieuw kaartje draaien.

Deze vraag stel je aan de volgende speler.

Je mag net zo lang doorgaan met vragen stellen, totdat het niet meer 'klikt'.

In dat geval doe je de vraagkaart onder op de stapel en is de speler links van je de volgende vraagsteller.

De speler die het eerst 10 kaarten heeft verzameld is de winnaar.

TOP CŒUR

Age: 10 à 16 ans.

Nombre de joueurs: 2 ou plus.

But du jeu: questionner vos ami(e)s et essayer de deviner leurs réponses.

Règles du jeu:

Battre les cartes questions-réponses et poser le paquet, face cachée, au milieu des joueurs.

Tirer au sort celui qui commence (le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre).

Ce joueur prend les deux "clips" électroniques et en donne un au joueur suivant (dans le sens du déroulement du jeu) qui sera son premier adversaire.

Il prend la carte supérieure du paquet, la retourne, pose la question et indique les quatre réponses possibles, en précisant clairement la lettre associée à chacune des réponses (A, B, C, D). Le joueur questionné choisit, en silence, l'une des réponses. Pendant ce temps, celui qui a posé la question essaie de deviner quel va être le choix de son adversaire.

84 cartes
& clips.

Pour pouvoir vérifier cela, chacun des deux joueurs prend son "clip" en main verticalement et l'oriente de façon à ce que la lettre correspondante à la réponse choisie soit en haut du "clip" (la face où se trouvent inscrites les lettres doit être tournée vers le joueur, afin que son adversaire ne puisse pas voir son choix).

Lorsque les joueurs sont prêts, ils mettent les deux "clips" en contact.

Si les deux réponses coïncident, on entend un air de mélodie; dans le cas contraire, rien ne se passe.

Lorsque le joueur trouve la réponse donnée par son adversaire, il garde la carte jouée, passe l'un des "clips" au joueur qui suit celui qui vient d'être questionné, retourne une nouvelle carte du paquet et continue le jeu avec son nouvel adversaire.

Un joueur continue de jouer jusqu'à ce qu'il ne trouve pas la bonne réponse. Dans ce cas, la dernière carte jouée est remise sous le paquet et les deux "clips" sont donnés au joueur suivant, qui va essayer, à son tour, de deviner les choix des autres joueurs.

Le premier qui possède 10 cartes est déclaré vainqueur.

Wat te doen als het batterijtje op is?

Het batterijtje zit in de blauwe 'klikker' achter de letter A. Duw iets scherp tussen de randen (bijvoorbeeld je nagels) en klik het doosje open.

Duw dan met bijvoorbeeld een potlood de buitenkant van het batterij-omhulsel, in de richting van de pijl (zie plaatje) naar binnen. Aan de andere kant van het omhulsel komt dan het lipje omhoog en het batterijtje schuift eruit. Doe er een nieuw batterijtje in met de positieve (+) kant omhoog en sluit het doosje weer.

Zorg er alleen wel voor dat het batterijtje weer achter de letter A zit.

Que faire quand la pile est usée?

La pile se trouve dans le clip bleu derrière la lettre A. Introduisez un objet pointu entre les bords (un ongle par exemple) et ouvrez le boîtier par déclic.

Poussez alors, à l'aide d'un crayon, la face extérieure du compartiment à pile en direction de la flèche (voir dessin) vers l'intérieur. Sur l'autre face du compartiment, tirez la languette pour soulever la pile. Remplacez celle-ci par une pile neuve, côté positif (+) vers le haut, et refermez le boîtier.

Assurez-vous bien que la pile se trouve de nouveau derrière la lettre A.

