

# BUMBA

## CIRCUSSEL SPELREGELS

Dobbel je een weg met de kleurendobbelsteen door het circus van Bumba en voer de kleine opdrachtjes uit.

Wie als eerste bij de aankomst is, wint dit grappige Bumba spel.

### DIT DOE JE EERST

Elke speler kiest een pion.

Alle spelers plaatsen hun pion op start.



## DOBBELEN MAAR

De spelers dobbelen elk om beurt. Er wordt gegooid met een kleurendobbelsteen.

De jongste speler gooit als eerste. Hij kijkt naar de kleur op de dobbelsteen en gaat naar het eerstvolgende vakje met deze kleur.

Kijk nu goed naar het vakje waarop je terecht komt en je weet meteen wat je moet doen. De betekenis van de verschillende vakjes vind je hieronder.

Nadat de opdracht uitgevoerd is, gaat de beurt naar de volgende speler.

Er wordt gespeeld in de richting van de wijzers van de klok.

## DE VAKJES



Je mag nog eens gooien



Ga 1 vakje vooruit



Ga 2 vakjes vooruit



Ga 1 vakje achteruit



Ga 2 vakjes achteruit



Zoek een ding met dezelfde kleur als het vakje waar jouw pion staat. Gelukt? Dan mag je nog eens gooien!



Zoek een ding met dezelfde beginletter als de naam van het figuurtje van het vak waarop jouw pion staat. Gelukt? Dan mag je nog eens gooien!

## DE WINNAAR!

Wie als eerste de aankomst bereikt, wint dit grappige spel!



## IL NE RESTE PLUS QU'À LANCER LE DÉ !

Les joueurs lancent le dé de couleur chacun à leur tour. C'est le joueur le plus jeune qui lance le dé en premier : il doit se rendre sur la première case portant la même couleur que celle indiquée par le dé. Regarde attentivement la case sur laquelle tu atterris car elle t'indiquera ce que tu dois faire. La signification de chaque case est expliquée ci-dessous. Après avoir réalisé ton épreuve, passe le dé à ton voisin de gauche (en respectant le sens des aiguilles d'une montre).

## DE VAKJES

Tu peux rejoindre



Avance d'une case



Avance de deux cases



Recule d'une case



Recule de deux cases



Trouve un objet de couleur identique à celle de la



case où ton pion se trouve. Tu as réussi ?

Trouve un objet dont le nom commence par la même lettre que le nom du personnage de la case où ton pion se trouve. Tu as réussi ?

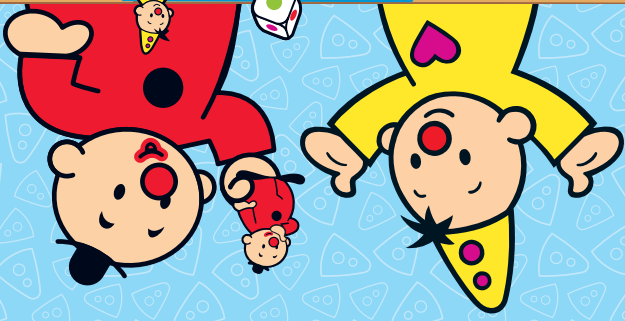
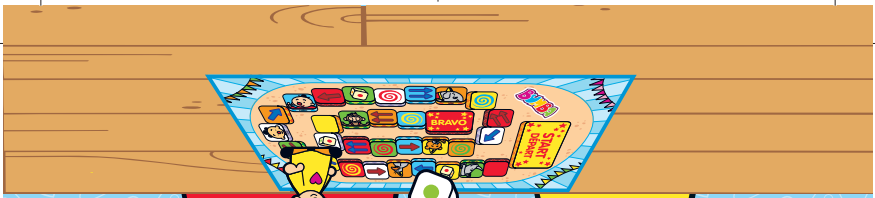


**LE VAINQUEUR !**  
Le vainqueur est celui qui atteint le premier l'arrivée!



Studio 100 · Halfstraat 80 · 2627 Schelle · Belgium · © & ® Studio 100 · MEBU00004650 · studio100.com





Lance le dé de couleur et fraye-toi un chemin dans le cirque de Bumba, qui a prévu pour toi toute une série de petites épreuves. Le premier qui atteint l'arrivée est le grand vainqueur de ce jeu amusant !

**AVANT DE COMMENCER**

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ.

**JEU DE CIRQUE**  
**RÈGLES DE JEU**

