

Jumbolino



Rassembler les pièces de puzzle.

Il y a trois manières de rassembler les pièces de puzzle :

- Tu prends une pièce de puzzle de la même valeur que le nombre indiqué par les dés.
Par exemple : tu lances un 1 et un 3. Dans ce cas, tu peux prendre un cadre avec la tête (1). Mais attention : tu n'as pas encore le droit de prendre un bras droit (3) si tu n'as pas le ventre (2) !
Ton tour est ensuite terminé.
- Tu additionnes le nombre indiqué par les dés et tu prends une pièce de puzzle de la même valeur. Par exemple : tu lances un 1 et un 3. Ensemble, ça fait un total de 4. Tu as donc le droit de prendre un bras gauche (4). Attention ! C'est uniquement possible si tu as déjà la tête (1), le ventre (2) et le bras droit (3) ! Ton tour est ensuite terminé.
- Tu soustrais le nombre indiqué par les dés et tu prends une pièce de puzzle de la même valeur. Par exemple : tu lances un 1 et un 3. Tu as alors le droit de prendre un ventre (2), car $3 - 1 = 2$. Ton tour est ensuite terminé.

Nombres double

Si tu lances par exemple deux fois le nombre 1, tu as deux possibilités : soit tu prends deux cadres avec une tête (1), soit tu additionnes les dés et tu prends un ventre (2). La seconde possibilité est seulement autorisée si tu as déjà le cadre avec la tête.
Tu as lancé le même nombre avec les deux dés ? Dans ce cas, tu peux rejouer.

Le gagnant

Le joueur qui réussit à reconstituer la plus grande troupe d'artiste, remporte le jeu ! Si tous les artistes du cirque sont rassemblés sauf un, le joueur qui possède au moins la tête et le ventre a le droit de prendre les dernières pièces qui lui manquent et de compléter son puzzle.

Règles supplémentaires

Tu sais déjà bien compter et calculer ? Dans ce cas, tu peux ajouter quelques complications supplémentaires, par exemple :

- Si tu jettes un 6 et 6, tu as le droit, en une seule fois, de prendre toutes les pièces de puzzle d'un artiste de cirque complet. Tu réunis donc la tête, le ventre, les bras et les jambes. Il n'y a plus aucun artiste de cirque complet sur la table ? Alors c'est à toi de décider quel joueur doit donner son artiste complet. Ton tour est maintenant terminé.
 - Tu lances le 1 et le 1, mais il n'y a plus de cadres (avec la tête) sur la table ? Dans ce cas, tu as le droit de prendre à un autre joueur un artiste de cirque composé de quatre pièces maximum. Tu gardes uniquement le cadre (la tête) et tu reposes les autres pièces de puzzle sur la table. Ton tour est maintenant terminé.
- Les joueurs peuvent aussi inventer leurs propres règles pour faire évoluer le jeu !



Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands
© 2018 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu

19704

NL Spelregels

Inhoud

• 6 puzzelkaarten • 2 dobbelstenen

Het doel van het spel

De speler die de meeste complete circusartiesten heeft verzameld, heeft gewonnen.

Vorbereiding

Haal alle puzzels uit elkaar en leg alle puzzelkaarten en puzzelstukken met de plaatjes naar boven op tafel.

Start van het spel

De jongste speler begint. We spelen met de klok mee. Om beurten gooi je met de twee dobbelstenen. Het aantal ogen op de dobbelstenen bepaalt welk(e) puzzelstuk(ken) je mag pakken.

Het gaat erom dat alle circusartiesten in de juiste volgorde in elkaar worden gepuzzeld. Die volgorde is:

1 puzzelkaart met het hoofd	4 linkerarm
2 buik	5 rechterbeen
3 rechterarm	6 linkerbeen

* Let op: je mag bijvoorbeeld niet de buik van jouw circusartiest pakken als je zijn hoofd nog niet hebt!

Puzzelstukjes verzamelen.

Er zijn drie manieren om puzzelstukjes te verzamelen:

- Je pakt een puzzelstuk met dezelfde waarde als de dobbelsteen.

Voorbeeld: je gooit een 1 en een 3. Dan mag je een puzzelkaart met het hoofd (1) pakken. Let op: je mag nog géén rechterarm (3) pakken als je nog geen buik (2) hebt.

Daarna is je beurt voorbij.

- Je telt de dobbelstenen bij elkaar op en pakt een puzzelstuk met dezelfde waarde.

Voorbeeld: je gooit een 1 en een 3. Dat is samen 4 en dus mag je een linkerarm (4) pakken. Let op! Dit mag alleen als je het hoofd (1), de buik (2) en de rechterarm (3) al hebt!

Daarna is je beurt voorbij.

- Je trekt de dobbelstenen van elkaar af en pakt een puzzelstuk met dezelfde waarde.

Voorbeeld: je gooit een 1 en een 3. Dan mag je een buik (2) pakken, want $3 - 1 = 2$.

Daarna is je beurt voorbij.

Dubbele getallen

Stel, je gooit 1 en 1. Dan kun je twee dingen doen: of je pakt twee puzzelkaarten met een hoofd (1) van tafel, of je telt de dobbelstenen bij elkaar op en je pakt een buik (2). Dat laatste kan natuurlijk alleen als je de puzzelkaart met het hoofd al hebt.

Gooi je met beide dobbelstenen hetzelfde getal? Dan mag je in dezelfde beurt nog een keer gooien.

Winnaar

De speler die de meeste complete circusartiesten heeft, is de winnaar van het spel. Als alle circusartiesten op één na af zijn, mag de speler die het hoofd en de buik heeft ook de laatste stukken pakken en de puzzel compleet maken.

Speluitbreiding

Gaat het tellen en rekenen al vlot? Dan kun je extra regels toevoegen, zoals:

- Gooi je 6 en 6, dan mag je in één keer alle puzzelstukken van een complete circusartiest van tafel pakken. Dus je verzamelt het hoofd, de buik, de armen en de benen. Licht er geen complete circusartiest meer op tafel? Dan bepaal jij welke speler zijn complete artiest aan jou moet geven. Hierna is je beurt voorbij.

- Gooi je 1 en 1, maar liggen er geen puzzelkaarten (hoofden) meer op tafel? Dan mag je van een andere speler een circusartiest pakken die uit maximaal vier stukken bestaat. Je houdt alleen de puzzelkaart (hoofd) en legt de overige puzzelstukken terug op tafel. Hierna is je beurt voorbij.

Misschien kunnen jullie samen nog wel meer regels bedenken om het nóg spannender te maken!

FR Règles du jeu

Contenu

• 6 puzzles • 2 dés

But du jeu

Le joueur qui a reconstitué la plus grande troupe d'artiste, a gagné.

Avant de commencer

Désassemble tous les puzzles et pose tous les cadres et pièces de puzzle sur la table, avec l'illustration orientée vers le haut.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À tour de rôle, chaque joueur lance les deux dés. Le nombre de points indiqué par les dés détermine quelle(s) pièce(s) de puzzle chaque joueur a le droit de prendre.

Le but du jeu est que tous les artistes du cirque soient assemblés dans le bon ordre. Cet ordre est le suivant :

1 cadre du puzzle avec la tête	4 bras gauche
2 ventre	5 jambe droite
3 bras droit	6 jambe gauche

Attention : cela signifie que tu n'as, par exemple, pas le droit de prendre le ventre de ton artiste de cirque si tu n'as pas encore sa tête !