

permet parfois d'obtenir un chiffre permettant de prendre la pièce de puzzle suivante.

Exemples :

le joueur lance les dés et fait 1 et 1. Il peut prendre deux têtes. Mais il peut aussi, s'il a déjà une tête, prendre le ventre du même clown, car  $1 + 1 = 2$ . le joueur fait 2 et 6 avec les dés. S'il a déjà une tête, un ventre et un bras droit, il peut prendre le bras gauche, car  $6 - 2 = 4$ .

Le joueur qui obtient le même nombre sur ses deux dés peut rejouer une fois de plus.

#### Qui a gagné ?

Le joueur qui a devant lui le plus de clowns complets gagne la partie. Si tous les clowns, sauf un, sont terminés, le joueur possédant la tête et le ventre du puzzle incomplet peut prendre les pièces restantes pour le compléter.

#### D'autres règles pour rendre le jeu plus attrayant

Le joueur fait 6 et 6. Il peut prendre un

clown complet sur la table, c'est-à-dire une tête, un ventre, deux bras et deux jambes. S'il n'y a plus toutes les parties d'un clown sur la table, le joueur qui a fait 6 et 6 choisit un clown complet chez un des autres joueurs. Si on applique cette règle, on n'applique plus celle qui dit qu'un joueur obtenant le même nombre sur ses deux dés peut rejouer une fois de plus.

Le joueur fait 1 et 1 et il n'y a plus aucun contour (tête) au centre de la table. Le joueur enlève alors chez un des autres joueurs un clown qui n'est pas constitué de plus de 4 pièces. Il prend les morceaux de puzzle que le joueur avait rassemblés. Il garde pour lui la tête et remplace le ventre (2), le bras droit (3) et le bras gauche (4) au centre de la table. Si on applique cette règle, on n'applique plus celle qui dit qu'un joueur obtenant le même nombre sur ses deux dés peut rejouer une fois de plus. Si le joueur ne peut pas prendre de clown chez un autre joueur, il a cependant le droit de rejouer.

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.

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

FR 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.



# Speeltijd la Récré jumbolino



12574



Spelregels - Règles du jeu  
Jumbolino



# NL - Spelregels

## Inhoud

6 x clown puzzels  
2 x dobbelstenen  
spelregels

## Voordat je begint met spelen

Haal alle puzzelstukjes uit de frames en leg de puzzelframes en de puzzelstukjes met de plaatjes naar boven midden op tafel. De jongste speler begint. Er wordt met de klok meegespeeld.

## Het doel van het spel

De speler die aan het einde van het spel de meeste puzzels af heeft, heeft gewonnen!

## Beginnen met spelen

De jongste speler begint en er wordt met de klok meegespeeld. Om beurten gooi je met de twee dobbelstenen. Gooi je een 1 dan mag je een puzzelframe (hoofd) van het midden van de tafel pakken. Gooi je een 1 en een 2 dan heb je geluk en mag je het puzzelframe (hoofd) en de buik van hetzelfde clowntje pakken. Gooi je twee keer een 1 dan mag je twee puzzelframes pakken.

Alle clowns moeten in de juiste volgorde bij elkaar worden gepuzzeld. De juiste volgorde is:

- 1 puzzelframe (hoofd)
- 2 buik
- 3 rechterarm
- 4 linkerarm
- 5 rechterbeen
- 6 linkerbeen

Met andere woorden, je mag niet een buik pakken van een clown waarvan je het frame (hoofd) nog niet hebt. En je mag bijvoorbeeld ook niet een rechterarm pakken van een clown voordat je de buik gegooid en gepakt hebt.

## Puzzelstukjes verzamelen

Je kunt een puzzelstukje verzamelen aan de hand van de waarde van elke individuele dobbelsteen, maar je mag ook de waarden van beide dobbelstenen bij elkaar optellen of van elkaar aftrekken om zo het getal te krijgen wat je nodig hebt voor je eerstvolgende puzzelstukje. Gooi je een 1 en een 1 dan mag je twee hoofden (lege puzzels) pakken, maar je mag ook (als je al een hoofd hebt) de bijbehorende buik pakken, want  $1 + 1$  is samen 2. Gooi je nu bijvoorbeeld een 6 en een 2, dan mag je de linkerarm pakken omdat  $6 - 2$  hetzelfde als 4 is (als je tenminste het hoofd, de romp en de rechterarm al hebt). Gooi je met beide dobbelstenen hetzelfde getal, dan mag je in dezelfde beurt nog een keer gooien.

## Wie heeft er gewonnen!

De speler die het grootste aantal complete clowns heeft, heeft gewonnen! Als alle clowns op één na af zijn, dan mag de speler die het hoofd en de buik heeft van de puzzel die nog niet af is de laatste stukken pakken en zijn puzzel compleet maken.

## Als je het nog spannender wilt maken!

1. Gooi je dubbel 6. Dan mag je een complete clown van tafel pakken. Dus je mag het hoofd (lege puzzel), de buik, twee armen en twee benen pakken. Ligt er geen complete clown meer op tafel, dan moet de speler die al een complete clown heeft, deze aan jou geven. Zijn er meer spelers die al een complete clown hebben, dan mag jij kiezen wie zijn puzzel aan jou moet geven. Speel je volgens deze regel, dan mag je niet nog een keer gooien, ook al heb je twee keer hetzelfde getal gegooid.

2. Gooi je dubbel 1, maar liggen er geen lege puzzelframes (hoofden) meer op tafel? Dan mag je een clown van een andere speler pakken die uit niet meer dan vier stukken bestaat. Je moet dan wel alle losse puzzelstukken die de andere speler al verzameld had, dus de buik (2), de rechterarm (3) en de linkerarm (4), terug op tafel leggen. Speel je volgens deze regel, dan mag je niet nog een keer gooien. Kan je bij niemand een puzzel stelen, dan mag je wel nog een keer gooien.

contour. Déposez les pièces et les contours, faces visibles, au centre de la table. Le plus jeune joueur commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## But du jeu

Le joueur qui, à la fin du jeu, a le plus de puzzles complets, a gagné.

## Début du jeu

Le plus jeune joueur commence. Il lance les deux dés. S'il fait 1 avec un des deux dés, il peut prendre un contour (une tête) au milieu de la table. S'il fait 1 et 2 avec les dés, il a de la chance. Il peut prendre le contour (tête) et le ventre d'un même clown. S'il fait deux fois 1, il peut prendre deux contours différents.

Les clowns doivent être construits dans un ordre bien précis, comme ci-dessous :

- 1 contour (tête)
- 2 ventre
- 3 bras droit
- 4 bras gauche
- 5 jambe droite
- 6 jambe gauche

On ne peut donc pas prendre le ventre d'un clown si on n'a pas d'abord sa tête. On ne peut pas non plus prendre le bras droit d'un clown si on n'a pas déjà son ventre.

# FR - Règles du jeu

## Contenu

6 x puzzles clowns  
2 x dés  
règles du jeu

## Avant de commencer

Retirez les pièces de puzzle de leur