

123

SESAMSTRAAT

Jumbolino



Spelregels



Sesamstraat Jumbolino

Inhoud

- 6 Sesamstraat Jumbolinokaarten
- 2 Dobbelstenen





Voordat je begint met spelen

Haal alle puzzelstukjes uit de puzzels en leg de puzzelframe (hoofd) 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 de beurt gooi je met de twee dobbelstenen. Gooi je een  dan mag je een puzzelframe (hoofd) van het midden van de tafel pakken. Gooi je een  en een  dan heb je geluk en mag je het puzzelframe (hoofd) en de buik van hetzelfde Sesamstraat figuur pakken. Gooi je twee keer een  dan mag je twee puzzelframes (hoofd) pakken.

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

-  puzzelframe (hoofd)
-  romp
-  rechterarm
-  linkerarm
-  linkerbeen
-  rechterbeen

Met andere woorden, je mag niet een romp pakken van een figuur waarvan je de puzzelframe (hoofd) nog niet hebt. En je mag bijvoorbeeld ook niet een rechterarm pakken van een Sesamstraat figuur voordat je de romp 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 \square en een \square dan mag je twee hoofden (puzzelframes) pakken, maar je mag ook (als je al een hoofd hebt) de bijbehorende romp pakken, want $\square + \square$ is samen \square . Gooi je nu bijvoorbeeld een \square en een \square , dan mag je de linkerarm pakken omdat $\square - \square$ hetzelfde als \square 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 puzzels heeft, heeft gewonnen! Als alle puzzels op een na af zijn, dan mag de speler die het hoofd en de romp 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 \square \square . Dan mag je een compleet Sesamstraat figuur van tafel pakken. Dus je mag het hoofd (puzzelframe), de romp, twee armen en twee benen pakken. Ligt er geen compleet figuur meer op tafel, dan moet de speler die al een compleet figuur heeft, deze aan jou geven. Zijn er meer spelers die al een compleet figuur 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 \square \square , maar liggen er geen puzzelframes (hoofd) meer op tafel? Dan mag je een puzzel 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 romp (\square), de rechterarm (\square) en de linkerarm (\square), terug op tafel leggen. Speel je volgens deze regel, dan mag je niet nog een keer gooien, ook al heb je twee keer hetzelfde getal gegooid. Kon je bij niemand een puzzel stelen, dan mag je wel nog een keer gooien.





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.

www.jumbo.eu

12241

