



# Jumbolino

Dobbel de  
clowntjes bij  
elkaar. Maar doe het  
snel, anders is  
iemand je voor!



4<sup>+</sup>

tellen &  
rekenen

compter &  
calculer

concentreren  
samen spelen  
geduld

concentration  
savoir jouer  
ensemble  
patience

[www.playlab.eu](http://www.playlab.eu)



Réunis  
le maximum  
de clowns  
d'un coup  
de dé. Mais  
dépêche-toi,  
sinon un autre  
joueur le fera avant toi !



## SPELREGELS



## RÈGLES DU JEU



## Spelregels

### Inhoud

- 6 Clown puzzels
- 2 Dobbelstenen
- 1 Boekje met 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 6 en 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. Licht 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 1 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 tafelleggen. 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.

### Contenu

- 6 puzzles de clowns
- 2 dés
- 1 livret de règles du jeu

### Préparation du jeu

Détache toutes les pièces des cadres. Place les cadres et les pièces de puzzle au centre de la table, avec les illustrations visibles. Le plus jeune joueur commencera à jouer, suivi du joueur à sa gauche.

### But du jeu

Le joueur qui possède le plus de puzzles à la fin du jeu est le gagnant.

### Le jeu commence

Le plus jeune joueur commence puis on suit le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est ton tour, lance les deux dés. Tu obtiens un 1 ? Prends un cadre (tête) au centre de la table. Tu obtiens un 1 et un 2 ? Tu as de la chance : prends un cadre (tête) et un ventre du même clown. Tu obtiens deux fois 1 ? Prends deux cadres. Chaque clown doit être assemblé dans le bon ordre, c'est-à-dire :

- 1 : le cadre (tête)
- 2 : le ventre
- 3 : le bras droit
- 4 : le bras gauche
- 5 : la jambe droite
- 6 : la jambe gauche

En d'autres mots, tu ne peux pas prendre le ventre d'un clown dont tu n'as pas déjà le cadre (tête). Ou prendre le bras droit d'un clown avant d'avoir déjà obtenu et placé son ventre.

### Prendre des pièces de puzzle

Tu peux donc prendre une pièce de puzzle en fonction du chiffre obtenu sur chaque dé. Mais tu peux aussi additionner ou soustraire les chiffres des deux dés afin d'obtenir la valeur que tu souhaites pour ta prochaine pièce de puzzle. Tu obtiens un 1 et un 1 ? Tu peux donc prendre deux têtes (cadres vides)

ou, si tu as déjà une tête, tu peux prendre le ventre correspondant en additionnant les deux 1 (car  $1 + 1 = 2$ ). Tu obtiens un 6 et un 2 ? Tu peux prendre le bras gauche du clown dont tu possèdes la tête, le ventre et le bras droit, car  $6 - 2 = 4$ . Tu obtiens deux fois le même chiffre ? Tu peux relancer les dés au même tour de jeu.

### Qui est le gagnant ?

Le joueur qui a le plus de puzzles de clowns complets à la fin du jeu est le gagnant. Si tous les clowns, sauf un, sont complets, le joueur qui a la tête et le ventre de ce clown incomplet peut prendre les pièces manquantes et terminer son puzzle.

### Variantes pour un jeu plus passionnant !

1. Tu obtiens 6 et 6 ? Prends un puzzle complet (une tête (cadre vide), un ventre, deux bras et deux jambes) sur la table. S'il ne reste plus aucun puzzle complet sur la table, le joueur ayant devant lui un clown complet doit te le donner. Si plusieurs joueurs ont devant eux un clown complet, choisis celui qui te donnera le sien. Si tu utilises cette règle, tu ne peux pas relancer les dés (comme dans la version de base du jeu), même si tu as obtenu deux fois le même chiffre.

2. Tu obtiens 1 et 1, mais il n'y a plus de cadre vide (tête) sur la table ? Prends un clown qui n'est pas composé de plus de 4 pièces chez un autre joueur. Tu as le droit de lui prendre des pièces (ventre, bras droit, bras gauche par exemple) et de les remettre sur la table. Si tu utilises cette règle, tu ne peux pas relancer les dés (comme dans la version de base du jeu)... sauf si tu ne peux pas voler de pièce à un autre joueur.

**Ook verkrijgbaar:  
Egalement disponibles :**



[www.jumbo.eu](http://www.jumbo.eu)



17823



17825



17826

**Kijk voor een compleet overzicht van alle Jumbo spellen  
en verkoopadressen op: [www.jumbo.eu](http://www.jumbo.eu)**

**Pour une présentation complète de tous les jeux et les points  
de vente Jumbo, surfez sur [www.jumbo.eu](http://www.jumbo.eu)**



**Waarschuwing:** Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.



**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.

17824

**Made by Koninklijke Jumbo B.V.,  
part of JumboDiset.**

Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,  
the Netherlands. © Koninklijke  
Jumbo B.V., all rights reserved.

Made in the Netherlands.  
[www.jumbo.eu](http://www.jumbo.eu)