



# jumbolino

Spelregels \* Règles du jeu \* Spielregeln  
Rules of the game \* Spelregler \* Spilleregler  
Regole di gioco \* Reglas del juego  
Spilleregler \* Pelisäännöt  
Κανόνες του παιχνιδιού \* As regras do jogo  
Правила игры



159



### Speelregels

Wie aan het eind van het spel de meeste Winnies compleet heeft gemaakt, is de winnaar. De frames en de puzzelstukken van de Winnies worden los, met de afbeelding naar boven, in het midden van de tafel gelegd. De jongste speler mag beginnen. Daarna volgen om de beurt de andere spelers.

### De Winnies moeten in deze volgorde worden samengesteld:

1 - lijfje; 2 - hoofd; 3 - rechterarm; 4 - linkerarm; 5 - rechterbeen; 6 - linkerbeen. Om een lijfje te mogen pakken, moet je dus eerst een 1 gooien. Als je een 1 en een 2 gooit mag je het lijfje en het hoofd van één Winnie, in één kleur pakken.

Gooi je twee enen, dan mag je twee lijfjes pakken. Omdat dit een **dubbel aantal ogen** is, mag je nog een keer gooien met beide dobbelstenen. Zo kun je proberen nu een 2 voor een hoofd te gooien.

Dubbel gooien, behalve dubbel 6 (zie beneden), betekent altijd dat je recht hebt op een volgende worp.

Bij een onbruikbare worp, is toch je beurt voorbij. Je mag de som van de beide dobbelstenen gebruiken om tot het juiste aantal ogen te komen.

**Voorbeeld:** voor de linkerarm moet je een 4 gooien, of een 1 en een 3, of dubbel 2.

### Drie regels om het extra spannend te maken...

1. Je gooit **dubbel 6**. Je mag een complete Winnie van een kleur van tafel pakken. Dus een lijfje met armen en benen en een hoofd. Lig zo'n serie er niet meer, dan moet de speler die op dat moment een complete Winnie in zijn bezit heeft, deze aan jou geven. Indien er meerdere spelers zijn die zo'n complete Winnie bezitten, dan moet degene die het eerste jarig is, zijn Winnie aan jou afstaan.

2. Je gooit een 1, en er liggen geen lijfjes meer op tafel.

Je mag een lijfje van een medespeler afpakken, als dat lijfje op dat moment nog niet verder af is dan deel 4, de linkerarm.

3. Indien alle Winnies op één na compleet zijn, is het bezit van deel 2 (hoofd) voldoende, om de laatste Winnie als eigendom te beschouwen.

## Règles du jeu

Le gagnant est celui qui a complété le plus grand nombre de Winnies à la fin de la partie. On pose les contours et les pièces des puzzles qui représentent les Winnies au centre de la table de façon à ce qu'on voie les côtés illustrés. C'est le joueur le plus jeune qui commence.

Puis chaque joueur lancera les dés à son tour.

**On doit compléter les Winnies en suivant cet ordre:** 1 - le corps; 2 - la tête; 3 - le bras droit; 4 - le bras gauche; 5 - la jambe droite; 6 - la jambe gauche.

Pour pouvoir prendre le corps de l'un des Winnies, il faut donc commencer par obtenir un 1 avec un des dés. Si tu obtiens un 1 et un 2 lors du même jet, tu prends un corps et une tête de la même couleur.

Si tu obtiens deux 1, tu prends deux corps. Comme tu as fait un **double**, tu as le droit de relancer les deux dés. Essaie d'obtenir un 2 pour avoir une tête.

Quand tu fais un double, tu as toujours le droit de relancer les dés, sauf dans le cas d'un double 6 (voir ci-dessous).

Si tu lances les dés et que tu ne gagnes rien, c'est au joueur suivant de tenter sa chance. Mais tu as la possibilité d'**additionner** les deux dés pour obtenir une pièce du puzzle qui te manque.

**Par exemple:** il te faut obtenir un 4 pour prendre un bras gauche, mais tu peux tout aussi bien l'avoir en faisant un 3 et un 1 ou deux 2.

## Trois règles pour que les parties soient encore plus disputées...

1. Quand tu obtiens un double 6, prends un Winnie complet, c'est-à-dire un corps, la tête, les bras et les jambes de la même couleur.

S'il n'y a plus de Winnie complet au centre de la table, le joueur qui en a un en sa possession doit te le céder. S'il y a plusieurs joueurs qui en ont un en leur possession, c'est celui dont la date d'anniversaire est la plus proche qui doit te céder le sien.

2. Si tu obtiens un 1, et qu'il n'y a plus de corps sur la table, prends le corps du Winnie d'un autre joueur si son Winnie n'a encore aucune jambe.

Ton adversaire doit alors remettre au centre de la table les pièces 2, 3 et 4 qu'il a déjà éventuellement réunies.

3. Si tous les Winnies sont complétés sauf le dernier, le fait de détenir la pièce 2 (la tête) est suffisant pour se considérer comme possesseur de ce Winnie.



# JUMBOLINO

Jumbolino ist ein unterhaltsames und spannendes Kinderspiel mit einer ganzen Reihe von möglichen Varianten, damit es nie langweilig wird.

## SPIELANLEITUNG

### Ziel des Spiel

Jeder versucht, die meisten vollständigen Winnie the Pooh-Bären zu erwürfeln.

### Vorbereitung

Zunächst werden die Rahmen und die einzelnen Teile lose und mit der Illustration nach oben auf den Tisch gelegt.

### Spielregel

Der jüngste Mitspieler beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Es wird immer mit beiden Würfeln gleichzeitig gewürfelt.

### Die Winnie the Pooh-Bären sollen in dieser Reihenfolge erwürfelt und

#### zusammengesetzt werden:

„1“ - der Körper, „2“ - der Kopf, „3“ - rechter Arm, „4“ - linker Arm, „5“ - rechtes Bein, und „6“ - linkes Bein.

Also müßt ihr zunächst eine „1“ würfeln, um einen Körper aus der Tischmitte nehmen zu können. Wenn ihr in einem Wurf eine „1“ und eine „2“ würfelt, dürft ihr euch den Körper und den Kopf eines Winnie the Pooh-Bären in einer Farbe nehmen! Und wenn ihr gleich **zweimal** die „1“ würfelt, dann dürft ihr natürlich zwei Winnie-Körper nehmen! Außerdem dürft ihr nach einem Pasch immer noch einmal würfeln! Nun könnt ihr versuchen, eine „2“ zu würfeln, damit ihr einen Kopf für euren Winnie bekommt.

Nur wenn ihr einen **Sechser-Pasch** würfelt, dürft ihr kein zweites Mal würfeln,

dann gilt eine besondere Regel (s.u.)!

Falls euer Würfelergebnis nicht zu bewerten ist, weil es nicht zu der Reihenfolge paßt, die oben vorgegeben ist, dann dürft ihr die Würfelaugen der beiden Würfel

### zusammenzählen.

**Beispiel:** Für einen linken Arm solltet ihr eine „4“ oder eine „1“ und eine „3“ oder zweimal die „2“ würfeln.

Könnt ihr auch mit dieser Summe nichts anfangen, ist der nächste an der Reihe!

### Durch die folgenden Regeln wird Jumbolino noch spannender!

**1. Du würfelst einen Sechser-Pasch.** Jetzt darfst du dir einen kompletten Winnie in einer Farbe aus der Tischmitte nehmen!

Also darfst du dir einen Körper, einen Kopf, einen rechten und einen linken Arm sowie ein rechtes und linkes Bein nehmen! Allerdings darfst du nach einem Sechser-Pasch nicht noch einmal würfeln!

Wenn in der Mitte kein kompletter Winnie mehr zu holen ist, muß der Spieler dir einen kompletten Winnie geben, der bereits einen erwürfelt hat.

Trifft dies für mehrere Mitspieler zu, dann muß derjenige dir einen Winnie geben, der als nächster Geburtstag hat!

2. Du würfelst eine "1", aber es gibt keinen Winnie-Körper mehr in der Tischmitte. In diesem Fall darfst du einem beliebigen Mitspieler einen Winnie-Körper weg nehmen, wenn sein Winnie zu diesem Zeitpunkt aus nicht mehr als vier Teilen besteht! Die Körperteile, wie Kopf und Arme, werden in die Tischmitte zurück gelegt und du bekommst den Winnie-Körper.
3. Wenn alle Winnie the Pooh-Bären bis auf einen komplett sind, dann darf derjenige sich den letzten Winnie nehmen, der als erster die ersten beiden Teile dieses Winnie the Pooh-Bären erwürfelt hat.

### **Ende des Spiels**

Wenn alle Winnie the Pooh-Bären ausgewürfelt sind, ist das Spiel beendet. Wer jetzt die meisten vollständigen Winnie the Pooh-Bären besitzt, hat das Spiel gewonnen! Haben mehrere Spieler gleich viele Winnie the Pooh-Bären, gibt es eben mehrere Sieger - oder ihr spielt eine neue Runde zur Entscheidung.



**Rules of the game**

The player who completes most Winnie the Poohs at the end of the game is the winner.  
The frames and the loose pieces of the Winnie the Pooh puzzles are placed in the middle of the table with the illustrations face upwards. The youngest player begins. After that, the other players take turns.

**The Winnie the Poohs should be fitted together in the following order:**

1 - body; 2 - head; 3 - right arm; 4 - left arm; 5 - right leg; 6 - left leg.

So you must first throw 1 in order to take a body.

If you throw 1 and 2 you may take both the body and the head of one Winnie the Pooh, in one colour.

If you throw double 1, you may take two bodies. Since you have thrown **double 1**,

you may throw both dice once again. Now you can try to throw 2, so that you can take a head.

Throwing doubles, except for double 6 (see below) always means that you have a right to another throw.

You may use the **sum** of both dice for the number you require.

**Example:** for a left arm you must either throw one 4, or 1 and 3, or double 2.

If your throw is of no use to you, you are not allowed an extra turn.

**Three rules to make the game even more exciting ...**

1. You throw double 6. You may take a complete Winnie the Pooh in one colour from the

table. So you may take a body with arms and legs and a head.

If there is no complete Winnie the Pooh left, the player who has got a complete Winnie the Pooh must give it to you.

If more than one player has got a complete Winnie the Pooh, the player whose birthday comes next should give his Winnie the Pooh to you.

2. You throw 1, but there are no bodies left on the table. You may take a body from another player if his Winnie the Pooh does not yet consist of more than 4 pieces. Any of the pieces 2, 3 or 4 that have already been joined to the body, must be put back in the middle of the table.

3. If all Winnie the Poohs but one are complete, the player who has got the first two pieces of the last Winnie the Pooh may consider this Winnie the Pooh to be his.



# JUMBOLINO

Ett underhållande och spännande spel för yngre barn.

5

## Spelregler

Den deltagare som lyckats sätta ihop flest Nalle Puh-pussel när spelet är slut, har vunnit.

Ramarna och de isärtagna bitarna från Nalle Puh-pusslen placeras i mitten av bordet, med bildsidan uppåt. Den yngste deltagaren börjar, och därefter går spelordningen medsols runt bordet.

## Nalle Puh-pusslen måste sättas ihop i följande ordning:

1 - kroppen; 2 - huvudet; 3 - högra armen; 4 - vänstra armen; 5 - högra benet; 6 - vänstra benet.

Du måste alltså först slå en 1:a på någon av tärningarna för att få ta en kropp och lägga framför dig. I fortsättningen får du bygga vidare på det pusslet, eller flera om du slår ännu en 1:a.

Om du slår en 1:a och en 2:a får du ta både kropp och huvud på en Nalle Puh, i samma färg.

Om du slår två 1:or i samma kast får du genast ta **två** kroppar. Eftersom du slog lika får du dessutom genast ett extraslag. Då gäller det att försöka slå en 2:a, så att du får ta ett huvud.

Varje gång tärningarna visar lika (utom när du slår två 6:or), får du genast ett extraslag.

Du får, om du vill och kan, istället använda dig av **summan** av bägge tärningarna.

**Exempel:** För att få ta en vänsterarm måste du antingen slå en 4:a, eller en 1:a och en 3:a, eller två 2:or. Om du inte på något sätt kan använda dig av ditt slag, får du inte göra något utan det blir näste deltagares tur.

## Dessa tre regler gör spelet ännu mera spännande...

1. Du slår **två 6:or**. Du får då ta en komplett Nalle Puh i en och samma färg från bordet. Du tar alltså en kropp med huvudet samt bägge armarna och bägge benen. Om det inte finns någon komplett Nalle Puh i bitar kvar på bordet, måste den deltagare som har ett komplett hopsatt sådant pussel ge det till dig. Om fler än en deltagare har en komplett Nalle Puh, är det deltagaren som först kommer att fylla år som måste ge sin till dig.
2. Du slår en 1:a, men det finns inga kroppar kvar på bordet. Du får då ta en kropp från en valfri deltagare, men bara om det Nalle Puh-pusslet just då inte består av fler än fyra delar. De av bitarna 2, 3 och 4 som sitter ihop med kroppen måste du dock ta loss och lägga tillbaka i mitten av bordet.
3. Om alla Nalle Puh-pussel utom ett är kompletta, får den deltagare som har de första två bitarna av det sista pusslet ta de resterande delarna, sätta ihop det och räkna det som sitt.



**Spileregler**

Den spiller, som har samlet flest Winnie'er, når spillet er slut, har vundet. Rammene og brikkerne til Winnie-puslespillene anbringes midt på bordet med billedsiden opad. Den yngste spiller begynder, og derefter fortsættes i urets retning.

**Winnie'erne skal samles i følgende rækkefølge:**

1 - krop, 2 - hoved, 3 - højre arm, 4 - venstre arm, 5 - højre ben, 6 - venstre ben. Så man slår bade en efter og en toer, må man tage både krop og hoved til den samme Winnie.

Hvis man slår to ettere, må man tage to kroppe.

Hvis man slår 2 ettere, må man kaste terningerne endnu engang.

Det gælder så om at få en toer, så man kan tage et hoved.

Hver gang man slår to ens, får man et ekstra kast, dog ikke når man slår 2

sekser (se nedenfor).

Det er tilladt at lægge de to terningers øjne sammen for at opnå et tal, man kan bruge.

**Eksempel:** For at få venstre arm skal man enten slå en firer, eller en etter og en treer, eller to toere.

**Følgende tre regler gør spillet endnu mere spændende:**

1. Hvis du slår to sekser, må du tage en komplet Winnie fra delene på bordet, d.v.s. du må tage en krop med arme, ben og hoved.

Hvis der ikke er en komplet Winnie tilbage, skal den spiller, som har en

komplet Winnie, give dig denne.

Hvis der er flere spillere, der har en komplet Winnie, skal du have Winnie'en fra

den spiller, der først har fødselsdag.

2. Hvis du slår en etter, og der ikke er flere kroppe tilbage på bordet, må du tage

en krop fra en anden spillers Winnie, dog ikke hvis denne Winnie består af

mere end 4 dele.

De dele (2, 3 eller 4), den anden spiller evt. har samlet til denne krop, skal

lægges tilbage på bordet.

3. Når der kun er en Winnie tilbage, der ikke er komplet, må den spiller, der får de

to første dele til denne Winnie, betragte denne Winnie som komplet.



# JUMBOLINO

Un divertente ed emozionante gioco per bambini, con diverse possibilità.

1

## Regole del gioco

Il giocatore che alla fine della partita ha completato il maggior numero di Winnie è il vincitore. Le cornici e i pezzi sciolti del puzzle dei Winnie sono posti sul tavolo con l'illustrazione rivolta verso l'alto. Comincia il giocatore più giovane.

Seguono poi gli altri giocatori, a turno.

## I Winnie devono essere completati nel modo seguente:

1 - il corpo, 2 - la testa, 3 - il braccio destro, 4 - il braccio sinistro, 5 - la gamba destra, 6 - la gamba sinistra.

Per prima cosa devi riuscire a fare "1" con un dado, per poter prendere il corpo. Se i dadi indicano "1" e "2" puoi prendere contemporaneamente il corpo e la testa di un Winnie, in un colore. Se i dadi indicano due "1" puoi prendere due corpi. Quando i dadi indicano lo stesso numero hai diritto a un altro tiro.

Ciò vale per tutti i numeri ad eccezione del "doppio 6" (vedi sotto).

Puoi anche usare la somma di entrambi i dadi per formare il numero di cui hai bisogno.

**Esempio:** per un braccio sinistro devi fare un "4", oppure "1" e "3", oppure un doppio "2". Se il tiro non ti permette di fare niente, passi il turno al giocatore seguente.

## Tre regole per rendere il gioco ancora più emozionante...

1. Tirando i dadi ottieni un doppio 6.

Puoi prendere dal tavolo un Winnie completo in un colore; cioè puoi prendere un corpo con braccia, gambe e testa.

Se sul tavolo non vi sono Winnie completi il giocatore che ne possiede uno deve dartelo. Se più di un giocatore possiede Winnie completi, sarà il giocatore il cui compleanno è più vicino a doverti dare il suo.

2. Tirando i dadi ottieni un "1".

Quando sul tavolo non vi sono più corpi, puoi prendere un corpo da un altro giocatore se il suo Winnie non è formato da più di 4 pezzi. I pezzi 2, 3 o 4 già uniti al corpo, devono essere rimessi sul tavolo.

3. Tutti i Winnie meno uno sono stati completati.

Il giocatore che prende i primi due pezzi dell'ultimo Winnie considera questo Winnie di sua proprietà.



**Instrucciones del juego**

El jugador que haya completado más Winnies al final del juego es el ganador. Las estructuras y las piezas sueltas de los puzzles Winnie se colocan en el centro de la mesa con las ilustraciones hacia arriba. El jugador más joven empieza la partida. A continuación, los demás jugarán por turnos.

**Los Winnies deberán vestirse en el siguiente orden:**

1. Cuerpo
2. Cabeza
3. Brazo derecho
4. Brazo izquierdo
5. Pierna derecha
6. Pierna izquierda

Entonces, primero deberás sacar un 1 en los dos dados para poder colocar el cuerpo. Si sacas un 1 y un 2, podrás tomar el cuerpo y la cabeza de un Winnie, de un solo color. Si sacas un doble 1, entonces podrás tomar dos cuerpos. Al haber sacado un **doble** lanzarás los dos dados de nuevo.

Ahora, intentarás sacar un 2 para obtener la cabeza. Al sacar un doble en los

dados podrás volver a tirar (excepto si es un doble 6).

Podrás usar también la **suma** de los dos dados para obtener el número que

desees.

**Ejemplo:** para la mano izquierda deberás sacar un 4, un 1 y un 3 o bien un doble 2. Si la tirada no te sirve esta vez, no se permitirá volver a tirar.

**Tres instrucciones para hacer el juego más excitante:**

1. Si sacas un **doble 6** puedes completar un Winnie entero y de cualquier color de la mesa. Es decir que tomarás un cuerpo con dos brazos, dos piernas y cabeza. Si no hay un Winnie completo el jugador que tenga uno de completo deberá pasártelo a ti. Si más de un jugador tienen un Winnie completo, el jugador cuyo aniversario sea antes, deberá dártelo.
2. **Tu** sacas un 1, pero no hay más cuerpos en la mesa. Puedes tomar un cuerpo de otro jugador si su Winnie todavía no contiene más de cuatro piezas. Las dos, tres o cuatro piezas que este jugador tenía pegadas al cuerpo deberán devolverse al centro de la mesa.
3. Si todos los Winnies excepto uno están completos, el jugador que obtenga las dos primeras piezas del último Winnie puede considerar que ese Winnie es suyo.



# JUMBOLINO

N

Et morsomt og spennende spill med mange valgmuligheter, beregnet på små barn.

## Spilleregler

Spilleren som har fullført flest antall Ole Brumm når spillet er slutt, har vunnet. Rammen og de løse delene til Ole Brumm legges midt på bordet med tegningene vendt oppover. Den yngste spilleren starter. Deretter spiller de andre etter tur.

## Ole Brumm settes sammen i følgende rekkefølge:

1 - kropp, 2 - hode, 3 - høyre arm, 4 - venstre arm, 5 - høyre fot, 6 - venstre fot. Terningen må altså vise 1 for at du skal kunne ta en kropp.

Hvis terningene viser 1 og 2, kan du ta både kroppen og hodet til én Ole Brumm, i samme farge.

Hvis **begge terningene viser 1**, kan du ta to kropper, og deretter kan du kaste på nytt. Etterpå prøver du å kaste terningkast 2, slik at du kan ta et hode.

Hver gang terningene viser samme tall, kan du kaste på nytt, bortsett fra hvis begge terningene viser 6 (se nedenfor).

Du kan også legge sammen tallene på terningene slik at du får tallet du trenger. Eksempel: For å kunne ta venstre arm, må én av de to terningene vise 4, én terning 1 og én 3, eller begge terninger 2.

Du har ikke lov til å kaste en gang til, selv om du ikke kan bruke tallene på terningen.

## Her er tre regler som gjør spillet enda mer spennende ...

1. Begge terningene viser 6: Du kan ta alle delene til én Ole Brumm.

Du kan altså ta kroppen med armer, føtter og hode.

Hvis det ikke finnes en hel Ole Brumm igjen, må spilleren som har en hel Ole Brumm, gi den til deg.

Hvis mer enn én spiller har en hel Ole Brumm, må spilleren som har færrest dager igjen til fødselsdagen, gi sin Ole Brumm til deg.

2. Du kaster 1, men det er ingen kropper igjen på bordet.

Du kan ta en kropp fra en annen spiller hvis hans/hennes Ole Brumm ennå ikke består av mer enn 4 deler. Delene 2, 3 og 4 som allerede er festet til kroppen, må legges tilbake på bordet.

3. Hvis alle Ole Brumm bortsett fra én er ferdige, er det spilleren som har de første to delene av den siste Ole Brumm, som får Ole Brumm.



**Säännöt**

Voittaja on pelaaja, joka onnistuu kokoamaan ensin Nalle Puh-palapelejä. Kehykset ja kaikki Nalle Puh -palat asetetaan pöydän keskelle kuvapuoli ylöspäin. Nuorin pelaajista aloittaa. Tämän jälkeen vuorot vaihtuvat myötäpäivään.

**Nalle Puhit tulee koota seuraavassa järjestyksessä:**

1 - vartalo; 2 - pää; 3 - oikea käsi; 4 - vasen käsi; 5 - oikea jalka; 6; - vasen jalka. Pelaajan tulee yrittää ensin heittää 1, jotta hän saisi Nalle Puhin vartalon.

Pelatussa heitetään kanta noppaa yhtäaikaa.

Jos heitt 1 ja 2, saat ottaa Nalle Puhin vartalon ja päään, jotka ovat samanvärisiä. Jos heitt kaksi ykköstä, saat ottaa kaksi vartaloa.

**Tupla-ykkösestä** saat myös uuden heiton. Yritä nyt heittää 2, jotta saisit päään. Aina kun heität tuplat eli kaksi samaa numeroa, saat uuden heiton.

Tupla-kuutonen on kuitenkin poikkeus (katso alla).

Saat myös halutessasi laskea noppien numerot **yhteen**. Esimerkiksi tarvitset vasemman käden. Saadaksesi käden voit heittää **joko**

yhdellä nopalla 4 tai kahdella nopalla 1 ja 3 tai 2 ja 2.

**3 sääntöä, jotta peli tulisi vieläkin jännemmäksi...**

**1.** Heität tupla-kuutosen. Saat ottaa kokonaisen Nalle Puhin pöydältä eli saat

ottaa vartalon ja siihen kuuluvat kädet ja jalat sekä päään. Jos pelissä ei ole enää kokonaista Nalle Puhia jäljellä, saat ottaa sen toiselta pelaajalta.

Jos useammalla pelaajalla on kokonainen Nalle Puh, saat ottaa sen pelaajalta, jonka syntymäpäivä on lähimpänä.

**2.** Heitt 1, mutta pöydällä ei ole ainuttakaan vartaloa. Saat ottaa vartalon toiselta pelaajalta, jos hänen Nalle Puhissaan ei ole vielä viittä palaa. Vartalossa olevat mahdolliset palat 2, 3 ja 4 asetetaan takaisin pöydälle.

**3.** Jos kaikki muut Nalle Puhit yhtä lukuun ottamatta on koottu, viimeisen Puhin saa pelaaja, joka onnistuu saamaan siitä kaksi palaa itselleen.

# JUMBOLINO

GR

Ενα ευχάριστο και συναρπαστικό παιχνίδι για μικρά παιδιά, με εναλλασσόμενες πιθανότητες νίκης.

## Κανόνες του παιχνιδιού

Νικητής είναι εκείνος που στο τέλος του παιχνιδιού θα έχει καταφέρει να ολοκληρώσει τις περισσότερες φιγούρες του Winnie. Προτού ξεκινήσει το παιχνίδι, τα πλαίσια και τα κομμάτια του παζλ μπαίνουν στη μέση του τραπεζιού ανακατεμένα και με τις εικόνες προς τα πάνω. Ξεκινά ο νεότερος σε ηλικία παίκτης.

Στη συνέχεια ακολουθούν με τη σειρά οι υπόλοιποι παίκτες.

## Οι φιγούρες του Winnie πρέπει να συμπληρωθούν με την εξής σειρά προτεραιότητας:

1 – σώμα, 2 – κεφάλι, 3 – δεξί χέρι, 4 – αριστερό χέρι, 5 - δεξί πόδι, 6 – αριστερό πόδι.

Για να πάρεις, δηλαδή, ένα σώμα θα πρέπει πρώτα να φέρεις 1.

Αν φέρεις με τα ζάρια 1 και 2, μπορείς να πάρεις το σώμα και το κεφάλι ενός Winnie του ίδιου χρώματος.

Εάν φέρεις δύο άσους, μπορείς να πάρεις δύο σώματα. Επειδή θα έχεις φέρει **διπλή ζαριά**, μπορείς να ρίξεις τα ζάρια άλλη μια φορά. Έτσι, μπορείς τώρα να προσπαθήσεις να φέρεις 2, ώστε να πάρεις ένα κεφάλι. Όταν φέρνεις διπλή ζαριά, εκτός από δάρεις (βλέπε παρακάτω), έχεις πάντα το δικαίωμα να ρίξεις άλλη μια φορά τα ζάρια.

Όταν η ζαριά σου δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να πάρεις κάποιο κομμάτι του παζλ, χάνεις τη σειρά σου. Μπορείς, πάντως, να χρησιμοποιήσεις το άθροισμα των ζαριών που έφερες για να υπολογίσεις τον αριθμό που χρειάζεσαι. Παράδειγμα: για να πάρεις ένα αριστερό χέρι πρέπει να φέρεις 4, ή 1 και 3, ή 2άρες.

## Τρεις κανόνες για να γίνει το παιχνίδι πιο συναρπαστικό....

1. Φέρνεις **δάρεις**. Μπορείς να πάρεις από το τραπέζι έναν ολόκληρο Winnie κάποιου χρώματος. Δηλαδή, ένα σώμα με χέρια, πόδια και κεφάλι. Εάν δεν υπάρχει ολόκληρη φιγούρα του Winnie, θα πρέπει να σου τη δώσει εκείνος ο παίκτης που έχει τη στιγμή εκείνη στην κατοχή του έναν ολόκληρο Winnie. Εάν υπάρχουν περισσότεροι παίκτες που έχουν στην κατοχή τους μια ολοκληρωμένη φιγούρα του Winnie, θα πρέπει να σου δώσει τη φιγούρα του εκείνος ο παίκτης που έχει πρώτος τα γενέθλιά του.
2. Φέρνεις 1, αλλά δεν υπάρχουν πλέον σώματα στο τραπέζι. Μπορείς να πάρεις ένα σώμα από κάποιον άλλο παίκτη, εάν το σώμα αυτό δεν έχει συμπληρωθεί τη στιγμή εκείνη πάνω από το σημείο 4, δηλαδή πάνω από το αριστερό χέρι. Σε μια τέτοια περίπτωση, τα υπόλοιπα μέρη του σώματος (2, 3 και 4) ξαναμπαίνουν στο τραπέζι.
3. Εάν έχουν συμπληρωθεί όλες οι φιγούρες του Winnie εκτός από μία, αρκεί να αποκτήσει κάποιος παίκτης το σημείο 2 (κεφάλι) για να θεωρηθεί ότι έχει στην κατοχή του ολόκληρη την τελευταία φιγούρα του Winnie.



**Regras do Jogo**

O vencedor será o jogador que tiver completado mais Winnies ao acabar o jogo. As estruturas e as peças soltas dos puzzles Winnie devem ser colocadas no centro da mesa, com as ilustrações viradas para cima. O jogador mais novo começa a partida e depois os outros jogam seguindo a ordem.

**Os Winnies devem ser vestidos na seguinte ordem:**

1. Corpo
2. Cabeça
3. Braço direito
4. Braço esquerdo
5. Perna direita
6. Perna esquerda

Portanto, para poder colocar o corpo, primeiro tem que sair o 1 em algum dos dois dados. Se num dado sair 1 e no outro 2, poderás apanhar o corpo e a cabeça de um Winnie, ambos da mesma cor. Se nos dois dados sair o 1, poderás apanhar dois corpos e, por ser **um dobre**, lanças os dados nova-mente. Agora irás a procura de um 2 para obter a cabeça. Sempre que sair um dobre lanças os dados outra vez (excepto se for um dobre de 6). Também podes usar **a soma** dos dois dados para obter o número desejado. **Exemplo:** para apanhar a mão esquerda precisas um 4, 1 e 3 ou dobre de dois. Se a jogada não te servir, terás que esperar a próxima rodada.

**Três Regras que Tornam o Jogo Ainda Mais Excitante**

1. Se sair um **doble de 6** apanharás um Winnie inteiro, de qualquer cor. Ou seja, apanharás um corpo, dois braços, duas pernas e uma cabeça. Se não houver um Winnie inteiro, o jogador que tiver um completo, terá que o entregar a ti. Se mais do que um jogador tiver um Winnie completo, apanharás o do jogador cujo aniversário estiver por acontecer antes.
2. Se sair o 1 e já não houver mais corpos na mesa, poderás apanhar um corpo do Winnie de outro jogador, se ele ainda não tiver mais de quatro peças. As duas, três ou quatro peças que estavam unidas a esse corpo devem ser devolvidas à mesa.
3. Se houver um único Winnie por completar, o jogador que obtiver as duas primeiras peças desse último Winnie ficará com ele.

# ДЖАМБОЛИНО

RUS

Азартная и увлекательная игра для детей.

## Правила игры.

Победителем становится игрок, собравший наибольшее количество фигурок Винни к концу игры.

Рамки и отдельные кусочки пазла Винни располагают на середине стола картинками вверх. Начинает игру самый младший игрок. После этого включаются в игру остальные игроки.

## Фигурка Винни должна быть собрана в следующем порядке

1 – туловище, 2 – голова, 3-правая рука, 4 – левая рука, 5 – правая нога, 6 – левая нога.

Таким образом, сначала вы должны на кубике выкинуть 1 и, соответственно порядку, взять туловище Винни. Если на ваших кубиках выпало 1 и 2, то вы имеете право взять со стола туловище и голову Винни одного цвета.

Если на двух кубиках одновременно выпало **1 и 1**, то вы можете взять два туловища разных Винни, кроме того у вас появилось право на дополнительный ход. Теперь постарайтесь выбросить на кубике 2, чтобы взять голову.

Каждый раз, выбрасывая дубль, кроме дубля 6( см.ниже ), вы имеете право на дополнительный бросок.

Вы можете суммировать цифры , выпавшие на двух кубиках, чтобы получить цифру, которая вам нужна. Например: для того, чтобы взять кусочек пазла с левой рукой, вам необходимо на кубиках выбросить “4” , или “1 и 3”, или “2 и 2”. Не разрешается перебрасывать кубики, если комбинация на кубиках вам не подходит .

## 3 правила, которые сделают эту игру еще увлекательней

1. У вас на кубиках выпало **6 и 6**. Этот дубль дает вам право забрать со стола все части Винни одного цвета, то есть взять туловище, голову, руки и ноги. Если каких-либо частей вам не хватает, а у другого игрока есть эти части, то он должен их вам отдать . Если несколько игроков имеют нужные вам части, то отдать их должен тот игрок, день рождения которого наступит быстрее всего.
2. У вас на кубике выпала цифра 1, но на столе больше нет туловищ. Вы имеете право взять туловище у игрока , у которого Винни собран не более чем из 4х элементов (кусочков). Остальные части Винни – 2, 3 или 4, которые уже были присоединены к туловищу 1 должны быть возвращены обратно на середину стола.
3. Если игроки собрали всех Винни кроме одного, то тот игрок , у которого будут первые два кусочка этого последнего Винни, считается собравшим его.





te druk

© Disney

© 1998 Jumbo International, Amsterdam.

