

Jumbolino

Bei diesem spannenden Sammelspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren muß Ernie aus Puzzleteilen in passender Farbe zusammengesetzt werden.

Spielinhalt:

- 6 Spieltafeln in unterschiedlicher Farbe mit jeweils 6 Puzzleteilen
- 1 Drehscheibe
- 1 Spielregel


Spielvorbereitungen:

Alle Ernie-Puzzleteile werden aus den Spieltafeln herausgedrückt und nach Farben sortiert auf den Tisch gelegt. Ebenfalls werden die "leeren" Spieltafeln und die Schachtel mit der Drehscheibe in die Tischmitte gelegt.

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es der Reihe nach weiter.

Spielverlauf:

Der Spieler am Zug bewegt den Pfeil auf der Scheibe. Dabei muß sich der Pfeil wenigstens zweimal gedreht haben.

Um ein erstes Teil zu erobern, muß man eine  oder "Graf Zahl" drehen. Dann darf man sich ein Einser-Puzzleteil (Ernies Körper) und die farbgleiche Spieltafel aus der Tischmitte nehmen. Der Spieler setzt das Puzzleteil richtig in die Tafel ein und legt sie vor sich ab.

Ab jetzt gelten folgende Regeln:

Wenn der Spieler eine Zahl dreht und das passende

Puzzleteil noch fehlt, darf er es aus der Tischmitte nehmen und in seine Spieltafel einsetzen. Es braucht keine bestimmte Reihenfolge eingehalten zu werden. Wenn der Spieler "Graf Zahl" dreht, darf er sich ein beliebiges Puzzleteil, das ihm noch fehlt, aus der Tischmitte nehmen und in seine Spieltafel einfügen. Er darf sofort noch ein weiteres Mal den Pfeil drehen. Wenn der Spieler "Oskar" dreht, hat er Pech gehabt. Er muß ein schon erobertes Puzzleteil seiner Wahl wieder zurück in die Tischmitte legen. Wenn der Spieler erneut eine Eins oder "Graf Zahl" dreht, darf er ein weiteres Einser-Teil mit passendem Rahmen aus der Tischmitte nehmen, so es dort noch eins gibt.

Sobald alle Spieltafeln aus der Tischmitte verteilt sind, darf man auch Spieltafeln von Mitspielern erobern.

Wenn man ein Puzzleteil dreht, daß man für die eigene(n) Spieltafel(n) nicht mehr benötigt, darf man von einem Mitspieler eine Spieltafel erobern, in der dieses Puzzleteil schon eingefügt wurde.

Aber: Spieltafeln, die die Einser- und Zweier-Teile, also Ernies Körper und Kopf schon eingesetzt bekommen haben, sind geschützt und dürfen nicht genommen werden.

Spielende:

Sobald in allen vier Spieltafeln die Ernies vollständig zusammengesetzt sind, endet das Spiel. Wer die meisten Spieltafeln vor sich liegen hat, ist Sieger.

© 1996 Jumbo International, Amsterdam

© Jim Henson Productions, Inc.
Lizenz durch EMI-Entertainment

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile
und ist deshalb ungeeignet für Kinder
unter 3 Jahren.



3123