



Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands
© 2018 Jumbodisët Group. All rights reserved.

jumbo.eu

19714

Jumbolino



Spielregeln

Inhalt

- 6 Puzzlekarten • 2 Würfel

Ziel des Spiels

Wer die meisten kompletten Zirkuskünstler gesammelt hat, gewinnt.

Vorbereitung

Die Puzzles werden auseinandergebaut. Alle Puzzlekarten und Puzzleteile kommen offen in die Tischmitte.

Spielbeginn

Der jüngste Spieler fängt an. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, wirft die beiden Würfel. Die gewürfelte Augenzahl gibt an, welches Puzzleteil oder welche Puzzleteile sich der Spieler nehmen darf.

Alle Zirkuskünstler müssen in der richtigen Reihenfolge zusammengesetzt werden. Diese Reihenfolge sieht folgendermaßen aus:

1 Puzzlekarte, die den Kopf zeigt	4 linker Arm
2 Bauch	5 rechtes Bein
3 rechter Arm	6 linkes Bein

* Erläuterung: Ein Spieler darf sich beispielsweise nicht den Bauch eines Zirkuskünstlers nehmen, wenn er dessen Kopf noch nicht hat!

Puzzleteile sammeln

Es gibt drei Möglichkeiten, wie die Spieler Puzzleteile sammeln können:

- Ein Spieler kann sich ein Puzzleteil nehmen, dessen Wert mit einer der gewürfelten Augenzahlen übereinstimmt.

Beispiel: Ein Spieler würfelt eine 1 und eine 3 und darf eine Puzzlekarte mit dem Kopf (1) nehmen. Hinweis: Der Spieler darf sich keinen rechten Arm (3) nehmen, wenn er noch kein Bauch-Puzzleteil (2) hat.

Danach ist sein Spielzug vorbei.

- Der Spieler zählt die Augenzahlen beider Würfel zusammen und nimmt sich ein Puzzleteil mit diesem Wert.

Beispiel: Ein Spieler würfelt eine 1 und eine 3, also zusammen 4. Er darf sich folglich einen linken Arm (4) nehmen. Aber Achtung! Das ist nur möglich, wenn er schon den Kopf (1), den Bauch (2) und den rechten Arm (3) hat!

Danach ist sein Spielzug vorbei.

- Der Spieler zieht die Augenzahlen der Würfel voneinander ab und nimmt sich ein Puzzleteil mit diesem Wert.

Beispiel: Ein Spieler würfelt eine 1 und eine 3. Er darf sich ein Bauch-Puzzleteil (2) nehmen, denn $3 - 1 = 2$.

Danach ist sein Spielzug vorbei.

Zweimal die gleiche Augenzahl

Angenommen, ein Spieler würfelt 1 und 1. Dann hat er die Wahl: Er kann sich entweder zwei Puzzlekarten mit einem Kopf (1) nehmen oder die Augenzahlen zusammenzählen und sich ein Bauch-Puzzleteil (2) nehmen. Das Puzzleteil mit dem Bauch kann er sich natürlich nur dann nehmen, wenn er bereits die Puzzlekarte mit dem Kopf hat.

Wenn ein Spieler mit beiden Würfeln die gleiche Zahl würfelt, darf er direkt noch einmal würfeln.

Der Gewinner

Wer die meisten kompletten Zirkuskünstler hat, gewinnt die Partie. Sobald nur ein einziger Zirkuskünstler noch nicht vollständig ist, darf sich der Spieler, der dessen Kopf- und Bauchteil hat, auch die letzten Puzzleteile nehmen und das Puzzle fertig zusammensetzen.

Spielerweiterung

Wenn das Zählen und Rechnen schon gut klappt, können weitere Regeln hinzugefügt werden, beispielsweise:

- Würfelt ein Spieler 6 und 6, darf er sich alle Puzzleteile eines kompletten Zirkuskünstlers auf einmal nehmen, also den Kopf, den Bauch, die Arme und die Beine! Falls kein kompletter Zirkuskünstler mehr auf dem Tisch liegt, entscheidet der Spieler, welcher Mitspieler ihm seinen kompletten Zirkuskünstler geben muss. Danach ist sein Spielzug vorbei.
- Wenn ein Spieler 1 und 1 würfelt, aber keine Puzzlekarten (Köpfe) mehr auf dem Tisch liegen, darf er einem Mitspieler einen Zirkuskünstler wegnehmen, der aus höchstens vier Teilen besteht. Er behält selbst nur die Puzzlekarte (den Kopf) und legt die übrigen Puzzleteile wieder zurück auf den Tisch. Danach ist sein Spielzug vorbei.

Wenn die Spieler wollen, können sie sich gemeinsam weitere Regeln ausdenken, um das Spiel noch spannender zu machen!