



5 ANI
-10

Pompon



x10



x2



x17



x1

Game rules



5-10 years



2 to 4 players

Contents: 1 game board with a revolving carousel, 17 "child" playing pieces, 10 "pompom" tokens and 2 dice.

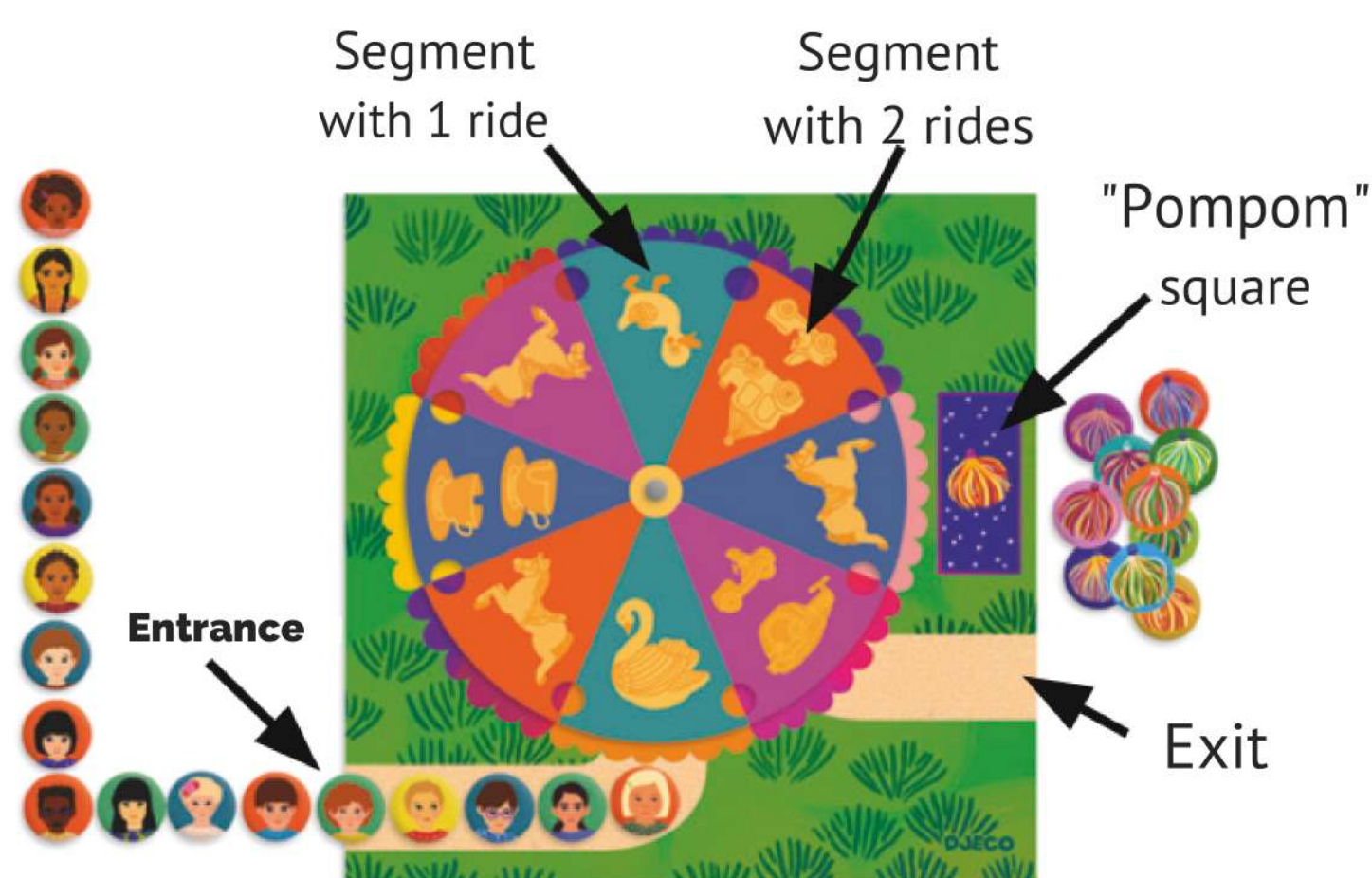
How the game works: The children love the carousel but, most of all, they dream of catching the pompom. One by one, each of the children will be seated on a ride. When it is their turn to play, each player rolls the 2 dice and chooses one of the two numbers rolled to rotate the carousel, trying to land their own children in front of the pompom square.

Aim of the game: Catch the most pompom.

Set-up: Position the board in the centre of the players. Make sure that the wheel representing the carousel is properly aligned with the segments containing the rides.

Position the "pompom" tokens in a pile next to the "pompom" square on the board. Place the 2 dice next to them.

Each player picks a number of "child" playing pieces, which must share the same background colour. In a 4-player game, each player takes 3 playing pieces. In a 3-player game, each player takes 4 playing pieces. In a 2-player game, each player takes 5 playing pieces. All of the playing pieces are shuffled, "child" side face down, and then lined up in a queue leading to the "entrance" to the carousel. The playing pieces are then turned over, "child" side face up.



The wheel is correctly positioned: The segment containing the swan ride is well-centred over the orange segment.



The wheel is not correctly positioned: The segment containing the swan ride is not well-centred over the orange segment.



Conținut: tablă de joc cu carusel rotativ, 17 piese de joc „copil”, 10 jetoane pompon și 2 zaruri.

Cum funcționează jocul: Copiii îndrăgesc caruselul, dar, mai ales, visează să prindă pomponul. Rând pe rând, fiecare dintre copii va fi plimbat în carusel. Când îi vine rândul să joace, fiecare jucător aruncă cele 2 zaruri și alege unul dintre cele două numere aruncate pentru a roti caruselul, încercând să-și aterizeze copiii în fața pătratului cu pompon.

Scopul jocului: Prinde cel mai mare pompon.

Configurare: Poziționați tabla în centrul jucătorilor. Asigurați-vă că roata carusel este aliniată cu segmentele care conțin cursele.

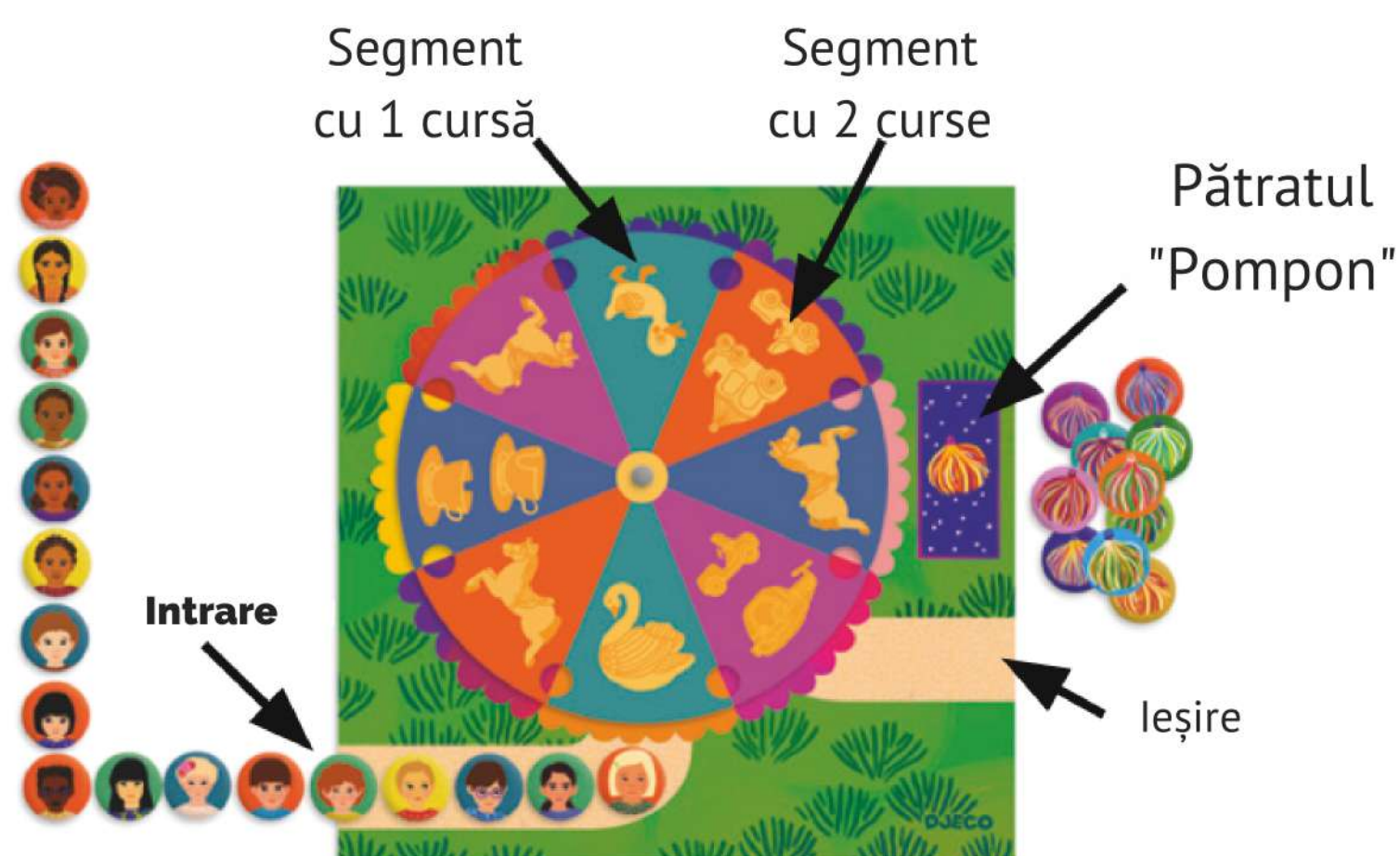
Poziționați jetoanele „pompon” într-o grămadă lângă pătratul „pompon” de pe tablă. Puneți cele 2 zaruri lângă ele.

Fiecare jucător alege un număr de piese de joc „copil”, care trebuie să aibă aceeași culoare de fundal.

Într-un joc cu 4 jucători, fiecare jucător ia 3 piese de joc. Într-un joc cu 3 jucători, fiecare jucător ia 4 piese de joc.

Într-un joc cu 2 jucători, fiecare jucător ia 5 piese de joc.

Toate piesele de joc sunt amestecate, cu partea „copil” cu fața în jos, și apoi aliniate într-o coadă care duce la „intrarea” în carusel. Piesele de joc sunt apoi întoarse, cu partea „copil” în sus.



Roata este poziționată corect: Segmentul care conține plimbarea lebedei este bine centrat peste segmentul portocaliu.



Roata nu este poziționată corect: Segmentul care conține plimbarea lebedei nu este bine centrat peste segmentul portocaliu.

How to play:

The player with the closest birthday starts, followed by the other players in turn in clockwise order.

When it is their turn, the player carries out the following actions, in this order:

1/ Seat children on the carousel

- If there is 1 open space on the segment next to the entrance, the player seats the 1st child in the queue on the carousel.
- If there are 2 open spaces in that segment, they seat the first 2 figures in the queue on the carousel. The first child in the queue is seated at the back of the segment.



Then, all the playing pieces in the queue move forward towards the entrance.

2/ Rotate the carousel

The player rolls the 2 dice and then rotates the carousel. The carousel turns in a clockwise direction. The player chooses the number on one of the 2 dice and rotates the carousel by the same number of spaces.



Starting position: The player has rolled a 2 and a 3 with the dice.



Cum se joaca:

Jucătorul cu cea mai apropiată zi de naștere începe, urmat de ceilalți jucători, pe rând, în sensul acelor de ceasornic. Când este rândul său, jucătorul efectuează următoarele acțiuni, în această ordine:

1 Urcati copiii în carusel

- Dacă există un loc liber pe segmentul de lângă intrare, jucătorul urcă primul copil din coadă în carusel.
- Dacă există 2 spații libere pe segmentul respectiv, jucătorul urcă primii 2 copii din coadă în carusel. Primul copil din coadă este așezat în partea din spate a segmentului.



Apoi, toate piesele de joc din coadă se îndreaptă spre intrare.

2 Rotiți caruselul

Jucătorul aruncă cele 2 zaruri și apoi rotește caruselul. Caruselul se rotește în sensul acelor de ceasornic. Jucătorul alege numărul de pe unul dintre cele 2 zaruri și rotește caruselul același număr de spații.



Poziția de pornire: Jucătorul a aruncat un 2 și un 3 cu zarurile.

$$\text{Zar 1} = 2 \quad \text{Zar 2} = 3$$



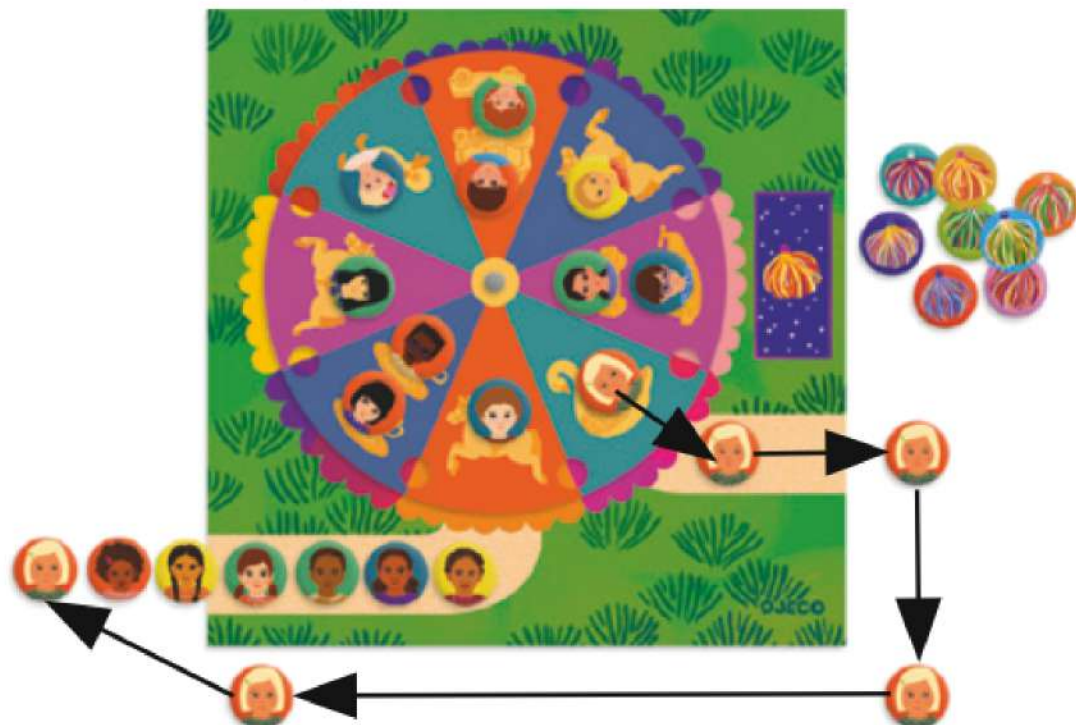
The player uses the 2 and rotates the carousel by 2 spaces.



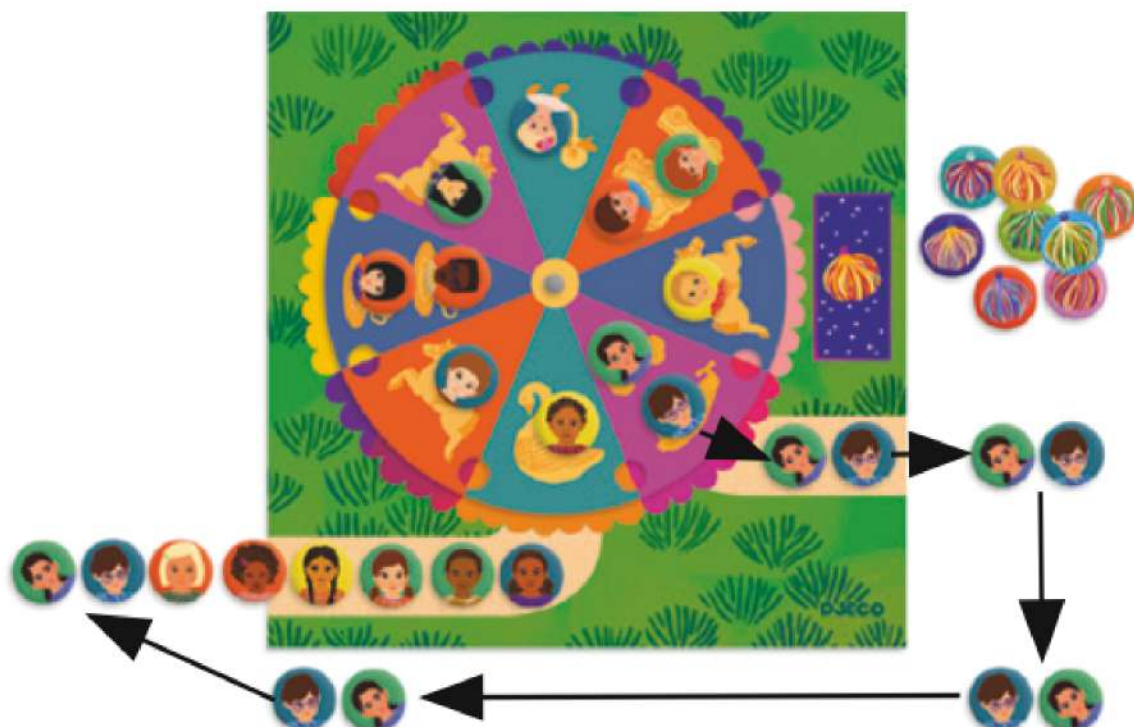
The player uses the 3 and rotates the carousel by 3 spaces.

After the carousel has rotated the players check if they have won a "pompom" token and if any children need to get off the carousel.

Getting off the carousel



- If 1 child has landed next to the exit, they must get off the carousel and join the end of the queue to be re-seated on the carousel.



- If 2 children have landed next to the exit, they must both get off the carousel and join the end of the queue to be re-seated on the carousel. The child that is closest to the outer edge of the carousel must get off first.



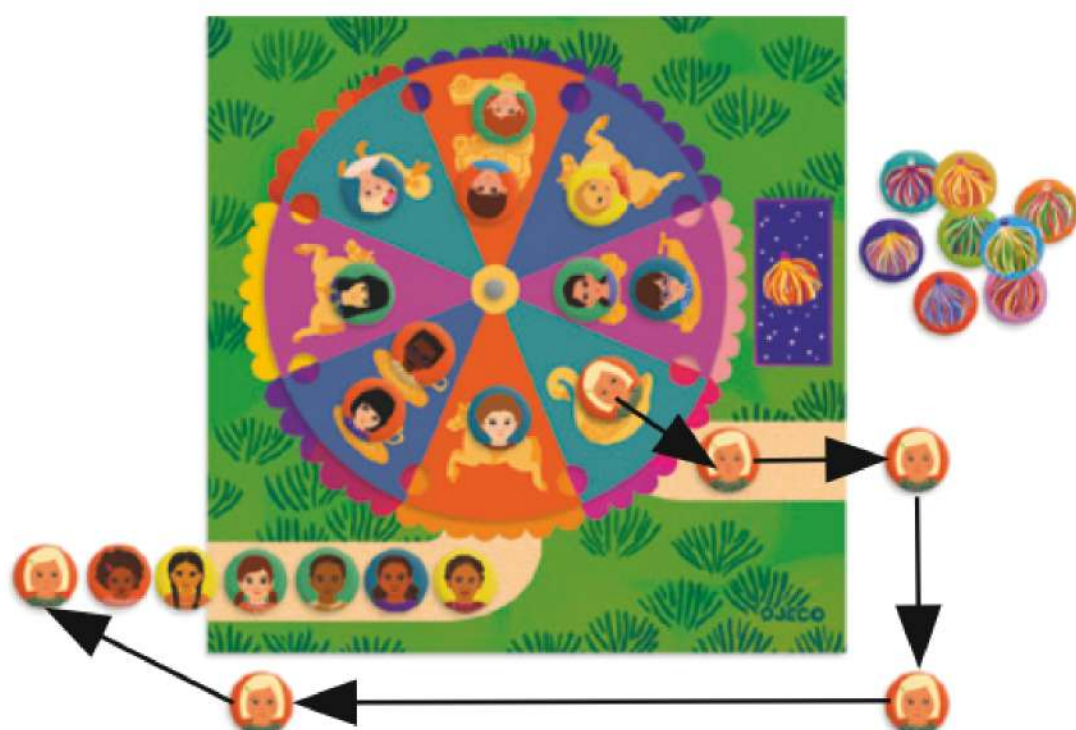
Jucătorul folosește 2 și rotește caruselul cu 2 spatii.



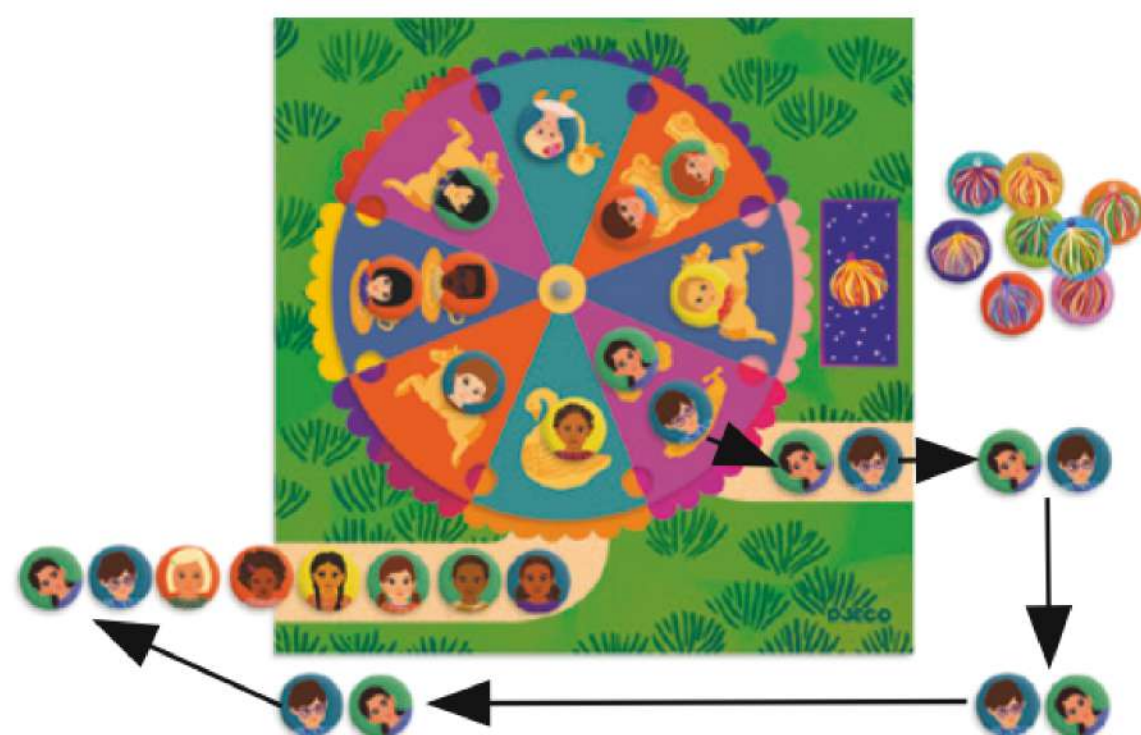
Jucătorul folosește 3 și rotește caruselul cu 3 spatii.

După ce caruselul s-a rotit, jucătorii verifică dacă au câștigat un jeton „pompom” și dacă trebuie să coboare cineva din carusel.

Coborârea din carusel

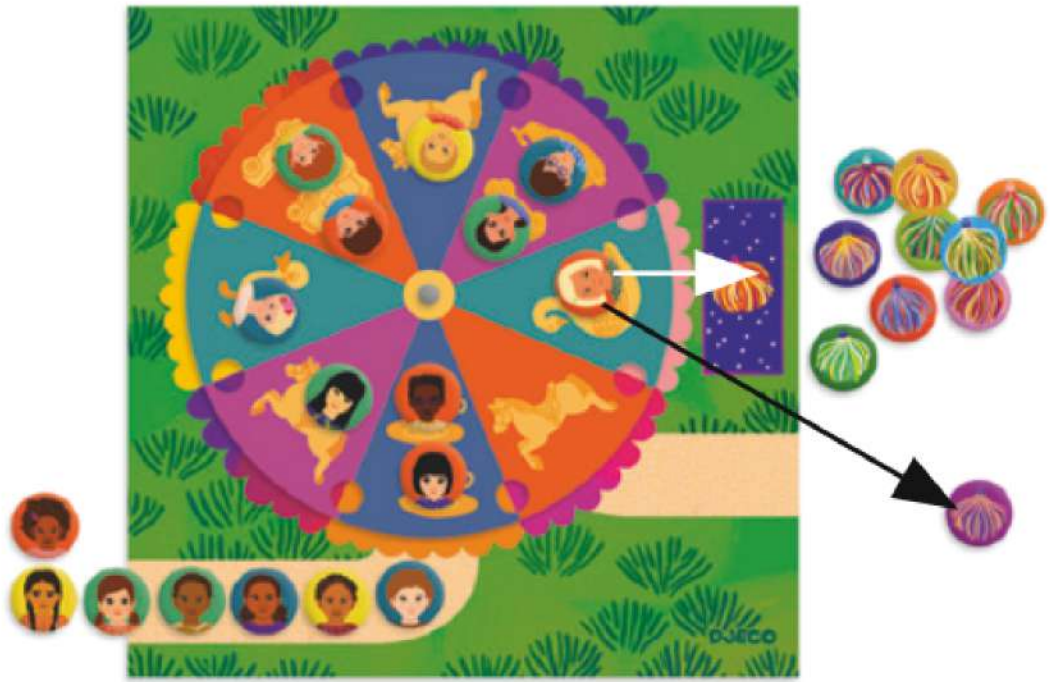


- Dacă un copil a aterizat lângă ieșire, trebuie să coboare din carusel și să se alăture la capătul cozii pentru a urca din nou în carusel.

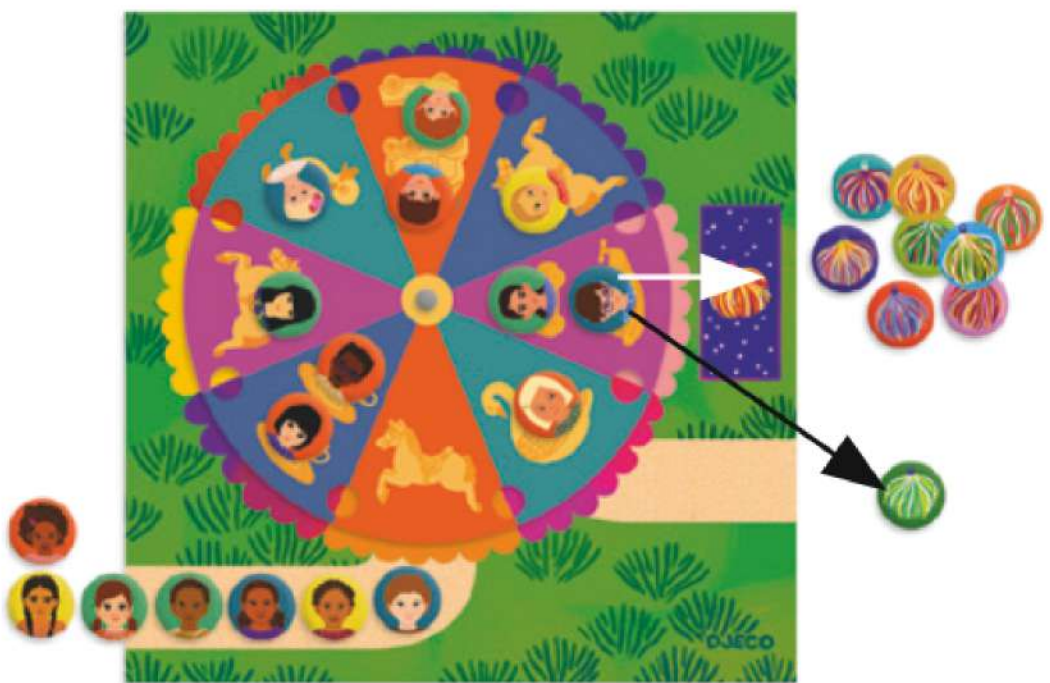


- Dacă lângă ieșire au aterizat 2 copii, trebuie să coboare amândoi din carusel și să se pună la capătul cozii pentru a reurca în carusel. Copilul care este cel mai apropiat de marginea exterioară a caruselului trebuie să coboare mai întâi.

Winning a pompom



- If 1 child has landed next to the "pompom" square, the player to whom that child belongs wins a "pompom" token.



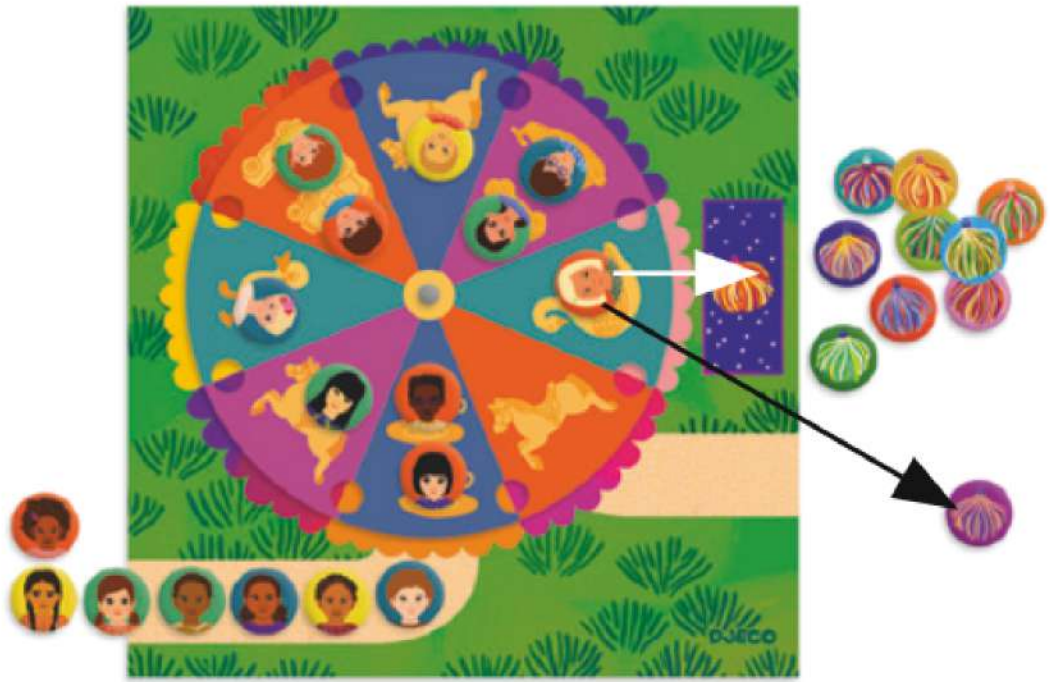
- If 2 children have landed next to the "pompom" square (the segment they are in must contain 2 rides), the players to whom those children belong play a round of rock paper scissors. The winner is awarded a "pompom" token.

The player with the blue playing pieces has won rock paper scissors. That player wins a "pompom" token.

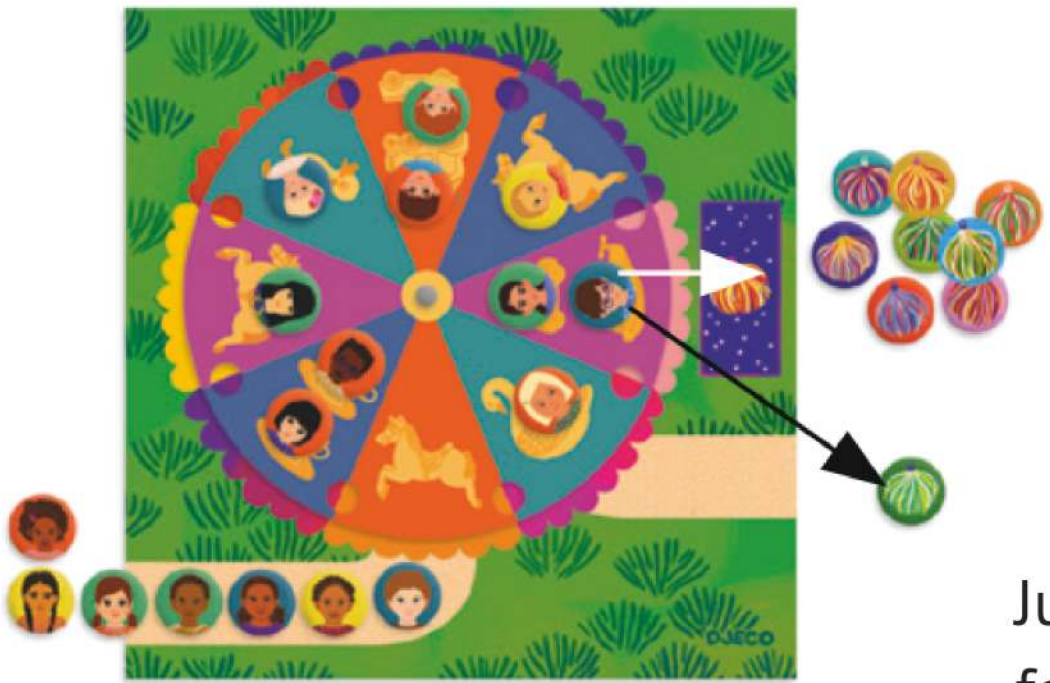
- If the round of rock paper scissors results in a tie, the players play again until there is a winner.
 - If the 2 children in the segment belong to the same player, there is no need to play rock paper scissors. The player in question wins a "pompom" token.
- The player who has won a pompom takes a token and places it in front of themselves.

End of the game: The game ends when a player wins the last "pompom" token.
The player that has the most tokens wins the game.

Câștigarea unui pompon



- Dacă un copil a aterizat lângă careul „pompon”, jucătorul căruia îi aparține acel copil câștigă un jeton „pompon”.



- Dacă 2 copii au aterizat lângă pătratul „pompon” (segmentul în care se află trebuie să conțină 2 curse), jucătorii cărora le aparțin acei copii joacă o rundă de piatră-foarfecă-hârtie. Câștigătorul primește un jeton „pom- pom”.

Jucătorul cu piesele de joc albastre a câștigat jocul de piatră-hârtie-foarfecă. Jucătorul respectiv câștigă un jeton „pompon”.

- Dacă runda de piatră-hârtie-foarfecă rezultă în egalitate, jucătorii joacă din nou până când există un câștigător.

- Dacă cei 2 copii din segment aparțin aceluiași jucător, nu este nevoie să jucați.

Jucătorul în cauză câștigă un jeton „pompon”.

Jucătorul care a câștigat un pompon ia un jeton și îl pune în fața lui.

Sfârșitul jocului: Jocul se termină când un jucător câștigă ultimul jeton „pompon”.

Jucătorul care are cele mai multe jetoane câștigă jocul.



ATTENTION: PARTI MICI.

DJ00804



Adresses sur quefairedemesdechets.fr