

# Pompon



5 *ans years*  
*años Jahre*  
-10



# ★ Pompon

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto  
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x10



x2



x17



x1

## F Règle du jeu



5 - 10 ans



2 à 4 joueurs

**Contenu :** 1 plateau de jeu avec un manège qui tourne, 17 pions « enfant », 10 jetons « pompon », 2 dés.

**Principe :** Les enfants adorent les manèges mais, par-dessus tout, ils rêvent d'attraper le pompon. Tour à tour, les enfants vont prendre place sur une attraction. À leur tour de jeu, les joueurs lancent les 2 dés et choisissent la valeur d'un des deux pour faire tourner le manège et positionner leurs propres personnages devant la case des pompons.

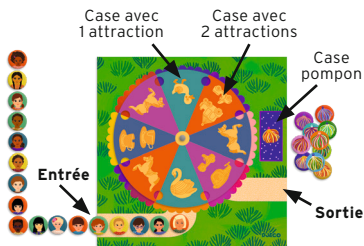
**But du jeu :** Attraper le plus de pompons.

**Mise en place :** Le plateau est posé au centre des joueurs. Attention, la roue qui représente le manège doit être bien alignée par rapport aux cases des attractions.

Les jetons « pompon » sont posés en tas à côté de la case « pompon » du plateau. Les 2 dés sont posés à côté.

Chaque joueur choisit des pions « enfant » avec la même couleur de fond. À 4 joueurs : chacun prend 3 pions. À 3 joueurs : chacun prend 4 pions. À 2 joueurs : chacun prend 5 pions.

Tous les pions sont mélangés, faces « enfant » cachées, puis mis en file indienne devant la case « entrée » du manège. Les pions sont ensuite retournés, faces « enfants » visibles.



La roue est bien positionnée : la case du cygne est bien centrée au-dessus de la case orange



La roue n'est pas bien positionnée : la case du cygne n'est pas centrée au-dessus de la case orange

## Déroulement du jeu :

Le joueur dont l'anniversaire est le plus proche commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur réalise les actions suivantes, dans cet ordre:

### 1/ Monter sur le manège

- S'il y a 1 place sur la case à côté de l'entrée, le joueur fait monter le 1er personnage de la file sur le manège.
- S'il y a 2 places, il fait monter les 2 premiers personnages de la file. Le premier de la file monte au fond de la case.



Puis, tous les pions de la file avancent vers l'entrée.

### 2/ Faire tourner le manège

Le joueur lance les 2 dés, puis il fait tourner le manège. Le manège tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur choisit la valeur d'un des 2 dés et fait tourner le manège d'autant de cases.



Position de départ : Le joueur a obtenu un 2 et un 3 aux dés.

$$\text{dés} = 2 \quad \text{dés} = 3$$



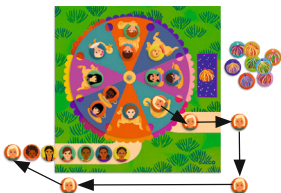
Le joueur utilise le dé 2 et fait tourner le manège de 2 cases.



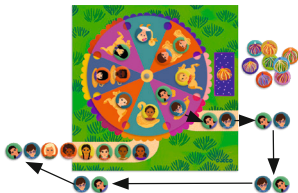
Le joueur utilise le dé 3 et fait tourner le manège de 3 cases.

Après la rotation du manège les joueurs vérifient s'ils ont gagné un jeton « pompon » et si de enfants doivent descendre du manège.

### Sortir du Manège

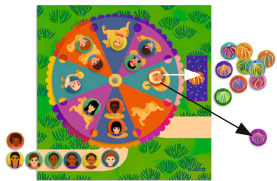


- Si 1 personnage se trouve à côté de la sortie, il doit descendre du manège et se positionner à la fin de la queue pour monter sur le manège.

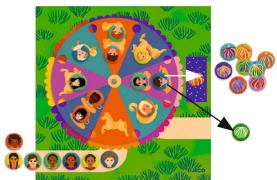


- Si 2 personnages se trouvent à côté de la sortie, ils doivent descendre du manège et se positionner à la fin de la queue pour monter sur le manège. Le personnage qui sort en premier est celui qui se trouve le plus près du bord.

## Gagner un pompon :



- Si 1 personnage se trouve à côté de la case « pompon », le joueur à qui appartient ce personnage gagne un jeton « pompon ».



- Si 2 personnages se trouvent à côté de la case « pompon » (la case où ils se trouvent comporte 2 attractions), les joueurs à qui appartiennent ces personnages font un tour de « chifoumi » (pierre / feuille / ciseaux). Le gagnant remporte un jeton « pompon ».

*Le joueur qui a les personnages bleus a gagné le chifoumi, il remporte un jeton « pompon ».*

- S'il y a égalité lors du tour de chifoumi, les joueurs recommencent jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

- Si les 2 personnages de la case appartiennent au même joueur, pas besoin de faire un chifoumi et le joueur remporte un jeton « pompon ».

Le joueur qui a gagné un pompon récupère un jeton et le pose devant lui.

**Fin de la partie :** La partie prend fin quand le dernier jeton « pompon » est gagné par un joueur. Celui qui en détient le plus remporte la partie.



**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.

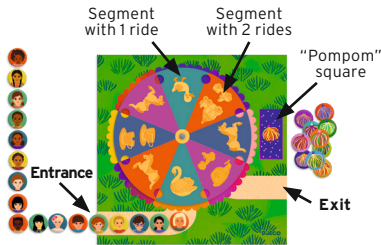
**Aim of the game:** Catch the most pompom.

**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.

## 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.

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





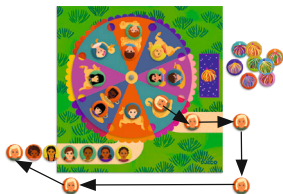
The player uses the 2 and rotates the carousel by 2 spaces.



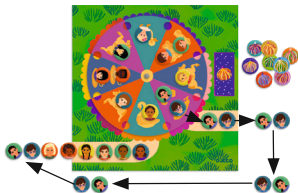
The player uses the 3 and rotates the carousel by 3 spaces.

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

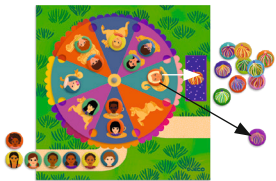


- If 1 child has landed next to the exit, they must get off the carousel and join the end of the queue to be re-seated on the carousel.

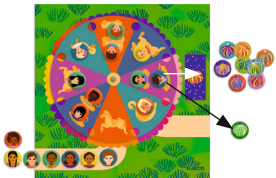


- If 2 children have landed next to the exit, they must both get off the carousel and join the end of the queue to be re-seated on the carousel. The child that is closest to the outer edge of the carousel must get off first.

## 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.

*A game by Christian Roullier*

## D Spielregeln



5 - 10 Jahre



2 - 4 Spieler

**Inhalt:** 1 Spielplan mit drehbarem Karussell, 17 Kinder-Spielsteine, 10 Pompon-Chips, 2 Würfel.

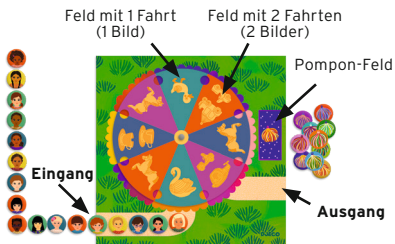
**Spielidee:** Die Kinder lieben das Karussell, aber vor allem träumen sie davon, möglichst viele Pompons zu fangen. Einzel nacheinander setzt sich jedes Kind ins Karussell. Wenn du am Zug bist, würfelst du mit den beiden Würfeln und wählst eine der beiden Zahlen, um das Karussell zu drehen. Schaffst du es, dass dabei deine eigenen Kindern bei einem Pompon landen?

**Spielziel:** Wer am Spielende die meisten Pompons hat, gewinnt.

**Spielvorbereitung:** Legt den Spielplan in die Tischmitte. Wenn ihr mit einem Finger in eins der Löcher im Karussell fasst, könnt ihr die Drehscheibe gut drehen. Stellt das Karussell so ein, dass die dreieckigen Felder genau auf die Farbfelder am Rand zeigen (s. Bilder). Legt die Pompon-Chips in einem Stapel neben das Pompon-Feld auf dem Spielplan. Daneben legt ihr die beiden Würfel.

Jede Person nimmt eine bestimmte Anzahl Spielsteine, die alle die gleiche Hintergrundfarbe haben: 4 Personen: 3 Spielsteine pro Person. 3 Personen: 4 Spielsteine pro Person. 2 Personen: 5 Spielsteine pro Person.

Legt die übrigen Spielsteine zurück in die Schachtel. Mischt alle Spielsteine verdeckt und legt sie als Warteschlange vor den Eingang des Karussells. Dann dreht ihr die Spielsteine um, sodass ihr die Kinder sehen könnt.



Die Drehscheibe liegt richtig: Das türkisene Feld liegt über dem orangenen Randfeld.



Das Karussell liegt nicht richtig: Das türkisene Feld liegt nicht mittig über dem orangenen Randfeld.

## Spielverlauf:

Die Person, die als Nächstes Geburtstag hat, fängt an. Danach sind die anderen Personen einzeln im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Wenn du am Zug bist, führst du die folgenden Aktionen in der folgenden Reihenfolge aus:

### 1. Setze Kinder ins Karussell

- Wenn auf dem Feld beim Eingang 1 Platz frei ist, setzt du das erste Kind der Warteschlange dorthin (auf das Bild).
- Gibt es dort zwei freie Plätze (das Feld zeigt also zwei Bilder und dort liegen keine Spielsteine), setzt du die ersten beiden Kinder der Warteschlange auf die beiden Bilder.



Alle nachfolgenden Kinder in der Schlange rutschen Richtung Eingang.

### 2. Dreh das Karussell

Würfle mit beiden Würfeln und dreh dann das Karussell. Wähle eine der beiden gewürfelten Zahlen und drehe das Karussell um so viele Felder, wie die Zahl zeigt. Das Karussell dreht sich immer im Uhrzeigersinn.



Startaufstellung: Die Person hat eine 2 und eine 3 gewürfelt.





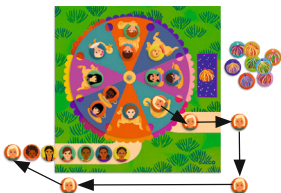
Die Person nimmt die 2 und dreht das Karussell um 2 Felder.



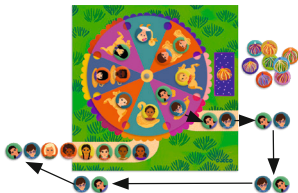
Oder: Die Person nimmt die 3 und dreht das Karussell um drei Felder.

Nach dem Drehen prüfen die Mitspielenden, ob sie einen Pompon gewonnen haben oder ob Kinder das Karussell verlassen müssen.

### Das Karussell verlassen



- Ist ein Kind beim Ausgang gelandet, muss es aus dem Karussell genommen werden und sich hinten an der Warteschlange anstellen. Später kann es dann wieder mitfahren.



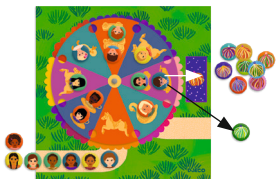
- Sind sogar zwei Kinder beim Ausgang gelandet, müssen beide das Karussell verlassen und sich hinten an der Warteschlange anstellen. Das Kind, das dichter am äußersten Rand des Karussells war, steigt zuerst aus und stellt sich an der Schlange an.

## Einen Pompon nehmen-



- Ist ein Kind neben dem Pompon-Feld gelandet, darf die Person, zu der das Kind gehört, sich einen beliebigen Pompon-Chip nehmen.

*Die Person mit den orangenen Spielsteinen nimmt sich einen Pompon-Chip.*



- Sind sogar zwei Kinder neben dem Pompon-Feld gelandet (weil das Feld zwei Bilder zeigt), darf sich trotzdem nur eine Person von beiden einen Pompon-Chip nehmen. Die Entscheidung, fällt in einer Runde Schere-Stein-Papier.


*Die Person mit den blauen Spielsteinen hat Schere-Stein-Papier gewonnen. Sie nimmt sich einen Pompon-Chip.*


- Geht die Runde Schere-Stein-Papier unentschieden aus, machen die Personen noch eine Runde usw., bis es eine Entscheidung gibt.
- Gehören beide Kinder zur gleichen Person, gibt es keine Entscheidung durch Schere-Stein-Papier. Die Person nimmt sich einfach einen Pompon-Chip.

**Spielende:** Das Spiel ist zu Ende, sobald eine Person den letzten Pompon-Chip nimmt. Die Person mit den meisten Pompon-Chip gewinnt!

*Ein Spiel von Flavien Dauphin*

## E Reglas del juego

 5 - 10 años

 2 - 4 jugadores

**Contenido:** 1 tablero de juego con un tiovivo que da vueltas, 17 fichas "niño", 10 fichas "pompón", 2 dados.

**Bases del juego:** A los niños les encantan los tiovivos pero, sobre todo, sueñan con atrapar el pompón. Cada uno a su turno, los niños ocuparán uno de los asientos del tiovivo. Cuando llega su turno, los jugadores lanzan los 2 dados y eligen el valor de uno de ellos para hacer girar el tiovivo y situar a sus propios personajes delante de la casilla "pompón".

**Objetivo del juego:** Atrapar el mayor número de pompones.

**Preparación:** Se coloca el tablero en medio de los jugadores. Importante: la ruleta que representa el tiovivo debe estar correctamente alineada con respecto a las casillas que contienen los asientos de la atracción.

Las fichas "pompón" se colocan en una pila junto a la casilla "pompón" del tablero. Los 2 dados se colocan a un lado.

Cada jugador elige sus fichas "niño" con el mismo color de fondo. Con 4 jugadores: cada uno coge 3 fichas. Con 3 jugadores: cada uno coge 4 fichas. Con 2 jugadores: cada uno coge 5 fichas.

Se mezclan todas las fichas, con la cara "niño" boca abajo, y después se colocan en fila india delante de la casilla "entrada" del tiovivo. A continuación, se da la vuelta a las fichas, con la cara "niño" boca arriba.



La ruleta está correctamente colocada: la casilla del cisne está bien centrada con respecto a la casilla naranja.



La ruleta no está correctamente colocada: la casilla del cisne no está centrada con respecto a la casilla naranja.

## Desarrollo del juego:

Empieza el jugador cuyo cumpleaños esté más cerca, y luego se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Durante su turno, el jugador lleva a cabo las siguientes acciones, en este orden:

### 1/ Subir al tiiovivo

- Si hay 1 asiento en la casilla junto a la entrada, el jugador sube al 1-er personaje de la fila al tiiovivo.
- Si hay 2 asientos, entonces sube a los 2 primeros personajes de la fila. El primero de la fila sube al asiento del fondo de la casilla.



A continuación, todas las fichas de la fila avanzan hacia la entrada.

### 2/ Hacer girar el tiiovivo

El jugador lanza los 2 dados y después hace girar el tiiovivo. El tiiovivo gira en el sentido de las agujas del reloj. El jugador elige el valor de uno de los 2 dados y hace girar el tiiovivo el número de casillas correspondiente.



Posición de salida: El jugador consigue un 2 y un 3 en los dados.

$$\text{Dado con 2} = 2 \quad \text{Dado con 3} = 3$$





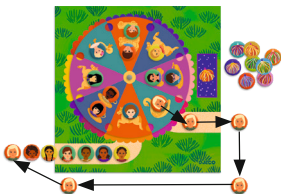
*El jugador utiliza el dado con el valor 2 y hace girar el tiovivo 2 casillas.*



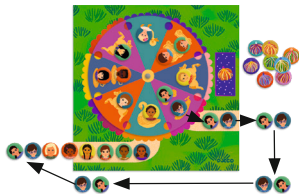
*El jugador utiliza el dado con el valor 3 y hace girar el tiovivo 3 casillas.*

Después de girar el tiovivo, los jugadores comprueban si han ganado una ficha "pompón" y si hay algún niño que deba bajarse del tiovivo.

### Salir del tiovivo



- Si hay 1 personaje junto a la salida, debe bajarse del tiovivo y colocarse al final de la fila para volver a montarse en él.

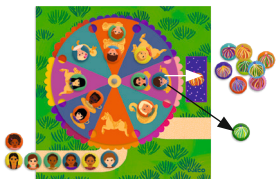


- Si hay 2 personajes junto a la salida, deben bajarse del tiovivo y colocarse al final de la fila para volver a montar en él. El primer personaje en salir es el que se encuentra más cerca del borde.

## Ganar un pompón



- Si hay 1 personaje junto a la casilla "pompón", el jugador al que pertenece dicho personaje gana una ficha "pompón".



- Si hay 2 personajes junto a la casilla "pompón" (la casilla en la que se encuentran tiene 2 asientos), los jugadores a los que pertenecen dichos personajes se la juegan a "piedra, papel o tijera". El ganador se lleva una ficha "pompón".

*El jugador que tiene los personajes con fondo azul ha ganado a "piedra, papel o tijera" y se lleva una ficha "pompón".*

- Si los jugadores empatan a "piedra, papel o tijera", siguen jugando hasta que haya un ganador.

- Si los 2 personajes de la casilla pertenecen al mismo jugador, no es necesario jugar a "piedra, papel o tijera" y el jugador se lleva una ficha "pompón".

El jugador que haya ganado un pompón coge una ficha y se la pone delante.

**Fin de la partida:** La partida termina cuando un jugador gana la última ficha "pompón". El jugador que más fichas "pompón" tenga, gana la partida.

*Un juego de Christian Roullier*

# Regolamento del gioco



5 - 10 anni



2 - 4 giocatori

**Contenuto:** 1 tabellone di gioco con una giostra che gira, 17 pedine bambino, 10 gettoni pompon, 2 dadi.

**Principio:** i bambini adorano le giostre, ma più di qualsiasi altra cosa, sognano di prendere il pompon. Ognuno al proprio turno, i bambini prenderanno posto su un'attrazione. Durante il proprio turno, i giocatori lanciano i 2 dadi e scelgono il punteggio di uno dei due per far girare la giostra e posizionare i propri personaggi davanti alla casella dei pompon.

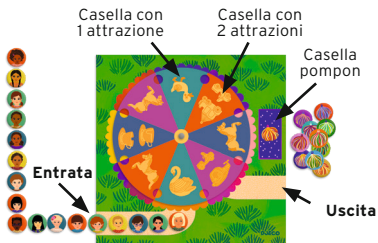
**Scopo del gioco:** prendere più pompon possibile.

**Preparazione:** il tabellone è posizionato al centro tra i giocatori. Attenzione: la ruota che rappresenta la giostra deve essere ben allineata rispetto alle caselle delle attrazioni.

I gettoni pompon sono posizionati in una pila a fianco alla casella pompon del tabellone. I 2 dadi sono posizionati a lato.

Ciascun giocatore sceglie le pedine bambino con lo sfondo dello stesso colore. Con 4 giocatori: ciascuno prende 3 pedine. Con 3 giocatori: ciascuno prende 4 pedine. Con 2 giocatori: ciascuno prende 5 pedine.

Mescolare tutte le pedine, con il lato bambino nascosto, poi metterle in fila indiana davanti alla casella entrata della giostra. Girare poi le pedine, con il lato bambino visibile.



La ruota è ben posizionata: la casella del cigno è ben centrata sulla casella arancione



La ruota non è ben posizionata: la casella del cigno non è centrata sulla casella arancione

## Svolgimento del gioco:

il giocatore il cui compleanno è il più prossimo inizia, poi si gioca in senso orario. Durante il proprio turno, il giocatore compie le seguenti azioni, in quest'ordine:

### 1/ Salire sulla giostra

- Se c'è 1 posto sulla casella a fianco all'entrata, il giocatore fa salire il 1° personaggio della fila sulla giostra.
- Se ci sono 2 posti, fa salire i primi 2 personaggi della fila. Il primo della fila sale in fondo alla casella.



Poi tutte le pedine della fila avanzano in direzione dell'entrata.

### 2/ Far girare la giostra

Il giocatore lancia i 2 dadi, poi fa girare la giostra. La giostra gira in senso orario. Il giocatore sceglie il punteggio di uno dei 2 dadi e fa girare la giostra dello stesso numero di caselle.



Posizione di partenza: il giocatore ha ottenuto un 2 e un 3 ai dadi.

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



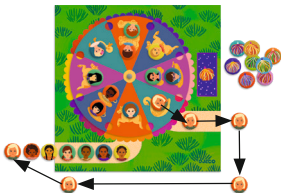
Il giocatore utilizza il dado del 2 e fa girare la giostra di 2 caselle.



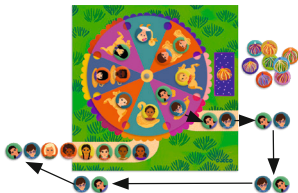
Il giocatore utilizza il dado del 3 e fa girare la giostra di 3 caselle.

Dopo il giro della giostra i giocatori verificano se hanno vinto un gettone pompon e se ci sono bambini che devono scendere dalla giostra.

### Scendere dalla giostra

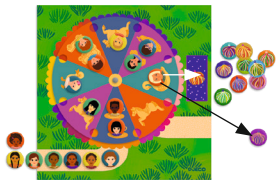


- Se 1 personaggio si trova a fianco alla casella dell'uscita, deve scendere dalla giostra e posizionarsi alla fine della fila per salire sulla giostra.

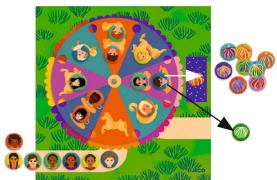


- Se 2 personaggi si trovano a fianco alla casella dell'uscita, devono scendere dalla giostra e posizionarsi alla fine della fila per salire sulla giostra. Esce per primo il personaggio che si trova più vicino al bordo.

## Vincere un pompon



- Se 1 personaggio si trova a fianco alla casella pompon, il giocatore a cui appartiene il personaggio vince un gettone pompon.



- Se 2 personaggi si trovano a fianco alla casella pompon (la casella dove si trovano include 2 attrazioni), i giocatori a cui appartengono i personaggi fanno una partita di sasso/carta/forbici. Chi vince ottiene un gettone pompon.

*Il giocatore che ha i personaggi blu ha vinto a sasso/carta/forbici e ottiene un gettone pompon.*

- Se la partita di sasso/carta/forbici termina con un pareggio, i giocatori ricominciano finché uno non vince.

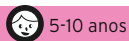
- Se i 2 personaggi della casella appartengono allo stesso giocatore, non è necessario fare una partita di sasso/carta/forbici e il giocatore ottiene un gettone pompon.

Il giocatore che ha vinto un pompon recupera un gettone e lo appoggia davanti a sé.

**Fine del gioco:** la partita finisce quando un giocatore vince l'ultimo gettone pompon. Vince la partita chi ne ha di più.

*Un gioco di Christian Roullier*

## P Regras do jogo



5-10 anos



2 - 4 jogador

**Conteúdo:** 1 tabuleiro de jogo com um carrocel giratório, 17 peças redondas com rostos de crianças, 10 fichas “borla”, 2 dados.

**Princípio:** As crianças adoram os carrocéis, mas, acima de tudo, desejam apanhar a borla. Sucessivamente, cada criança senta-se numa das figuras. Quando chega a sua vez de jogar, cada jogador lança os 2 dados e escolhe o valor de um deles para girar o carrocel e posicionar o seu personagem na casa das borlas.

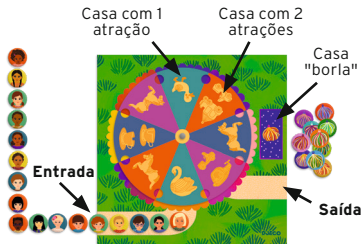
**Objetivo do jogo:** apanhar o máximo de borlas.

**Preparação:** o tabuleiro coloca-se no centro dos jogadores. Atenção! A roleta que representa o carrocel deve ficar bem alinhada relativamente às casas com atrações.

As fichas “borla” amontoam-se ao lado da casa “borla” do tabuleiro. Os 2 dados pousam-se ao lado das fichas.

Cada jogador escolhe peças “crianças” com o fundo da mesma cor. Jogo a 4: cada jogador guarda 3 peças. Jogo a 3: cada jogador guarda 4 peças. Jogo a 2: cada jogador guarda 5 peças.

Misturar as peças com os rostos de crianças ocultos e colocá-las em fila indiana em frente da casa “entrada” do carrocel. Em seguida, voltar as peças com a face “rosto de criança” para cima.



A roleta está bem posicionada com a casa do cisne bem centrada por cima da casa cor-de-laranja.



A roleta não está bem posicionada porque a casa do cisne não está centrada por cima da casa cor-de-laranja.

## Como jogar:

O jogador cujo aniversário é o mais próximo começa, em seguida joga-se no sentido dos ponteiros de um relógio.

Sucessivamente, cada jogador realiza as ações descritas abaixo na ordem indicada:

### 1/ Sentar-se no carrocel

- Se há 1 casa livre ao lado da entrada, o jogador põe o 1º personagem da fila no carrocel.
- Se há 2 casas livres, ele põe os 2 primeiros personagens da fila no carrocel. O primeiro da fila senta-se no fundo da casa.



Depois, todas as peças da fila avançam para a entrada.

### 2/ Girar o carrocel

O jogador lança os 2 dados e depois gira o carrocel. O carrocel gira no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador escolhe o resultado de um dos 2 dados e avança o carrocel o número de pontos escolhido.



Posição inicial: o jogador obteve 2 num dos dados e 3 no outro.

$$\text{dados} = 2 \quad \text{dados} = 3$$





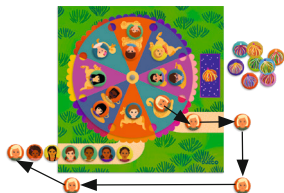
O jogador utiliza o dado 2 e avança o carrocel 2 casas.



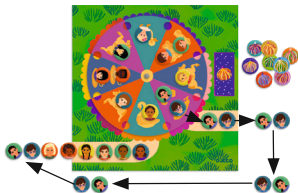
O jogador utiliza o dado 3 e avança o carrocel 3 casas.

Após a rotação do carrocel, os jogadores verificam se ganharam uma ficha "borla" e se as crianças devem descer do carrocel.

### Sair do carrocel



- Se 1 personagem se encontra junto da saída, ele deve sair do carrocel e posicionar-se no fim da bicha para voltar a entrar no carrocel.

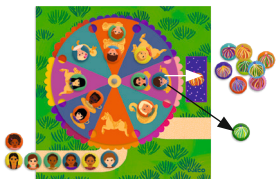


- Se 2 personagens se encontram junto da saída, eles devem sair do carrocel e posicionar-se no fim da bicha para voltarem a entrar no carrocel. O primeiro a sair é o personagem que se encontra mais perto do bordo.

## Ganhar uma borla



- Se 1 personagem ficou ao lado da casa "borla", o jogador a quem pertence esse personagem ganha uma ficha "borla".



- Se 2 personagens se encontram ao lado da casa "borla" (a casa em que se encontram tem 2 figuras), os jogadores que possuem esses personagens jogam pedra, papel ou tesoura. Quem ganhar o pedra, papel ou tesoura recebe uma ficha "borla".

*O jogador que tem as personagens azuis ganhou ao pedra, papel ou tesoura e recebe uma ficha "borla".*

- Se há empate no jogo de pedra, papel ou tesoura, os jogadores recomeçam até haver um vencedor.
- Se os 2 personagens dessa casa pertencem ambos ao mesmo jogador, não é preciso jogar pedra, papel ou tesoura e esse jogador ganha uma ficha "borla".

O jogador que ganhou uma "borla" recupera uma peça e coloca-a em frente a si.

**Fim da partida:** A partida termina quando a última ficha "borla" é ganha por um jogador. O jogador que ganhou mais borlas é o vencedor da partida.



**Inhoud:** 1 speelbord met een draaimolen die kan draaien, 17 fiches met een kind, 10 fiches met een kwast, 2 dobbelstenen.

**Principe:** Kinderen zijn dol op draaimolens, maar het liefst willen ze de kwast grijpen. Tijdens dit spel stappen de kinderen om beurten in een attractie. Elke speler gooit tijdens zijn beurt met de 2 dobbelstenen en kiest de waarde van één van beide dobbelstenen om de draaimolen te laten draaien. Hij moet zijn kinderfiches voor het veld van de kwast zien te plaatsen.

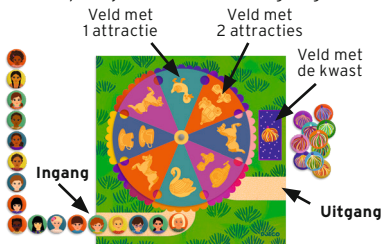
**Doel van het spel:** De meeste kwasten pakken.

**Vorbereiding:** Het speelbord wordt in het midden tussen de spelers in geplaatst. Let op: de draaiwijzer (die de draaimolen voorstelt) moet precies midden op de velden met de attracties liggen.

De fiches met een kwast worden op een stapeltje naast het veld met de kwast gelegd. De 2 dobbelstenen worden ernaast gelegd.

Elke speler kiest fiches met een kind die de dezelfde achtergrondkleur hebben. Bij 4 spelers: elke speler pakt 3 kinderfiches. Bij 3 spelers: elke speler pakt 4 kinderfiches. Bij 2 spelers: elke speler pakt 5 kinderfiches.

Alle kinderfiches worden geschud en met het plaatje naar beneden achter elkaar voor de ingang van de draaimolen geplaatst. Vervolgens worden de kinderfiches omgedraaid en met het plaatje naar boven neergelegd.



De draaiwijzer ligt goed: het veld met de zwaan ligt precies midden op het oranje veld



De draaiwijzer ligt niet goed: het veld met de zwaan ligt niet precies midden op het oranje veld

## Spelverloop:

De speler die als eerste jarig is mag beginnen. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld. Tijdens zijn beurt voert de speler de volgende acties uit, in deze volgorde:

### 1/ In de draaimolen stappen

- Als het veld naast de ingang 1 attractie bevat, laat de speler het kind vooraan in de rij in de draaimolen stappen.
- Als er 2 attracties zijn, mogen de eerste 2 kinderen in de rij in de draaimolen stappen. Het kind dat vooraan staat, gaat in de verste attractie van het veld zitten.



Daarna mogen alle kinderfiches in de rij richting de ingang worden verplaatst.

### 2/ De draaimolen laten draaien

De speler gooit met de 2 dobbelstenen en laat de draaimolen draaien. De draaimolen draait met de klok mee. De speler kiest de waarde van één van de 2 dobbelstenen en verplaatst de draaimolen evenveel velden.



Beginpositie: de speler heeft een 2 en een 3 gegooid met de dobbelstenen.

$$\text{Dobbelsteen met 2} = 2 \quad \text{Dobbelsteen met 3} = 3$$



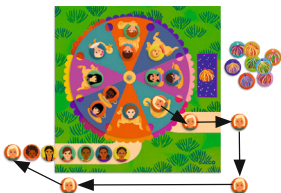
De speler kiest voor de 2 en verplaatst de draaimolen 2 velden.



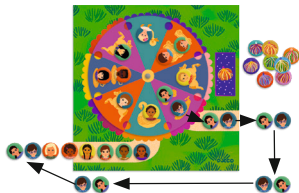
De speler kiest voor de 3 en verplaatst de draaimolen 3 velden.

Nadat de draaimolen heeft gedraaid, controleren de spelers of ze een kwast hebben gewonnen en of er kinderen uit de draaimolen moeten stappen.

### Uit de draaimolen stappen

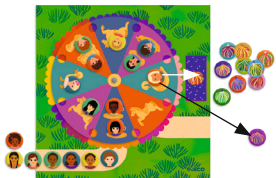


- Als 1 kind zich naast de uitgang bevindt, moet het uit de attractie stappen en achter in de rij aansluiten om weer in de draaimolen te kunnen stappen.

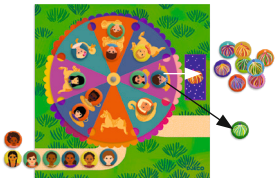


- Als 2 kinderen zich naast de uitgang bevinden, moeten ze uit de attractie stappen en achter in de rij aansluiten om weer in de draaimolen te kunnen stappen. Het kind dat het dichtst bij de uitgang staat moet als eerste uitstappen.

## Een kwast winnen



- Als er 1 kind naast het veld met de kwast staat, wint de speler bij wie dit kind hoort een fiche met een kwast.



- Als er 2 spelers naast het veld met de kwast staan (op een veld met 2 attracties), doen de spelers bij wie deze kinderen horen het spel 'steen, papier, schaar'. De winnaar krijgt een fiche met een kwast.

*De speler met de blauwe kinderfiches heeft het spel 'steen, papier, schaar' gewonnen en krijgt een fiche met een kwast.*

- Bij gelijkspel spelen ze net zolang 'steen, papier, schaar' totdat er een winnaar is.
- Als de 2 kinderen op het veld van dezelfde speler zijn, hoeft er geen 'steen, papier, schaar' gespeeld te worden en wint de speler een fiche met een kwast.

De speler die een kwast heeft gewonnen pakt een fiche en legt deze voor zich neer.

**Einde van het spel:** Het spel is afgelopen wanneer een speler de laatste kwast heeft gewonnen. De speler met de meeste kwasten wint het spel.

## S Spelregler



5 till 10 år



2 - 4 spelare

**Innehåll:** 1 spelplan med en karusell som snurrar, 17 figurbrickor, 10 brickor med garnbollar, 2 tärningar.

**Spelprinciper:** Barn älskar karuseller, men framförallt drömmer de om att fånga en garnboll. I tur och ordning tar barnen plats på karusellen. När det är ens tur kastar spelaren de 2 tärningarna och väljer ena tärningens värde för att få karusellen att snurra och placera sina figurbrickor framför garnbollsståndet.

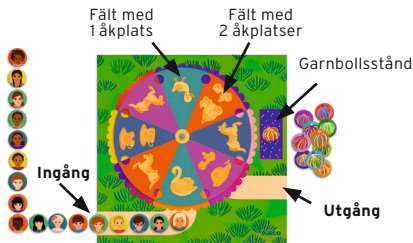
**Spelets mål:** Att få så många garnbollar som möjligt.

**Förberedelse:** Spelplattan placeras i mitten mellan spelarna. Obs! karusellsnurrar måste vara i linje med fälten som motsvarar åkplatserna.

Garnbollsbrickorna placeras i hög bredvid garnbollsståndet på spelplanen. De 2 tärningarna placeras i vid sidan om.

Varje spelare väljer figurbrickor med samma färg på bakgrunden. Med 4 spelare: tar varje sp 3 figurbrickor, 3 spelare: varje spelare tar 4 figurbrickor, 2 spelare: varje spelare tar 5 figurbrickor.

Alla figurbrickor blandas med sidan med ansiktet dold och placeras i kö framför karusellens ingång. Därefter vänds figurbrickorna så att sidan med barnansiktena blir synliga.



## Spelets gång:

Spelaren vars födelsedag är närmast börjar, därefter spelar man vidare medurs. När det är en spelares tur gör hen följande i den här ordningen:

### 1/ Kliver upp på karusellen

- Om det finns 1 plats i fältet vid ingången låter spelaren den 1:a figurbrickan i kön stiga på.
- Om det finns 2 platser låter spelaren de 2 första figurbrickorna i kön stiga på. Den första i kön sätter sig närmast mitten av karusellen.



Därefter går alla spelpjäser fram mot ingången.

### 2/Snurrar på karusellen

Spelaren kastar de 2 tärningarna och snurrar därefter på karusellen. Karusellen snurrar medurs. Spelaren väljer värdet på en av de 2 tärningarna och snurrar karusellen lika många steg som värdet på den valda tärningen.



Utgångsläge: Spelaren fick 2 och 3 med tärningarna.

$$\text{tärning} = 2 \quad \text{tärning} = 3$$





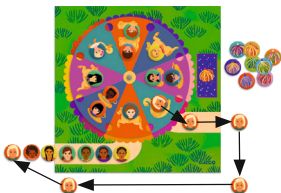
Spelaren väljer 2:an och snurrar karusellen 2 steg.



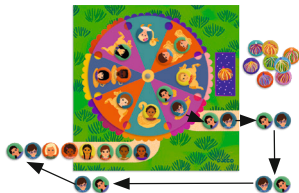
Spelaren väljer 3:an och snurrar karusellen 3 steg.

Efter att karusellen har snurrats kontrollerar spelarna om de har vunnit en garnbollsbricka och om en eller två figurbrickor måste stiga av karusellen.

### Stiga av från karusellen

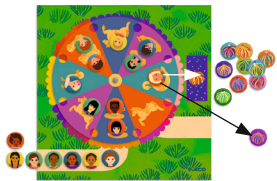


- Om 1 figurbricka hamnar bredvid utgången måste den stiga av karusellen och ställa sig sist i kön framför karusellen.

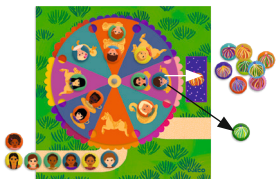


- Om 2 figurbrickor hamnar bredvid utgången måste båda stiga av och ställa sig sist i kön framför karusellen. Figurbrickan som stiger av först ställer sig före den andra i kön.

## Vinna en garnbollsbricka



- Om 1 figurbricka har hamnat framför garnbollsståndet, vinner ägaren till figurbrickan en garnbollsbricka.



- Om 2 figurbrickor hamnar framför garnbollsståndet (karusellfältet har 2 åkplatser) spelar spelarna ett parti sten-sax-påse. Vinnaren får en garnbollsbricka.

*Spelaren som har de blå figurbrickorna vann sten-sax-påse och får en garnbollsbricka.*

- Om det är lika efter partiet med sten-sax-påse fortsätter de att spela tills en har vunnit.
  - Om de 2 figurbrickorna på karusellfältet tillhör samma spelare behöver man inte spela sten-sax-påse och spelaren får en garnbollsbricka.
- Spelaren som vinner en garnboll tar en bricka och lägger den framför sig.

**Spelets slut:** Spelet är slut när den sista garnbollsbrickan har vunnits. Den som har flest garnbollar vinner spelet.

*Ett spel av Christian Roullier*



**Indhold:** 1 spilleplade med en karrusel, der drejer rundt, 17 børnebrikker, 10 pomponbrikker og 2 terninger.

**Princip:** Børnene elsker karrusellen, men de vil allerhelst fange pomponen. En efter en sætter de sig på en attraktion. Når man har turen, kaster man de 2 terninger og vælger værdien på en af de 2. Den bruges til at dreje på karrusellen og placere sine egne børnefigurer foran pomponfeltet.

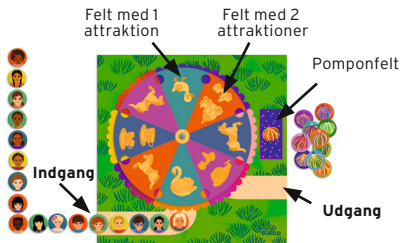
**Spillets formål:** At fange flest pomponer.

**Forberedelse af spillet:** Pladen lægges mellem spillerne. Sørg for at hjulet, som repræsenterer karrusellen, ligger lige i forhold til felterne med attraktioner.

Pomponbrikkerne lægges i en bunke ved siden af pomponfeltet på pladen. De 2 terninger lægges ved siden af.

Hver spiller vælger børnebrikker med samme baggrundsfarve. Hvis der er 4 spillere, tager hver spiller 3 børnebrikker. Hvis der er 3 spillere, tager hver spiller 4 børnebrikker. Hvis der er 2 spillere, tager hver spiller 5 børnebrikker

Alle brikkerne blandes med børnesiden nedad og lægges derefter i en række foran karrusellens indgangsfelt. Brikkerne vendes derefter om, så man kan se børnene.



Hjulet ligger rigtigt: feltet med svanen ligger centreret ovenpå det orange felt.



Hjulet ligger ikke rigtigt: feltet med svanen ligger ikke centreret ovenpå det orange felt.

## Sådan foregår spillet:

Den spiller, som har fødselsdag næste gang, begynder, og der spilles i urets retning. Man spiller efter tur og udfører følgende handlinger i denne rækkefølge:

### 1/ Man går op i karrusellen

- Hvis der er 1 plads på feltet ved indgangen, lader spilleren den første børnebrik i rækken gå op i karrusellen.
- Hvis der er 2 pladser, går de 2 første børnebrikker i rækken derop. Den første i rækken tager den bagerste plads.



Herefter rykker alle brikkerne i køen frem mod indgangen.

### 2/ Man drejer på karrusellen

Spilleren kaster de 2 terninger og drejer på karrusellen. Den drejer i urets retning. Spilleren vælger værdien på en af de 2 terninger og drejer karrusellen det antal felter.



Startposition: Spilleren slår en 2'er og en 3'er med terningerne.

$$\text{Dybbet} = 2 \quad \text{Dybbet} = 3$$



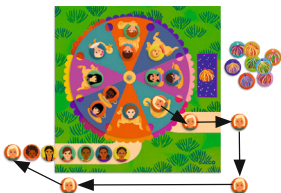
Spilleren bruger 2'eren og drejer karrusellen 2 felter.



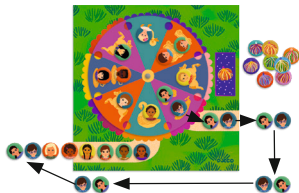
Spilleren bruger 3'eren og drejer karrusellen 3 felter.

Når karrusellen har drejet, tjekker spillerne, om de har vundet pompobrikker, og om nogle af børnene skal af karrusellen.

### Man stiger ned fra karrusellen



- Hvis 1 børnebrik befinder sig ved siden af udgangen, skal den stige ned fra karrusellen og stille sig bagerst i køen for at komme op igen.

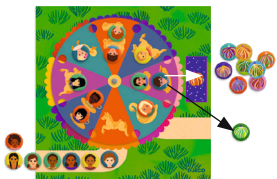


- Hvis 2 børnebrikker befinder sig ved siden af udgangen, skal de stige ned fra karrusellen og stille sig bagerst i køen for at komme op igen. Børnebrikken, der først stiger af, er den, der er tættest på kanten.

## Man vinder en pompom



- Hvis der er 1 børnebrik ved siden af pomponfeltet, vinder spilleren, som har børnebrikken, en pomponbrik.



- Hvis der er 2 børnebrikker ved siden af pomponfeltet (feltet, hvor de befinder sig har 2 attraktioner), slår de 2 spillere om pomponen (sten-papir-saks). Vinderen får en pompon.

*Spilleren, som har de blå børnebrikker, har vundet sten-papir-saks-kampen og får en pomponbrik.*

- Hvis der stadig står lige, når man har slået om pomponen, fortsætter man, til der er en vinder.

- Hvis de 2 børnebrikker tilhører samme spiller, er det ikke nødvendigt at slå om pomponen, og spilleren får en pomponbrik.

Spilleren, som har vundet en pompom, får en brik og lægger den foran sig.

**Spillets slutning:** Spillet slutter, når den sidste pomponbrik er vundet af en spiller. Han eller hun, som har flest, vinder spillet.

**Игровой комплект:** 1 игровое поле с вращающейся каруселью, 17 фишек с изображениями детей, 10 фишек с шариками, 2 кубика.

**Принцип:** Дети обожают кататься на карусели, но больше всего им хочется поймать шарик. Дети один за другим заходят на аттракцион. Игроки по очереди бросают 2 кубика, выбирая число, выпавшее на одном из них, чтобы повернуть карусель и разместить своих персонажей перед ячейкой с шариками.

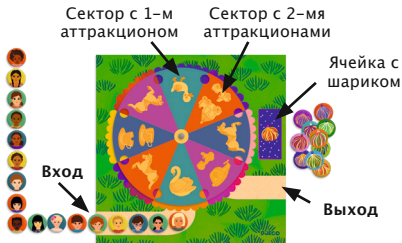
**Цель игры:** собрать как можно больше шариков.

**Подготовка:** Поместите игровое поле между игроками. Обратите внимание, что сектора основания карусели должны находиться строго под секторами вращающейся рулетки.

Поместите фишки с шариками рядом с соответствующей ячейкой на игровом поле. Рядом положите 2 кубика.

Каждый игрок выбирает фишки одного цвета с изображениями детей. 4 игрока: каждый игрок берет по 3 фишки. 3 игрока: каждый игрок берет по 4 фишки. 2 игрока: каждый игрок берет по 5 фишек.

Переверните фишки изображениями детей вниз и перемешайте. Затем поставьте их в очередь перед ячейкой входа на карусель. После этого переверните фишки изображениями детей вверх.



Рулетка расположена правильно: сектор с лебедем находится строго над оранжевым сектором



Рулетка расположена неправильно: сектор с лебедем находится не по центру над оранжевым сектором

## Ход игры:

Начинает игрок, день рождения которого наступит первым, затем игра идет по часовой стрелке.

За один ход каждый игрок совершает следующие действия в таком порядке:

### 1/ Посадка на карусель

- Если у входа расположен сектор с одним местом, игрок сажает на него первого персонажа из очереди.
- Если места два, то их занимают 2 первых персонажа из очереди. Первый игрок из очереди занимает место в глубине сектора.



Оставшиеся в очереди персонажи перемещаются в направлении ко входу.

### 2/ Вращение карусели

Игрок бросает 2 кубика и вращает карусель. Карусель вращается по часовой стрелке. Игрок выбирает число, выпавшее на одном из 2-х кубиков, и поворачивает карусель на такое же количество секторов.



Первый ход: на кубиках игрока выпадают числа 2 и 3.

$$\text{кубик} = 2 \quad \text{кубик} = 3$$





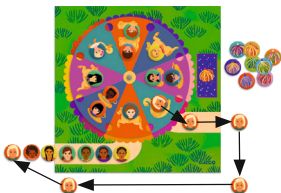
Игрок выбирает число 2 и поворачивает карусель на 2 секции.



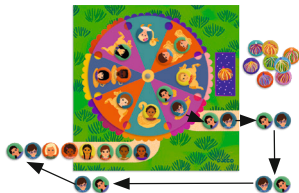
Игрок выбирает число 3 и поворачивает карусель на 3 секции.

После вращения карусели игроки проверяют, выиграли ли они фишку с шариком и должен ли кто-нибудь из персонажей сойти с карусели.

### Выход из карусели



– Если 1 персонаж оказывается рядом с выходом, он должен сойти с карусели и встать в конец очереди.

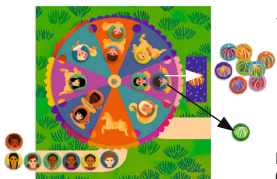


– Если 2 персонажа оказываются рядом с выходом, они оба должны сойти с карусели и встать в конец очереди. Первым выходит персонаж, находящийся у края карусели.

## Выигрыш шарика



– Если 1 персонаж оказывается напротив ячейки с шариком, игрок, которому принадлежит персонаж, берет один шарик.



– Если напротив ячейки с шариком находятся 2 персонажа (на секторе с 2-мя аттракционами), игроки, которым принадлежат персонажи, играют в «камень–ножницы–бумага». Выигравший забирает фишку с шариком.

Игрок с синими персонажами выиграл в «камень–ножницы–бумага» и берет фишку с шариком.

– Если первый тур «камень–ножницы–бумага» заканчивается ничьей, то нужно играть до тех пор, пока не определится победитель.

– Если оба персонажа сектора принадлежат одному игроку, он автоматически получает фишку с шариком.

Игрок, выигравший шарик, берет фишку с шариком и кладет ее перед собой.

**Конец игры:** Партия завершается, когда один из игроков забирает последнюю фишку с шариком. Выигрывает тот, кто собрал больше всего шариков.

Автор игры: Кристиан Рулье

# Pompon



Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.

DJ00804



3, rue des Grands Augustins  
75006 – Paris – France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)



FR  
**DONNEZ**  
OU  
**RECYCLEZ**



OU



OU



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)