



JUMPKINS

Ein rasantes Spiel für 2 – 4 Weitspringer
und Hochstapler ab 8 Jahren

Forrest Jump und seine Gang hängen den Nachmittag auf der Wiese ab. Sehnsüchtig blicken sie auf die kleine Insel im Tümpel. Das wäre jetzt genau der richtige Ort zum Chillen. Aber wie dorthin gelangen? Keiner von ihnen kann fliegen. Da müssen sich die Jumpkins etwas anderes ausdenken. Das schwammige Moos könnte als Trampolin herhalten, oder nutzt man den Baumstumpf als Absprungpunkt für eine waghalsige Tümpelüberquerung? Auch das breite Blatt ließe sich als Startrampe verwenden. Man könnte sich natürlich ebenso gut von dem Ast, der den Tümpel überragt, herunter auf den Ameisenhaufen fallen lassen. Mit ein bisschen Fantasie finden sich viele Wege über den scheinbar unüberwindlichen Graben. Die Jumpkins beschließen, einen kleinen Wettkampf auszutragen: Wer schafft es mit etwas Glück und viel Geschick, sich mit möglichst vielen seiner Artgenossen auf der Insel zum höchsten Turm aufzustapeln? Doch Achtung, die anderen Springer können leicht wieder alles über den Haufen kegeln ...

Inhalt



Spielziel

Im Spiel nutzt ihr die unterschiedlichen Absprunngeräte, um die Würfel in die innere Schachtel zu befördern. Würfel, die das gleiche Jumpkins-Insekt zeigen, stapelt ihr dort zu Türmen. Diese Würfel-türme möchtet ihr besonders in den Bereichen stehen haben, in denen möglichst viele Punkte zu ergattern sind. Das Spiel geht so lange, bis jeder von euch 9-mal am Zug war. Wer dann die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt den Sprung- und Stapelwettbewerb.

Spielvorbereitung

- ◆ Gespielt wird im **Unterteil der Spieleschachtel** – stellt es in die Tischmitte. Idealerweise setzt ihr euch von 4 Seiten um den Tisch herum, so dass zu jedem von euch eine Schachtel-seite zeigt.
- ◆ Das zusätzliche **Einlegeblatt** für die Schachtel wird in den ersten Partien nicht benötigt. Ihr könnt damit in späteren Spielen die Jumpkins zu anderen Orten führen. Legt es vorerst beiseite.
- ◆ Jeder von euch erhält die **8 Gerätemarker** und **den Joker einer Farbe**. Legt diese offen vor euch ab. Die **5 neutralen Joker** legt ihr auf den Tisch.
- ◆ Legt die Absprunngeräte **Blattrampe**, **Baumstumpf** und **Mooschwamm** zusammen mit den **Abstandhaltern** neben der Schachtel bereit.
- ◆ Platziert den **Ameisenhaufen** an beliebiger Stelle in der Schachtel.
- ◆ Legt die **Jumpkins-Würfel** und die **Punktechips** auf dem Tisch bereit.
- ◆ Wer am höchsten springen kann, ist Start-spieler. Er wirft zunächst **7 Würfel** auf einmal von oben in die Schachtel. Nun stapelt er Würfel, die das **gleiche Insekt** zeigen, übereinander, so dass **Türme** entstehen. Er darf dabei entscheiden, welchen Würfel er auf einen anderen der gleichen Sorte legt, und kann somit die Position des Turmes beeinflussen (siehe auch unten „Türme bauen“).



Spielablauf

In eurem Zug versucht ihr, einen Jumpkins-Würfel mit Hilfe des von euch gewählten Absprunngeräts auf die Insel – das ist die innere Schachtel – zu befördern und mit anderen Würfeln zu einem Turm zu verbauen. Ist euch dies gelungen, könnt ihr diesen Turm für euch werten. Im Folgenden wird zu-nächst erklärt, wie ihr



- ◆ die Absprunngeräte verwendet,
- ◆ Türme baut und
- ◆ Türme wertet.



Danach wird beschrieben, wie euer Zug genau abläuft und welche Ereignisse ein-treten können, wenn ihr versucht, Jumpkins-Würfel auf die Insel springen zu lassen.

So verwendet ihr die Absprungeräte

Die Geräte werden wie gezeigt an der Seite der Schachtel, an der der Spieler sitzt, angelegt und genutzt:

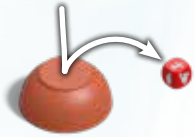
Blattrampe – Lehne die Blattrampe an beliebiger Stelle an die Schachtel. Platziere den Würfel so, dass er die Rampe leicht berührt und schnippe ihn mit den Fingern über die Rampe in die Schachtel.



Baumstumpf – Lege den entsprechenden Abstandhalter an beliebiger Stelle direkt an die Schachtel und stelle den Baumstumpf in die Aussparung. Lege dann den Würfel auf den Baumstumpf und schnippe ihn mit den Fingern in die Schachtel.



Mooschwamm – Lege den entsprechenden Abstandhalter an beliebiger Stelle direkt an die Schachtel und lege den Mooschwamm in die Aussparung. Wirf den Würfel so auf den Schwamm, dass er von dort in die Schachtel springt.



Ameisenhaufen – Lass den Würfel von oben auf den Ameisenhaufen fallen, so dass er von dort abprallt. Der Würfel muss sich beim Fallenlassen mindestens eine Handbreit über der Schachtel befinden. Hinweis: Sollte sich der Ameisenhaufen bei euren Sprüngen verschieben, lasst ihn einfach an seiner neuen Position stehen.

So baut ihr einen Turm

Zeigt der Jumpkins-Würfel, den du gerade in die Schachtel befördert hast, ein Jumpkins-Insekt, das bereits auf einem anderen Würfel zu sehen ist, musst du diesen Würfel verbauen. Hierzu nimmst du einen der beiden Würfel und legst ihn auf den anderen, so dass ein Turm entsteht. Ist bereits ein Turm mit dem gleichen Insekt vorhanden, nimmst du entweder den einzelnen Würfel oder den gesamten Turm, wobei du den Turm nur am untersten Würfel anfassen darfst, und stapelst beide aufeinander.

Im Spielverlauf können so bis zu 6 Türme entstehen.

Hinweis: Zeigt der Würfel, den du gerade in die Schachtel hast springen lassen, ein Jumpkins-Insekt, das auf keinem anderen Würfel zu sehen ist, lässt du ihn dort liegen, wo er hingefallen ist.



So wertet ihr einen Turm

Ein Turm besteht aus **mindestens 2 Jumpkins-Würfeln**. Den Turm, den du gebaut hast, wertest du für dich. Du bekommst so viele Punkte, wie der Turm Würfel hat. (Ein einzelner Würfel kann nicht gewertet werden.)

Auf der Insel gibt es verschiedene Bereiche, die dir zusätzliche Bonuspunkte bringen. Wenn der Turm, den du gebaut hast, in so einem **Bonusbereich** steht oder diesen berührt, erhältst du zusätzlich so viele Punkte, wie in diesem Bereich angegeben sind.

***Beispiel:** Der Turm besteht aus 4 Würfeln und steht im „3er“-Bonusbereich. Du erhältst $4 + 3 = 7$ Punkte (4 Punkte für deinen Würfel-turm und 3 Bonuspunkte).*

Nimm dir entsprechend deiner Wertung Punktechips und lege diese vor dir ab. Der Turm, den du gewertet hast, bleibt unverändert in der Schachtel stehen.



***Hinweise:** Es genügt, wenn der Turm, der gewertet wird, den entsprechenden Bonusbereich nur minimal berührt. Berührt der Turm gleichzeitig zwei Bonusbereiche, darfst du den besseren Bonusbereich für deine Wertung nutzen.*



Jetzt wisst ihr, wie die Absprunngeräte genutzt werden und wie Türme gebaut und gewertet werden. Der Sprungwettbewerb kann beginnen.

Was macht ihr, wenn ihr an der Reihe seid?

Der Startspieler beginnt. Anschließend spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du dir einen Jumpkins-Würfel aus dem Vorrat und wählst einen deiner Gerätemarker und drehst diesen um. Dann nimmst du dir das entsprechende Absprunngerät bzw. nutzt den Ameisenhaufen in der Schachtel. Entscheidest du dich, deinen Joker zu nutzen, drehst du diesen um und nimmst dir ein Absprunngerät deiner Wahl bzw. nutzt den Ameisenhaufen.

Versuche nun, den Würfel mit Hilfe des von dir gewählten Geräts auf die Insel zu befördern.

Folgende Ereignisse können beim Sprung des Jumpkins-Würfels eintreten:

1. Der Würfel landet außerhalb der Spieleschachtel oder bleibt auf dem Ameisenhaufen liegen

In diesem Fall hast du mit *diesem* Würfel einen zweiten Versuch. Wenn der Würfel erneut außerhalb der Schachtel landet oder auf dem Ameisenhaufen liegen bleibt, ist dein Zug beendet und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Sollte dein Würfel auf dem Ameisenhaufen liegen geblieben sein, lege ihn zurück in den Vorrat. Landet dein Würfel beim zweiten Versuch innerhalb der Schachtel, sieh bei den Punkten 2 bis 4 nach, was weiter passiert.

2. Der Würfel landet im Graben

Der Graben ist der Zwischenraum von der Spieleschachtel und der inneren Schachtel. Wenn dein Würfel hier landet, ist dein Zug beendet und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Den Würfel lässt du im Graben liegen.

Allerdings darfst du, wenn dein Würfel im Graben gelandet ist und dein Zug somit erfolglos endet, einen deiner noch **nicht** genutzten Gerätemarker gegen einen **neutralen Joker** aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. Diesen legst du offen vor dir ab. (Dein Gerätemarker kommt aus dem Spiel.) Wenn du diesen Joker einsetzt, legst du ihn zurück in den Vorrat. Sollte kein Joker im Vorrat vorhanden sein, wenn du einen Würfel in den Graben befördert hast, musst du auf den Tausch leider verzichten.

3. Der Würfel landet auf der Insel, zerstört dabei aber einen oder mehrere Türme

Wenn dein Würfel zwar auf der Insel landet, dabei jedoch ein oder mehrere Würfeltürme einstürzen, entfernst du alle einzeln auf der Insel liegenden Würfel und legst sie zurück in den Vorrat. Nur Würfeltürme bleiben stehen. Dein Zug ist damit beendet und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

4. Der Würfel landet auf der Insel und kein Turm wird dabei zerstört

Bravo! So soll es sein. Du wirst sehen, mit ein bisschen Übung ist das auch gar nicht so schwierig. Prüfe nun, ob der Würfel ein Jumpkins-Insekt zeigt, das bereits auf einem anderen Würfel oder einem bestehenden Würfelturm in der Schachtel zu sehen ist:

Kein gleiches Jumpkins-Insekt vorhanden

In diesem Fall lässt du den Würfel dort liegen, wo er hingefallen ist. Du darfst dann entscheiden, ob du versuchen möchtest, einen zweiten Würfel mit Hilfe desselben Geräts in die Schachtel zu befördern. Für diesen zweiten Würfel können dann erneut die beschriebenen 4 Ereignisse eintreten. Sollte dieser Würfel wiederum kein Insekt zeigen, das auf einem anderen Würfel oder einem bestehenden Würfelturm zu sehen ist, ist dein Zug beendet und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

***Hinweis:** In manchen Fällen kann es aus taktischen Gründen sinnvoll sein, auf einen zweiten Versuch zu verzichten, beispielsweise wenn nur sehr wenige Insekten insgesamt zu sehen sind und man selber wenig Chancen auf das Bauen eines Turms hat.*



Gleiches Jumpkins-Insekt vorhanden

In diesem Fall **musst** du den Würfel zu einem Turm verbauen (siehe „So baut ihr einen Turm“). Anschließend kannst du (wenn du willst) den entsprechenden Turm für dich werten (siehe „So wertet ihr einen Turm“).

Du kannst auch auf das Werten dieses Turms verzichten, wenn du mit den Punkten, die du für den Turm erhalten würdest, nicht zufrieden bist. In diesem Fall darfst du versuchen, einen zweiten Würfel mit demselben Gerät in die Schachtel springen zu lassen. Für diesen zweiten Würfel können dann erneut die beschriebenen 4 Ereignisse eintreten. Beachte dabei, dass nur noch dieser zweite Würfel für dich gilt. Den Turm von deinem ersten Würfel kannst du im Nachhinein nicht mehr werten!

Nach dem Versuch mit dem zweiten Würfel ist dein Zug in jedem Fall zu Ende.

Nachdem du einen Turm für dich gewertet hast oder deinen Zug leider ohne Punkte beenden musst, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Besondere Spielsituationen

- Wenn du an der Reihe bist und kein Würfel zur Verfügung steht, weil sie alle entweder verbaut sind oder im Graben liegen, machst du Folgendes: Entferne den höchsten Turm aus der Schachtel und lege diese Würfel als neuen Vorrat bereit. Sind mehrere Türme gleich hoch, wähle einen davon aus.
- Wenn sich zu Beginn deines Zuges nur 1 oder sogar gar kein Würfel(turm) in der Schachtel befindet, darfst du entscheiden, ob du trotzdem dein Glück versuchen willst (sofern noch ein Turm vorhanden ist) oder ob du zunächst alle Würfel aus der Schachtel entfernst, dann wie zu Spielbeginn 7 Würfel in die Schachtel fallen lässt, gleiche Würfel stapelst und erst dann deinen Zug ausführst.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ihr eure sämtlichen Gerätemarker und/oder Joker genutzt habt und jeder von euch somit **9-mal am Zug** war.

Zählt nun eure im Spielverlauf gesammelten Punktechips. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Vorzeitiges Ende: Solltet ihr zu viele Würfel in den Graben befördern, endet das Spiel vorzeitig. Wenn am Ende einer Runde (also wenn alle gleich oft am Zug waren) nur noch **10 oder weniger Würfel** im Spiel sind (in der Innenschachtel + Vorrat), habt ihr zu viele Jumpkins im Graben versenkt. Es gewinnt, wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Punkte hat.

Weitere Szenarien

Wenn ihr mit den Jumpkins vertraut seid und sie akrobatisch auf die Insel befördert habt, begleitet sie auch auf den Rummelplatz und zu ihrem großen Badetag am Fluss – nutzt dazu jeweils die entsprechende Seite des Einlegeblatts.



© 2020 HUCH!
www.hutter-trade.com

Autor: Michael Feldkötter

Illustration: fiore-gmbh.de
Design: atelier198, HUCH!
3D: Andreas Resch
Redaktion: Britta Stöckmann

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile.
Erstickungsgefahr. Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

HUCH!

Szenario Rummelplatz

Auf der großen Waldlichtung findet ein Jahrmarkt statt. Dieses Ereignis dürfen sich die Jumpkins natürlich nicht entgehen lassen.

Legt das Einlegeblatt mit der Seite „Rummelplatz“ nach oben in die innere Schachtel. Stellt den Ameisenhaufen in die Mitte der Schachtel. Dieser wird auf dem Rummelplatz zum Glücksrad.

Das Spiel verläuft genauso wie das Spiel mit der Insel. Es gibt jedoch **Unterschiede bei den Bonuspunkten**, die ihr zusätzlich zur Turmhöhe erzielen könnt. Außerdem gibt es Bereiche, in denen ihr nicht landen möchtet, da sie euch **Minuspunkte** einbringen.

Im Folgenden werden die einzelnen Bereiche erklärt. Wie im Grundspiel gilt auch hier, dass es genügt, wenn der Turm, der gewertet wird, den entsprechenden Bonusbereich nur minimal berührt. Dies gilt auch für die negativen Bereiche, wobei hier nur der aktuell ins Spiel gebrachte Würfel berücksichtigt wird. Berührt der Turm, der gewertet wird, zwei Bonusbereiche, dürft ihr euch wie gewohnt für den besseren Bonusbereich entscheiden. Beachtet aber, dass die **negativen Bereiche immer zuerst** berücksichtigt werden müssen, wenn euer Würfel dort landet.



Bonuspunkte

Karussells: Hier erhaltet ihr 1 bzw. 2 Bonuspunkte (wie auf dem jeweiligen Karussell angegeben).



Tausendfüßlerrennbahn:
Hier erhaltet ihr 5 Bonuspunkte.



Süßwarenstände: Es gibt insgesamt 4 Süßwarenstände. Errichtet ihr einen Turm auf einem dieser Süßwarenstände, erhaltet ihr so viele Bonuspunkte, wie sich insgesamt Würfel (einzeln oder in Türmen) auf allen anderen Süßwarenständen zusammen befinden.

Beispiel: Der Würfel, den Kurt in die Schachtel hat springen lassen, zeigt Betti, die Wanze. Es gibt schon einen Turm aus 2 Wanzen auf einem der Süßwarenstände. Kurt legt seinen Würfel oben auf den Turm. Auf zwei der anderen Süßwarenstände befinden sich ebenfalls Türme mit insgesamt 5 Würfeln. Kurt bekommt also $3 + 5 = 8$ Punkte (3 Punkte für seinen Turm und 5 Bonuspunkte).



Glücksrad: Wenn ihr das Gerät Glücksrad (Ameisenhaufen) erfolgreich genutzt habt (also einen Turm bauen konntet), bekommt ihr wie gewohnt Punkte entsprechend der Turmhöhe. Zusätzliche Bonuspunkte dürft ihr euch erwürfeln (**Achtung:** Die Punkte eines Bonusbereichs, auf dem euer Turm ggf. steht, haben in diesem Fall keine Bedeutung). Nehmt hierzu einen Würfel aus dem Vorrat und würfelt diesen. Jedem Jumpkins-Insekt ist eine Zahl zugeordnet, die ihr auf dem Abstandhalter des Mooschwamms sehen könnt.



1 – Arnold,
die Ameise



2 – Betti,
die Wanze



3 – Mitu,
die Kakerlake



4 – Dirty Larry,
der Mistkäfer



5 – Hoppi jr.,
der Floh



6 – Forrest Jump,
der Grashüpfer

Das Ergebnis ist euer Bonus, den ihr zusätzlich zur Turmhöhe bekommt.

Beispiel: *Thekla hat in ihrem Zug das Glücksrad genutzt und einen Turm bauen können, der 4 Würfel hoch ist. Sie nimmt dann einen weiteren Würfel aus dem Vorrat und würfelt den Grashüpfer Forrest Jump. Das bedeutet, dass sie 6 Bonuspunkte bekommt. Insgesamt also $4 + 6 = 10$ Punkte.*

Dass der Turm auf der Raupenrennbahn steht, spielt in diesem Fall keine Rolle.

Ist kein Würfel mehr im Vorrat vorhanden, mit dem ihr würfeln könnt, erhaltet ihr keine Bonuspunkte.

Hinweis: *Sollte das Glücksrad im Spielverlauf verrutschen, schiebt es zurück in die Mitte der Schachtel.*

Minuspunkte

Berührt der Würfel, den ihr soeben in die Schachtel befördert habt, einen der negativen Bereiche (grüner Außenbereich oder Getränkepfütze) ganz oder teilweise (auch minimal), müsst ihr entsprechend 1 oder 2 eurer bereits erspielten Punkte abgeben. Legt diese zurück in den Vorrat. Habt ihr keine Punkte zum Abgeben, geschieht nichts weiter.

Anschließend dürft ihr euren Würfel – sofern möglich – noch zu einem Turm verbauen und diesen werten. Dieser Turm kann auch in einem Minusbereich stehen. In diesem Fall erhaltet ihr nur Punkte gemäß der Würfelanzahl in diesem Turm.

Hinweis: *Berührt euer Würfel sowohl einen negativen Bereich (grüner Außenbereich, Getränkepfütze) als auch einen Bonusbereich, müsst ihr zunächst 1 bzw. 2 Punkte abgeben. Danach dürft ihr aber den Würfel dazu nutzen, um einen Turm in dem entsprechenden Bonusbereich (oder sofern möglich auch anderswo) zu bauen.*

Beispiel: *Kurts Würfel landet so, dass er eine Getränkepfütze und ein Karussell berührt. Zunächst muss Kurt 2 Punkte wegen der Pfütze abgeben. Da sein Würfel aber Dirty Larry, den Mistkäfer zeigt und in der Ecke ein weiterer Würfel mit Mistkäfer liegt, kann er diesen aus der Ecke holen und auf seinen Würfel stapeln, so dass ein Turm aus 2 Würfeln entsteht. Das gibt 2 Punkte. Da dieser Turm auch das Karussell berührt, bekommt Kurt noch einmal 2 Bonuspunkte.*



Szenario Badetag

Nachdem die Jumpkins nun im Wald und auf dem Rummelplatz unterwegs waren, sind sie ganz schön dreckig und müde. Da ist ein Bad im klaren Fluss oder im heißen Whirlpool sowie ein relaxtes Nickerchen auf einem bequemen Blatt genau das Richtige.

Legt das Einlegeblatt mit der Seite „Badetag“ nach oben in die innere Schachtel. Stellt den Ameisenhaufen umgedreht in die Mitte der Schachtel. Dieser wird zum Whirlpool und ist kein Sprunggerät mehr. Eure beiden Gerätemarker für den Ameisenhaufen werden dadurch zu Jockern für die übrigen 3 Sprunggeräte. Wenn ihr in eurem Zug einen dieser Marker umdreht, wählt ihr eines der 3 anderen Sprunggeräte aus.

Wichtig: Das Szenario „Badetag“ spielt ihr alle von derselben Schachtelseite aus. Richtet die Schachtel so aus, dass die Handtücher im vorderen Bereich sind und der Fluss und das Gestrüpp im hinteren Bereich. Alle Sprunggeräte werden von der Seite genutzt, auf der sich die Handtücher befinden. Am besten ist es, wenn ihr hierzu nicht am Tisch sitzt und das Spiel so auf dem Tisch aufbaut, dass ihr euch davorstellen könnt, wenn ihr an der Reihe seid.

Das Spiel verläuft genauso wie das Spiel mit der Insel. Es gibt jedoch Unterschiede bei den Bonuspunkten, die ihr erzielen könnt. Außerdem gibt es auch einen Bereich, der euch Minuspunkte einbringt. Im Folgenden sind die einzelnen Bereiche erklärt.

Bonuspunkte

Fluss: Hier erhaltet ihr 1 Bonuspunkt.

Handtuch: Hier erhaltet ihr 2, 3 oder 4 Bonuspunkte (wie auf dem Handtuch angegeben).

Whirlpool: Landet euer Würfel im Whirlpool und bleibt darin liegen, erhaltet ihr 10 Bonuspunkte. Anschließend legt ihr den Würfel zurück in den Vorrat.

Hinweis: Sollte der Whirlpool im Spielverlauf verrutschen, schiebt ihn zurück in die Mitte der Schachtel.

Minuspunkte

Berührt der Würfel, den ihr soeben in die Schachtel befördert habt, das Gestrüpp ganz oder nur minimal, müsst ihr 1 eurer bereits erspielten Punkte abgeben. Legt diesen zurück in den Vorrat. Habt ihr keinen Punkt zum Abgeben, geschieht nichts weiter.

Anschließend dürft ihr euren Würfel – sofern möglich – noch zu einem Turm verbauen und diesen werten. Dieser Turm kann auch im Gestrüpp stehen. In diesem Fall erhaltet ihr nur Punkte gemäß der Würfelfanzahl in diesem Turm.

Hinweis: Berührt euer Würfel sowohl das Gestrüpp als auch den Fluss, müsst ihr zunächst 1 Punkt abgeben. Danach könnt ihr aber den Würfel dazu nutzen, um einen Turm im Flussbereich (oder auch anderswo, sofern möglich) zu bauen, da er auch diesen berührt.





JUMPKINS

A fast-paced game for 2 to 4 long—
and high—jumpers aged 8 and over

Forrest Jump and his gang are hanging out in the meadow one afternoon. Wistfully, they gaze over at the little island in the pond: wouldn't that make the perfect place to chill out? But how can they possibly get there? None of them can fly. The Jumpkins are going to have to think of something. Could the spongy moss maybe be used as a trampoline, or the tree stump as a springboard for a daring pond crossing? They could use the wide leaf as a launch pad. Or attempt to drop down from the branch hanging over the pond onto the anthill. With a little imagination, countless different ways can be found to cross the seemingly insurmountable distance. The Jumpkins decide to hold a little competition: who will manage—with a little luck and a lot of skill—to stack up as many of their fellow critters as possible in a tower on the island? Careful though: the other jumpers can easily knock it all down again ...

Contents



Aim of the game

Use the different jumping devices during the game to jump the dice into the inner box. Stack up the dice showing the same Jumpkins insect there in towers. Ideally, you should position these dice towers in the areas where you will score the most points possible. The game continues until each of you has had nine turns. Whoever has the most points wins the jumping and stacking competition.

Game setup

- ◆ The game is played in the **box base**—place it in the middle of the table. Ideally, you should sit around the four sides of the table so that each of you has one side of the box facing you.
- ◆ You won't need the additional **box insert** in the first few games. You can use it in later games to take the Jumpkins to different places. Put it aside for now.
- ◆ Each of you should take the **eight device markers** and **joker in your chosen color**. Place these face-up in front of you. Lay the **five neutral jokers** out on the table.
- ◆ Place the **leaf ramp**, **tree stump**, and **moss sponge** jumping devices next to the box together with the **spacers**.
- ◆ Place the **anthill** anywhere in the box.
- ◆ Lay the **Jumpkins dice** and **point chips** ready on the table.
- ◆ Whoever can jump the highest is the starting player. They begin by rolling seven of the dice in the box. Then they stack the dice showing the same insect on top of each other to create a tower. They can decide which of the dice to stack on top of which other dice of the same type and thus influence the position of the towers (also see "How to build towers" below).



How to play

Attempt during your turn to use your chosen jumping device to transport the Jumpkins dice to the island—the inner box—and use it to build a tower with other dice. If you succeed, you can earn yourself points with this tower. First, we will explain how to:



- ◆ use the jumping devices,
- ◆ build towers, and
- ◆ calculate your points for towers.



We will then describe exactly how to play your turn and the possible outcome when you attempt to jump Jumpkins dice onto the island.

How to use the jumping devices

Place the devices as shown along the side of the box where is sitting the player whose turn it is:



Leaf ramp: Lean the leaf ramp against the box at any point along the edge. Place the die so that it touches the ramp slightly and use your fingers to flick it up the ramp into the box.



Tree stump: Place the appropriate spacer at any point along the edge of the box and position the tree stump in the designated recess. Then place the die on the tree stump and use your fingers to flick it into the box.



Moss sponge: Place the appropriate spacer at any point along the edge of the box and place the moss sponge in the designated recess. Throw the die onto the sponge so that it bounces into the box.



Anthill: Drop the die onto the anthill from above so that it bounces off it. You must drop the die from at least one hand's width above the box. **Note:** If the anthill moves during your jumps, simply leave it in its new position.

How to build towers

If the Jumpkins die you just jumped into the box shows a Jumpkins insect that is also visible on another die, you **must** use this die to build a tower. Take one of the two dice and stack it on top of the other to create a tower. If there is already a tower with the same insect, take either the single die or the entire tower. **Only** touch the **lowest** die of the tower though and stack them on top of each other.

Up to six towers can be built in this way over the course of the game.

Note: If the Jumpkins die you just jumped into the box shows a Jumpkins insect that cannot be seen on any of the other dice, leave it where it has fallen.



How to calculate your points for a tower

A tower consists of at least two Jumpkins dice. You must add up the points for the tower you have built. You earn as many points as the tower has dice. (Points cannot be earned for a single die though.)

Several areas on the island earn you additional bonus points. If the tower you have built is in a bonus area or touches it, you will also receive as many points as specified in that area.

Example: *The tower consists of 4 dice and is positioned in the bonus area marked with a 3. You receive $4 + 3 = 7$ points (4 points for your dice tower and 3 bonus points).*

Take point chips according to your score and place them in front of you. Leave the tower you earned points for unchanged in the box.



Note: *To earn bonus points for a tower, it is enough if the tower touches the corresponding bonus area only slightly. If the tower touches two bonus areas at the same time, you can use the higher bonus for your scoring.*



Now you know how to use the jumping devices, build towers, and calculate your points for building towers. The jumping competition can now begin!

What to do when it's your turn

The starting player begins; play then continues in a clockwise direction.

When it's your turn, take a Jumpkins die from the stockpile and select one of your device markers and turn it over. Then take the appropriate jumping device or use the anthill in the box. If you decide to use your joker, turn it over and take your chosen jumping device or use the anthill.

Now try to jump the die onto the island using your chosen jumping device.

The following may occur when you jump the Jumpkins die:

1. The die lands outside the box or on the anthill

In this case, you can use this die for a second attempt. If the die lands outside the box again or on the anthill again, your turn is over and it's the next player's turn. If your die lands on the anthill, return it to the dice stockpile. If your die lands inside the box on your second attempt, check points 2 to 4 to see what happens next.

2. The die lands in the ditch

The ditch is the space between the game box and the inner box. If your die lands here, your turn is over and it's the next player's turn. Leave the die in the ditch.

However, if your die lands in the ditch and your turn therefore ends without success, you can exchange one of your unused device markers for a neutral joker from the general stockpile. Place this face-up in front of you. (Your device marker is then removed from the game.) After you use this joker, return it to the stockpile. If there is no joker available in the stockpile when your die lands in the ditch, you unfortunately cannot exchange it.

3. The die lands on the island, but knocks down one or more towers

If your die lands on the island but knocks down one or more dice towers, remove all of the single dice from the island and return them to the stockpile. Only leave the remaining dice towers. Your turn is now over and it's the next player's turn.

4. The die lands on the island and no tower is destroyed

Bravo, that's how to do it! You'll see that with a little practice, it's not so difficult.

Now check whether you have rolled a Jumpkins insect that is already visible on another die or existing dice tower in the box:

No identical Jumpkins insect

In this case, leave the die where it fell. You can decide whether you wish to attempt to move a second die into the box using the same device. The four events described can also occur for this second die. With this second die, if you do not roll an insect that can be seen on another die or existing dice tower, your turn is over and it's the next player's turn.

Note: In some cases, it can make sense to refrain from a second attempt for tactical reasons. For example, if only a few insects are visible in total and you don't stand much chance of being able to build a tower yourself.



Same Jumpkins insect available

In this case, you must use the die to build a tower (see "How to build towers"). Then you can (if you want) earn points for the tower (see "How to calculate your points for a tower").

You can also refrain from earning points for the tower if you are not satisfied with the points you would receive for it. In this case, you can attempt to jump a second die into the box using the same device. The four events described can also occur for this second die. Note that only this second die is valid for you. You cannot earn points later on for the tower made using your first die!

Your turn ends after your attempt using the second die.

Once you have calculated your points for the tower or unfortunately had to end your turn without earning any points, it's the next player's turn.

Special scenarios

- 🍃 **If it's your turn and there aren't any dice available** because they've all been built into towers or are in the ditch, do the following: remove the highest tower from the box and make these dice the new stockpile. If several towers are the same height, just select one of them.
- 🍃 **If there is only one die or even no dice (towers) in the box at the start of your turn**, you can decide whether you still want to try your luck (if there is at least one tower) or want to first remove all of the dice from the box. Then drop seven dice into the box like at the start of the game, stack up the dice displaying the same Jumpkins, and only then play your turn.

End of the game

The game ends when you've used all of your device markers and/or jokers, and each of you has had nine turns.

Now count the point chips you've earned during the game. The player with the most points wins. If there's a tie, you share the victory.

Early end to the game: The game ends sooner when too many dice have landed in the ditch. If there are only **ten or less dice** left in the game (in the inner box + stockpile) at the end of a round (after all of the players have had the same number of turns), you have landed too many Jumpkins in the ditch. The player with the most points at this time wins.

Other playing scenes

Once you are familiar with the Jumpkins and have acrobatically jumped them to the island, why not accompany them to the funfair or on a bathing trip to the river? Use the corresponding side of the playing board insert.



© 2020 HUCH! | www.hutter-trade.com

Author: Michael Feldkötter
Illustration: fiore-gmbh.de

Design: atelier198, HUCH!
3D: Andreas Resch
Product manager: Britta Stöckmann
Translation: Birgit Irgang

Manufacturer + Distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

The logo for HUCH! features the word 'HUCH!' in a bold, stylized font. The letters are white with a blue outline, set against a dark blue background. The 'U' is a unique shape, resembling a red and blue 'U' combined. The exclamation point is also white with a blue outline.

Funfair scene

A funfair is being held in the large clearing. The Jumpkins naturally mustn't miss this merry annual event!

Place the board insert in the inner box with the "funfair scene" facing up. Place the anthill in the middle of the box. This becomes a wheel of fortune at the funfair.

The game is identical to the game with the island otherwise. The only difference is the bonus points you can earn in addition to the towers. There are also areas you don't want to land in because they earn you minus points.

The individual areas are explained below. Similar to in the basic game, to earn points for a tower, it is enough if the dice only touches on the corresponding bonus area very slightly. This also applies to the negative point areas, though only the die currently brought into play is considered here. If a tower touches on two bonus areas, you can choose the better bonus area, as usual. Be aware, however, that the negative areas must **always** be considered first when your die lands there.



Bonus points

Merry-go-rounds: Receive 1 or 2 bonus points (as indicated on the merry-go-round).



Centipede trail:
Receive 5 bonus points.



Candy stalls: There are a total of four candy stalls. If you build a tower on one of these, you receive as many bonus points as there are dice (single or in towers) on all of the other candy stalls together.

Example: The die Kurt jumps into the box shows Betty the bug. There's already a tower comprising two bugs on one of the candy stalls. Kurt adds his die to the top of the tower. There are also towers on two of the other candy stalls with a total of five dice. So, Kurt earns $3 + 5 = 8$ points (3 points for his tower and 5 bonus points).



Wheel of fortune: If you successfully use the wheel of fortune device (anthill) (i.e., can build a tower), you earn points according to the tower height as usual. You may roll additional bonus points (NB: ignore the points for the bonus area where your tower is standing in this case). To do this, take a die from the stockpile and roll it. Each Jumpkins insect is assigned a number that you can see on the moss sponge spacer.



1 – Arnold
the ant

2 – Betty
the bug

3 – Mitu
the roach

4 – Dirty Larry
the dung beetle

5 – Hoppi jr.
the flea

6 – Forrest Jump
the grasshopper

The outcome is your bonus, which is added to the points for the tower.

Example: *Thekla uses the wheel of fortune during her turn and is able to build a tower that is four dice high. She then takes another die from the stockpile and rolls Forrest Jump the grasshopper. This means she earns 6 bonus points. So, in total $4 + 6 = 10$ points.*

The fact that the tower is on the centipede trail is irrelevant in this case.

If there aren't any dice left in the stockpile to roll, you do not receive any bonus points.

Note: *If the wheel of fortune moves during the course of the game, push it back into the middle of the box.*

Minus points

If the die you have just jumped into the box lands entirely or partly (even only slightly) in any of the negative areas (green outer area or puddles of spilled drink), you must surrender 1 or 2 of the points you have already earned. Return these to the stockpile. If you have no points to give up, nothing happens.

Afterwards, you can still build a tower (where possible) and earn points for this. This tower can also be in a minus area. In this case, you only receive points according to the number of dice in this tower.

Note: *If your die touches both a negative area (green outer area, puddle of spilled drink) and a bonus area, you must first surrender 1 or 2 points. Then you can use the die to build a tower in the bonus area (or elsewhere if possible).*

Example: *Kurt's die lands so that it touches a puddle of spilled drink and a merry-go-round. Kurt must first give up 2 points for the puddle. But since his die shows Dirty Larry the dung beetle and there is another die with the dung beetle in the corner, he can take this out of the corner and stack it on top of his die to create a tower of two dice. That makes 2 points. Since this tower also touches the merry-go-round, Kurt earns a further 2 bonus points.*



Bathing scene

Now that the Jumpkins have been in the woods and at the funfair, they are pretty dirty and tired. A bathe in the clear river or a hot whirlpool, along with a relaxing nap on a comfortable leaf would be just the thing now.

Place the insert in the inner box with the "bathing scene" facing up. Place the anthill **upside-down** in the middle of the box. This becomes a whirlpool and is not a jumping device anymore. Your two device markers for the anthill become **jokers** for the remaining three jumping devices. If you turn one of these markers over during your turn, you can choose one of the other three jumping devices.



Important: You should all play the "bathing scene" from the same side of the box. Arrange the box so that the towels are lined up at the front (closest to you) and the river and scrubland are at the back (furthest away from you). All of the jumping devices are used from the side where the towels are. Ideally, don't sit around the table. Instead place the game on the table so that you can stand in front of it when it's your turn.

The game is identical to the game with the island otherwise. However, there are differences in the bonus points you can earn. There is also an area that will earn you minus points.

Bonus points

River: Receive 1 bonus point.

Towel: Receive 2, 3, or 4 bonus points (as indicated on the towel).

Whirlpool: If your die lands in the whirlpool and remains there, you receive 10 bonus points. Return the die to the stockpile afterwards.

Note: If the whirlpool moves during the course of the game, push it back into the middle of the box.



Minus points

If the die you have just jumped into the box lands entirely or partly (even only slightly) in the scrubland, you must surrender 1 of the points you have already earned. Return it to the stockpile. If you have no points to give up, nothing happens.

Afterwards, you can still build a tower (where possible) and earn points for this. This tower can also be in the scrubland. In this case, you only receive points according to the number of dice in this tower.

Note: If your die touches both the scrubland and the river, you must first surrender 1 point. Then you can use the die to build a tower in the river area (or elsewhere if possible) because it touches this.

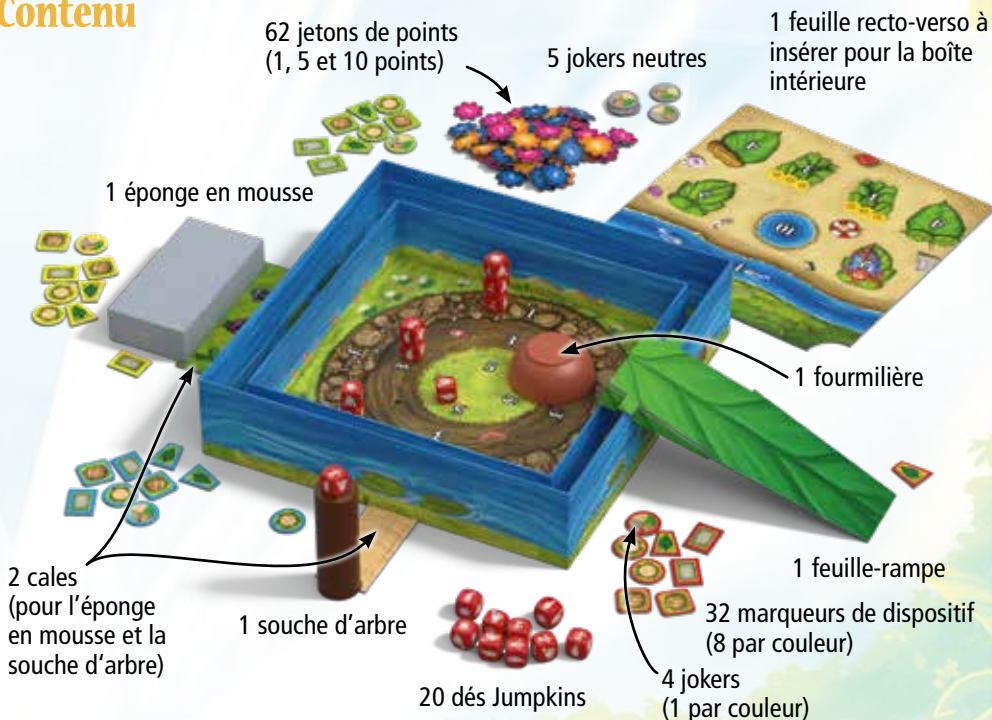


JUMPKINS

Un jeu détonant pour 2 à 4 spécialistes
du saut et de l'empilement à partir de 8 ans

Forrest Jump et sa bande passent l'après-midi à traîner sur la prairie. Ils regardent avec envie la petite île au milieu de l'étang. Ce serait l'endroit idéal pour se détendre. Mais comment y parvenir ? Aucun d'entre eux ne peut voler. Les Jumpkins doivent trouver une autre solution. La mousse spongieuse pourrait faire office de trampoline, ou peut-être pourrait-on utiliser la souche d'arbre comme plateforme de saut pour une traversée intrépide de l'étang ? La large feuille pourrait aussi servir de rampe de décollage. On pourrait aussi bien sûr se laisser tomber sur la fourmière depuis la branche qui surplombe l'étang. Avec un peu d'imagination, beaucoup de moyens sont envisageables pour sauter par-dessus un fossé en apparence infranchissable. Les Jumpkins décident d'organiser un petit concours de saut : qui réussira, avec un peu de chance et beaucoup d'habileté, à rejoindre le plus possible de ses congénères sur l'île pour former avec eux la plus haute tour ? Mais attention, les autres sauteurs peuvent facilement venir tout anéantir ...

Contenu



But du jeu

Dans ce jeu, vous utilisez les différents dispositifs de saut pour envoyer les dés dans la boîte intérieure. Vous y empilez les dés indiquant le même insecte Jumpkins pour former des tours. Vous essayez de faire en sorte que ces tours de dés soient placées dans les zones pouvant rapporter le plus de points possible. La partie s'arrête lorsque chacun d'entre vous a joué 9 tours. Celui qui a cumulé le plus de points à ce moment-là remporte le concours de saut et d'empilement.

Préparatifs

- La partie se joue dans la **partie inférieure de la boîte du jeu** – placez celle-ci au centre de la table. Dans l'idéal, asseyez-vous tout autour de la table, de manière à ce qu'un côté de la boîte soit orienté vers chacun d'entre vous.
- La **feuille à insérer** supplémentaire pour la boîte n'est pas nécessaire pour les premières parties. Vous pourrez vous en servir pour amener les Jumpkins à d'autres endroits lors de parties ultérieures. Pour le moment, laissez-la de côté.
- Chacun d'entre vous reçoit les **8 marqueurs de dispositif** et le **joker d'une couleur**. Posez-les devant vous, face visible. Posez sur la table les **5 jokers neutres**.
- Préparez les dispositifs de saut, la **feuille-rampe**, la **souche d'arbre** et l'**éponge en mousse**, avec les cales à côté de la boîte.
- Placez la **fourmière** à l'endroit de votre choix dans la boîte.
- Préparez les **dés Jumpkins** et les **jetons de points** sur la table.
- Celui d'entre vous qui saute le plus haut est le joueur de départ. Il commence par lancer 7 dés à la fois dans la boîte, depuis le dessus. Puis il empile les dés indiquant le même insecte les uns au-dessus des autres, de manière à former des tours. Il peut choisir quel dé il pose sur un autre dé du même type et peut ainsi influencer la position de la tour (voir plus bas : « Construire des tours »).



Déroulement de la partie

Durant votre tour, vous essayez, à l'aide du dispositif de saut de votre choix, d'envoyer un dé Jumpkins sur l'île – c'est-à-dire la boîte intérieure – et de bâtir une tour avec d'autres dés. Lorsque vous avez réussi, vous pouvez compter les points de cette tour. Vous trouverez ci-après des explications sur la manière dont vous allez



- utiliser les dispositifs de saut,
- construire des tours et
- compter les points des tours.

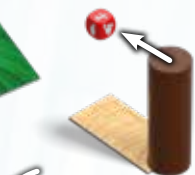


Vous trouverez ensuite une description de la façon dont votre tour de jeu va se dérouler précisément et des événements qui pourront se produire lorsque vous essaierez de faire sauter les dés Jumpkins jusque sur l'île.

Comment utiliser les dispositifs de saut

Les dispositifs doivent être placés sur le côté de la boîte où se trouve le joueur concerné et utilisés comme le montrent les illustrations :

Feuille-rampe – Appuie la feuille-rampe contre la boîte à un endroit de ton choix. Place le dé de manière à ce qu'il touche légèrement la rampe et envoie-le du bout des doigts dans la boîte par-dessus la rampe, en faisant une pichenette.



Souche d'arbre – Pose la cale correspondante à un endroit de ton choix contre la boîte et place la souche d'arbre dans le repère. Pose ensuite le dé sur la souche d'arbre et envoie-le d'une pichenette dans la boîte.

Éponge en mousse – Pose la cale correspondante à un endroit de ton choix contre la boîte et place l'éponge en mousse dans le repère. Lance le dé sur l'éponge de manière à ce qu'il saute ensuite dans la boîte.

Fourmilière – Laisse tomber le dé sur la fourmilière d'au-dessus, de manière à ce qu'il rebondisse sur elle. Lorsque tu le laisses tomber, le dé doit se trouver au moins à une distance d'une main au-dessus de la boîte.

Remarque : si la fourmilière se déplace légèrement lors des sauts, laissez-la simplement à sa nouvelle place.

Comment construire une tour

Si le dé Jumpkins que tu viens d'envoyer dans la boîte indique un insecte Jumpkins que l'on voit aussi sur un autre dé, tu dois empiler ces dés. Pour ce faire, prends l'un des deux dés et pose-le sur l'autre de manière à former une tour. S'il existe déjà une tour avec le même insecte, tu prends soit le dé seul soit toute la tour, dont tu ne peux toucher **que le dé du bas**, et tu les empiles l'un sur l'autre.

Au cours de la partie, vous pouvez former jusqu'à 6 tours de cette manière.

Remarque : si le dé que tu viens de faire sauter dans la boîte indique un insecte Jumpkins qui ne se trouve sur aucun autre dé, tu le laisses posé là où il est tombé.



Comment compter les points d'une tour

Une tour est constituée d'au moins 2 dés Jumpkins. Tu comptes les points de la tour que tu as construite. Tu reçois autant de points que la tour comporte de dés. (Un dé seul ne peut pas être compté.)

Sur l'île, il y a différentes zones qui remportent en plus des points bonus. Si la tour que tu as construite se trouve sur l'une de ces zones bonus ou en touche une, tu reçois en plus le nombre de points indiqué dans cette zone.

Exemple : la tour est constituée de 4 dés et se trouve dans la zone bonus « 3 ». Tu reçois $4 + 3 = 7$ points (4 points pour ta tour de dés et 3 points bonus).

Prends des jetons de points correspondant aux points que tu as gagnés et pose-les devant toi. La tour dont tu as compté les points reste à sa place dans la boîte.



Remarque : si la tour dont tu as compté les points ne touche qu'un peu une zone bonus, cela suffit. Si la tour touche deux zones bonus en même temps, tu peux utiliser la zone bonus la plus avantageuse pour compter tes points.



Vous savez à présent comment utiliser les dispositifs de saut, comment construire les tours et comment compter les points rapportés par celles-ci. Le concours de saut peut commencer.

Que faites-vous lorsque c'est à vous de jouer ?

Le joueur de départ commence. Ensuite, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est ton tour, tu prends un dé Jumpkins dans le stock de dés, tu choisis l'un de tes marqueurs de dispositif et tu le retournes. Puis tu prends le dispositif de saut correspondant ou tu utilises la fourmière dans la boîte. Si tu décides de te servir de ton joker, tu retournes celui-ci et tu prends un dispositif de saut de ton choix ou tu utilises la fourmière.

Essaie à présent d'envoyer le dé sur l'île à l'aide du dispositif que tu as choisi.

Les événements suivants peuvent se produire lorsqu'un dé Jumpkins saute :

1. Le dé atterrit en dehors de la boîte du jeu ou reste sur la fourmière.

Dans ce cas, tu as droit à un deuxième essai avec ce dé. Si, à nouveau, le dé atterrit en dehors de la boîte du jeu ou reste sur la fourmière, ton tour de jeu est terminé et c'est au joueur suivant de jouer. Si ton dé est resté sur la fourmière, remets-le dans le stock. Si ton dé atterrit à l'intérieur de la boîte au deuxième essai, vois ci-après aux points 2 à 4 ce qui se passe ensuite.

2. Le dé atterrit dans le fossé

Le fossé est l'espace intermédiaire entre la boîte du jeu et la boîte intérieure. Si ton dé atterrit ici, ton tour de jeu est terminé et c'est au joueur suivant de jouer. Tu laisses le dé dans le fossé.

Cependant, si ton dé a atterri dans le fossé et que ton tour s'achève ainsi sans succès, tu peux échanger l'un de tes marqueurs de dispositif **pas encore utilisés** contre un **joker neutre** du stock général. Pose celui-ci devant toi, face visible. (Ton marqueur de dispositif est enlevé du jeu.) Lorsque tu utiliseras ce joker, remets-le dans le stock. Si aucun joker n'est disponible dans le stock au moment où tu as envoyé un dé dans le fossé, tu dois malheureusement renoncer à faire l'échange.

3. Le dé atterrit sur l'île, mais détruit une ou plusieurs tours

Si ton dé atterrit sur l'île mais renverse une ou plusieurs tours de dés, tu enlèves tous les dés qui se retrouvent à présent seuls sur l'île et tu les remets dans le stock. Seules les tours restent. Ton tour est alors terminé et c'est au joueur suivant de jouer.

4. Le dé atterrit sur l'île et aucune tour n'est détruite

Bravo ! C'est ce qu'il faut faire. Tu vas voir, avec un peu d'entraînement, ce n'est pas si difficile.

Vérifie à présent si le dé indique un insecte Jumpkins que l'on voit déjà sur un autre dé ou sur une tour présente dans la boîte :

Il n'y a aucun insecte Jumpkins identique

Dans ce cas, tu laisses le dé posé là où il est tombé. Tu peux alors décider si tu souhaites essayer d'envoyer un deuxième dé dans la boîte à l'aide du même dispositif. Pour ce deuxième dé, les 4 possibilités décrites peuvent à nouveau se produire. Si ce dé n'indique à nouveau aucun insecte déjà visible sur un autre dé ou sur une tour existante, ton tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.

Remarque : dans certains cas, il peut être judicieux, pour des raisons tactiques, de renoncer à faire un deuxième essai, par exemple lorsque très peu d'insectes sont présents dans la boîte et que l'on a peu de chance de pouvoir construire une tour.



Il y a un insecte Jumpkins identique

Dans ce cas, tu **dois** empiler le dé pour former une tour (voir « Comment construire une tour »). Ensuite, tu peux (si tu le souhaites) compter les points de la tour correspondante (cf. « Comment compter les points d'une tour »).

Tu peux aussi renoncer à compter les points de cette tour si tu n'es pas satisfait des points que cette tour te rapporterait. Dans ce cas, tu peux essayer de faire sauter un deuxième dé dans la boîte avec le même dispositif. Pour ce deuxième dé, les 4 possibilités décrites peuvent à nouveau se produire. Attention, seul ce deuxième dé sera alors valable pour toi. Tu ne pourras plus compter les points de la tour de ton premier dé !

Dans tous les cas, après l'essai avec le deuxième dé, ton tour de jeu est terminé.

Lorsque tu as compté les points d'une tour ou que ton tour de jeu s'est achevé sans te rapporter de point, c'est au joueur suivant de jouer.

Situations particulières

- Si c'est à toi de jouer et qu'aucun dé n'est disponible parce qu'ils sont tous soit empilés dans des tours, soit dans le fossé, procède de la manière suivante : enlève la plus haute tour de la boîte et constitue un nouveau stock avec ces dés. S'il y a plusieurs tours de la même hauteur, choisis-en une.
- Si, au début de ton tour, il n'y a qu'1 ou aucun dé (ou tour) dans la boîte, tu peux décider si tu veux tout de même tenter ta chance (à condition qu'il y ait une tour) ou si tu préfères enlever tous les dés de la boîte, laisser tomber 7 dés dans la boîte comme au début de la partie et empiler les dés identiques avant d'exécuter ton tour.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque vous avez utilisé tous vos marqueurs de dispositif et/ou jokers et que chacun d'entre vous a donc joué 9 fois.

Comptez à présent les jetons de points que vous avez accumulés au cours de la partie. Le joueur qui a le plus de points est le gagnant. S'il y a égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Fin prématurée : si vous envoyez trop de dés dans le fossé, la partie se termine prématurément. Si, à la fin d'une manche (c'est-à-dire lorsque vous avez tous joué le même nombre de fois), il ne reste plus que **10 dés ou moins** dans le jeu (dans la boîte intérieure + le stock), c'est que vous avez envoyé trop de Jumpkins dans le fossé. Le joueur qui a le plus de points à ce moment-là gagne la partie.

Autres scénarios

Une fois que vous vous êtes familiarisés avec les Jumpkins et que vous avez réussi à les envoyer sur l'île grâce des acrobaties, accompagnez-les à la fête foraine et à leur grande journée de baignade dans la rivière – pour cela, utilisez le côté correspondant de la feuille à insérer.



© 2020 HUCH! | www.hutter-trade.com

Auteur : Michael Feldkötter
Rédaction : Britta Stöckmann

Illustrateur : fiore-gmbh.de
Design : atelier198, HUCH!
3D : Andreas Resch
Traduction : Birgit Irgang

Fabrication + distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Petits éléments. Dangers de suffocation.

HUCH!

Scénario fête foraine

La foire annuelle a lieu sur la grande clairière. Les Jumpkins ne peuvent évidemment pas manquer cet événement.

Placez la feuille à insérer dans la boîte intérieure, le côté « fête foraine » au-dessus. Posez la fourmilière au centre de la boîte. Dans le cadre de la fête foraine, celle-ci devient une roue de la fortune.

La partie se déroule exactement de la même façon que le jeu avec l'île. Il y a toutefois des différences concernant les points bonus que vous pouvez obtenir en plus de ceux liés à la hauteur des tours. En outre, il y a des zones dans lesquelles vous ne voudrez pas atterrir, car elles entraînent des points négatifs.

Les différentes zones vous sont expliquées ci-après. Comme dans le jeu de base, ici aussi, si la tour dont on compte les points ne touche qu'un peu la zone bonus correspondante, cela suffit. Ceci s'applique aussi pour les zones négatives, mais dans ce cas, seul le dé qui est actuellement mis en jeu est pris en compte. Si la tour dont on compte les points touche deux zones bonus en même temps, vous pouvez, comme d'habitude, choisir la zone bonus la plus avantageuse. Mais attention, les zones négatives doivent **toujours** être prises en compte en premier, si votre dé y atterrit.



Points bonus

Manège : tu reçois ici 1 ou 2 points bonus (selon ce qui est indiqué sur le manège correspondant).



Circuit des mille-pattes : tu reçois ici 5 points bonus.



Stands de confiseries : il y a en tout 4 stands de confiseries. Si tu construis une tour sur l'un de ces stands de confiseries, tu reçois autant de points bonus qu'il y a en tout de dés (seuls ou dans des tours) sur tous les autres stands de confiseries.

Exemple : le dé que Kurt a fait sauter dans la boîte montre Betti, la punaise. Il y a déjà une tour constituée de 2 punaises sur l'un des stands de confiseries. Kurt place son dé sur le haut de la tour. Sur deux autres stands de confiseries se trouvent également des tours, soit en tout 5 dés. Kurt reçoit donc $3 + 5 = 8$ points (3 points pour sa tour et 5 points bonus).



Roue de la fortune : si tu as utilisé le dispositif de la roue de la fortune (fourmilière) avec succès (et donc que tu as pu construire une tour), tu reçois comme d'habitude des points correspondant à la hauteur de la tour. Tu peux obtenir en plus des points bonus grâce à un lancer de dé (attention : les points d'une zone bonus sur laquelle ta tour se trouve éventuellement n'ont dans ce cas aucune importance). Pour ce faire, prends un dé du stock et lance-le. Chaque insecte Jumpkins est associé à un nombre, que l'on peut voir sur la cale de l'éponge en mousse.



1 – Arnold
la fourmi

2 – Betti
la punaise

3 – Mitu
le cafard

4 – Dirty Larry
le bousier

5 – Hoppi jr.
la puce

6 – Forrest Jump
la sauterelle

Le résultat du lancer est le bonus que tu reçois en plus des points pour la hauteur de la tour.

Exemple : *Thekla* a utilisé la roue de la fortune au cours de son tour et a pu construire une tour qui est maintenant haute de 4 dés. Elle prend alors un autre dé dans le stock, le lance et obtient comme résultat la sauterelle Forrest Jump. Ce qui signifie qu'elle reçoit 6 points bonus. Elle obtient donc en tout $4 + 6 = 10$ points. Le fait que la tour se trouve sur le circuit des mille-pattes n'a dans ce cas aucune importance.

Si, dans le stock, il n'y a plus aucun dé que tu peux lancer, tu ne reçois aucun point bonus.

Remarque : si la roue de la fortune se déplace légèrement au cours de la partie, refaites-la glisser au centre de la boîte.

Points négatifs

Si le dé que tu viens d'envoyer dans la boîte touche l'une des zones négatives (zone extérieure verte ou flaque de boisson) entièrement ou partiellement (même au minimum), tu dois en conséquence rendre 1 ou 2 des points que tu as déjà gagnés. Remets ceux-ci dans le stock. Si tu n'as aucun point à rendre, il ne se passe rien.

Ensuite, tu peux empiler ton dé sur une tour – dans la mesure du possible – et compter les points de celle-ci. Cette tour peut aussi se trouver sur une zone négative. Dans ce cas, tu ne reçois que les points correspondant au nombre de dés de cette tour.

Remarque : si ton dé touche à la fois une zone négative (zone extérieure verte, flaque de boisson) et une zone bonus, tu dois d'abord rendre 1 ou 2 points. Mais ensuite, tu peux utiliser le dé pour construire une tour dans la zone bonus correspondante (ou ailleurs, si c'est possible).

Exemple : le dé de Kurt atterrit de telle manière qu'il touche à la fois une flaque de boisson et un manège. Kurt doit d'abord rendre 2 points à cause de la flaque. Mais comme son dé indique Dirty Larry le bousier et qu'il y a dans le coin un autre dé avec un bousier, Kurt peut prendre le dé dans le coin et l'empiler sur le sien, de manière à former une tour de 2 dés. Cela lui rapporte 2 points. En outre, comme cette tour touche le manège, Kurt reçoit encore 2 points bonus.



Scénario journée de baignade

Maintenant que les Jumpkins sont allés dans la forêt et à la fête foraine, ils sont très sales et fatigués. Un bain dans l'eau claire de la rivière ou dans le jacuzzi chaud et une petite sieste relaxante sur une confortable feuille, voilà exactement ce dont ils ont besoin.

Placez la feuille à insérer dans la boîte intérieure, le côté « journée de baignade » au-dessus. Posez la **fourmière retournée** au centre de la boîte. Celle-ci devient un jacuzzi et n'est plus un dispositif de saut. Vos deux marqueurs de dispositif pour la fourmière deviennent donc des **jokers** pour les 3 dispositifs de saut restants. Si, au cours de votre tour, vous retournez l'un de ces marqueurs, vous choisissez l'un des 3 autres dispositifs de saut.

Important : pour le scénario « journée de baignade », vous jouez tous du même côté de la boîte. Tournez la boîte de manière à ce que les serviettes soient dans la partie avant et la rivière ainsi que les broussailles dans la partie arrière. Tous les dispositifs de saut doivent être utilisés du côté où se trouvent les serviettes. La meilleure solution est que vous ne soyez pas assis autour de la table et que vous disposiez le jeu sur la table de manière à ce que le joueur dont c'est le tour puisse se placer debout devant le jeu.

La partie se déroule exactement de la même façon que le jeu avec l'île. Il y a toutefois des différences concernant les points bonus que vous pouvez obtenir. En outre, il y a une zone qui entraîne des points négatifs.

Points bonus

Rivière : tu reçois ici 1 point bonus.

Serviette : tu reçois ici 2, 3 ou 4 points bonus (selon ce qui est indiqué sur la serviette).

Jacuzzi : si ton dé atterrit dans le jacuzzi et y reste, tu reçois 10 points bonus. Ensuite, tu remets ton dé dans le stock.

Remarque : si le jacuzzi se déplace légèrement au cours de la partie, refaites-le glisser au centre de la boîte.

Points négatifs

Si le dé que tu viens d'envoyer dans la boîte touche les broussailles entièrement ou partiellement (même au minimum), tu dois rendre 1 des points que tu as déjà gagnés. Remets celui-ci dans le stock. Si tu n'as aucun point à rendre, il ne se passe rien.

Ensuite, tu peux empiler ton dé sur une tour – dans la mesure du possible – et compter les points de celle-ci. Cette tour peut aussi se trouver dans les broussailles. Dans ce cas, tu ne reçois que les points correspondant au nombre de dés de cette tour.

Remarque : si ton dé touche à la fois les broussailles et la rivière, tu dois d'abord rendre 1 point. Mais ensuite, tu peux utiliser le dé pour construire une tour dans la zone de la rivière (ou ailleurs, si c'est possible), puisqu'il touche également celle-ci.





JUMPKINS

Een razendsnel spel voor 2 - 4 verspringers
en handige stapelaars vanaf 8 jaar

Forrest Jump en zijn bende hangen 's middags rond in het gras. Vol verlangen kijken ze naar het eilandje in de plas. Wat een ideale plek om te chillen. Maar hoe kom je daar? Geen van hen kan vliegen, dus moeten de Jumpkins iets anders bedenken. Het sponsachtige mos zou als trampoline kunnen fungeren, of gebruik je de boomstronk als vertrekpunt voor een gedurfde oversteek? Ook het brede blad zou je als springplank kunnen gebruiken. Maar je zou je evengoed van de tak die boven de plas hangt naar de mierenhoop eronder kunnen laten vallen. Met een beetje fantasie vind je veel manieren om de schijnbaar onoverkomelijke sloot over te steken. De Jumpkins besluiten een wedstrijdje te doen. Wie slaagt erin met een beetje geluk en veel behendigheid om met zo veel mogelijk soortgenoten op het eiland de hoogste toren te maken? Maar let op, de andere spelers kunnen in een oogwenk al je werk teniet doen...

Inhoud



Doel van het spel

Tijdens het spel gebruik je verschillende springtoestellen om de dobbelstenen in het binnenste gedeelte van de doos te krijgen. Daar maak je torens van de dobbelstenen die hetzelfde Jumpkins-insect tonen. Plaats deze dobbelsteentorens het liefst in de zones waar je er zo veel mogelijk punten voor krijgt. Het spel gaat net zo lang door tot alle spelers 9 keer aan de beurt zijn geweest. Wie dan de meeste punten heeft verzameld, wint de spring- en stapelwedstrijd.

Vorbereiding

- Er wordt in het **onderste gedeelte van de doos** gespeeld – plaats deze dus in het midden van de tafel. Jullie kunnen het beste rond de tafel zitten, zodat ieder van jullie een kant van de doos ziet.
- Het **inlegblad** voor de doos is tijdens de eerste potjes niet nodig. Daarmee kun je in latere potjes de Jumpkins naar andere plaatsen sturen. Leg het voor nu opzij.
- Iedere speler krijgt de **8 toestelfiches en de joker van een kleur**. Leg deze open voor je neer. De **5 neutrale jokers** leg je op tafel.
- Leg de springtoestellen **blad-springplank**, **boomstronk** en **moszwam** samen met de **afstandsstukken** naast de doos klaar.
- Plaats de **mierenhoop** op een willekeurige plek in de doos.
- Leg de **Jumpkins-dobbelstenen** en de **puntenchips** op tafel klaar.
- Wie het hoogst kan springen, mag beginnen. De startspeler gooit 7 dobbelstenen tegelijk van bovenaf in de doos. Nu stapelt hij de dobbelstenen waarop hetzelfde insect te zien is op elkaar en bouwt op die manier torens. Daarbij mag hij kiezen welke dobbelsteen hij op een andere dobbelsteen van dezelfde soort plaatst; op die manier kan hij de positie van zijn torens beïnvloeden (zie ook verder "Zo bouw je een toren").



Het spel zelf

Tijdens je beurt probeer je een Jumpkins-dobbelsteen met behulp van het door jou gekozen springtoestel naar het eiland – het binnenste gedeelte van de doos – te vervoeren en met andere dobbelstenen een toren te bouwen. Als je daarin bent geslaagd, kun je de punten van deze toren tellen. Hieronder wordt eerst uitgelegd hoe je



- de springtoestellen gebruikt,
- torens bouwt en
- de punten van de torens telt.



Daarna wordt beschreven hoe een beurt precies verloopt en wat er kan gebeuren als je probeert Jumpkins-dobbelstenen naar het eiland te laten springen.

Zo gebruik je de springtoestellen

Plaats de toestellen zoals op de afbeelding te zien is aan de kant van de doos waar de speler zit en gebruik ze als volgt:



Blad-springplank – zet de blad-springplank op een willekeurige plek tegen de kant van de doos. Plaats de dobbelsteen zo dat hij de plank licht raakt en tik hem met je vingers over de plank in de doos.



Boomstronk – plaats het bijpassende afstandsstuk op een willekeurige plek direct tegen de kant van de doos en zet de boomstronk in de uitsparing. Plaats dan de dobbelsteen op de boomstronk en tik hem met je vingers in de doos.



Moszwam – plaats het bijpassende afstandsstuk op een willekeurige plek direct tegen de kant van de doos en zet de moszwam in de uitsparing. Gooi de dobbelsteen zo op de zwam dat hij van daar in de doos springt.



Mierenhoop – laat de dobbelsteen van bovenaf op de mierenhoop vallen, zodat hij van daar afketst. Als je de dobbelsteen laat vallen, moet hij zich op z'n minst één handbreed boven de rand van de doos bevinden. **Let op:** als de mierenhoop bij een van je sprongen zou verschuiven, laat je hem gewoon op de nieuwe plek staan.

Zo bouw je een toren

Als de dobbelsteen die je net naar de doos hebt vervoerd, een Jumpkins-insect toont dat ook al op een andere dobbelsteen te zien is, **moet** je deze dobbelsteen gebruiken voor een toren. Daarvoor pak je een van de twee dobbelstenen en plaats je hem op de andere zodat er een toren ontstaat. Is er al een toren van hetzelfde insect, pak je of de enkele dobbelsteen of de hele toren – deze mag je **alleen aan de onderste dobbelsteen** vastpakken – en stapel je beide op elkaar.

Tijdens het spel kun je op die manier 6 torens bouwen.

Let op: als de dobbelsteen die je net naar de doos hebt laten springen, een Jumpkins-insect toont dat op geen andere dobbelsteen te zien is, laat je hem liggen waar hij terecht is gekomen.



Zo tel je de punten voor een toren

Een toren bestaat uit minstens 2 Jumpkins-dobbelstenen. Je telt de punten van de toren die je net hebt gebouwd. Je krijgt zo veel punten als de toren dobbelstenen hoog is. (Een enkele dobbelsteen levert geen punten op.)

Op het eiland zijn er verschillende zones waar je nog extra bonuspunten krijgt. Als je toren in zo'n bonuszone staat of deze raakt, krijg je zo veel punten extra als voor deze zone zijn aangegeven.

Voorbeeld: de toren bestaat uit 4 dobbelstenen en staat in een +3 bonuszone. Je krijgt $4 + 3 = 7$ punten (4 punten voor je toren en 3 bonuspunten).

Pak puntenchips voor het aantal punten dat je hebt gekregen en leg deze voor je neer. De toren waarvoor je de punten hebt geteld, blijft onveranderd in de doos staan.



Let op: het is voldoende als de toren waarvan de punten worden geteld de betreffende bonuszone minimaal raakt. Als de toren tegelijk twee bonuszones raakt, mag je de betere bonuszone voor de puntentelling gebruiken.



Nu weet je hoe je de springtoestellen gebruikt, hoe je torens bouwt en de punten voor je torens telt. De springwedstrijd kan beginnen.

Wat doe je als je aan de beurt bent?

De startspeler begint. Vervolgens wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld.

Als je aan de beurt bent, pak je een Jumpkins-dobbelsteen uit de voorraad, kies je een van je toestel-fiches en draai je deze om. Dan pak je het bijpassende springtoestel of gebruik je de mierenhoop in de doos. Als je ervoor kiest je joker te gebruiken, draai je deze om en pak je het springtoestel van je keuze of gebruik je de mierenhoop.

Probeer nu de dobbelsteen met behulp van het gekozen toestel naar het eiland te vervoeren.

Dit kan er gebeuren bij het vervoeren van de Jumpkins-dobbelsteen:

1. De dobbelsteen komt buiten de doos terecht of blijft op de mierenhoop liggen

In dit geval mag je het met deze dobbelsteen nog een keer proberen. Als de dobbelsteen weer buiten de doos terechtkomt of op de mierenhoop blijft liggen, is je beurt afgelopen en is de volgende speler aan de beurt. Als je dobbelsteen op de mierenhoop blijft liggen, leg je hem terug in de voorraad. Als je dobbelsteen bij de tweede poging in de doos terechtkomt, kijk dan bij punt 2 t/m 4 wat er verder gebeurt.

2. De dobbelsteen komt in de sloot terecht

De sloot is de ruimte tussen het buitenste en het binnenste gedeelte van de doos. Als je dobbelsteen daar terecht komt, is je beurt afgelopen en is de volgende speler aan de beurt. Laat de dobbelsteen in de sloot liggen.

Je mag wel, als je dobbelsteen in de sloot terecht is gekomen en je beurt dus zonder succes is afgelopen, een toestelfiche die je nog **niet** hebt gebruikt tegen een **neutrale joker** uit de algemene voorraad ruilen. Deze leg je open voor je neer. (Je toestelfiche wordt uit het spel verwijderd.) Als je deze joker gebruikt, leg je hem terug in de voorraad. Als er geen joker in de voorraad ligt wanneer je dobbelsteen in de sloot is beland, is het helaas niet mogelijk om te ruilen.

3. De dobbelsteen komt op het eiland terecht, maar gooit daarbij een of meerdere torens om

Als je dobbelsteen wel op het eiland terecht komt, maar daarbij een of meerdere torens laat instorten, verwijder je alle dobbelstenen die los op het eiland liggen en leg je ze terug in de voorraad. Alleen torens blijven staan. Je beurt is dan afgelopen en de volgende speler is aan de beurt.

4. De dobbelsteen komt op het eiland terecht en daarbij wordt geen toren omgegooid

Bravo! Zo moet het. Je zult zien: met een beetje oefenen is het echt niet moeilijk.

Kijk nu of de dobbelsteen een Jumpkins-insect toont dat ook al op een andere dobbelsteen of in een al bestaande toren in de doos te zien is:

Er is geen Jumpkins-insect van dezelfde soort

In dit geval laat je de dobbelsteen liggen waar hij terecht is gekomen. Je mag beslissen of je een tweede dobbelsteen met hetzelfde toestel naar de doos wilt proberen te vervoe ren. Met deze tweede dobbelsteen kunnen zich ook weer de 4 gebeurtenissen voordoen die hierboven staan beschreven. Als deze dobbelsteen opnieuw geen insect toont dat op een andere dobbelsteen of in een al bestaande toren te zien is, is je beurt afgelopen en is de volgende speler aan de beurt.

***Let op:** in sommige gevallen kan het om tactische redenen zinvol zijn om het niet nog een keer te proberen, bijvoorbeeld als er in het geheel weinig insecten te zien zijn en je weinig kans maakt om een toren te bouwen.*



Er is een Jumpkins-insect van dezelfde soort

In dit geval **moet** je een toren maken met de dobbelsteen (zie "Zo bouw je een toren"). Daarna kun je (als je wilt) de punten van deze toren tellen (zie "Zo tel je de punten voor een toren").

Je kunt ook ervoor kiezen de punten van deze toren niet te tellen als je niet tevreden bent met de punten die je voor die toren zou krijgen. In dit geval mag je proberen een tweede dobbelsteen met hetzelfde toestel naar de doos te laten springen. Met deze tweede dobbelsteen kunnen zich ook weer de 4 gebeurtenissen voordoen die hierboven staan beschreven. Belangrijk is dat dan alleen de tweede dobbelsteen telt. De toren van je eerste dobbelsteen mag je nu niet meer tellen!

Na de poging met de tweede dobbelsteen is je beurt in ieder geval voorbij.

Als je de punten van een toren hebt geteld of als je je beurt zonder punten moest afmaken, is de volgende speler aan de beurt.

Speciale situaties tijdens het spel

- Als je aan de beurt bent en er is geen dobbelsteen verkrijgbaar omdat ze allemaal een toren vormen of in de sloot liggen, verwijder je de hoogste toren uit de doos en leg je de dobbelstenen van deze toren als nieuwe voorraad klaar. Als er meerdere torens even hoog zijn, kies je een ervan.
- Als er zich aan het begin van je beurt slechts 1 of helemaal geen dobbelsteen(toren) in de doos bevindt, mag je kiezen of je nog een gooi wilt doen (als er nog een toren is) of dat je eerst alle dobbelstenen uit de doos haalt en dan zoals aan het begin van het spel 7 dobbelstenen in de doos laat vallen, gelijke dobbelstenen op elkaar stapelt en vervolgens je zet doet.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als je al je toestelfiches en/of jokers hebt gebruikt en dus alle spelers 9 keer aan de beurt zijn geweest.

Tel nu de puntenchips die je tijdens het spel hebt verzameld. De speler met de meeste punten wint. Is er een gelijke stand, dan deel je de overwinning.

Vroegtijdig einde: als er te veel dobbelstenen in de sloot liggen, is het spel vroegtijdig voorbij. Als aan het einde van een ronde (nadat alle spelers even vaak aan de beurt zijn geweest) nog maar **10 of minder dobbelstenen** in het spel zijn (in het binnenste gedeelte van de doos + de voorraad), hebben jullie te veel Jumpkins in de sloot laten zinken. Wie op dat moment de meeste punten heeft, wint.

Andere scenario's

Als je een beetje vertrouwd bent met het spel en de Jumpkins op acrobatische manieren naar het eiland hebt vervoerd, kun je ook met hen naar de kermis of een dagje badderen in de rivier. Gebruik daarvoor de bijpassende kant van het inlegblad.



© 2020 HUCH! | www.hutter-trade.com

Auteur: Michael Feldkötter
Redactie: Britta Stöckmann

Illustratie: fiore-gmbh.de
Design: atelier198, HUCH!
3D: Andreas Resch
Vertaling: Susanne Bonn

Productie + Verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DUITSLAND

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

HUCH!

De kermis

Op een open plek in het bos is er een grote kermis. Dit evenement mogen de Jumpkins natuurlijk niet missen.

Leg het inlegblad met de kant "Kermis" naar boven in het binnenste gedeelte van de doos. Plaats de mierenhoop in het midden van de doos. Deze verandert op de kermis in een rad van avontuur.

Het spel verloopt zoals eerder beschreven. Er zijn wel enkele verschillen wat de bonuspunten betreft, die je naast de hoogte van je toren kunt behalen. Bovendien zijn er zones waar je niet terecht wilt komen, omdat je anders minpunten krijgt.

Hieronder worden de verschillende zones toegelicht. Net als in het basisspel is het voldoende als de toren waarvan de punten worden geteld, de betreffende bonuszone minimaal raakt. Dat geldt ook voor de negatieve zones, waarbij in dit geval alleen de meest recente dobbelsteen wordt geteld. Als de toren waarvan de punten worden geteld twee bonuszones raakt, mag je zoals eerder beschreven voor de betere bonuszone kiezen. Maar let erop dat de negatieve zones **altijd** éérs worden geteld, als je dobbelsteen daar terecht komt.



Bonuspunten

Draaimolens: hier krijg je 1 of 2 bonuspunten (zoals bij elke draaimolen is aangegeven).



Rupsenrenbaan: hier krijg je 5 bonuspunten.



Snoepkramen: er zijn 4 snoepkramen. Als je op een van deze kramen een toren bouwt, krijg je net zo veel bonuspunten als de dobbelstenen (los of in torens) in totaal op alle andere snoepkramen bij elkaar liggen.

Voorbeeld: op de dobbelsteen die Kurt naar de doos heeft laten springen, staat Betti de wants. Er staat al een toren met 2 wantsen op een van de snoepkramen. Kurt legt zijn dobbelsteen op die toren. Op de twee andere snoepkramen staan ook al torens met in totaal 5 dobbelstenen. Kurt krijgt dus $3 + 5 = 8$ punten (3 punten voor zijn eigen toren en 5 bonuspunten).



Rad van avontuur: als je het rad van avontuur (mierenhoop) met succes hebt gebruikt (en een toren kon bouwen), krijg je zoals altijd punten passend bij de hoogte van de toren. Voor extra bonuspunten mag je dubbelen (let op: de punten van de bonuszone waar je toren misschien staat, zijn in dit geval niet van belang). Pak daarvoor een dobbelsteen uit de voorraad en gooi deze. Elk Jumpkins-insect is voorzien van een getal die je op het afstandsstuk van de moszwam kunt zien.



1 – Arnold de mier



2 – Betti de wants



3 – Mitu de kakkerlak



4 – Dirty Larry de mestkever



5 – Hoppi jr. de vlo



6 – Forrest Jump de sprinkhaan

Het resultaat is de bonus die je naast de hoogte van de toren extra krijgt.

Voorbeeld: *Thekla heeft tijdens haar beurt het rad van avontuur gebruikt en kon een toren bouwen die 4 dobbelstenen hoog is. Ze pakt vervolgens nog een dobbelsteen uit de voorraad en dobbelt de sprinkhaan Forrest Jump. Dit betekent dat ze 6 bonuspunten krijgt. Totaal: 4 + 6 = 10 punten. Dat haar toren op de rupsrenbaan staat, is in dit geval niet van belang.*

Als er geen dobbelsteen meer in de voorraad ligt waarmee je zou kunnen dubbelen, krijg je geen bonuspunten.

Let op: *Als het rad van avontuur tijdens het spel gaat verschuiven, schuif je het terug naar het midden van de doos.*

Minpunten

Als de dobbelsteen die je net naar de doos hebt vervoerd een van de negatieve zones (groene buitenzone of drinkglas) geheel of gedeeltelijk (ook minimaal) raakt, moet je 1 of 2 van de punten afstaan die je al had verzameld. Leg deze terug in de voorraad. Als je geen punten hebt die je kunt afstaan, gebeurt er niets.

Vervolgens mag je met je dobbelsteen – als dat mogelijk is – nog een toren bouwen en de punten ervan tellen. Deze toren mag ook in een negatieve zone staan. In dit geval krijg je slechts de punten van het aantal dobbelstenen in deze toren.

Let op: *als de dobbelsteen zowel een negatieve zone (groene buitenzone, drinkglas) als een bonuszone raakt, moet je eerst 1 of 2 punten afstaan. Daarna mag je de dobbelsteen gebruiken om een toren in de betreffende bonuszone (of als dat mogelijk is ook elders) te bouwen.*

Voorbeeld: *de dobbelsteen van Kurt komt op een plek terecht waar hij een drinkglas en een draaimolen raakt. Kurt moet nu eerst 2 punten afstaan vanwege de plas. Maar omdat zijn dobbelsteen Dirty Larry de mestkever toont en in een hoek nog een dobbelsteen met een mestkever ligt, mag hij deze uit de hoek halen en op zijn dobbelsteen stapelen, zodat er een toren van 2 dobbelstenen ontstaat. Dat levert 2 punten op. Omdat deze toren ook de draaimolen raakt, krijgt Kurt nog 2 bonuspunten erbij.*



Badderen

Nadat de Jumpkins in het bos en op de kermis zijn geweest, zijn ze erg smerig en moe. Een bad in de heldere rivier of in een hete jacuzzi en een dutje op een gerieflijk blad is een goed idee.

Leg het inlegblad met de kant "Badderen" naar boven in het binnenste gedeelte van de doos. Plaats de **mierenhoop omgedraaid** in het midden van de doos. Deze doet nu dienst als jacuzzi en is **geen** springtoestel meer. Je twee toestelfiches voor de mierenhoop veranderen daardoor in **jokers** voor de andere 3 springtoestellen. Als je tijdens je beurt een van deze fiches omdraait, kies je een van de andere 3 springtoestellen.



Belangrijk: bij het scenario "Badderen" spelen jullie allemaal aan dezelfde kant van de doos. Plaats de doos zo op tafel dat de handdoeken vooraan liggen en de rivier en het kreupelhout achteraan. Alle springtoestellen worden aan de kant gebruikt waar de handdoeken liggen. Jullie kunnen het beste niet rond de tafel gaan zitten maar het spel zo op tafel plaatsen dat je ervoor kunt staan wanneer je aan de beurt bent. Het spel verloopt zoals beschreven bij de basisvariant met het eiland. Maar er zijn enkele verschillen wat de bonuspunten betreft die je kunt behalen. Bovendien is er een zone waar je minpunten krijgt.

Bonuspunten

Rivier: hier krijg je 1 bonuspunt.

Handdoek: hier krijg je 2, 3 of 4 bonuspunten (zoals op de handdoek is aangegeven).

Jacuzzi: als je dobbelsteen in de jacuzzi terecht komt en daar blijft liggen, krijg je 10 bonuspunten. Vervolgens leg je de dobbelsteen terug in de voorraad.

Let op: als de jacuzzi tijdens het spel zou verschuiven, schuif je hem terug naar het midden van de doos.



Minpunten

Als de dobbelsteen die je net naar de doos hebt vervoerd het kreupelhout helemaal of slechts minimaal raakt, moet je 1 van de punten afstaan die je al had verzameld. Leg deze terug in de voorraad. Als je geen punten hebt die je kunt afstaan, gebeurt er niets.

Vervolgens mag je met je dobbelsteen – als dat mogelijk is – nog een toren bouwen en de punten ervan tellen. Deze toren mag ook in het kreupelhout staan. In dit geval krijg je slechts de punten van het aantal dobbelstenen in deze toren.

Let op: als de dobbelsteen het kreupelhout en de rivier raakt, moet je eerst 1 punt afstaan. Daarna mag je de dobbelsteen gebruiken om een toren in de zone van de rivier (of elders als dat mogelijk is) te bouwen, omdat hij ook deze raakt.