

Avant de jouer pour la première fois

vous devez effectuer un petit travail de bricolage. Reportez-vous pour cela aux instructions de la dernière page.

Au début du jeu, chaque joueur reçoit :

1 paire de chaussures de clown, qu'il pose devant lui sur la table. Puis chacun construit sa tour à empiler en suivant exactement l'ordre suivant :

1 pièce rouge, jaune et verte avec un autocollant représentant une spirale



1 pièce rouge, jaune et verte avec un autocollant représentant un oeuf sur le plat



1 pièce rouge, jaune et verte avec un autocollant représentant une étoile



Veillez, en empilant les pièces, à ce que les couleurs et les motifs des autocollants concordent. Si le nombre de joueurs est inférieur à quatre, on met les chaussures et les pièces non utilisées dans la boîte.

Sur les 16 cartes-clown, enlevez-en 5,

que vous remettez dans la boîte. Mélangez bien les autres 11 cartes et formez une pile que vous posez, face cachée, au milieu de la table. Derrière la pile de cartes, posez la tête de Peppino. Le mieux est de vous placer en demi-cercle autour de la table, afin que chaque joueur puisse bien voir la pile de cartes.

Le but du jeu

est d'être le premier à assembler le tee-shirt rayé de Peppino dans l'ordre indiqué sur la carte-clown.



A vos marques, prêts, partez !!!

C'est par ce mot d'ordre que le plus jeune donne le départ du jeu. En même temps, il retourne la première carte. Cette carte-clown vous indique maintenant dans quel ordre il vous faut assembler le tee-shirt rayé de Peppino. Seules les couleurs sont déterminantes, les autocollants ne jouent aucun rôle.

Tous les joueurs se mettent alors à empiler leurs pièces,

tous en même temps, et chacun avec ses propres pièces. Dès qu'un joueur a terminé son tee-shirt, il prend vite la tête de Peppino et la met tout en haut de sa pile en criant : „ Stop, Peppino est prêt ! " Tous les joueurs cessent aussitôt d'empiler leurs pièces. A présent, on contrôle si le tee-shirt rayé correspond exactement à celui qui figure sur la carte-clown.

Tout correspond exactement. Bravo !

Le joueur reçoit en récompense la carte-clown.

Il y a une erreur. Dommage !

La carte-clown reste sur la table. Le joueur qui a mal assemblé le tee-shirt de Peppino repose sa tête au milieu de la table et ne peut plus jouer durant ce tour. Dès le nouveau signal "partez", les autres joueurs continuent à assembler leur tee-shirt commencé, jusqu'à ce qu'un joueur arrive à poser la tête sur la pile et gagne ainsi la carte-clown.

Un nouveau tour commence.

Le gagnant du dernier tour laisse sa pile complète sur la table et remet la tête de Peppino au milieu de la table. Les autres joueurs finissent de compléter leur pile. Attention, c'est le gagnant du dernier tour qui donne le signal du départ. Il retourne une nouvelle carte-clown et tous les joueurs se remettent à empiler simultanément leurs pièces.

Le jeu est terminé

lorsque toutes les 11 cartes ont été gagnées. Le joueur qui possède le plus de cartes-clown a gagné. Si deux joueurs ont le même nombre de cartes-clown, il faut alors les départager. On mélange bien les cartes-clown, on en retourne une, et les deux joueurs s'affrontent en compétition pour former leur pile. Celui qui gagne la carte-clown sera le vainqueur.

Variante pour les „pros“

on peut modifier les règles du jeu. Non seulement l'ordre des couleurs sur le tee-shirt de Peppino doit être le même que sur la carte-clown, mais l'ordre des motifs sur les pièces à empiler doit également correspondre à l'ordre des motifs sur la carte-clown. Cette règle supplémentaire peut aussi être appliquée quand des enfants plus âgés jouent contre des enfants plus jeunes ; les plus jeunes ne jouent alors que selon les couleurs, les plus âgés y ajoutent les motifs.

