deel op zijn kaart en moet vervolgens al zijn lichaamsdelen tegelijk volgens de voorgeschreven regels aanraken. Het spel gaat verder met de speler die anders ook aan de beurt zou zijn.

4. Als een speler op een lichaamsdeel landt dat iedereen al heeft, dan mag hij dit vakje als een vraagtekenvakje beschouwen en een lichaamsdeel uitkiezen.

5. Als een speler op 'Start' komt dan is zijn beurt voorbij.

6. Als Meester Kolder op aanwijzing van de dobbelstenen van het bord zou raken, dan komt hij er aan de andere kant van het bord in dezelfde rij weer op en telt zijn beurt af (zie tekening 1).

7. Het aanraken van je lichaamsdelen hoeft niet lang te duren, maar je medespelers moeten wel kunnen controleren of het 'doorverbinden' wel correct verloopt.

8. Voor alle duidelijkheid staan de lichaamsdelen achterin deze spelregels vermeld.

Voor TURNERS...
Nu wordt het menens! Iedere speler moet al zijn verzamelde lichaamsdelen vast blijven houden. Ook als hij niet aan de beurt is. Lukt dit je niet, dan lig je eruit.

RIGOLOFOLIE/FUN PARTY

Résumé du jeu:
Chaque joueur déplace "Monsieur Rigolo" sur le plateau de jeu en fonction des indications données par les dés. Pendant son tour de jeu le joueur doit toucher la partie de son corps représentée sur la case où "Monsieur Rigolo" s'arrête et, en même temps, toucher aussi toutes les parties de son corps déjà rassemblées sur son tableau de marque. Le joueur le plus souple, capable de toucher toutes les parties du corps figurant sur son tableau de marque gagne la partie.

Contenu de la boîte:
- 1 plateau de jeu
- "Monsieur Rigolo"
- 8 tableaux de marque
- 2 dés (1 dé "couleurs", 1 dé "chiffres")
- 80 jetons

Préparation:
On donne à chaque joueur un tableau de marque et 10 jetons. On place "Monsieur Rigolo" sur la case de départ, au centre du plateau.
On détermine lequel des joueurs commence la partie; les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Roulement du jeu: quand arrive le tour d'un joueur, il lance les deus dés et déplace "Monsieur Rigolo". Le dé "chiffres" indique de combien de cases se déplace "Monsieur Rigolo". Le dé "couleurs" détermine sa direction. Les quatre couleurs du dé correspondent aux quatre côté's du plateau de jeu: par exemple, si on obtient la couleur verte, "Monsieur Rigolo" devra se diriger du côté vert. Les deux autres faces du dé sont blanches.
Si on a la chance d'obtenir blanc, on a le droit de choisir direction de "Monsieur Rigolo".
Si "Monsieur Rigolo" s'arrête sur une case représentant une partie du corps, le joueur pose un jeton et sur cette même partie du corps figurant sur son tableau de marque et doit toucher ensuite son propre corps à l'endroit indiqué, avec le pouce ou l'index.

Puis le joueur suivant joue à son tour, en partant de la dernière case où "Monsieur Rigolo" s'était arrêté. C'est de cette façon que les joueurs peuvent rassembler les différentes parties du corps, mais, – chaque fois que c'est leur tour, les joueurs doivent toucher **en même temps** toutes les parties du corps déjà rassemblées sur leurs tableaux de marque.

Vous avez gagné...
Si vous êtes le seul à pouvoir encore jouer ou si vous avez rassemblé le premier toutes "les parties de votre corps" et que votre souplesse vous permet de les toucher toutes les dix en même temps.

Vous avez perdu...
Si vou **ne** pouvez **pas** toucher en même temps toutes les parties du corps que vous avez rassemblées à ce moment-là. Vous êtes alors éliminé et les autres joueurs poursuivent la partie.

Attention!
1. On doit toucher les parties de son corps avec l'index ou le pouce. On a le droit de se servir de ses deux index et/ou de ses deux pouces.
On peut utiliser les parties du corps qu'on a déjà rassemblées pour "faire le lien". Un exemple: un joueur possède déjà le FRONT, l'OREILLE et le COUDE. Ce joueur arrive grâce à "Monsieur Rigolo" sur GENOU. Il peut alors toucher son GENOU en se servant de son COUDE.

2. Lorsqu'un joueur arrive sur une case où figure un point d'interrogation, il a le droit de choisir une partie du corps qu'il ne possède pas encore.

3. Lorsqu'un joueur arrive sur une case représentant une partie du corps qu'il a déjà, il doit la céder à un joueur qui ne la possède pas encore. (Si vous pensez que cette "nouvelle" partie du corps va défavoriser un joueur en lui donnant une série impossible à faire, et donc l'éliminer, c'est bien évidemment lui que vous choisirez).
Ce dernier posera un jeton sur cette partie du corps figurant sur son tableau de marque et devra ensuite toucher en même temps toutes "les parties de son corps" selon les règles décrites ci-dessus. Le jeu continue avec le joueur qui devait normalement effectuer son tour de jeu.

4. Lorsqu'un joueur s'arrête sur une partie du corps que tout le monde possède déjà, il a le droit de considérer cette case comme une "case-point d'interrogation" et choisir une partie du corps qu'il n'a pas encore.

5. Lorsqu'un joueur arrive sur "Start" ("Départ"), il perd son tour.

6. Lorsque, d'après les indications des dés, "Monsieur Rigolo" devrait sortir du plateau de jeu, il doit être placé sur le côté opposé du plateau, dans la même rangée, et continuer son déplacement. (Voir le dessin 1.)

7. Toucher les différentes parties de son corps ne doit pas forcément durer très longtemps, mais vos partenaires doivent pouvoir contrôler que cela se fait dans les règles.

8. Pour plus de clarté les parties du corps figurent au verso des règles du jeu.

A l'attention des GYMNASTES...
Maintenant ça devient vraiment sérieux! Chaque joueur doit continuer de toucher les parties de son corps déjà rassemblées, même si ce n'est pas son tour de jeu. S'il n'y arrive pas, il est éliminé.