



1

**VITE ! OBSERVEZ
LES CARTES !**

2

**IMITEZ L'ANIMAL QUI
CORRESPOND AU
CHIFFRE !**

**HI HAN ! MEUH !
OUAF !
CE JEU VA VOUS
RENDRE JOOMBA !**



3

**TROIS NIVEAUX
DE RÈGLES POUR UN
JEU DE PLUS EN PLUS
FOU !**



2-8

6+

15 min

JOOMBA!

RÈGLES DU JEU

Hi han, Meuh, Coin coin, Ouaf ouaf ! Tous les animaux rêvent de devenir le nouveau roi des animaux. À vous d'être le plus rapide à trouver et imiter le cri de l'animal qui lance le défi. Mais attention ! Le défi n'est pas le même selon la règle choisie et il n'est pas toujours si facile de trouver les animaux correspondants. Ce jeu va vous rendre complètement Joomba !

• MATÉRIEL

- 56 cartes
- 1 livret de règles

• PRINCIPE DU JEU

Joomba est un jeu d'observation et de rapidité où vous allez devoir être le plus rapide à repérer un animal et à l'imiter. L'animal à repérer dépend de la règle que vous avez choisie et de la nature du Défi.

1



Pour imiter un animal, il faut faire son cri et son geste en même temps. Le geste sert simplement à départager en cas d'égalité (il n'est pas considéré comme une erreur s'il est mal fait, mais il doit être fait !).

Vous pouvez découvrir le jeu à travers trois règles progressives. Pour plus de facilité, nous vous conseillons de jouer les règles dans l'ordre.

PRÉSENTATION D'UNE CARTE

FACE DÉFI

Défi chiffre



Changement de Défi : il y a 8 cartes avec des flèches.

Défi croissant /décroissant



FACE ANIMAUX

Sur cette carte il y a :

- 4 Grenouilles
- 3 Lions
- 2 Vaches
- 1 Coq

• MISE EN PLACE

Le principe est toujours le même : mélangez les cartes et composez la pioche que vous posez face Animaux visible au centre des joueurs. C'est la pioche Animaux.

• COMMENT JOUER ?

Déterminez le premier joueur actif en piochant la dernière carte de la pioche et en la posant face animaux au centre de la table. Le premier joueur qui imite l'animal qui est présent 4 fois sur la carte gagne la carte et devient le joueur actif.

Dans Joomba c'est la face Défi qui vous indique ce que vous devez faire.



À son tour, le joueur actif pioche vers lui la première carte Animal en la prenant

2

par le bord opposé et la pose à côté de la pioche en la retournant face Défi le plus rapidement possible de manière à ce que tous les joueurs puissent la découvrir en même temps. Dès qu'elle est posée, il faut être le plus rapide à imiter le bon animal en fonction de la règle.

Le gagnant récupère la carte Défi et devient le joueur actif.

Pénalité : un joueur qui se trompe doit défausser une carte (s'il en a). Les cartes défaussées sont retirées de la partie.

• FIN DE PARTIE

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche. Le joueur qui possède le plus de cartes gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs à égalité se départagent avec un duel.

AIDE POUR L'IMITATION DES ANIMAUX



• CRÉDITS

Auteur : Roberto Fraga
Illustrateur : Igor Polouchine

Éditeur : Iello
Directeurs de collection : Cédric Barbé et Patrice Boulet
Responsable de projet : Gabriel Durnerin

Packagier : Origames
Responsable développement : Guillaume Gille-Naves
Directeur Artistique : Igor Polouchine



Test et remerciements : Florence Fraga, Rodolphe Gilbert, Reyda Seddiki et Vincent Vandelli

© 2012 Iello. Tous droits réservés.

IELLO
309 BD DES TECHNOLOGIES
54710 LUDRES - FRANCE
www.iello.info



3

• RÈGLE 1 • Joomba trop vite !

- **Défi** : seul le chiffre (orange) est utilisé dans cette variante.
- **Nombre de joueurs** : 2 à 8.
- **But du jeu** : dans « Joomba trop vite » il faut être le plus rapide à trouver et imiter l'animal sur la carte de la pioche qui est représenté autant de fois qu'indiqué par le chiffre (orange) de la carte Défi.

Le joueur le plus rapide récupère la carte Défi et la pose devant lui face Animaux. Il devient le joueur actif et déclenche un nouveau Défi en retournant la carte suivante.

Pour la dernière carte il faut utiliser la règle du Duel (Voir Joomba Duel).



4



Exemple : le Défi indique 3, l'animal présent 3 fois est le lion. André est le plus rapide à imiter le lion, il récupère la carte et la pose devant lui face Animaux et lance un nouveau Défi en retournant une nouvelle carte de la pioche.

Joomba Duel

Pour départager des joueurs à égalité, ceux-ci doivent observer la carte de la pioche « Animaux » pendant 5 secondes. La carte est ensuite retournée, ce qui révèle le Défi. Le joueur le plus rapide à se rappeler l'animal qui y est représenté autant de fois qu'indiqué par le chiffre et à l'imiter gagne le duel.

Note : avec des enfants, elle peut être jouée dans l'autre sens. Les enfants regardent le chiffre puis on retourne la carte et ils doivent trouver le bon animal.

• RÈGLE 2 • Joomba de sens

- **Défi** : seules les séries croissantes (bleue) et décroissantes (verte) sont utilisées dans cette variante.
- **Nombre de joueurs** : 3 à 8.
- **But du jeu** : dans « Joomba de sens », il faut être le plus rapide à trouver et imiter un animal en suivant l'ordre croissant (1-2-3-4 bleue) ou décroissant (4-3-2-1 verte) en fonction de ce qui est indiqué sur la carte Défi et surtout il ne faut pas être le dernier à le faire. Dès qu'un joueur imite le 1^{er} animal indiqué par la suite, il garde la pose et continue à l'imiter. Les joueurs restants doivent maintenant imiter l'animal qui suit dans l'ordre, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient imité un animal ou qu'il n'y ait plus d'animal à imiter s'il y a 5 joueurs ou plus.



Exemple à 3 joueurs : le Défi indique 4-3-2-1, un ordre décroissant. L'animal présent 4 fois est la grenouille. André est le premier à la trouver et à l'imiter, il continue à bondir sur place en faisant Crôa Crôa. Puis Bertrand est le plus rapide à imiter le lion. Cédric, qui est le dernier, a perdu et se défausse d'une carte. André gagne la carte Défi et lance un nouveau Défi en retournant une nouvelle carte de la pioche.

Pour la dernière carte il faut utiliser la règle du Duel (Voir Joomba Duel).

5



• RÈGLE 3 • Joomba la folie

- **Défi** : le type de Défi change à chaque carte avec des flèches.
- **Nombre de joueurs** : 3 à 8.
- **But du jeu** : « Joomba la folie » est une variante qui intègre « Joomba trop vite » et « Joomba de sens », réservée aux joueurs chevronnés, car deux fois plus folle que les précédentes. Au départ, tout commence comme une partie de « Joomba trop vite » : il faut être le plus rapide à trouver et imiter l'animal sur la carte de la pioche qui est représenté autant de fois qu'indiqué par le chiffre (orange) de la carte Défi.



Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur retourne une carte avec des flèches : la règle du jeu change

immédiatement et vous passez à « Joomba de sens », qui utilise l'ordre croissant et décroissant au lieu des chiffres. Il faut alors être le plus rapide à imiter l'animal dans l'ordre décroissant (de 4 à 1) ou dans l'ordre croissant (de 1 à 4).

Et chaque fois qu'un joueur retourne une carte avec des flèches, le jeu repasse automatiquement à la règle précédente. Bien entendu, comme il y a 8 cartes qui possèdent des flèches, vous serez amenés à changer plusieurs fois de règle de jeu, en cours de partie.

Pénalité : lorsque vous êtes dans la règle de Joomba de sens, le dernier joueur (ou les joueurs qui n'ont pas imité d'animaux à plus de quatre joueurs) se défausse toujours d'une carte.

Pour la dernière carte il faut utiliser la règle du Duel (Voir Joomba Duel).



6



JOOMBA!

RULES

Hee Haw, Moo, Quack quack, Woof woof! Every animals wants to become the new king. It's up to you to be the quickest to mimic the cry of the animal on the card. But beware! The correct animal on the card depends on which challenge you are playing and spotting it is not always as easy as it seems.

This game will make you completely Joomba!

• CONTENTS

- 56 cards
- 1 rulebook

• CONCEPT

Joomba is an observation and speed game in which you must be the first to spot an animal and mimic its cry. The correct animal depends on the rule you have chosen and the nature of the Challenge.

When mimicking an animal, you must both mimic its cry and its moves at the same time. The moves serve only in case of a tie (it is not considered wrong if it is done incorrectly, but it has to be done!). You can explore the game through three progressive rules. We advise you to play them in the presented order for easier discovery.



iello™

CARD PRESENTATION

CHALLENGE SIDE

Challenge number

Up/down challenge



Changing challenges: there are 8 arrow-bearing cards in the game.



ANIMAL SIDE

On this card, one can see :

- 4 Frogs
- 3 Lions
- 2 Cows
- 1 Rooster

• SET UP

The mechanics are always the same: shuffle the cards Animal side up into a draw pile that you place at the center of the table. This is the Animal draw pile.

• HOW TO PLAY

First draw the last card and put it Animal face up on the table. The first player to mimic the animal that is represented four times on the card wins the card and becomes the active player.

In Joomba, the card side that shows what you must do is the Challenge side.

When it his/her turn, the active player draws the top Animal card, flips it Challenge side up and places



it next to the draw pile. This must be done as quickly as possible and in such a way every player discovers the card at the same time.

Once the card revealed, everyone's goal is to be the quickest in mimicking the correct animal, as defined by the rule.

The winner collects the Challenge card and becomes the active player.

***Penalty:** a player who makes a mistake must discard a card (if any). Discarded cards are removed from the game.*

• END OF THE GAME

The game ends when there are no more cards to draw. The player who has the most cards wins. If there is a tie, the players engage in a Duel to determine the winner.

SUGGESTIONS FOR MIMICKING ANIMALS



• CREDITS

Author: Roberto Fraga

Illustrator: Igor Polouchine

• **Editor:** Iello

Collection directors:

Cédric Barbé and Patrice Boulet

Project manager:

Gabriel Durnerin

• **Design & Packaging:** Origames

Development manager:

Guillaume Gille-Naves

Art director:

Igor Polouchine



Tests and acknowledgements:

Florence Fraga, Rodolphe Gilbert,
Reyda Seddiki and Vincent Vandelli

© 2012 Iello. All rights reserved.

IELLO

309 BD DES TECHNOLOGIES
54710 LUDRES - FRANCE

www.iello.info



• RULE 1 • *Joomba too fast!*

- **Challenge:** in this game, play only with the number (orange).
- **Number of players:** 2 to 8.
- **Goal:** in “Joomba too fast”, one must be the first to identify and mimic the animal which is represented on the drawn card as many times as indicated by the number (orange) of the Challenge card.

The fastest player collects the Challenge card and puts it before him Animal side up and becomes the active player, starting a new Challenge by revealing the next card.

When playing the last card, use the Duel rules (*See Joomba Duel*).



Example: the Challenge shows 3, the animal that is represented 3 times is the bee. André is the fastest in mimicking the bee, he collects the card and puts it before him Animal side up and starts a new Challenge by revealing a new card from the draw pile.



Joomba Duel

In order to break a tie between players, they look at the card Joomba Duel 5 seconds, then it is flipped to reveal the Challenge. The player who is fastest in remembering the animal that is represented as many times as the indicated number and in mimicking it wins the duel.

Note: with children, the duel can be played the other way round. Children look at the number, then the card is flipped and they have to find the correct animal.

• RULE 2 •

Joomba up/down

- **Challenge:** in this game, play only with the ascending (blue) and descending (green) sequence.
- **Number of players :** 3 to 8.
- **Goal:** in “Joomba up / down”, one must identify and mimic an animal in ascending (1-2-3-4 blue) or descending (4-3-2-1 green) order, depending on the indications on the Challenge card, as quickly as possible so as not to be last in doing so.

Whenever a player starts mimicking an animal in the sequence, he keeps doing so while the other players look for the next animal to mimic in the sequence, and so on until every player has mimicked an animal or there are none left to mimic (in a 5-or-more-player game).

The fastest player of all, the one who mimicked the animal represented

once for an ascending Challenge or 4 times for a descending Challenge wins the Challenge card and becomes the active player.



***Penalty:** the last player (or the players who had no animals left to mimic when there are more than four players) discards a card.*



***Example in a 3-player game:** the Challenge indicates 4-3-2-1, a descending sequence. The animal that is represented 4 times is the frog. André is the first to spot and mimic it, he keeps bouncing and uttering Croak croak. Then Bertrand is the fastest to mimic the lion represented 3 times. As last player, Cedric has lost and discards a card. André wins the Challenge card and flips a new card from the draw pile to start a new Challenge.*

When playing the last card, use the Duel rules (See Joomba Duel).

• RULE 3 •

Crazy Joomba

- **Challenge:** every time a card with arrows is drawn, the Challenge changes.
- **Number of players:** 3 to 8.
- **Goal:** the “Crazy Joomba” version combines “Joomba too fast” and “Joomba up / down” and is for experienced players who can deal with its double craziness.

The game begins as a “Joomba too fast” game, one must be the first to identify and mimic the animal which is represented on the drawn card as many times as indicated by the number (orange) of the Challenge card.



The rule remains the same until a player reveals a card with arrows. At that point, the rule immediately changes and becomes that of

“Joomba up / down”, using ascending (from 1 to 4) and descending (from 4 to 1) order instead of numbers to identify the animal to mimic first.



Every time a player reveals a card with arrows, the game automatically switches to the previous rule. As there are 8 arrow-bearing cards in the pile, you will naturally come to change rules several times during the game.

***Penalty:** when you are applying the Joomba up / down rule, the last player (or the players who didn't mimic any animals in a five-or-more-player game) always discards a card.*

When playing the last card, use the Duel rules (*See Joomba Duel*).

2-8

6+

15mn

JOOMBA!

REGLA DEL JUEGO

¡Ji ja, muu, cuá cuá, guau guau! Todos los animales sueñan con ser el nuevo rey de los animales. A ti te toca ser el más rápido en encontrar e imitar el grito del animal que lanza el desafío. Pero, ¡cuidado! El desafío no siempre es el mismo, depende de la regla elegida y a veces no resulta nada fácil encontrar a los animales que corresponden. Este juego te ha de volver ¡completamente Joomba!

• MATERIAL

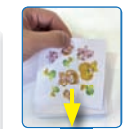
- 56 cartas
- 1 librito de regla

• NORMA ESENCIAL DEL JUEGO

Joomba es un juego de observación y rapidez en el cual vas a tener que ser el más rápido en encontrar a un animal e imitarlo. El animal por localizar depende de la regla que hayas elegido y del tipo de Desafío.

1

Para imitar a un animal, hay que gritar como él y, al mismo tiempo, hacer sus gestos. Estos gestos sirven para desempatar en caso de igualdad (no se considera como un error el hecho de que estén mal hechos, pero tienen que ¡estar hechos!). Puedes descubrir el juego a través de 3 reglas progresivas. Para que sea más sencillo te aconsejamos jugar por orden.



PRESENTACIÓN DE UNA CARTA

CARA DESAFÍO

Cifra desafío



Desafío creciente /decreciente

Cambio de Desafío: hay 8 cartas con flechas



CARA ANIMALES

En esta carta hay :

- 4 ranas
- 3 leones
- 2 vacas
- 1 gallo

• INSTALACION

La norma siempre sigue siendo la misma: se barrajan las cartas y se compone un montón que se pone cara Animales visible en el medio de los jugadores. Es el montón Animales.

• ¿COMO SE JUEGA?

Para elegir el primer jugador activo, hay que coger la última carta del montón y poner la cara Animales en el centro de la mesa. El primer jugador en imitar al animal que está presente 4 veces en la carta gana la carta y se vuelve jugador activo.

En Joomba es la cara Desafío que te señala lo que tienes que hacer.

A su vez, el jugador activo coge la primera carta Animal pero la coge por el borde opuesto y la pone al lado del

montón, cara Desafío visible, y lo más rápidamente posible para que todos los jugadores puedan descubrirla al mismo tiempo.

En cuanto está puesta en la mesa, hay que ser el más rápido en imitar al animal correspondiente según la regla.

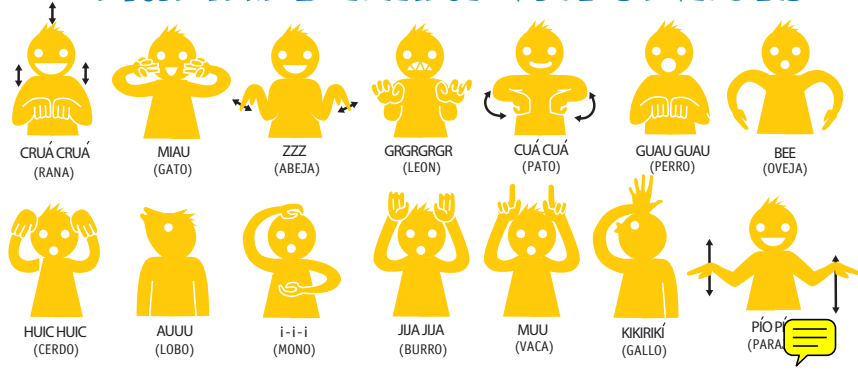
El ganador se queda con la carta Desafío y se vuelve entonces jugador activo.

Penalidad : un jugador que se equivoca tiene que descartar una carta (si es que tiene alguna). Las cartas descartadas se quitan de la partida.

• FINAL DE LA PARTIDA

Se para el juego cuando ya no quedan cartas en el montón. El jugador que posee el mayor número de cartas es el que gana la partida. En caso de igualdad, se desempatan a los jugadores con un Duelo.

AYUDA PARA LA IMITACIÓN DE LOS ANIMALES



• PARTICIPANTES

Autor : Roberto Fraga

Ilustrador : Igor Polouchine

Editora : Iello

Directores de colección :

Cédric Barbé y Patrice Boulet

Jefe de proyecto :

Gabriel Durnerin

Packageur : Origames

Jefe de desarrollo :

Guillaume Gille-Naves

Director artístico :

Igor Polouchine



Pruebas y agradecimientos :

Florence Fraga, Rodolphe Gilbert, Reyda Seddiki y Vincent Vandelli

© 2012 Iello. Todos los derechos reservados.

IELLO

Europa: 309 BD DES TECHNOLOGIES
54710 LUDRES - FRANCE

www.IelloGames.com



3

• REGLA 1 • ¡Joomba demasiado rápido!

- **Desafío** : en esta variante, sólo se utiliza la cifra (naranja).
- **Número de jugadores** : de 2 a 8.
- **Objetivo del juego** : En “Joomba demasiado rápido” hay que ser el más rápido en encontrar e imitar el animal de la carta del montón, animal que está dibujado tantas veces como señalado por la cifra (naranja) de la carta Desafío.

El jugador que ha sido el más rápido se queda con la carta Desafío y la pone ante él, cara Animales. Se vuelve entonces el jugador activo e inicia un nuevo Desafío al darle la vuelta a la carta siguiente.

Para la última carta hay que utilizar la regla del Duelo (ver Joomba Duelo).



4



Ejemplo : el Desafío señala 3, el animal presente 3 veces es el león. Andrés es el más rápido en imitar al león, se queda con la carta y la pone ante él cara Animales. Pues inicia un nuevo Desafío al darle la vuelta a una nueva carta del montón.



Joomba Duelo

Para desempatar una igualdad entre jugadores, éstos tienen que observar la carta del montón “Animales” durante 5 segundos. Pues se le da la vuelta a la carta, lo que hace aparecer el Desafío. El jugador que es el más rápido en acordarse del animal que está representado tantas veces como está señalado por la cifra, y que es también el primero en imitarlo gana el Duelo.

Nota : con niños, se puede jugar en el otro sentido. Los niños miran la cifra, pues se le da la vuelta a la carta y tienen que encontrar al animal correspondiente.

• REGLA 2 • Joomba de sentido

- **Desafío** : en esta variante, sólo se utilizan las series crecientes (azules) y decrecientes (verdes).
- **Número de jugadores** : de 3 a 8.
- **Objetivo del juego** : En “Joomba de sentido” hay que ser el más rápido en localizar e imitar a un animal siguiendo el orden creciente (1-2-3-4 azul) o decreciente (4-3-2-1 verde) según lo que está indicado en la carta Desafío, y sobre todo no hay que ser el último en hacerlo.

En cuanto un jugador imita al primer animal indicado por la serie, se queda con la postura de dicho animal y sigue imitándolo. Los otros jugadores ahora tienen que imitar al animal que sigue en el orden, y así hasta que todos los jugadores hayan imitado a un animal o que ya no quede ningún animal por imitar si hay 5 jugadores o más.

El jugador que ha sido el más rápido en

haber imitado al animal representado 1 vez para un Desafío creciente, o 4 veces para un Desafío decreciente, gana la carta Desafío y es entonces el jugador activo.

Penalidad : el último jugador (o los jugadores que no han imitado a animales en una partida con 4 jugadores) se descarta de una carta.



Ejemplo con 3 jugadores : El Desafío indica 4-3-2-1, un orden decreciente. El animal presente 4 veces es la rana. Andrés es el primero en localizarla e imitarla, sigue saltando in situ gritando cruá cruá. Pues Paco es el más rápido en imitar al león. Esteban, el cual es el último, ha perdido y se descarta de una carta. Andrés gana la carta Desafío e inicia un nuevo Desafío al darle la vuelta a una nueva carta del montón.

Para la última carta, se utiliza la regla del Duelo (ver Joomba Duelo).

5



• REGLA 3 • Joomba la locura

- **Desafío** : el tipo de Desafío cambia a cada carta con flechas.
- **Número de jugadores** : de 3 a 8.
- **Objetivo del juego** : “Joomba la locura” es una variante que integra “Joomba demasiado rápido” y “Joomba de sentido”, y más bien reservada a los jugadores expertos, ya que es mucho más loca que las otras dos.

Al principio, todo empieza como una partida de “Joomba demasiado rápido”: hay que ser el más rápido en encontrar e imitar al animal de la carta del montón, el cual está representado tantas veces como indicado por la cifra (naranja) de la carta Desafío.



El juego sigue así hasta que un jugador le dé la vuelta a una carta con flechas: la regla del juego cambia de inmediato

y pasa a ser “Joomba de sentido”, que utiliza el orden creciente y decreciente en vez de las cifras. Entonces hay que ser el más rápido en imitar al animal en orden decreciente (de 4 a 1) o en el orden creciente (de 1 a 4).

Y a cada vez que un jugador le da la vuelta a una carta con flechas, el juego vuelve automáticamente a la regla anterior. Claro que, como hay 8 cartas que llevan flechas, habrá que cambiar varias veces de regla de juego durante la partida.

Penalidad : cuando se está en la regla de Joomba de sentido, el jugador que queda de último (o los jugadores que no han imitado a animales, con más de 4 jugadores) siempre se descarta de una carta.

Para la última carta hay que utilizar la regla del Duelo (ver Joomba Duelo).



6