

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





NICKELODEON



SAUVEZ LES ANIMAUX!

RÈGLE DU JEU

NICK
KIDS





Nigel Delajungle parcourt le monde entier pour réaliser les documentaires animaliers de son show télévisé. Il est accompagné de toute sa petite famille : Elisa, Debbie, Donnie, Darwin et Marianne. Ils vivent des aventures palpitantes dans les contrées les plus reculées.

Aujourd'hui, ils se sont rendus compte de ce que représente la menace des contrebandiers pour le monde animal. Ils ont donc décidé d'utiliser tous les moyens à leur disposition pour lutter contre ce fléau et aider les animaux les plus exposés au danger.

Parviendrez-vous à empêcher les contrebandiers à mettre la main sur de nombreux animaux ?

Ce jeu se joue de 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans, et une partie dure environ 30-45 minutes.

1. CONTENU DU JEU

Ce jeu contient :

- 1 plateau de jeu
- 1 pion "Contrebandier"
- 28 pions "Animaux"
- 28 pions "Pouvoir"
- 2 dés (1 noir et 1 blanc)
- 4 silhouettes de personnages et leurs socles plastiques
- 1 règle du jeu



2. BUT DU JEU

Les joueurs jouent les membres de la Famille Delajungle qui se déplacent sur quatre continents pour découvrir les espèces rares et les protéger des braconniers. Sauvez les animaux les plus menacés avant qu'ils ne tombent dans les griffes des abominables braconniers !

3. PRÉPARATION DU JEU

Placez le plateau de jeu au centre de la table.

- Répartissez les pions "Animaux" selon leur continent, puis mélangez chaque pile et placez-les, face cachée, sur les cases au centre du plateau de jeu représentant les continents.
- Insérez les silhouettes des personnages dans les socles plastiques et placez-les sur le plateau de jeu sur les cases qui portent leur nom.



- Placez les pions "Pouvoir" à côté du plateau de jeu. Chaque joueur prend 1 pion "Pouvoir".
- Le joueur le plus jeune commence la partie, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - A deux joueurs, chacun choisit 2 personnages.
 - A trois joueurs, chacun choisit 1 personnage, le personnage restant est remis dans la boîte.
- Le joueur le plus jeune place le pion "Braconnier" sur la case "Embûche" de son choix.

7. TOUR DE JEU

4.1 DÉPLACEMENT



Le joueur lance 2 dés puis effectue les actions suivantes :

- En premier, il déplace son personnage du nombre de cases indiquées par le résultat obtenu en additionnant les 2 dés,
- En second, le joueur déplace le pion "Braconnier" du nombre de cases indiquées par le dé noir.

Les déplacements sur le plateau s'effectuent toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il est possible que plusieurs personnages se retrouvent sur une même case.

Exemple : Debbie lance 2 dés et obtient un résultat de 11 (6 (dé blanc)+5 (dé noir)), elle quitte sa case de départ et arrive sur une case Asie (7). Le Braconnier quitte la case "Embûche" : "Sables Mouvants" sur laquelle il était placé, avance de 5 cases et arrive sur une case Asie (7).

4.2 RÉSOLUTION DE L'ACTION DE LA CASE

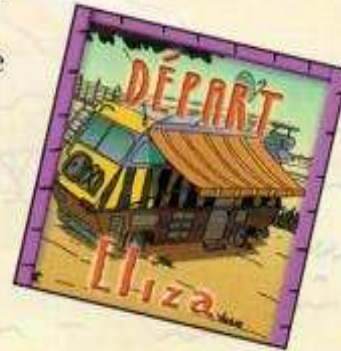
- Les actions sont résolues après le déplacement du personnage et du braconnier (Voir "6. Le Braconnier").
- C'est l'action du braconnier qui est résolue en premier, puis celle du joueur.
- Lorsque le personnage arrive sur une case, il résout l'une des actions décrites dans le chapitre suivant. Seule la case d'arrivée est prise en compte. Il existe différents types de cases sur le plateau de jeu.
- Une fois l'action résolue, c'est au joueur situé à sa gauche de jouer.
- Lorsqu'un personnage passe son tour, le joueur couche son pion sur la case.



5. LES DIFFÉRENTS TYPES DE CASES

5.1 CASES "FAMILLE DELAJUNGLE"

- Les cases "Famille Delajungle" portent le nom d'un personnage.
- Un joueur qui termine son mouvement sur sa case "Famille Delajungle" peut dépenser 3 pions "Pouvoir" pour libérer un animal capturé par le braconnier. Cet animal est alors remis sous la pioche de son continent d'origine.
- Si ce n'est pas la sienne, son tour se termine.



5.2 CASES "CONTINENT"

Il y a 2 situations possibles sur les cases "Continent" :



A. LA CASE EST VIDE : VOUS POUVEZ RECHERCHER UN ANIMAL.
Chaque case comporte le nom du continent et une valeur de recherche. Il faut obtenir un résultat égal ou supérieur à cette valeur en lançant 2 dés et en les additionnant.

- Si le jet est réussi, le joueur prend le premier pion animal du continent concerné et le pose sur la case où il se trouve.
- Si le jet est raté, rien ne se passe.

Lorsque la pioche d'un continent est vide, il n'est plus possible d'effectuer une recherche sur les cases de ce continent.

Exemple 1 : Darwin, dans un élan de courage, explore une zone d'Amérique du Sud, valeur de recherche 8, il lance 2 dés et obtient un résultat de 5 (3+2). Son exploration est ratée ! Rien ne se passe.

Exemple 2 : Darwin, toujours à la recherche d'animaux rares, explore une zone d'Afrique, valeur de recherche de 7, il lance 2 dés et obtient un résultat de 7 (4+3). Son exploration est réussie et il prend le premier pion "Animal" de la pioche Afrique qu'il place sur la case où il se situe.

B. UN PION "ANIMAL" EST PRÉSENT SUR LA CASE : SAUVEZ-LE !

Lorsque le personnage arrive sur une case contenant un pion "Animal", il le sauve des griffes du braconnier.

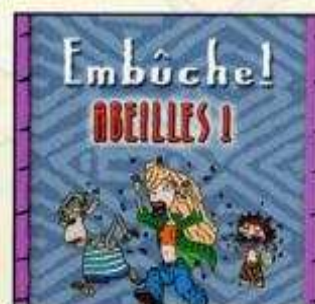
Le joueur prend alors le pion "Animal" et le place sur la case "Animaux sauvés" située au centre du plateau de jeu.



- Le joueur **prend également un pion "Pouvoir"** à chaque fois qu'il sauve un animal.
- Un joueur ne peut pas sauver un animal qu'il vient juste de découvrir.

5.3 CASES "EMBÛCHE"

- Chaque case comporte le nom d'une épreuve.
- Le personnage est obligé de tenter l'épreuve.
- Le joueur a alors le choix **de dépenser un pion "Pouvoir"** pour réussir l'épreuve automatiquement ou de **lancer les deux dés**.
- Il faut alors obtenir sur le dé blanc un résultat supérieur au dé noir. En cas de réussite, le joueur récupère un pion "Pouvoir".
- En cas d'échec, il reste bloqué 1 tour complet sur cette case avant de reprendre sa route (couchez le pion sur la case).



5.4 CASES "SPÉCIALES"

Ce sont les 4 cases d'angle du plateau de jeu.

Piège ! : le personnage tombe dans un piège et perd son prochain tour !

Bêtise : le personnage fait beaucoup de bêtises et cela permet au braconnier de capturer un animal sur un des continents. Le joueur lance le dé noir pour déterminer le continent :

- 1 : Afrique
- 2 : Amérique du Sud
- 3 : Asie
- 4 : Océanie
- 5 : 2 animaux, si possible, sur le continent où il se trouve
- 6 : Rien ne se passe

Marianne : le personnage qui termine son mouvement sur cette case reçoit 1 pion "Pouvoir" !

Nigel : le personnage qui termine son mouvement sur cette case pourra se déplacer sur la case de son choix au début de son prochain tour !





6. LE BRACONNIER

- L'action du braconnier est résolue avant celle du joueur.
- Le braconnier suit les faits et gestes des membres de la famille Delajungle pour mettre la main sur les animaux qu'ils découvrent lors de leurs aventures.
- Un joueur qui passe son tour n'est pas affecté par l'arrivée du Braconnier sur sa case.
- Le pion Braconnier est déplacé sur les cases du plateau de jeu après qu'un personnage s'est déplacé. Il bouge de la valeur du dé noir, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Plusieurs cas peuvent se produire :

Le braconnier arrive sur une case contenant un personnage :

- Le personnage peut utiliser un pion "Pouvoir" pour faire fuir le braconnier. Le joueur lance alors le dé noir et déplace le pion Braconnier du résultat du dé. Le pion "Pouvoir" du personnage est défaussé. Le braconnier n'agit pas sur sa nouvelle case d'arrivée, quelle qu'elle soit.
- Le personnage n'a pas de pion "Pouvoir", il est capturé par le braconnier. Le pion "Personnage" est placé sur sa case "Famille Delajungle" et perd son prochain tour.

Le braconnier arrive sur une case "Continent" vide : rien ne se passe.

Le braconnier arrive sur une case "Continent" contenant un animal :

le braconnier le capture et le pion "Animal" est placé sur la case "Animaux capturés" située au centre du plateau de jeu.

Le braconnier arrive sur une case "Embûche" :

le joueur qui déplace le braconnier lance les deux dés. Si le dé noir est inférieur au dé blanc, le braconnier est bloqué un tour sur cette case, le prochain joueur ne le déplacera pas. Autrement, il ne se passe rien.

Le braconnier arrive sur une case "Famille Delajungle" :

- Lancez le dé noir : le braconnier capture un animal sauvé sur un résultat de 6. Prenez le premier pion "Animal" présent sur la case "Animaux sauvés" et placez-le sur la case "Animaux capturés". Autrement il ne se passe rien.
- Si vous jouez la variante "Le meilleur reporter", le braconnier prend, sur un résultat de 6, un pion "Animal" sauvé par le personnage dont le nom est écrit sur la case où il se situe.





7. FIN DU JEU

La partie se termine lorsqu'un nombre déterminé d'animaux ont été sauvés par les joueurs ou capturés par le braconnier.

- Partie longue : 28 pions "Animaux" au total ont été sauvés ou capturés.
- Partie moyenne : 16 pions "Animaux" au total ont été sauvés ou capturés.
- Partie courte : 10 pions "Animaux" au total ont été sauvés ou capturés.

Les joueurs gagnent s'ils ont sauvé une majorité d'animaux. Si ce n'est pas le cas, les braconniers gagnent la partie.

8. OPTIONS

8.1 UNE PARTIE ENCORE PLUS COURTE

Décidez que la partie se termine lorsque 8 animaux ont été sauvés ou capturés.

8.2 LE MEILLEUR REPORTEUR !

Dans cette variante, chaque joueur garde devant lui les animaux qu'il sauve. A la fin de la partie, le vainqueur est le joueur qui a sauvé le plus d'animaux.





LA FAMILLE DELAJUNGLE
est un jeu édité par

TILSIT
ÉDITIONS



8, place Marcel Rebuffat
Z.A. n°7 - Villejust
91971 COURTABŒUF Cedex
France

www.tilsit.fr

Auteur : TILSIT Team
Test et développement : TILSIT Team
Maquette : TILSIT Studio
Fabriqué en France
© 2003 TILSIT Éditions

© 2003 Viacom International Inc. All rights Reserved.

Nickelodeon, The Wild Thornberrys and all related titles, logos and characters
are trademarks of Viacom International Inc. Created by Klasky Csupo, Inc.
Klasky Csupo, Inc. company logo AND Created by Klasky Csupo, Inc.

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de
ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le
professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu.

N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits.

Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production
auprès de notre réseau de revendeurs.

Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT,
connectez-vous sur notre site web : www.tilsit.fr.



**KLASKY
CSUPO**
INC.