

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).

**ESCALE À JEUX**



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



JUNGLE PARTY



Ravensburger

JUNGLE PARTY

Pour 2 à 4 fans de Disney à partir de 4 ans.

Contenu : 1 plateau de jeu, 4 pions, 1 module sonore électronique

Les joyeux animaux de Disney vous accompagnent de leurs cris et en musique dans une course palpitante à travers la jungle.

But du jeu : Il s'agit d'atteindre l'arrivée le premier.

Préparation

La partie se joue dans la boîte ; le module sonore est placé au milieu. Chaque joueur choisit le pion de sa couleur préférée et le place sur la case départ marquée d'une flèche. Avant de commencer à jouer, testez le module : Dès que vous appuyez sur une touche de couleur au centre du module électronique, un bruit retentit dans la jungle.

- Junior, le bébé éléphant du Livre de la jungle barrit ;



- Pumbaa, le phacochère, rote ;

- Baloo, l'ours, chante la célèbre chanson du Livre de la jungle de Disney : « *Il en faut peu pour être heureux* ». À la fin, vous pouvez même entendre Baloo grogner.



- Simba, le petit Roi lion arrive en rugissant ;

- Timon, le suricate, tape sur son tam-tam ;



- Le Roi Louis, l'orang-outan, chante la chanson du Livre de la jungle de Disney : « *Être un homme comme vous* ». À la fin, il pousse son cri de singe.

L'appui sur le bouton Start bleu sur le dessus du module déclenche le chant hypnotique de Kaa du Livre de la jungle.



Attention ! Kaa le serpent surgit sans arrêt au cours de la partie : son chant hypnotique retentit alors pour vous ensorceler. Dès que vous entendez ce chant, appuyez sur le bouton Start : les cris des animaux sont alors mélangés.

Allumez le module en mettant l'interrupteur « Marche-Arrêt » sur « ON ».

C'est parti !

Le plus jeune joueur appuie sur le bouton bleu pour mélanger les cris des animaux. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer et d'essayer d'atteindre la première case. Pour avancer sur le plateau, le joueur doit trouver, sur le module, le bruit correspondant à l'animal représenté sur la case devant son pion

Exemple : La première case après le départ représente Timon jouant du tam-tam. Pour avancer sur cette case, le joueur doit trouver le son du tam-tam. Pour cela, il appuie sur l'une des touches de couleur du module. Si le bon bruit retentit (ici, le bruit du tam-tam), il peut avancer d'une case et c'est de nouveau à lui de jouer. Il doit maintenant essayer d'atteindre la case suivante (Baloo) en retrouvant le bon bruit (La chanson de Baloo « *Il en faut peu pour être heureux* ») sur le module. Un même joueur n'a droit d'avancer au maximum que de 3 cases par tour. Ensuite, c'est à son voisin de jouer.

Que se passe-t-il si le mauvais son retentit ?

Si vous ne retrouvez pas le bon son pour atteindre la case suivante, vous restez malheureusement sur place et vous devrez attendre le prochain tour pour tenter votre chance.

Essayez de bien mémoriser quels animaux se cachent derrière les touches de couleur pour pouvoir avancer rapidement de cases en case... Mais c'est sans compter sur Kaa qui surgit sans arrêt pour tout mélanger ! Dès que son chant retentit, le joueur qui était en train de jouer doit d'abord appuyer sur le bouton Start bleu avant de continuer à jouer. Il s'agit pour tous les joueurs de bien écouter, car les animaux ont changé de place sur le module électronique.

Variante pour les plus jeunes

Lors d'une partie avec des enfants plus jeunes, vous ne devez pas mélanger les cris des animaux au signal du chant hypnotique de Kaa le serpent. Jusqu'à la fin de la partie, chaque cri peut rester à la même place sur le module. Si le chant hypnotique de Kaa retentit au cours de la partie, n'appuyez pas sur le bouton Start pour ne pas mélanger les cris d'animaux. À la place, le joueur dont c'est le tour a de la chance et peut avancer de 2 cases. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Le module est programmé de façon à ce que le chant hypnotique de Kaa le serpent ne se déclenche plus automatiquement si vous renoncez à mélanger les cris des animaux et à appuyer sur le bouton Start. Cependant, si le jeu devient trop simple, vous pouvez bien sûr à tout moment appuyer sur le bouton Start pour mélanger les cris des animaux.

La partie prend fin : Dès qu'un joueur atteint l'arrivée.

Le vainqueur est le premier joueur qui atteint l'arrivée.

Données techniques

Les piles (3 x 1,5 V de type AAA/LR03/UM4) sont incluses dans le module électronique.

Mise en place / Remplacement des piles

- Le module électronique fonctionne avec 3 piles 1,5 V de type AAA/LR03/UM4. La mise en place ou le remplacement des piles est à réaliser impérativement par un adulte.
- Le compartiment piles se trouve sous le module électronique. Ôter la vis à l'aide d'un cruciforme et retirer la trappe.
- Mettre les piles dans le sens indiqué dans le compartiment en respectant la polarité. Refermer la trappe et placer l'interrupteur sur la position « ON » (Marche).
- L'interrupteur « MARCHÉ / ARRÊT » permet d'éteindre le module électronique si nécessaire (« OFF »). Si vous jouez régulièrement, l'interrupteur peut rester sur « ON ».

Informations générales sur l'utilisation des piles

- Placer les piles dans le sens indiqué : une position incorrecte peut, soit endommager le jouet, soit provoquer un incendie ou l'explosion de la pile.
- Utiliser uniquement les piles recommandées dans la notice ou de type équivalent. Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Pour assurer un bon fonctionnement, les piles doivent être en bon état. En cas d'anomalie dans le fonctionnement de l'appareil, mettre des piles neuves.
- Toujours remplacer l'ensemble des piles, ne pas mélanger piles neuves et piles usagées.
- Retirer les piles usagées de l'appareil.
- Ne pas utiliser de piles rechargeables.
- Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés.
- Les accumulateurs ne doivent pas être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas mélanger des piles salines avec des piles alcalines ou rechargeables.
- En cas d'inutilisation prolongée de l'appareil, ôter les piles pour éviter qu'elles ne s'altèrent.
- Ne pas stocker les piles avec des instruments métalliques : risque de feu ou d'explosion.
- Ne jamais essayer de recharger des piles.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit.
- Ramener les piles usagées dans un centre de tri.
- Si une pile est avalée, consulter immédiatement son médecin ou le centre antipoison le plus proche. Ne pas oublier d'emporter le jouet.

Attention !

Ne pas utiliser ce jouet à proximité des oreilles pour prévenir tout trouble auditif !

- Spielanleitung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält.
- Conserver la notice car elle contient des informations importantes.
- Conservare le istruzioni per futuri riferimenti.
- Please retain the game instructions for future reference, as they contain important information.
- Handleiding bewaren, bevat belangrijke informatie.
- Conservar las instrucciones de uso ya que contienen información importante.

© Disney. www.disney.com

© 2005 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG • Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A. • Service Consommateurs • B.P. 60159

F-60111 Méru Cedex • Tél. 0821 022 023 (0,119 € TTC / min)

Ravensburger S.p.A. • Via Enrico Fermi, 20 • I-20090 Assago (Mi)

Ravensburger Ltd. • Unit 1 • Avonbury Business Park

Howes Lane • BICESTER • OX26 2UB, GB

Ravensburger B.V. • Neonweg 2A • Postbus 289

NL-3800 AG Amersfoort