

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





Zoulou le lion

POUR: apprendre les couleurs et les chiffres et développer ses aptitudes à l'écoute grâce à des signaux musicaux.

LE JEU

Accompagnez vos amis les animaux pour un pique-nique dans la jungle. Mais attention, un lion grincheux s'est endormi en écoutant sa chanson préférée... Si la musique s'arrête, il se réveille et vous devez vous cacher en vitesse derrière le buisson le plus près! Surveillez le lion et écoutez attentivement la musique pour arriver en premier au pique-nique.

Zoulou le Lion est un jeu à deux niveaux qui se joue au son d'une chanson connue de tous.

CONTENU

- 1 lion électronique
- 1 planche de jeu
- 4 pions animaux
- 1 dé
- 1 feuille d'autocollants
- 1 feuille d'instructions

Veillez vous assurer que vous avez tous les éléments énumérés dans le contenu. S'il en manque, n'hésitez pas à contacter Allo Mattel.

Conservez ces instructions car elles contiennent des renseignements importants.

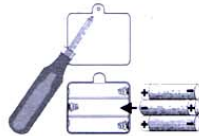
BUT DU JEU

Être le premier à emmener son animal au pique-nique après avoir traversé la jungle.

INFORMATIONS ET CONSIGNES DE SECURITE CONCERNANT LES PILES

Les piles pourraient couler et causer des brûlures chimiques ou endommager irréparablement le jouet. Pour éviter que les piles ne coulent

- Ne pas combiner des piles usées avec des piles neuves ou différents types de piles : alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Insérer les piles dans le sens indiqué à l'intérieur du compartiment.
- Retirer les piles si le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
- Toujours retirer les piles usées du jouet. Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage. Ne pas jeter les piles au feu : elles pourraient exploser ou couler.
- Ne jamais court-circuiter les bornes des piles.
- N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées, ou des piles équivalentes.
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Toujours retirer les piles rechargeables du jouet avant de les charger.
- Des piles rechargeables ne doivent être rechargées que sous la surveillance d'un adulte.

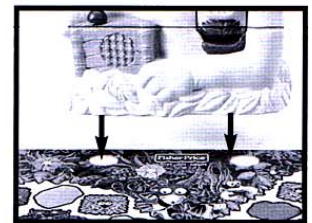


Fonctionne avec 3 piles AA (fournies).
Les piles fournies sont des piles de démonstration uniquement.
Utiliser seulement des piles alcalines, car elles durent plus longtemps.

INSTALLATION

- Apposez les autocollants sur les faces du dé.
- Avant de commencer la partie, retirez la languette derrière la base du lion et jetez-la.

- Le jeu est réglé au volume élevé, mais vous pouvez choisir le volume que vous voulez. Tout dépend de vos goûts musicaux! Le bouton de volume se trouve sur le dos du lion. Il a trois positions : celle de gauche correspond au volume bas, celle du milieu à l'arrêt, et celle de droite au volume élevé.
- Placez la base du lion dans les trous sur la planche de jeu.
- Chaque joueur choisit un pion : l'hippopotame, l'éléphant, le rhinocéros ou le zèbre. Placez votre pion sur la hutte, au début du chemin. Vous êtes maintenant prêt à vous promener dans la jungle, terrible jungle...



JOUONS!

Niveau 1 (pour apprendre les couleurs) Lancez le dé.

- Lancez le dé pour savoir qui commencera. Le premier joueur qui obtient le buisson commence. Le buisson représente la 'cachette', l'endroit où le lion endormi et grincheux ne peut pas vous voir! Vous voyez les yeux des animaux qui jettent un coup d'oeil?
- Avant de lancer le dé, le joueur doit appuyer sur la tête du lion pour le mettre en position de sommeil et appuyer sur le bouton de sieste rouge sur sa radio pour mettre la minuterie et la chanson du lion en marche. Vous êtes maintenant prêt à parcourir la jungle! Allez-y!
- Les joueurs lancent le dé à tour de rôle et se déplacent selon les couleurs sur le dé, et non selon les chiffres. Rendez-vous sur la case de la couleur qui correspond à celle indiquée par le dé. Les joueurs peuvent partager une même case – après tout, la jungle est grande!
- Si vous obtenez la couleur jaune la première fois que vous lancez le dé, rendez-vous sur la case où figure une flèche et prenez le raccourci par le pont!
- Si vous obtenez le buisson, rendez-vous au premier buisson 'cachette'.

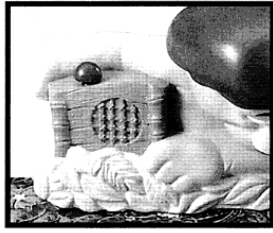


Le lion endormi

- Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la musique s'arrête et que le lion lève la tête. Le lion se réveille au hasard, entre 30 secondes et deux minutes et demie après le début de la chanson. Si le lion se réveille après que vous ayez lancé le dé mais avant que vous ne vous déplaciez, ne bougez pas! C'est au tour du joueur suivant.
- Quand le lion se réveille (grrr!), les joueurs qui ne sont pas cachés dans un buisson doivent RECULER jusqu'au buisson le plus près.
- Une fois que tous les joueurs sont cachés, le joueur à qui c'était le tour quand le lion s'est réveillé lance le dé. Remettez la tête du lion en position de sommeil et appuyez sur le bouton de sieste rouge. Remarque : Ne forcez pas la tête du lion pour la sortir de la position de sommeil. Elle continuera de se relever automatiquement au hasard.

Pour se rendre au pique-nique

- Si vous arrivez exactement sur une case traversée d'une flèche devant un pont en bois, c'est un raccourci ! Empreintez-le et déplacez votre pion jusqu'à la case de l'autre côté du pont.
- Quand vous vous trouvez sur la dernière case, rendez-vous au pique-nique, peu importe ce que vous obtenez au dé!
- Le premier joueur qui se rend au pique-nique gagne la partie! Mais comme les pique-niques sont toujours plus agréables en bonne compagnie, les autres joueurs peuvent continuer leur route pour que tous les animaux puissent déguster leur repas ensemble! Qui passera près du lion endormi pour arriver au pique-nique le deuxième, le troisième et le quatrième?



Niveau 2 (pour apprendre les chiffres)

- Le jeu est identique au niveau 1, sauf que les joueurs se déplacent selon les chiffres sur le dé. Avancez votre animal à travers la jungle selon le chiffre obtenu au dé.
- Si vous obtenez un 2 au premier coup, rendez-vous sur la case où figure une flèche et prenez le raccourci par le pont!
- Jouez en suivant les directives ci-dessus et voyez qui arrive le premier au pique-nique! Et puisque ce n'est pas agréable de manger seul... Attendez que tous vos amis aient passé le lion endormi avant de décréter la fin du jeu!

L'histoire de la célèbre chanson africaine 'The lion sleeps tonight' est fort intéressante. D'abord intitulée 'Mbube' (prononcé Im-bou-bé et qui signifie «lion»), elle a été écrite en 1939 par un chanteur zoulou de l'Afrique du Sud. Elle connut un grand succès dans ce qui est aujourd'hui le Swaziland. Près de 100 000 exemplaires ont été vendus dans les années 1940! Pour les anglophones, le refrain zoulou ressemblait à «wimoweh», d'où les paroles modernes. Des centaines d'artistes ont enregistré cette chanson partout dans le monde. Elle s'est ainsi infiltrée dans le vaste domaine de la musique folk.

The Lion Sleeps Tonight (George David Weissee, Hugo Peretti, Luigi Creatore)

© 1961, mise à jour par Abilene Music.

Tous droits réservés. Utilisée avec autorisation.

© 2004 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved. Tous droits réservés.

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303. Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Sillic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0.15 € TTC/mn) ou www.allyo-mattel.com. Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amstelveen, Nederland. 0800 - 2628835. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Mattel España, S.A., Arribau 200, 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fração 2, 1600-206 Lisboa. Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 P.J. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867. Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-Toys. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. TEL: 54-49-41-00, R.F.C. MME-920701-NB3. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina S.A., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá.