

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99




escaleajeux@gmail.com



Les aventuriers DE LA JUNGLE

Jeu conçu par Amanda Birkinshaw et Jim Harrison

CONTENU :

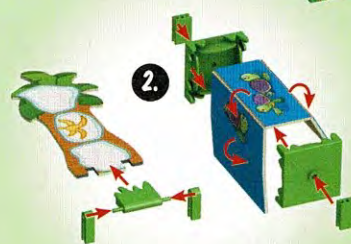
- un plateau de jeu intégré à la boîte (2 parties)
- une cascade murale
- un plateau de « départ »
- un tronc d'arbre (4 pièces en plastique + 1 pièce en carton)
- un pont rotatif (4 pièces en plastique + 1 pièce en carton)
- une queue de crocodile (1 pièce en plastique)
- 12 personnages à jouer (de 4 couleurs) + 12 supports en plastique
- un gros dé Éléphant 
- un dé Tigre de taille moyenne 
- un petit dé Singe 

BUT DU JEU

La jungle est en pleine effervescence ! Une grande course se prépare, mais quelle équipe franchira la première la ligne d'arrivée ? Déplacez vos trois animaux à travers la jungle, traversez la rivière et l'intégralité du plateau afin d'être les premiers à atteindre la ligne d'arrivée !

MISE EN PLACE

- Placez les deux parties du plateau de jeu dans la boîte, comme indiqué sur l'image. **1.**
- Assemblez le tronc d'arbre et le pont rotatif, et fixez-les au plateau de jeu. **2.**
- Placez la cascade murale à la verticale dans le coin de la boîte, de l'autre côté de la rivière par rapport au crocodile. **3.**
- Fixez la queue du crocodile sur le côté de la boîte. **4.**
- Emboîtez les personnages dans leurs supports de plastique.
- Déposez la boîte de jeu ouverte sur la table et le plateau « Départ » juste à côté du coin adéquat, à l'extérieur de la boîte. **5.**
- Chaque joueur choisit trois personnages de la même couleur et les dispose sur le plateau « Départ ». Tous les personnages non utilisés sont mis de côté.
- Les dés sont confiés au plus jeune joueur, qui commence la partie !



COMMENT JOUER

1. Chacun à leur tour, les joueurs avancent un, et un seul, personnage. Chaque personnage se déplace différemment sur le plateau de jeu : l'Éléphant traverse toujours la rivière en se servant du tronc d'arbre, le Tigre utilise toujours le pont tortue, et le Singe s'élançe en utilisant la queue du crocodile !

→ Lancez les trois dés, sélectionnez-en un et déplacez le personnage correspondant sur les pistes de la jungle du nombre de cases indiquées sur le dé. **N'oubliez pas de compter chaque case, même celles sur lesquelles d'autres personnages se trouvent déjà !**

2. Si un personnage se trouve déjà sur la case où vous devriez terminer votre mouvement, sautez sur la case disponible suivante. Pendant la course, cette astuce est la meilleure façon de prendre de l'avance sur les autres joueurs, notamment lorsque les animaux font la queue sur le parcours. Prenez bien garde à ne pas donner l'avantage aux autres joueurs !
3. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.



L'ÉLÉPHANT

L'Éléphant se déplace à l'aide du plus gros dé. C'est le plus gros animal de la course, donc le plus lent à se déplacer, mais la distance qu'il a à parcourir est aussi la plus courte !

1. Dès que votre Éléphant atteint la case située à côté de l'arbre, faites tomber ce dernier.
2. Pour traverser la rivière, l'Éléphant se déplace sur le tronc d'arbre, mais s'il termine son mouvement sur la case représentant une peau de banane, il devra retourner sur la case libre précédente et attendre son prochain tour avant de pouvoir à nouveau se déplacer !



3. Si un autre personnage se trouve sur la case en face de l'arbre lorsque celui-ci est renversé, ce personnage est éjecté sur la case libre précédente.
4. Si personne ne franchit la rivière sur l'arbre, relevez-le !



LE TIGRE

Le Tigre se déplace à l'aide du dé de taille moyenne. Il est imposant mais rapide, et ses amies les tortues l'aident à traverser la rivière !

1. Dès que votre Tigre atteint la case adjacente au pont tortue, faites tourner le pont sur lui-même. Dès que le pont s'arrête de tourner, ajustez le côté le plus visible. Chaque tortue visible sur le pont équivaut à une case.



2. Si le résultat obtenu au dé ne permet pas à votre Tigre d'atteindre l'autre côté, il s'arrête sur le pont et attend son prochain tour. Si le résultat obtenu au dé vous mène sur le pont tortue, faites tourner le pont sur lui-même avant de sauter dessus.
3. Si un autre Tigre arrive pour franchir la rivière mais que votre Tigre se trouve déjà sur le pont, votre Tigre tombe dans la rivière. Il doit grimper en amont de la rivière et attendre sur la case libre la plus proche du pont, tandis que le Tigre adverse se déplace normalement.



LE SINGE

Le Singe se déplace au moyen du plus petit dé. Ce petit coureur est rapide et saute aisément en tête de peloton, mais il doit traverser toute la jungle pour atteindre le crocodile, afin de pouvoir se balancer sur sa queue et atteindre l'autre côté de la rivière.

1. Dès que votre Singe atteint la case du crocodile, il peut sauter sur sa queue et tenter de traverser la rivière pour atterrir sur le grand nénuphar.



2. Placez fermement votre Singe dans le cercle situé au milieu de la queue du crocodile, appuyez délicatement sur le bout de la queue puis relâchez. Vous disposez de deux essais pour faire atterrir votre Singe sur le nénuphar, au moins partiellement.
3. Si vous échouez, placez votre Singe sur la première case libre la plus proche de la queue du crocodile et attendez votre prochain tour.
4. Dès que votre Singe atterrit sur le nénuphar, votre tour s'achève.

FIN DU JEU

Dès que l'un des joueurs a atteint la case finale avec ses trois personnages, la partie s'arrête. Ce joueur est déclaré vainqueur !