



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 trouvez 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.

JUNGLE PARTY

Für 2-4 Disney Fans ab 4 Jahren.

Inhalt: 1 elektronisches Soundgerät, 1 Spielplan, 4 Spielfiguren

Disney's lustige Tierfiguren begleiten euch mit lautem Gebrüll und toller Musik beim aufregenden Wettlauf durch den Urwald.

Ziel des Spiels ist es, als Erster das Zielfeld zu erreichen.

Vorbereitung

Das Spiel kann in der Schachtel gespielt werden, das Soundgerät liegt in der Mitte. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur in seiner Lieblingsfarbe aus und stellt sie auf das Startfeld mit dem Pfeil. Bevor ihr mit dem Spiel beginnt, solltet ihr zuerst einen Probelauf mit dem Soundgerät machen. Dazu muss der Schalter auf der Unterseite des Soundgeräts auf "ON" stehen. Sobald eine der bunten Tasten in der Mitte des elektronischen Soundgeräts gedrückt wird, erklingen Geräusche aus dem Dschungel:

Der kleine Elefant aus Disney's Dschungelbuch trompetet,



Pumbaa, das Warzenschwein, rülpst,



Balu, der Bär, singt das bekannte Lied aus Disney's Dschungelbuch: "Probier's mal mit Gemütlichkeit". Am Ende des Liedes könnt ihr Balu den Bären sogar brüllen hören.



Simba, der kleine König der Löwen, meldet sich mit lautem Löwengebrüll.



Timon, das kleine Erdmännchen, trommelt auf seiner Buschtrommel.



King Louie, der Orang-Utan, singt das Lied: "Ich wär so gern wie du" aus Disney's Dschungelbuch. Am Ende des Liedes hört ihr sein Affengebrüll.

Drückt ihr den blauen Startknopf oben auf dem Soundgerät, hört ihr die hypnotische Melodie der Schlange Kaa aus dem Dschungelbuch.



Aufgepasst: Die Schlange Kaa schleicht sich während des Spiels immer wieder ein und immer wieder ertönt ihre hypnotische Melodie, mit der sie euch verwirren möchte. Sobald ihr Lied ertönt, muss der Startknopf betätigt werden, und die Tierstimmen werden neu gemischt.

Jetzt geht's los!

Der kleinste Spieler darf auf den Startknopf drücken, um die Tierstimmen zu mischen. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe und versucht das erste Spielfeld zu erreichen. Um auf dem Spielplan voranzukommen, müsst ihr das Geräusch auf dem Soundgerät finden, das zu dem Tier auf dem vor euch liegenden Feld gehört.

Beispiel: Auf dem ersten Feld nach dem Start ist Timon trommelnd abgebildet. Um auf dieses Feld vorrücken zu können, müsst ihr das Trommelgeräusch finden. Dazu drückt ihr eine der bunten Tasten auf dem Soundgerät: Wenn das richtige Geräusch ertönt (in diesem Fall das Trommelgeräusch), dürft ihr ein Feld vorrücken und seid noch einmal am Zug. Wieder müsst ihr versuchen das nächste Spielfeld (Balu) zu erreichen, indem ihr das richtige Tier-Geräusch (Balus Lied: "Probier's mal mit Gemütlichkeit") auf dem Soundgerät findet.

Insgesamt dürft ihr jedoch höchstens drei Felder in einem Zug vorrücken, dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Was passiert, wenn das "falsche" Geräusch ertönt?

Konntet ihr nicht das passende Geräusch finden, um auf das nächste Feld vorzurücken, müsst ihr leider mit eurer Spielfigur stehen bleiben und dürft in der nächsten Runde erneut euer Glück versuchen.

Versucht euch gut zu merken, welche Tiere sich hinter den bunten Tasten verstecken, dann kommt ihr schnell von Feld zu Feld... Gäbe es da nicht die Schlange Kaa, die sich immer wieder einschleicht und alles durcheinander bringt! Sobald ihr Lied ertönt, muss der Spieler, der gerade am Zug ist, den Startknopf drücken und darf erst danach weiterspielen. Jetzt heißt es für alle Spieler wieder gut aufpassen, denn die Tiere haben nun den Platz auf dem Soundgerät gewechselt.

Variante für jüngere Spieler

Bei einer Spielrunde mit jüngeren Kindern müssen die Tierstimmen nicht gemischt werden, wenn die Hypnose-Melodie der Schlange Kaa ertönt. Jedes Tiergeräusch kann bis zum Ende des Spiels an seinem Platz auf dem Soundgerät bleiben. Ertönt während des Spiels Kaas Hypnose-Melodie, wird der Startknopf nicht betätigt und somit werden die Tiergeräusche nicht vertauscht. Der Spieler, der gerade am Zug ist, hat Glück und darf zwei Felder vorrücken. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Das Soundgerät ist so programmiert, dass die Hypnose-Melodie der Schlange Kaa während des Spiels nicht mehr automatisch ertönt, wenn ihr auf das Mischen der Tierstimmen verzichtet und den Startknopf nicht betätigt. Wird euch das Spiel aber auf Dauer doch zu einfach, könnt ihr natürlich jederzeit den Startknopf drücken um die Tierstimmen zu vertauschen!

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler das Zielfeld erreicht hat. **Gewonnen** hat der Spieler, der als Erstes im Ziel angekommen ist.