



Jeux Ravensburger® n° 21 750 2

Une délirante course aux attractions pour
2 à 4 joueurs de 4 à 8 ans.

Licence : © 2005 Seven Towns Ltd.

Design : Kinetic, DE Ravensburger,
GAG Güther (Notice)

Illustrations : Glen Viljoen

Photos : Michael Ehrhart, Becker Studios

Contenu :

- île avec la Bananavette
- 4 singes
- 12 cartes Banane
- 1 dé

Les quatre singes embarquent dans la Bananavette pour partir à la découverte du Banana-Parc. Tout le monde est à bord ? Alors, en route pour la délirante course aux attractions !

Avant la première partie

Commencez par fixer le palmier, le serpent et le pont sur l'île. Le mieux est de demander à un adulte de vous aider. Enfoncez soigneusement les pièces dans les creux prévus jusqu'à ce qu'elles soient bien coincées.



Vous pouvez alors tester tranquillement toutes les attractions qui attendent les petits singes à bord de la Bananavette : se déplacer, glisser, tourner, basculer...

Jeu de base à partir de 4 ans

But du jeu

Il s'agit de surmonter trois épreuves et de ramener le premier 3 cartes Banane.

Préparation

Placez l'île à portée de main de tous. Chacun de vous choisit un singe et le pose au pied des deux cases d'embarquement.

Amenez la dernière place de la Bananavette en face du point d'embarquement.



Placez le paquet de cartes Banane, face visible, ainsi que le dé à côté de l'île. L'aventure peut commencer.

Faire monter les singes à bord de la navette.

Le plus petit joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. À tour de rôle, lancez le dé et avancez votre singe du nombre de cases indiqué. Si une place est déjà occupée, elle est simplement sautée et le singe placé sur la case située juste devant. Les deux premières cases du parcours sont situées directement à l'embarquement. Vos singes continuent ensuite leur déplacement sur les places de la navette.

La Bananavette part

Quand tous les singes sont à bord et que vient votre tour, vous devez toujours effectuer trois actions :

1. Lancer le dé ;
2. Avancer votre singe ;
3. Déplacer la Bananavette.



1. Lancer le dé
Le résultat indique de combien de cases vous pouvez avancer votre singe et de combien de stations se déplace la Bananavette.
2. Avancer votre singe
Avancez votre singe du nombre de cases indiqué par le dé. S'il est assis à bord de la Bananavette, déplacez-le vers l'avant. S'il est sur l'île, il continue sur l'île. Si votre singe atteint la pointe de la Bananavette ou parvient en haut d'une attraction sans utiliser tous les points du dé, les points restants sont ignorés.

3. Déplacer la Bananavette
Une fois que vous avez avancé votre singe, déplacez la Bananavette dans le sens des aiguilles d'une montre, du nombre de crans indiqué par le dé. À chaque cran, la navette fait entendre un petit « clac ! ».

C'est parti pour les attractions !

Quand la Bananavette arrive au pied d'une attraction, le singe assis à l'avant glisse automatiquement hors de la navette sur l'île. Une fois descendu de la Bananavette, votre singe se déplace sur les cases de couleur pour atteindre les attractions suivantes :

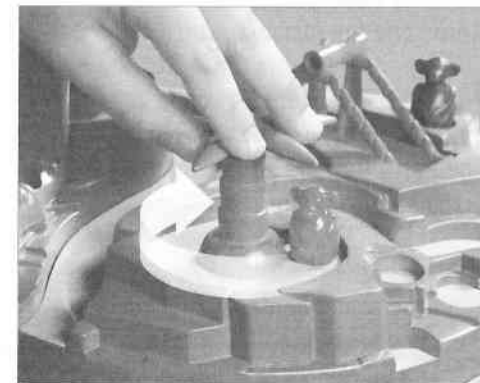
Le toboggan-serpent

Déplacez votre singe sur les deux cases bleues pour monter jusqu'au serpent. Un troisième point au dé vous permet de le placer en haut du toboggan. Lâchez-le ! Youpi ! Ça, c'est une glissade !



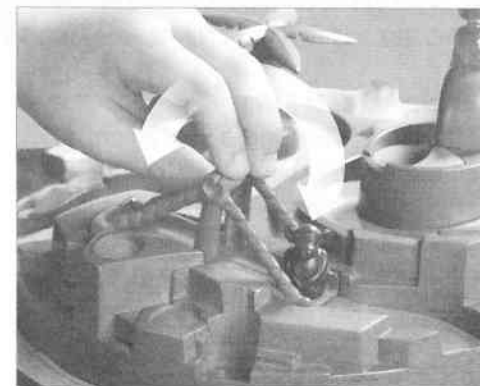
Le manège-palmier

Déplacez votre singe sur les deux cases vertes pour monter jusqu'au palmier. Un troisième point au dé vous permet de le placer sous le palmier. Tenez alors le sommet du palmier et tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre, pour faire glisser votre singe jusqu'en bas.



Le pont suspendu

Déplacez votre singe sur les deux cases marron pour monter jusqu'au pont. Un troisième point au dé vous permet de placer votre singe sur la partie abaissée du pont. Basculez-le pour faire glisser votre singe du pont.



Avec un peu de chance, la Bananavette sera justement en bas et votre singe atterrira directement dans la navette après sa glissade. S'il atterrit dans l'eau ou sur une place déjà occupée, installez-le sur la première place libre, le plus à l'arrière possible.

Les cartes Banane

Après chaque glissade, votre singe est récompensé par une carte Banane. Piochez la première de la pile et posez-la devant vous. Il est possible de gagner une carte Banane en faisant deux fois la même attraction.

Fin de la partie

La partie prend fin dès que le premier d'entre vous a gagné trois cartes Banane ; il remporte la partie.

Règle avancée à partir de 5 ans

But du jeu

Il s'agit de venir à bout des trois attractions délirantes et de ramener le premier trois cartes Banane **différentes**.

La règle est identique à celle du jeu de base, aux exceptions suivantes :

Déroulement de la partie

Dès que tous les singes sont à bord, le jeu se poursuit ainsi : Quand vient votre tour, lancez le dé. Contrairement à la règle de base, vous ne déplacez pas automatiquement votre singe **et** la Bananavette.

Vous avez maintenant trois possibilités d'utiliser les points du dé :

1. Soit, vous avancez votre singe ;
2. Soit vous déplacez la Bananavette ;
3. Soit vous répartissez les points comme vous voulez. Dans ce cas, vous pouvez avancer votre singe et déplacer la Bananavette dans le même tour. Vous êtes libres de choisir dans quel ordre.

À chaque tour, vous êtes obligés d'utiliser tous les points du dé.

À chaque fois que votre singe fait une attraction **pour la première fois**, prenez une carte Banane de la pile correspondant à cette attraction : serpent, palmier ou pont. Si vous refaites la même attraction une deuxième fois, vous ne gagnez pas de carte Banane.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur possède 3 cartes Banane **différentes**, la partie s'arrête et il est déclaré vainqueur.

© 2005 Ravensburger Spieleverlag

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

