

jungelo

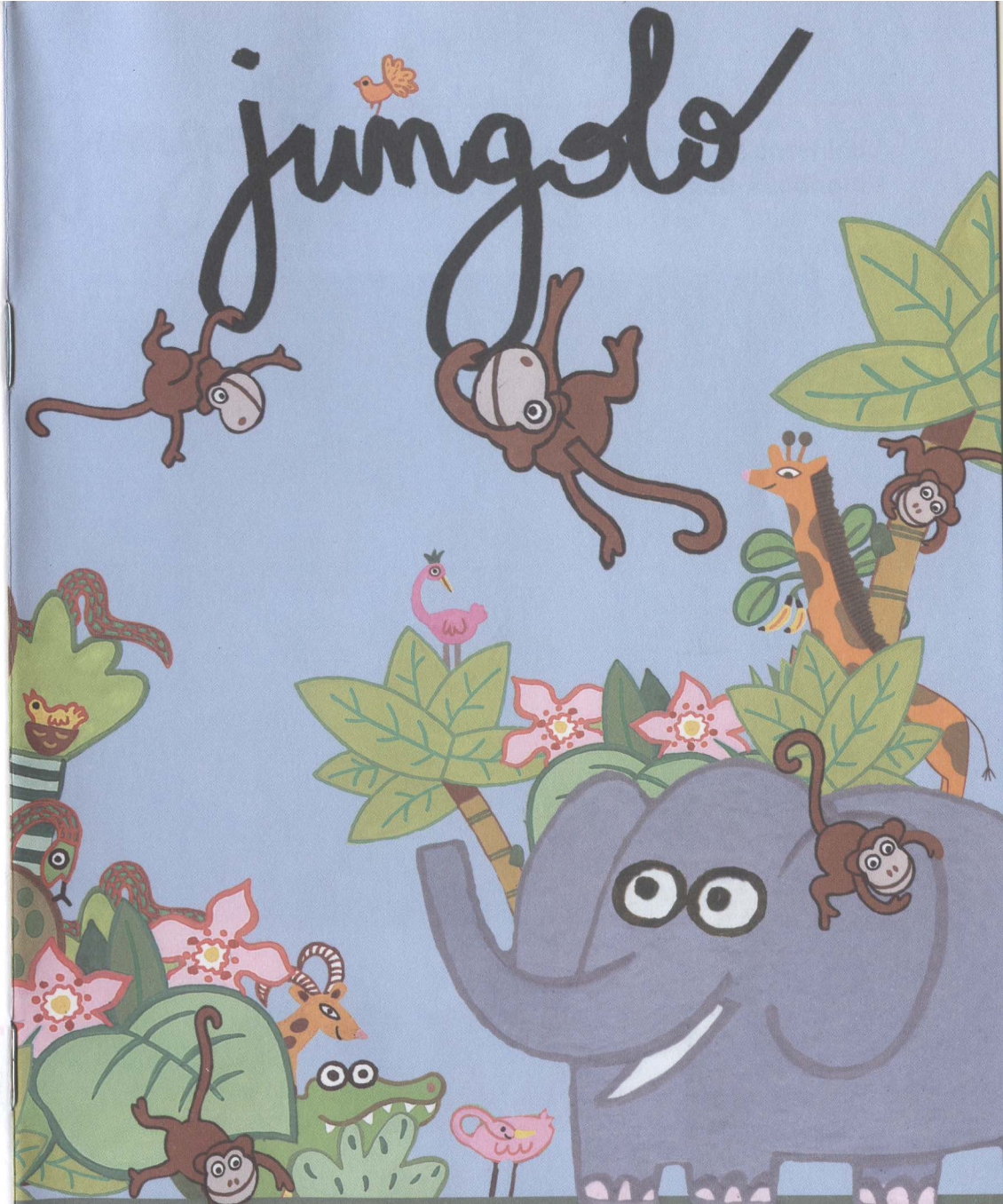
DJ08412

Contient de petites pièces pouvant être ingérées - Contains small parts - Enthält kleine Teile
Contiene piezas pequeñas - Bevat kleine onderdelen - Innehåller smådelar - Contiene parti piccole.

Conserver l'emballage. Référence fabricant - Retain address - Anschritt aufbewahren - Guardar la dirección
Adres bewaren - Spara adressen - Conservare l'indirizzo



3, rue des Grands-Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com



6+



jungolo

In dit spelletje moet men net zo snel en pienter als een aapje zijn en een fenomenaal geheugen hebben.

De aapjes springen van de ene op de andere boom met kokosnoten van verschillende kleur. Het is lastig de juiste kokosnoten mee te nemen want de aapjes verstoppen ze heel slinks.

Leeftijd : vanaf 6 jaar
Aantal spelers : 2 tot 4
Speelduur : 20 minuten

Inhoud van het spel:

1 bord, 1 dobbelsteen met 6 cijfers,
4 series (rood, groen, geel en blauw) van 5 aapjes.
In alle series verbergen de aapjes 4 kokosnoten van verschillende kleur en een brulaapje.



Doel van het spel

Men moet aan de voet van zijn apenbroodboom 4 aapjes van verschillende kleur plaatsen die allemaal kokosnoten verbergen die de kleur moeten hebben van de apenbroodboom van de speler.



Vorbereiding

- Ledere speler gaat zitten voor de apenbroodboom met de kleur die hij heeft gekozen.
- De 20 aapjes worden hier en daar neergezet : 2 per kokosboom, 1 in iedere apenbroodboom.



Het spel

De aapjes verplaatsen zich over de 12 vakken op het bord, met de wijzers van de klok mee. Ledere speler gooit, als het zijn beurt is, de dobbelsteen neer en tilt het door hem gekozen aapje op om te kijken wat hij verbergt maar zonder dit aan de andere spelers te laten zien, dan duwt hij het aapje verder over het bord met het aantal vakjes dat door de dobbelsteen is aangegeven. De volgende speler die aan de beurt is is degene die aan zijn linkerkant zit.

LET OP :

- Onder sommige aapjes zitten brulapen verborgen en als de speler deze ontdekt onder het door hem opgetilde aapje, dan is dat heel jammer want dan verbergt dit aapje dus geen kokosnoot.
- Meerdere aapjes kunnen in dezelfde boom zitten.
- Een aapjes kan meerdere malen het hele bord over gaan.

Hoe kan men de aapjes brengen naar de voet van de apenbroodboom ?

Als een speler een aapje onder zijn boom wil zetten, moet hij het juiste aantal gooien of een hoger aantal, om bij het aankomstpunt (A) te komen.

- Voordat hij zijn pion optilt moet de speler « Jungolo » zeggen en aan alle andere spelers de onderkant van deze pion laten zien.

A - De Kokosnoot heeft inderdaad de gewenste kleur : het aapje wordt onder de apenbroodboom gezet en de volgende speler is aan de beurt - Goed gedaan !

B - De kleur van de Kokosnoot is niet de gewenste kleur of de speler ontdekt hier een brulaapje : de speler moet dan zijn pion verplaatsen op het bord en de volgende speler is aan de beurt.

Wie wint er?

Het spelletje is over zodra één van de spelers erin is geslaagd 4 aapjes die 4 kokosnoten in de door hem gekozen kleur bij zich hebben, onder de apenbroodboom te zetten.

jungolo

Le jeu où il faut être malin comme un singe et avoir une mémoire d'éléphant.

Des petits singes sautent d'arbre en arbre avec des noix de coco de couleurs différentes. Difficile de ramener les bonnes noix de coco car les singes les cachent malicieusement.

Age : à partir de 6 ans
Nombre de joueurs : 2 à 4
Durée : 20 minutes

Contenu du jeu :

1 plateau, 1 dé à 6 chiffres,
4 séries (rouge, verte, jaune et bleue) de 5 singes.
Dans chaque série, les singes cachent 4 noix de coco de couleurs différentes et un singe moqueur.



But du jeu

Amener au pied de son baobab, 4 singes de couleurs différentes mais qui cachent tous des noix de coco de la couleur du baobab du joueur.



Préparation

- Chaque joueur fait face à la couleur du baobab qu'il a choisi.
- Les 20 petits singes sont disposés aléatoirement : 2 par cocotier, 1 par baobab.



Le jeu

Les singes se déplacent sur les 12 cases du parcours, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur, son tour venu, lance le dé, soulève le singe de son choix afin de regarder ce qu'il cache sans le montrer aux autres joueurs, puis le fait avancer du nombre de cases indiqué par le dé.

La main passe au joueur situé à sa gauche.

A noter :

- Des singes moqueurs se cachent sous certains singes et le joueur qui en découvre un est bien déçu par ce singe porteur d'aucune noix de coco.
- Plusieurs singes peuvent se trouver sur un même arbre.
- Un singe peut effectuer plusieurs tours de parcours.

Comment amener ses singes au pied de son baobab ?

Lorsqu'un joueur veut amener un singe sous son baobab, il doit faire le nombre de point exact ou supérieur jusqu'à sa case d'arrivée (A).

- Avant de soulever son pion, le joueur crie « Jungolo » et montre à tous les autres joueurs le dessous de ce pion..

A – La noix de Coco est bien de la couleur recherchée : le petit singe vient sous son baobab et la main passe – Bien joué !

B – La couleur de la noix de Coco est différente de celle recherchée ou il s'agit d'un singe moqueur : le joueur déplace le pion sur le parcours et passe la main.

Qui gagne ?

La partie s'arrête dès que l'un des joueurs réunit sous son baobab les 4 petits singes porteurs des 4 noix de coco de sa couleur.