



Jouer à  
mémoriser  
le cri des  
animaux.  
Jeu  
électronique.

Ravensburger

# JUNGLE Party

*Jouer à mémoriser le cri des animaux.*

## **Contenu :**

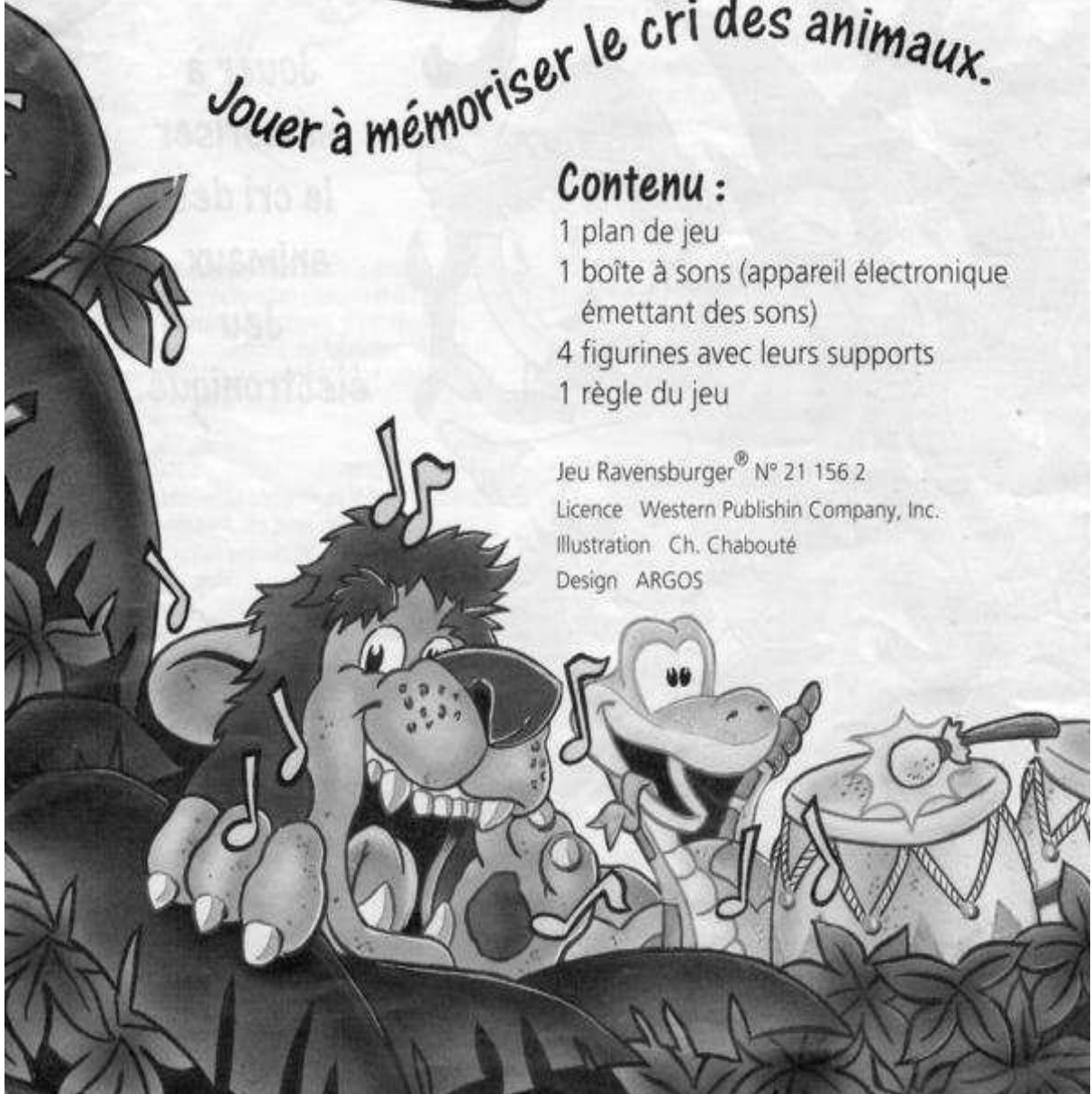
- 1 plan de jeu
- 1 boîte à sons (appareil électronique émettant des sons)
- 4 figurines avec leurs supports
- 1 règle du jeu

Jeu Ravensburger® N° 21 156 2

Licence Western Publishing Company, Inc.

Illustration Ch. Chaboué

Design ARGOS



## BUT DU JEU

Le premier à atteindre la case du petit roi Tam-Tam qui joue du tambour sera le gagnant de la partie.

## PREPARATION DU JEU

Tout d'abord, il faut déplier le plan de jeu et le poser au milieu de la table. Puis, il faut en détacher la partie centrale. On fixe ensuite les figurines de jeu sur leurs supports : chaque joueur choisit sa figurine et la fixe sur le support de couleur correspondante.

On les pose maintenant sur les petites tentes de couleur du plan de jeu : c'est le point de départ. La boîte à sons est placée au centre du plan de jeu. Avant de débiter la

partie, faites un petit test de l'appareil :

lorsqu'on appuie sur un rond de couleur, la

jungle se réveille soudain et fait retentir un de ses bruits. Oh ! un lion rugit par ici, là c'est le croassement d'une grenouille et... voilà le sifflement du serpent à sonnette qui vous coupe le souffle !

En plus de nombreux animaux comme le lion, la grenouille, l'éléphant ou le singe, vous pouvez aussi entendre, de temps en temps, le tam-tam de la brousse.

Lorsqu'on appuie sur le bouton blanc «START», la petite mélodie indique que les cris des animaux vont être mélangés.

Si le bouton rouge faisait rugir le lion, c'est peut-être l'éléphant qui va maintenant pousser un énorme barissement lorsque vous appuierez sur ce bouton-là. Mais dans ce cas, où se trouve la grenouille maintenant ?

Pour le savoir, rien de plus simple : jouons !



## DEROULEMENT DU JEU

Avant chaque partie, il faut appuyer sur le bouton «START», afin que les cris d'animaux soient mélangés. Le plus jeune joueur commence.

Il appuie sur un des ronds de couleur de la boîte à sons, si le cri qu'il entend correspond à celui de l'animal qui se trouve tout juste devant sa figurine, il peut la faire avancer jusqu'à cette case.



### Un exemple :

La première case après le campement, représente un lion. Afin de pouvoir s'y placer, le joueur doit d'abord mettre le doigt sur le rugissement du lion.

Si c'est un autre cri qui retentit, le joueur reste en place et c'est au tour du suivant.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre, c'est-à-dire que le

joueur de gauche pourra maintenant tenter sa chance.

Lorsqu'un joueur a trouvé le cri souhaité, il a le droit de poursuivre et d'appuyer une seconde fois sur un rond de couleur de son choix pour tenter de découvrir l'animal suivant (dans ce cas, l'éléphant).

S'il le trouve, il peut à nouveau avancer sa figurine jusqu'à la case qui représente cet animal.

Mais attention ! un joueur ne pourra jamais avancer de plus de 3 cases à la suite. Les participants au jeu sont très attentifs et tentent de mémoriser où se cache tel ou tel animal. Car tous ont un même but : la case où le petit roi Tam-Tam joue du tambour.

Et que se passe-t-il lorsqu'au lieu des cris et des tambours, c'est une petite mélodie que l'on entend ? Cette petite musique signifie : « on

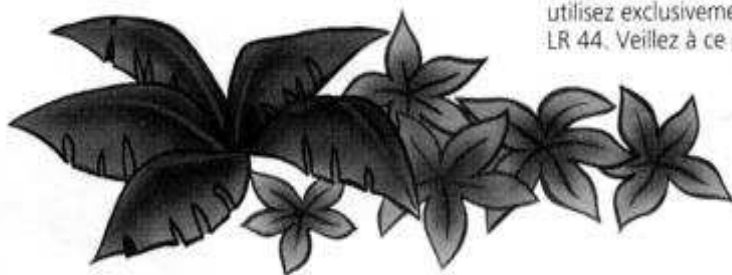




mélange les cris ! ». Le joueur à qui c'est le tour appuie alors sur le bouton «START» et c'est reparti ! C'est toujours le même joueur qui joue : il appuie à nouveau sur un des ronds de couleur de la boîte à sons.

## FIN DU JEU

Le premier qui atteindra la case du petit roi Tam-Tam est le gagnant de la partie ! Les autres joueurs peuvent poursuivre le jeu jusqu'à ce qu'ils aient eux aussi franchi la ligne d'arrivée. Alors, la fête de la jungle battra son plein !



## VARIANTE POUR JOUEURS PLUS JEUNES

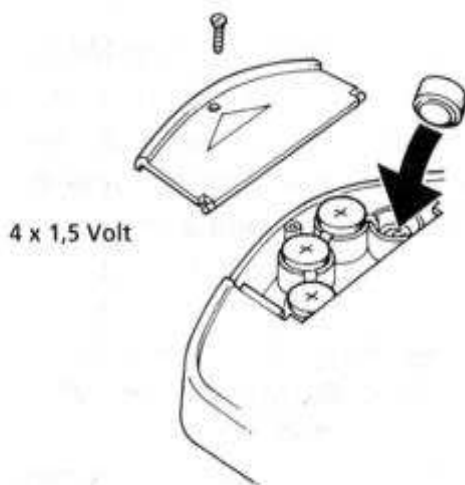
Lorsque de très jeunes participants jouent à ce jeu, la signification de la mélodie ne sera plus le mélange des cris d'animaux, mais celle du JOKER. Le joueur à qui c'est le tour pourra alors, grâce à ce joker, avancer de 3 cases à la fois. Ensuite, c'est autour du joueur suivant.

© 1994, 1992 Western Publishing Company, Inc.  
All Rights Reserved.

### Conseils techniques :

afin que nos jeunes explorateurs puissent se lancer dans l'aventure sans attendre, les piles nécessaires au fonctionnement de la boîte à sons ont déjà été mises en place par le fabricant.

S'il devait se présenter un problème quelconque, veuillez vérifier s'il suffit de remplacer les piles ou si celles-ci sont correctement placées. Les piles qui se trouvent dans l'appareil ont une durée de vie longue. Mais s'il vous fallait les changer, veuillez procéder comme suit : retirez la petite vis du logement à piles, à l'aide d'un petit tournevis adapté. Après avoir ôté le couvercle, retirez les anciennes piles et insérez en 4 nouvelles. Pour garantir une optimisation maximale de l'appareil, utilisez exclusivement des piles de type : 1,5 volt, LR 44. Veuillez à ce que le signe (+) soit au-dessus,



comme l'indique le schéma. Ne mélangez jamais de vieilles et de nouvelles piles, ni des piles de types ou de marques différents. Il est recommandé de suivre les instructions du fabricant. Après échange des piles, remplacez le petit couvercle et revissez sans serrer trop fort.

#### ATTENTION !

Afin de préserver la sécurité et le bon fonctionnement de l'appareil, les piles doivent être uniquement manipulées par un adulte. Ne confiez l'appareil aux enfants qu'à condition que le couvercle soit vissé. Les piles boutons et les vis sont de petite taille : attention, elles peuvent être facilement avalées !

Vérifiez de temps à autre si l'appareil fonctionne normalement et si le couvercle est fixé. Ne pas utiliser l'appareil à proximité de l'eau, ne pas le mouiller et éviter de mouiller les petites ouvertures des haut-parleurs.

Eviter d'exposer l'appareil trop longtemps à des températures extrêmes (chaudes ou froides) car le système électronique risque d'être endommagé.

## GARANTIE

Les Editions Ravensburger vous accorde une garantie de 6 mois pour cet appareil à compter de la date d'achat. La garantie couvre les défauts de fabrication et les vices liés à la qualité du matériel qui empêchent le bon fonctionnement de l'appareil. Sont exclus de cette garantie les dégâts occasionnés par une manipulation inadaptée et en particulier aux piles usagées qui auraient coulé, ou qui seraient le résultat de l'exercice de la force, ou tout dommage dont l'origine n'est pas liée à la fabrication.



Si un défaut de fonctionnement apparaissait et si celui-ci pouvait être lié à d'éventuels défauts de fabrication, veuillez vous adresser à votre magasin habituel ou écrivez directement à notre service clientèle.

Le jeu «Jungle Party» est garanti antiparasite.

Veuillez conserver cette règle du jeu avec les indications techniques et le certificat de garantie.

**Editions Ravensburger**  
24 rue de Paris  
F-68220 Attenschwiller

**Ravensburger**

220583