

5+ | 2

CROCO JUNGLE

JEU

Prends ton fruit et pars en courant... ou bien le croco te fera tomber à l'eau !

RÈGLES DE JEU



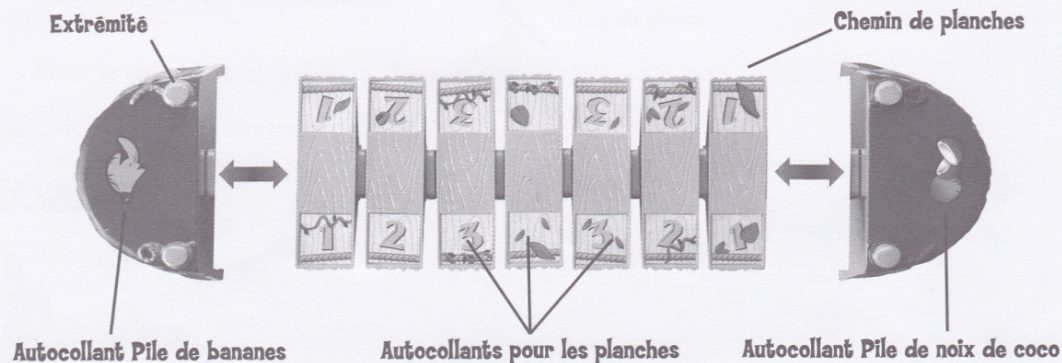
Prends ton fruit et pars en courant... ou bien le croco te fera tomber à l'eau !

Le Croco Jungle est affamé, et rien ne lui met plus l'eau à la bouche que des noix de coco et des bananes ! Mais les perroquets et les singes travaillent dur pour cueillir les fruits, et tout ce qu'ils veulent c'est traverser le pont et les protéger de l'autre côté. Attention le croco, caché sous le pont, attend l'occasion de les faire tomber à l'eau (ainsi que leurs délicieux fruits) pourras-tu les aider à se mettre à l'abri ?

CONTENU :

- 1 pont (1 chemin de planches, 2 extrémités)
- 5 Singes
- 5 Perroquets
- 1 Croco à roulette
- 1 feuille d'autocollants

ASSEMBLAGE

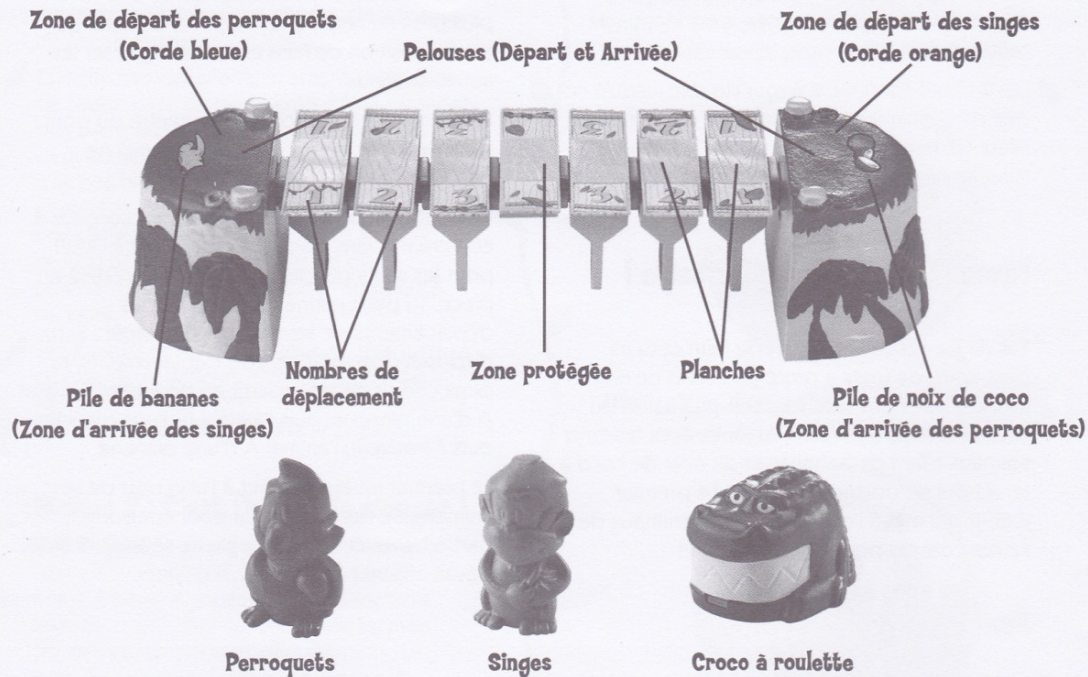


- Avant de jouer pour la première fois, demande à un adulte d'assembler le jeu.
- Les planches sont déjà reliées en un grand chemin. Enclencher une extrémité sur le chemin de planches, comme illustré. Enclencher ensuite l'autre extrémité de l'autre côté du chemin de planches.
- Appliquer soigneusement chaque autocollant fruit sur l'extrémité correspondante. L'autocollant de la pile de bananes correspond à la corde bleue, celui de la pile de noix de coco à la corde orange. Des contours sur chaque extrémité du pont aident à placer les autocollants.

- Les autocollants des planches incluent des chiffres et des morceaux de corde, et doivent être placés dans le bon ordre sur chaque côté du pont. Se référer à l'illustration pour bien placer ces autocollants. Les morceaux de corde doivent être placés sur le bord extérieur des planches, tout en respectant l'ordre suivant : 1, 2, 3, pas de chiffre, 3, 2, 1.

REMARQUE : Une fois la partie terminée, il suffit de retirer les extrémités du chemin de planches pour ranger le jeu dans la boîte. Enclencher à nouveau les extrémités du pont pour une nouvelle partie!

VUE DU PONT



JOUONS !

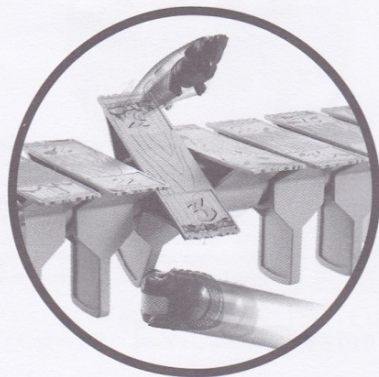
Niveau 1 : Petit en-cas !

But du jeu : Le croco commence juste à avoir faim – enfin, soyons honnêtes, il a toujours faim ! – et rien ne pourra l'empêcher de manger tes fruits à la moindre occasion ! Dans ce premier niveau, tu joues avec seulement trois animaux. Le premier joueur qui met à l'abri deux de ses animaux de l'autre côté du pont gagne la partie !

Place le pont à l'horizontal entre les deux joueurs (de façon à se voir de chaque côté du chemin), et vérifie que les planches sont bien à plat.

Chaque joueur choisit ses animaux : les singes ou les perroquets. Place trois singes orange sur l'extrémité du pont avec la corde orange, et trois perroquets bleus du côté de la corde bleue. Mets les animaux restants de côté puisqu'ils ne seront pas utilisés dans ce niveau.

- Le joueur dont l'anniversaire est le plus proche joue en premier.
- Quand c'est ton tour, lance le croco en direction du pont pour essayer de faire basculer une des planches du pont. Cette action a deux objectifs : essayer de faire tomber ton adversaire du pont et déterminer tes déplacements. Les deux prochaines parties expliquent en détails ces deux objectifs.



Plouf ! - Faire tomber des animaux du pont

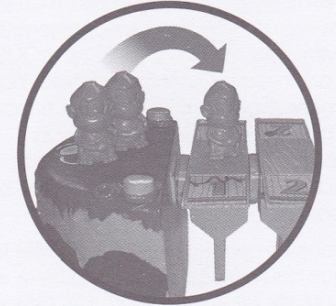
- Si il y a des animaux sur la planche que tu fais basculer, ces animaux retournent à leur point de départ, MÊME si l'un de ces animaux t'appartient.
- Si des animaux qui n'étaient pas sur la planche que tu as fait basculer tombent aussi du pont, remets-les sur leurs planches.
- Quand une planche bascule, le mouvement doit être évident (elle retombe en place ou elle bascule complètement). Si tu n'arrives pas à savoir si une planche a bien été basculée ou non, pars du principe qu'elle n'a pas été basculée.
- Si deux planches ont été basculées, seule la planche avec le plus petit chiffre est prise en compte. Les animaux qui sont tombés de l'autre planche doivent être remis en place.
- Remets toutes les planches en position (à plat) avant de déplacer tes animaux.

Fonce ! - Déplacements

- Tu peux voir qu'il y a des chiffres sur les planches du pont. Quand tu fais basculer une des planches, le chiffre qui se trouve sur cette planche correspond au nombre de planches dont CHACUN de tes animaux va avancer.
- Exemple : Si tu fais basculer une planche qui porte un chiffre 1, tu feras avancer tes trois animaux d'une planche.
- Souviens-toi : si tu fais basculer deux planches, seule la planche avec le plus petit chiffre est prise en compte; tu avanceras donc tes animaux du chiffre indiqué sur cette planche.
- Tu te déplaces toujours vers le côté opposé du pont : les singes vont en direction de la pile de bananes et les perroquets en direction de la pile de noix de coco.
- Tu ne peux pas avoir deux animaux sur la même planche au même moment : si tu atterris sur une planche déjà occupée par l'un de tes animaux, saute sur la prochaine planche disponible. Cela t'aidera à traverser le pont plus rapidement !
- Tes animaux PEUVENT partager des planches avec les animaux de ton adversaire.

Exemple de déplacements :

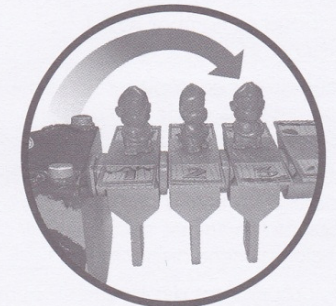
Tu as fait basculer une planche avec le chiffre « 1 », tu fais donc avancer tes animaux d'une planche.



Animal n° 1 : Fais avancer ton premier animal d'une planche.



Animal n° 2 : Fais avancer ton deuxième animal d'une planche. Souviens-toi : tes animaux ne peuvent pas partager de planche. Donc, pose ton deuxième animal sur la planche suivante si la place est déjà prise.



Animal n° 3 : Fais avancer ton troisième animal d'une planche. Saute sur la prochaine planche disponible, même si tu dois pour cela avancer de plusieurs planches.

Une fois que tu as déplacé tous tes animaux, y compris les animaux renversés que tu replaces sur la zone de départ, c'est le tour de l'autre joueur.

Chaque fois qu'un animal atteint la pelouse de l'autre côté du pont, enlève-le du pont et place-le à un endroit où tous les joueurs peuvent voir qu'il a réussi. **REMARQUE :** Tu n'as pas besoin d'un nombre exact pour atteindre la pelouse : si tu as fait basculer une planche avec un 3 et que tu as seulement besoin d'avancer de deux planches, tu es en sécurité de l'autre côté du pont.

Les joueurs continuent à tour de rôle jusqu'à ce que deux de leurs animaux soient en sécurité de l'autre côté du pont. Ce joueur a vaincu le croco et remporte la partie !

Niveau 2 : C'est l'heure de manger !

But du jeu : Le croco a faim et ton périple sera plus compliqué. Dans ce niveau intermédiaire, tu joues toujours avec trois animaux. Les règles sont identiques, mais tes déplacements sont plus délirants. Le premier joueur qui met à l'abri deux de ses animaux de l'autre côté du pont gagne la partie.

Fonce ! - Déplacements

Quand tu fais basculer une planche, c'est toujours le chiffre sur la planche qui détermine ton nombre de déplacements. Mais cette fois-ci, tu ne déplaces pas automatiquement tous tes animaux de la même façon : le chiffre sur la planche correspond au nombre TOTAL de déplacements pour le tour.

Tu peux choisir de déplacer un animal de ce nombre total, ou de répartir le nombre entre plusieurs animaux.

N'oublie pas que tes animaux ne doivent pas partager la même planche, alors quand tu déplaces un animal, saute sur la prochaine planche disponible.

Pouvoir répartir tes déplacements entre tes animaux te permet de mettre au point une stratégie pour traverser plus rapidement le pont.

Exemple de déplacements :

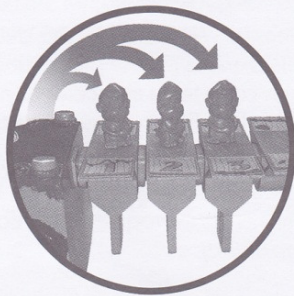
Tu as fait basculer une planche avec le chiffre « 3 » dessus, donc ton nombre total de déplacements pour ce tour est de trois.



Utilisation d'un animal : Tu peux choisir de déplacer UN SEUL animal de trois planches.



Utilisation de deux animaux : Tu peux choisir de déplacer UN animal de deux planches et UN AUTRE animal d'une planche, pour un total de trois. Et n'oublie pas : si tu atterris sur une planche déjà occupée par l'un de tes animaux, saute sur la prochaine planche disponible.



Utilisation de trois animaux : Tu peux choisir de déplacer tes trois animaux d'une planche chacun, pour un total de 3. Et n'oublie pas : si tu atterris sur une planche déjà occupée par l'un de tes animaux, saute sur la prochaine planche disponible.

Une fois que tu as effectué le nombre total de déplacements et replacé sur la zone de départ les animaux renversés, c'est le tour de l'autre joueur.

Les joueurs continuent à tour de rôle jusqu'à ce que deux animaux de l'un d'entre eux soient en sécurité de l'autre côté du pont. Ce joueur a laissé le croco sur sa faim et remporte la partie !

Niveau 3 : MIAM, MIAM, à table !

But du jeu : Le croco meurt de faim et tu as beaucoup de fruits à protéger ! Dans ce niveau avancé, les règles sont identiques à celles du Niveau 2. Mais à présent, tu joues avec tes cinq animaux ! Tant de bananes et de noix de coco à tenir hors de portée du croco ! Le premier joueur qui met à l'abri trois de ses animaux de l'autre côté du pont gagne la partie !

Fonce ou gare à toi !

Chaque joueur prend ses cinq animaux et les place sur la zone de départ.

À présent que tu maîtrises les deux autres niveaux, essaie de trouver une stratégie pour faire traverser plus rapidement tes pions. Pour t'aider, voici quelques trucs et astuces.

Réfléchis à la meilleure façon de répartir tes déplacements. Peux-tu sauter par-dessus certains animaux pour avancer encore plus loin ?

Quand tu essaies de faire tomber un animal de ton adversaire, cherche celui qui se trouve le plus près de l'extrémité du pont, ou celui qui est en position de faire encore progresser les autres animaux.

Profite de la zone protégée au centre du pont pour faire une pause : cette planche-là ne basculera pas !

Une autre façon de traverser le pont consiste à être créatif dans tes déplacements et à opter pour les sauts par-dessus des animaux déjà en place. Tu peux même décomposer les déplacements de tes animaux. Exemple : Si tu disposes d'un total de trois déplacements, tu peux choisir de les répartir en bougeant l'animal A d'une planche, puis l'animal B d'une planche, puis à nouveau l'animal A d'une planche.

Le premier joueur qui met à l'abri trois de ses animaux de l'autre côté du pont remporte la partie ! Waouh, Croco Jungle ne savait pas à qui il avait affaire !

©2012 Mattel. All Rights Reserved. Tous droits réservés.

Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94263 Fresnes Cedex.

N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.allomattel.com.

Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Tel.: 0800 - 16 936

Mattel Italy Srl, Via Bracco, 6-MAC 6, 20159 Milano, Italy. Servizio assistenza clienti: Customerstalia@mattel.com - Numero verde 800 11 37 11.

Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. c.service.spain@mattel.com Tel: 933067939 <http://www.service.mattel.com/es>.

Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fração 2, 1600-206 Lisboa. Tel. Número Verde: 800 10 10 71 - consumidor@mattel.com.

Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186MJ Amstelveen, Nederland.

X8733-0827G1



service.mattel.com