

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





4+ 2-4 15+

FR

JUNGLE SUPER BALL

TACTIC

CONTENU

Plateau de jeu en volume, 4 animaux (hippopotame, lion, éléphant et girafe), 5 balles de couleurs différentes, 14 bananes, 4 bouchons queue, 2 stop balles, un arbitre.

BUT DU JEU

Etre le premier à gagner quatre bananes en attrapant la « super ball » et en ne réceptionnant aucune autre balle dans son but.

PRÉPARATION DU JEU

Positionnez les animaux à l'extérieur du plateau de jeu, sur leur emplacement respectif, en fonction de leur couleur, comme indiqué sur l'illustration (1).

Chaque joueur choisit un animal et s'installe derrière lui. Appliquez un bouchon queue à l'arrière de chaque animal pour conserver les balles (2).

S'il n'y a que 2 ou 3 joueurs, appliquez les stop balles sur l'entrée du but de chaque animal ne participant pas (3). Chaque joueur prend la balle de la couleur correspondant à son animal et la place sur l'encoche située devant la patte droite de cet animal. La balle noire, « la super ball », est placée au milieu du terrain. Les balles restantes sont conservées dans la boîte.

COMMENT JOUER ?

Après le compte à rebours : 3, 2, 1... tous les joueurs lancent leur balle en même temps sur le plateau, à l'aide de leur pattes-Flipper. Chacun essaye de défendre son camp des balles adverses -sauf de la « super ball », qui est la seule balle que tous les joueurs veulent attraper. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les balles soient rentrées dans les buts. Si une ou plusieurs balles sortent du terrain ou restent en place sur ce terrain, vous attendrez que toutes les autres balles soient entrées dans des buts. Puis, le joueur à qui appartient cette balle, la reprendra, la placera sur l'encoche devant son animal et la lancera normalement. Vous continuerez ainsi jusqu'à ce que toutes les balles soient entrées dans les buts. Note! Si la balle qui est sortie du terrain ou qui reste en place sur le terrain est la « super ball », on ne la relancera pas. Le tour de jeu s'arrêtera quand toutes les autres balles seront rentrées dans les buts.

Après chaque tour, on compte les scores. Enlevez les bouchons queue des animaux et laissez sortir les balles. Pensez à remettre les bouchons queue pour la prochaine partie.

LES SCORES

- Le joueur qui a attrapé la « super ball » dans son but reçoit une banane.
- Un joueur qui obtient, une balle classique ou plus dans son but, ne reçoit aucune banane (sauf éventuellement une pour la « super ball »)
- Un joueur qui n'a reçu aucune balle dans son but, reçoit une banane (en plus d'une éventuellement pour avoir attrapé la « super ball »)
- S'il n'y a qu'un joueur qui n'a rien reçu dans son camp, il reçoit deux bananes (et éventuellement une pour la « super ball »).

LE GAGNANT

Le premier joueur qui collecte quatre bananes gagne la partie.

BONNE CHANCE !

VARIANTE : LANCEZ LES BALLES À TOUR DE RÔLE

Vous jouez avec une seule balle à chaque tour et sans la « super ball ». Vous jouez en autant de parties qu'il y a de joueurs ; ainsi chacun commencera un tour. Lorsque tous les tours seront joués, vous compterez les scores, comme indiqué précédemment.

VARIANTE : JOUEZ AVEC L'ARBITRE (4)

Si vous souhaitez ajouter du piquant au jeu, vous pouvez installer l'arbitre au milieu du terrain. Les balles vont rebondir sur l'arbitre qui rendra le jeu un peu plus difficile. Laissez « la super ball » en dehors de la partie lorsque l'arbitre est présent.

