



Jungle !

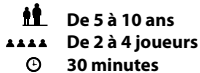


Règles du Jeu • Rules of the Game

Spielregeln • Spelregels • Reglas del Juego • Regole del Gioco

JUNGLE !

Jeu de parcours



Contenu : - 4 plateaux
- 4 pions en bois
- 1 dé

Le but du jeu est d'être le premier à atteindre la case 57 !

• Jeu idéal pour :

- Stimuler la concentration et la motricité fine
- Apprendre à compter
- Assimiler plusieurs règles

• Préparation du jeu :

Sortir les différents plateaux de la boîte. Poser le plateau de jeu, à plat, dessus. Empiler les autres plateaux en les calant grâce aux encoches prévues. Placer les pions sur la case départ (celle avec la flèche).



• Déroulement du jeu :

Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le plus grand chiffre commence. Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé.

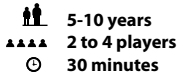
Couleur des cases :

- Si un joueur s'arrête sur une case grise : il ne se passe rien
 - Si un joueur s'arrête sur une case marron : il grimpe à l'échelle.
- De la case 3, il monte à la case 29.
De la case 21, il monte à la case 40.
De la case 27, il monte à la case 45.
De la case 33, il monte à la case 49.
- Si un joueur s'arrête sur une case bleue, il glisse le long de la cascade.
- De la case 56, il descend à la case 47.
De la case 51, il descend à la case 37.
De la case 42, il descend à la case 23.
De la case 35, il descend à la case 11.



JUNGLE!

Racing board game



Contents :- 4 bases including 1 flat base
- 4 wooden game pieces
- 1 die

The aim of the game is to be the first person to reach space 57!

• Ideal game for:

- Boost concentration and develop fine motor skills
- Learn how to count
- Learn how to play games that use several rules

• Game set-up:

Take the various bases out of the box. Place the flat game board on top of it. Build up the other bases using the specially designed slots. Place the game pieces on the start space (the one with the arrow).



• Game rules :

Each player throws the die. The player with the highest number begins. The first player throws the die and moves forward by the number of spaces indicated on the die.

Colour of the spaces:

- If you land on a grey space: nothing happens.

- If you land on a brown space: climb the ladder.

From space 3, you would climb to space 29.

From space 21, you would climb to space 40.

From space 27, you would climb to space 45.

From space 33, you would climb to space 49.

- If you land on a blue space: slide down the waterfall.

From space 56, you would slide down to space 47.

From space 51, you would slide down to space 37.

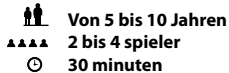
From space 42, you would slide down to space 23.

From space 35, you would slide down to space 11.



JUNGLE!

Wetlaufspiel



Inhalt: - 4 Spielfelder, davon ein flaches
- 4 Spielsteine aus Holz
- 1 Würfel

Ziel des Spiels ist es, als Erster das Feld 57 zu erreichen!

• Das Spiel ist ideal:

- zum Stimulieren der Konzentration und Feinmotorik
- zum Zählenlernen
- zum Verstehen und Befolgen mehrerer Regeln

• Spielvorbereitung:

Spielfelder aus der Schachtel nehmen. Das flache Spielfeld darauflegen. Die anderen Spielfelder durch Einstecken in die vorgesehenen Schlitze aufeinandersetzen. Spielsteine auf das Startfeld (Feld mit Pfeil) stellen.



• Spielablauf:

Jeder Spieler würfelt einmal. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und rückt seine Spielfigur um die gewürfelte Felderzahl vor.

Farben der Felder:

- Wenn ein Spieler auf ein graues Feld kommt, geschieht nichts.

- Wenn ein Spieler auf ein braunes Feld kommt, klettert er die Leiter hoch.

Zum Beispiel klettert er vom Feld 3 auf das Feld 29.

Zum Beispiel klettert er vom Feld 21 auf das Feld 40.

Zum Beispiel klettert er vom Feld 27 auf das Feld 45.

Zum Beispiel klettert er vom Feld 33 auf das Feld 49.

- Wenn ein Spieler auf ein blaues Feld kommt, rutscht er den Wasserfall runter.

Zum Beispiel rutscht er vom Feld 56 auf das Feld 47.

Zum Beispiel rutscht er vom Feld 51 auf das Feld 37.




Zum Beispiel rutscht er vom Feld 42 auf das Feld 23.

Zum Beispiel rutscht er vom Feld 35 auf das Feld 11.



JUNGLE!

Parcoursspel

 Von 5 tot 10 jaar
 2 tot 4 Spelers
 30 minuten

Inhoud: - 4 speelborden, waarvan 1 vlak
 - 4 houten pionnen
 - 1 dobbelsteen

Het doel van het spel is om als eerste vak 57 te bereiken!

• Ideaal spel voor:

- De concentratie en fijne motoriek stimuleren
- Leren tellen
- Meerdere regels naleven

• Spelvoorbereiding:

Haal de verschillende speelborden uit de doos. Plaats het vlakke speelbord erop. Stapel de andere speelborden door ze in de voorziene inkepingen vast te zetten. Plaats de pionnen op het startvak (voorzien van een pijl).



• Spelverloop:

Elke speler gooit met de dobbelsteen. De speler die de meeste ogen gooit start met spelen. De eerste speler gooit met de dobbelsteen en gaat het aantal vakken vooruit dat door de dobbelsteen wordt aangegeven.

Kleur van de vakken:

- Als een speler op een grijs vak terechtkomt: er gebeurt niets.
- Als een speler op een bruin vak terechtkomt: hij gaat de ladder omhoog.

Hij gaat van vak 3 naar vak 29.

Hij gaat van vak 21 naar vak 40.

Hij gaat van vak 27 naar vak 45.

Hij gaat van vak 33 naar vak 49.

- Als een speler op een blauw vak terechtkomt: hij glijdt de waterval omlaag.

Hij glijdt van vak 56 naar vak 47.

Hij glijdt van vak 51 naar vak 37.

Hij glijdt van vak 42 naar vak 23.

Hij glijdt van vak 35 naar vak 11.



JUNGLE !

Juego de recorrido



De 5 a 10 años
2 a 4 jugadores
30 minutos

Contenido: - 4 mesetas de las cuales 1 es plana
- 4 fichas de madera
- 1 dado

¡El objetivo del juego es ser el primero en llegar a la casilla 57!

• Juego ideal para:

- Estimular la concentración y la motricidad fina
- Aprender a contar
- Asimilar diversas reglas

• Preparación del juego:

Saca las diferentes mesetas de la caja. Pon el tablero de juego plano debajo. Pon las otras mesetas unas encima de otras encajándolas con las muescas previstas. Coloca las fichas sobre la casilla de salida (la que tiene la flecha).



• Desarrollo del juego:

Cada uno de los jugadores lanza el dado. Empieza el que obtenga el número más alto. El primer jugador lanza el dado y avanza el número de casillas que indique el dado. Colores de las casillas:

- Si un jugador aterriza sobre una casilla gris: no pasa nada.
- Si un jugador aterriza sobre una casilla marrón: sube la escalera.

De la casilla 3, sube a la casilla 29.

De la casilla 21, sube a la casilla 40.

De la casilla 27, sube a la casilla 45.

De la casilla 33, sube a la casilla 49.

- Si un jugador aterriza sobre una casilla azul: baja por la catarata.

De la casilla 56, desciende hasta la casilla 47.

De la casilla 51, desciende hasta la casilla 37.

De la casilla 42, desciende hasta la casilla 23.

De la casilla 35, desciende hasta la casilla 11.



JUNGLE !

Gioco di percorso



De 5 a 10 anni

Da 2 a 4 giocatori

30 minuti

Contenido: - 4 tavolieri di cui 1 piatto
- 4 pedine in legno
- 1 dado

Lo scopo del gioco è essere il primo a raggiungere la casella 57!

• Gioco ideale per:

- Stimolare la concentrazione e la motricità fine
- Imparare a contare
- Assimilare diverse regole

• Preparazione del gioco:

Estrarre i diversi tavolieri dalla confezione. Appoggiare il tavoliere, che è piatto, sopra di essa. Impilare gli altri tavolieri fissandoli sulle apposite fessure. Posizionare le pedine sulla casella di partenza (contrassegnata dalla freccia).



• Svolgimento del gioco:

Ciascun giocatore lancia il dado. Inizia il giocatore che ottiene il numero più grande. Il primo giocatore lancia il dado e avanza di tante caselle quante il numero indicato sul dado.

Colore delle caselle:

- Se un giocatore finisce su una casella grigia: non succede nulla.

- Se un giocatore finisce su una casella marrone: sale sulla scala.

Dalla casella 3 sale alla casella 29.

Dalla casella 21 sale alla casella 40.

Dalla casella 27 sale alla casella 45.

Dalla casella 33 sale alla casella 49.

- Se un giocatore finisce su una casella blu: scivola lungo la cascata.

Dalla casella 56 scivola alla casella 47.

Dalla casella 51 scivola alla casella 37.

Dalla casella 42 scivola alla casella 23.

Dalla casella 35 scivola alla casella 11.



Illustrations :
ROMAIN GUYARD





Plus de jeux sur / More games
Noch mehr Spiele auf
Meer spellen op / Más juegos en
Altri giochi su :

www.janod.com/games



JURATOYS
13 rue de l'Industrie
39270 Orgelet
FRANCE
2017
www.janod.com

