

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Par cette belle journée ensoleillée, tous les animaux de la jungle se sont donnés rendez-vous au lac pour une partie de cache-cache. Mais la tortue est en retard, comme toujours ! Pour retrouver ses amis au plus vite, elle décide de glisser le long de la rivière et de tout éclabousser pour déloger ses amis de leur cachette. Le premier joueur qui retrouve tous les animaux cachés remporte la partie.



MATÉRIEL



1 plateau Lac



1 piste Rivière



2 rambardes amovibles



4 jetons Bouée



12 jetons Ballon



1 pion Tortue



4 plateaux personnels



Recto

Verso

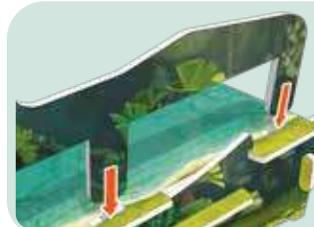
12 tuiles Animal

MISE EN PLACE

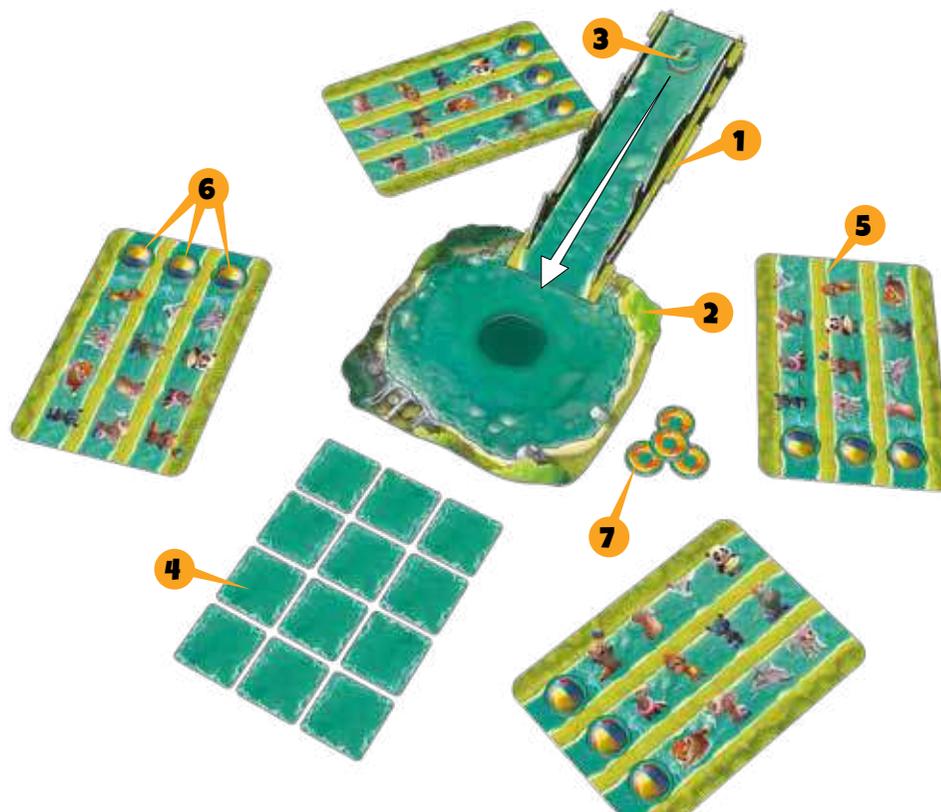
La **piste Rivière** 1 et le **Lac** 2 sont emboîtés au centre de la table, avec le **pion Tortue** 3.

Les **12 tuiles Animal** 4 sont mélangées, face cachée, et placées de façon à former une grille de 4 x 3.

Chaque joueur prend un **plateau personnel** 5 et **3 jetons Ballon** 6 qu'il place sur chaque case Ballon de son plateau. Les **4 jetons Bouée** sont placés à proximité 7.



NOTE : Les barrières amovibles peuvent être mises ou retirées pour adapter le niveau de difficulté.



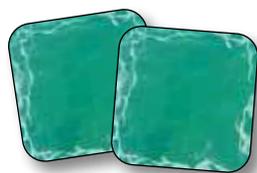
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur dont c'est le tour essaye de faire glisser le **pion Tortue** au centre du lac à l'aide d'une pichenette.

- Si le pion Tortue **n'atterrit pas sur le Lac** (c'est-à-dire qu'il ne touche pas la zone bleue), le joueur retourne **1 tuile Animal**.
- Si le pion Tortue **atterrit dans le Lac** (partie bleu clair), le joueur retourne **2 tuiles Animal**.
- Si le pion Tortue **atterrit au centre du Lac** (partie bleu foncé), le joueur retourne **3 tuiles Animal**.

NOTES :

- si la Tortue termine à cheval sur deux zones, elle est comptée comme ayant atterri dans la meilleure des deux.
- si le pion s'arrête sur la Rivière, il n'est pas considéré comme ayant atteint le lac et le joueur retourne donc 1 tuile.



X 2

Exemple : la Tortue est à moitié sur la partie bleu clair du lac, Simon peut donc retourner 2 tuiles Animal.

Le joueur dont c'est le tour doit tenter de faire avancer ses ballons. Pour y parvenir, il doit retourner **les tuiles Animal** qui correspondent aux animaux visibles sur les cases immédiatement à droite de ses ballons.

Les tuiles retournées sont montrées à tous les joueurs afin que chacun d'eux puisse les mémoriser.

Si une tuile correspond à l'un des animaux recherchés, le joueur actif peut avancer le Ballon de la ligne concernée **sur la case suivante**.



Exemple : Simon cherche le Panda pour pouvoir faire avancer le jeton de la ligne 1, l'Éléphant pour pouvoir faire avancer le jeton de la ligne 2 et l'Orang-outan pour pouvoir faire avancer le jeton de la ligne 3.

NOTES :

- il n'est pas nécessaire d'avoir fini une ligne pour commencer les autres ; chacune peut être résolue parallèlement.
- il est possible d'avancer de plusieurs cases sur une même ligne si les tuiles Animal correspondantes ont été retournées dans le même tour.

Si, à son tour, un joueur ne peut avancer aucun de ses **jetons Ballon** car il n'a pas trouvé les animaux correspondants, il gagne un **jeton Bouée**.

Un **jeton Bouée** permet à un joueur de retourner une **tuile Animal** supplémentaire lors de son prochain tour. Une fois utilisée, la bouée est remise dans la réserve.



Exemple : lors de son tour, Simon n'a retourné ni le Panda, ni l'Éléphant, ni l'Orang-Outan. Il ne peut donc pas avancer ses jetons Ballon et gagne un jeton Bouée en contrepartie.

Puis le joueur retourne à nouveau toutes les **tuiles Animal** face cachée et c'est au tour du joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur dont les **3 jetons Ballon** arrivent au bout de son **plateau personnel** remporte la partie.



Exemple : plateau personnel terminé.

