

38 - Jungle Party

Catégorie ESAR : 401 - jeu d'association.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Ravensburger.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 4 ans, de 2 à 4 joueurs.

Présentation :

Le but du jeu est d'être le premier à faire le tour de la jungle, matérialisée par un plateau de jeu divisé en 12 cases dans lesquelles se trouvent des animaux en 3 dimensions, des palmiers et un tam-tam. A chacune des 6 touches numérotées du boîtier sonore, placé au milieu du plateau, est associé un cri d'animal ou le son du tam-tam.

Pour avancer sur le parcours, le joueur doit retrouver parmi les touches celle qui correspond au son de la case située juste devant son pion.

BUT DU JEU

Arriver le premier à la case où le petit roi tam-tam joue du tambour sous les deux palmiers.

PREPARATION DU JEU

- Avant de commencer, il faut préparer le plateau de jeu. L'aide d'un adulte est la bienvenue pour placer sur les velcros les éléments dans l'ordre suivant :
 - les palmiers
 - l'éléphant
 - le singe
 - le serpent
 - la grenouille
 - le lionceau
 - le tam-tam
 - l'éléphant
 - le singe
 - le serpent
 - la grenouille
 - le lion

- Le plateau représente la jungle, dans laquelle vivent des tas d'animaux rigolos et que tu devras traverser !
- N'oublie pas de placer le boîtier sonore au centre du plateau !
- Choisis ton pion et place-le dans un trou du campement de départ.
Tu le reconnaîtras grâce aux 2 palmiers qui s'y trouvent.

Faisons un petit test pour vérifier si tout est en ordre :

1. Place ta main sur le départ et suis le parcours en t'arrêtant chaque fois qu'il y a un élément. Essaie de reconnaître, une à une, les figurines en 3D jusqu'au retour à la case départ (palmiers).
2. Maintenant, observe la boîte à sons. Elle est composée de 6 touches numérotées et d'un bouton « start » situé en dessous de celles-ci.
3. Peux-tu reconnaître la touche 1 ?
Si oui, retrouve les autres.

4. Lorsque tu appuies sur une des touches, la jungle se réveille et fait retentir un de ces bruits :

- "**Coua, coua**" : Là, c'est le coassement de la grenouille.
- "**Groooo**" : Oh ! Un lion rugit par ici.
- "**Sssssss**" : Voici le sifflement du serpent à sonnette qui vous coupe le souffle.
- "**Ouh ouh ouh ah ah**" : Mais qui se moque de nous ? C'est le singe.
- "**Pûûûû**" : Il n'a pas l'air content, l'éléphant !
- "**Tam-ta-tam**" : Mais qui joue du tam-tam ?

5. Lorsque tu entendras une petite musique, tu devras appuyer sur le bouton « start » dont la mélodie indique que les cris des animaux vont être mélangés !

6. Si la touche 1 faisait rugir le lion, c'est peut-être l'éléphant qui va pousser maintenant un énorme barrissement lorsque tu appuieras sur cette touche !

Mais dans ce cas, où se trouve la grenouille ? Pour le savoir, rien de plus simple : jouons !

DÉROULEMENT DU JEU

- Si tu es le plus jeune, alors tu peux commencer. Tu appuies sur une des touches du boîtier sonore en énonçant à haute voix son numéro, de 1 à 6, pour que tout le monde sache bien sur lequel tu as appuyé.
Si le cri que tu entends correspond à l'animal qui se trouve en premier lieu sur le parcours, tu peux faire avancer ton pion jusqu'à lui et le placer dans un des trous de la case.

Tu n'as pas compris ?

Voici un exemple :

- La première case après le campement représente un éléphant. Afin de pouvoir t'y placer, tu dois d'abord mettre le doigt sur la touche qui correspond au barrissement de l'éléphant. Si c'est un autre cri qui retentit, pas de chance : tu restes en place et cède ton tour au joueur suivant.
- On joue dans le sens des aiguilles d'une montre, c'est-à-dire que le joueur à ta gauche peut maintenant tenter sa chance.
- Si tu as trouvé le cri entendu, tu as le droit de poursuivre et d'appuyer une seconde fois sur une touche de ton choix.
- Si le cri correspond à l'animal de la case suivante, tu peux à nouveau avancer ton pion jusqu'à cette case.

Mais attention, tu ne pourras jamais avancer plus de 3 fois à la suite, car après 3 coups réussis, tu devras passer la main à ton voisin.

- Tous les joueurs doivent rester très attentifs, même lorsque ce n'est pas leur tour, car ils doivent tenter de mémoriser à quelle touche du boîtier sonore correspond le cri de tel ou tel animal !

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui parvient à revenir à la case départ symbolisée par le bruit du tam-tam sera le gagnant et attendra à l'ombre des palmiers que les autres le rejoignent. Alors la fête de la jungle battra son plein !

VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES

Pour les plus petits, on facilitera le jeu en supprimant la règle qui dit de mélanger les cris d'animaux après la petite mélodie.