

## F Règle du jeu



2 1/2 à 5 ans



2 à 4 joueurs



10 min.

C'est la fête dans la jungle ! Construire une pyramide, jouer aux quilles, lancer et rattraper... autant de petits défis à réussir pour gagner des médailles. Un tout premier jeu d'action, de manipulation et d'adresse pour les petits.

### Contenu :

6 animaux, 20 cartes, 12 médailles.

### Préparation :

Les 6 animaux sont placés au centre de la table à côté du fond de la boîte et des médailles. Les cartes sont mélangées et posées en pile faces cachées à côté de la boîte.

### Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur tire une carte et tente de réaliser le défi imposé par celle-ci. Pour chaque défi les joueurs ont droit à 3 essais.



1



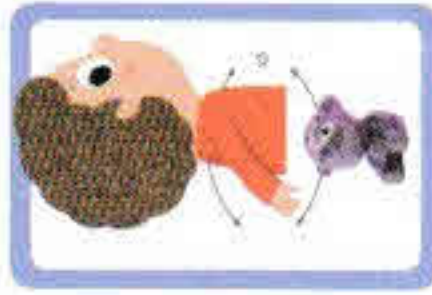
2



3

• **Défi 2 : le lancer.** Le joueur prend l'animal indiqué par la carte et tente de l'envoyer dans la boîte. La boîte doit être positionnée à 1 couvercle du joueur (soit environ 20 cm). L'animal doit atterrir dans la boîte et ne pas en ressortir pour que le lancer soit valide.

• **Défi 3 : l'équilibre.** Le joueur prend l'animal indiqué par la carte et tente de le faire tenir en équilibre sur sa tête. L'animal doit tenir au moins 30 secondes sur la tête du joueur sans être tenu afin que le défi soit valide.



4



5



6

• **Défi 4 : le manège.** Le joueur prend l'animal indiqué par la carte et tente de le faire passer 3 fois derrière son dos. L'animal ne doit pas tomber durant les 3 tours afin que le défi soit valide.

• **Défi 5 : le tir.** Le joueur prend les 2 animaux de la carte. Il pose le premier sur le haut de la boîte comme indiqué sur la carte. La boîte doit être positionnée debout à 1 couvercle du joueur (soit environ 20 cm). Puis le joueur lance le 2ème animal pour tenter de dégommer celui posé sur la boîte. L'animal doit tomber de la boîte pour valider le défi. Si la boîte tombe aussi ce n'est pas grave.

• **Défi 6 : lancer et rattrapper.** Le joueur prend l'animal indiqué sur la carte, il le lance en l'air d'une main, et doit le rattrapper avec la même main.

Si le défi est réussi, le joueur gagne 1 médaille, sinon il ne gagne rien. Puis la main passe au joueur suivant.

### Qui gagne ?

Quand toutes les médailles ont été distribuées, le gagnant est celui qui en a le plus.