

jungelo

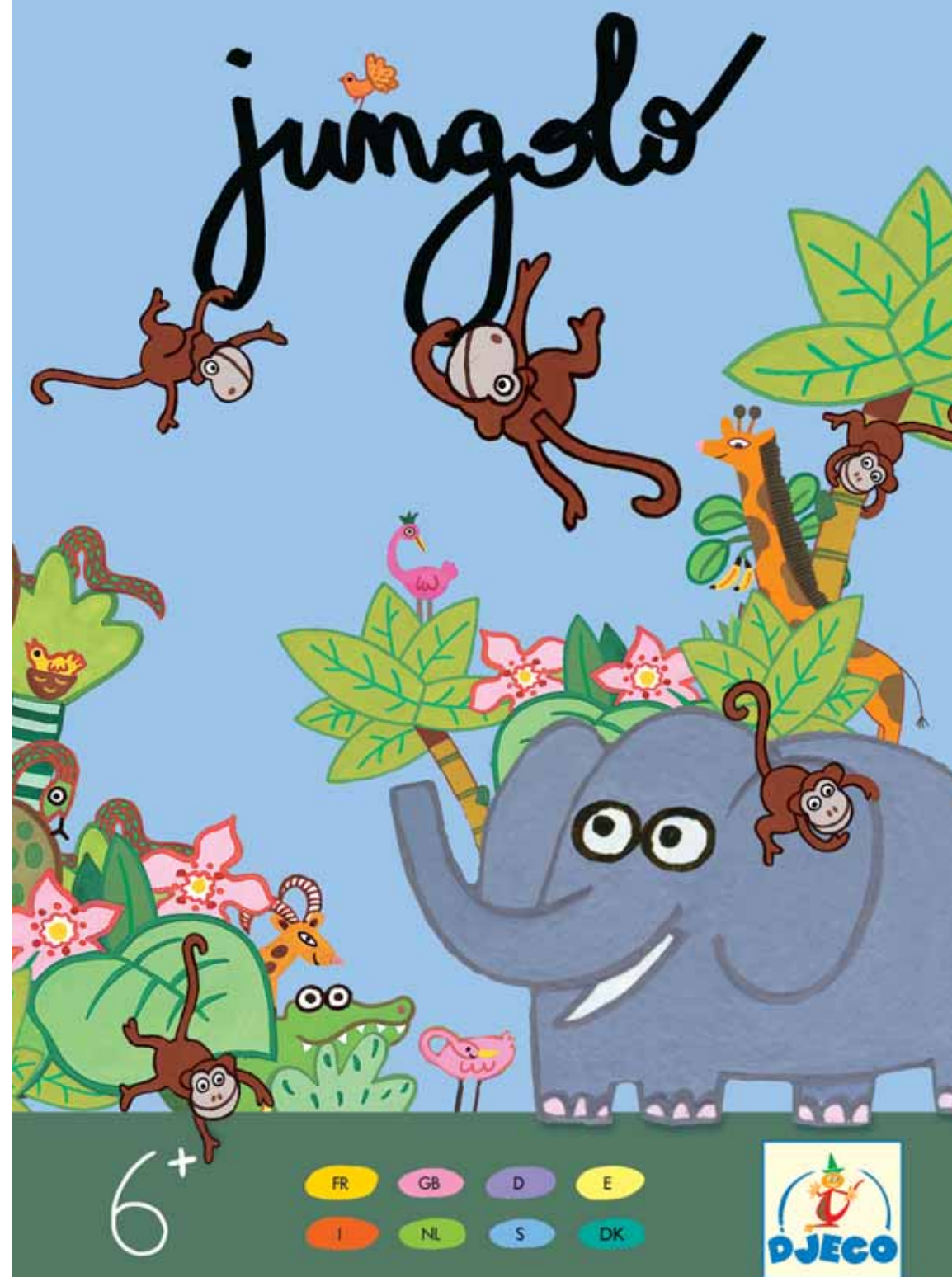
DJ08412

Contient de petites pièces pouvant être ingérées - Contains small parts - Enthält kleine Teile
Contiene piezas pequeñas - Bevat kleine onderdelen - Innehåller smådelar - Contiene parti piccole.

Conserver l'emballage. Référence fabricant - Retain address - Anschrift aufbewahren - Guardar la dirección
Adres bewaren - Spara adressen - Conservare l'indirizzo



3, rue des Grands-Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com



jungelo

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold



X5

jungolo

Le jeu où il faut être malin comme un singe et avoir une mémoire d'éléphant.

Des petits singes sautent d'arbre en arbre avec des noix de coco de couleurs différentes. Difficile de ramener les bonnes noix de coco car les singes les cachent malicieusement.

Age : à partir de 6 ans
 Nombre de joueurs : 2 à 4
 Durée : 20 minutes

Contenu du jeu :

1 plateau, 1 dé à 6 chiffres,
 4 séries (rouge, verte, jaune et bleue) de 5 singes.
 Dans chaque série, les singes cachent 4 noix de coco de couleurs différentes et un singe moqueur.



But du jeu

Amener au pied de son baobab, 4 singes de couleurs différentes mais qui cachent tous des noix de coco de la couleur du baobab du joueur.



Préparation

- Chaque joueur fait face à la couleur du baobab qu'il a choisi.
- Les 20 petits singes sont disposés aléatoirement : 2 par cocotier, 1 par baobab.



Le jeu

Les singes se déplacent sur les 12 cases du parcours, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur, son tour venu, lance le dé, soulève le singe de son choix afin de regarder ce qu'il cache sans le montrer aux autres joueurs, puis le fait avancer du nombre de cases indiqué par le dé.

La main passe au joueur situé à sa gauche.

A noter :

- Des singes moqueurs se cachent sous certains singes et le joueur qui en découvre un est bien déçu par ce singe porteur d'aucune noix de coco.
- Plusieurs singes peuvent se trouver sur un même arbre.
- Un singe peut effectuer plusieurs tours de parcours.

Comment amener ses singes au pied de son baobab ?

Lorsqu'un joueur veut amener un singe sous son baobab, il doit faire le nombre de point exact ou supérieur jusqu'à sa case d'arrivée (A).

- Avant de soulever son pion, le joueur crie « Jungolo » et montre à tous les autres joueurs le dessous de ce pion..

A - La noix de Coco est bien de la couleur recherchée : le petit singe vient sous son baobab et la main passe - Bien joué !

B - La couleur de la noix de Coco est différente de celle recherchée ou il s'agit d'un singe moqueur : le joueur déplace le pion sur le parcours et passe la main.

Qui gagne ?

La partie s'arrête dès que l'un des joueurs réunit sous son baobab les 4 petits singes porteurs des 4 noix de coco de sa couleur.

jungolo

The game in which you need to be as cheeky as a monkey and have the memory of an elephant

Little monkeys swing from tree to tree with coconuts of different colours. Getting the right coconuts back is difficult as the mischievous monkeys hide them.

Age : from 6 years
 Number of players : 2 to 4
 Duration : 20 minutes

Game contents:

1 playing board, 1 6-figure dice,
 4 sets (red, green, yellow and blue) of 5 monkeys.
 In each set, the monkeys hide 4 different coloured coconuts and one cheeky monkey.



Aim of the game

The aim is to bring to the foot of one's baobab 4 monkeys of different colours, but each hiding a coconut of the same colour as one's baobab.



Preparation

- Each player must sit facing the baobab of his/her chosen colour.
- The 20 little monkeys are positioned at random: 2 per coconut palm, 1 per baobab.



How to play

The monkeys are moved clockwise along the 12 squares of the trail. In turn, each player throws the dice, and lifts the monkey of his/her choice to see what he is hiding without showing the other players, then moves the monkey along the number of squares shown on the dice. The players take turns in a clockwise direction.

NOTE:

- Cheeky monkeys hide under certain monkeys, and players who come across these are disappointed to find the monkey does not have any coconuts.
- Several monkeys may be on one same tree at the same time.
- One same monkey may complete a full circle of the trail several times.

How to bring the monkeys to the foot of one's baobab

To bring a monkey to the foot of his/her baobab, the player must throw a number on the dice that is equal to or more than the number of squares leading to the final square (A).
 • Before lifting his monkey, the player must shout « Jungolo », and show all of the other players the bottom of the monkey.

A - If the coconut is the right colour:

Well Done! The player puts the little monkey under his/her baobab, and the next player takes a turn to play.

B - If the coconut is the wrong colour, or if the monkey is hiding a cheeky monkey:
 The player moves the monkey along the trail and the next player takes a turn to play.

Who wins?

The game is over as soon as one of the players has gathered under his/her baobab all 4 of the little monkeys hiding the coconuts of his/her colour.

jungelo

Das Spiel, bei dem man die Gewitztheit eines Affen und das Gedächtnis eines Elefanten besitzen muß.

Die kleinen Äffchen springen mit Kokosnüssen unterschiedlicher Farbe von Baum zu Baum. Es ist schwierig, die richtigen Kokosnüsse nach Hause zu bringen, denn die Affen verbergen sie voller List.

Alter : ab 6 Jahren
Anzahl der Spieler : 2 bis 4
Spieldauer : 20 Minuten

Zum Spiel gehören :

1 Platte, 1 Würfel mit 6 Ziffern
4 Gruppen (rot, grün, gelb und blau) von je 5 Affen
In jeder Gruppe verstecken die Affen 4 Kokosnüsse unterschiedlicher Farbe und einen faulen Affen, der keine Kokosnuß enthält.



Ziel des Spiels

An den Fuß seines Baobabs muß jeder Spieler 4 Affen unterschiedlicher Farbe zu bringen, die aber jeweils Kokosnüsse in der Farbe des jeweiligen Spielers verbergen.



Vorbereitung

- Jeder Spieler nimmt Platz an der Farbe des Baobabs, den er ausgewählt hat.
- Die 20 kleinen Äffchen werden nach dem Zufallsprinzip verteilt : 2 auf jede Kokospalme und 1 auf jeden Baobab.



Das Spiel

Die Affen bewegen sich in Uhrzeigerrichtung über die zwölf Felder der Strecke. Jeder Spieler würfelt, wenn er an der Reihe ist. Dann hebt er den Affen seiner Wahl hoch, um zu sehen, was er verbirgt, ohne es dabei den anderen Spielern zu zeigen. Anschließend setzt er ihn um so viele Felder vor, wie der Würfel Punkte angezeigt hat. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hinweis :

- Die faulen Affen verbergen sich unter den anderen Affen und der Spieler, der auf einen solchen Affen stößt, wird recht enttäuscht sein, da er keine Kokosnuß enthält.
- Es können sich mehrere Affen auf einem Baum befinden.
- Ein Affe kann die Spielbahn mehrfach durchlaufen.

Wie bringt man seine Affen an den Fuß seines Baobab ?

Wenn ein Spieler einen Affen unter einen Baobab bringen möchte, muß er mindestens genau die richtige oder eine größere Anzahl von Punkten gewürfelt haben die er bis zu seinem Zielfeld (1) benötigt.

- Bevor er den in Frage kommenden Affen anhebt, ruft der Spieler « Jungelo » und zeigt dabei die Unterseite des Steins allen anderen Mitspielern :

A - Die Kokosnuß weist die gesuchte Farbe auf : Das kleine Äffchen kommt unter seinen Baobab und das Spiel geht weiter - Gut gespielt !

B - Die Kokosnuß weist eine andere als die gesuchte Farbe auf oder es handelt sich um ein faules Äffchen : der Spieler schiebt den Stein um die entsprechende Anzahl von Feldern weiter.

Wer gewinnt ?

Das Spiel endet, sobald einer der Spieler die 4 Affen unter seinem Baobab versammelt hat, die die 4 Kokosnüsse mit seiner Farbe enthalten.

jungolo

El juego en el que hay que ser astuto como un mono y tener una memoria de elefante.

Unos pequeños monos que saltan de árbol en árbol con cocos de diferentes colores. Es difícil conseguir los deliciosos cocos, ya que los monos los esconden de forma muy ingeniosa.

Edad : a partir de 6 años
 Número de jugadores : 2 a 4
 Duración : 20 minutos

Contenido del juego:

1 tablero, 1 dado de 6 cifras,
 4 series (rojo, verde, amarillo y azul) de 5 monos.
 En cada serie, los monos esconden 4 cocos de colores diferentes y un mono burlón.



Objetivo del juego

Llevar al pie de su baobab, 4 monos de colores diferentes, pero que todos escondan cocos del color del baobab del jugador.



Preparación

- Cada jugador debe colocarse frente al color del baobab que ha elegido.
- Los 20 pequeños monos están colocados de forma aleatoria: 2 por cocotero, 1 por baobab.



El juego

Los monos se desplazan por las 12 casillas del recorrido, en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador lanza el dado en su turno, levanta el mono que le corresponda para ver lo que oculta sin mostrarlo a los demás jugadores, a continuación debe avanzar el número de casillas indicado por el dado. La mano pasa al jugador situado a su izquierda.

A TENER EN CUENTA:

- Los monos burlones se ocultan bajo algunos monos, y el jugador que descubre uno es engañado por ese mono que no lleva ningún coco.
- Varios monos pueden encontrarse en un mismo árbol.
- Un mono puede realizar el recorrido varias veces.

¿Cómo llevar sus monos al pie de su baobab?

Cuando un jugador quiere llevar un mono bajo su baobab, debe conseguir el número de punto exacto o superior hasta su casilla de llegada (A).

- Antes de levantar su peón, el jugador grita « Jungolo » y muestra a los demás jugadores la parte inferior de ese peón.

A - El coco es del color buscado: el mono llega bajo su baobab y la mano pasa - ¡Bien jugado!

B - El color del coco es diferente del buscado o se trata de un mono burlón: El jugador desplaza el peón en el recorrido y pasa la mano

¿Quién gana?

La partida se interrumpe cuando uno de los jugadores reúne bajo su baobab los 4 monos que llevan los 4 coco de su color.

jungolo

Il gioco nel quale occorre essere furbo come una volpe ed avere una memoria da elefante.

Piccole scimmie saltano da un albero all'altro con noci di cocco di diversi colori. È difficile portar via le giuste noci di cocco perché le scimmie le nascondono maliziosamente.

Età : a partire da 6 anni
 Numero di giocatori : da 2 a 4
 Durata del gioco : 20 minuti

Contenuto della confezione

1 tabellone, 1 dado a 6 cifre,
 4 serie (rossa, verde, gialla e blu) di 5 scimmie.
 In ogni serie, le scimmie nascondono 4 noci di cocco di colore diverso e una scimmia beffarda.



Scopo del gioco

Portare ai piedi del proprio baobab, 4 scimmie di colore diverso, ma che nascondono tutte noci di cocco del colore del baobab del giocatore.



Preparazione

- Ogni giocatore è di fronte al colore del baobab che ha scelto.
- Le 20 scimmiette sono disposte aleatoriamente: 2 per cocco, 1 per baobab.



Il gioco

Le scimmie si spostano sulle 12 caselle del percorso, in senso orario. Ogni giocatore, quando tocca il suo turno, lancia il dado, solleva la scimmia di sua scelta per guardare ciò che nasconde senza mostrarlo agli altri giocatori, poi la fa avanzare del numero di caselle indicato dal dado. Tocca poi al giocatore situato alla sua sinistra.

DA NOTARE :

- Scimmie beffarde si nascondono sotto ad alcune scimmie e il giocatore che ne scoprirà una rimarrà deluso poiché questa scimmia non nasconde nessuna noce di cocco.
- Più scimmie possono trovarsi sotto ad un medesimo albero.
- Una scimmia può effettuare diversi giri di percorso.

Come portare le scimmie ai piedi del proprio baobab ?

Quando un giocatore vuole portare una scimmia sotto al suo baobab, deve fare il numero di punti esatto o superiore fino alla casella di arrivo (A).

- Prima di sollevare la sua pedina, il giocatore grida « Jungolo » e mostra a tutti gli altri giocatori la parte posteriore di questa pedina..

A - La noce di Cocco è effettivamente del colore desiderato : la scimmietta viene sotto al suo baobab, il turno passa poi all'altro giocatore - Complimenti !

B - Il colore della noce di Cocco è diverso da quello desiderato o si tratta di una scimmia beffarda: il giocatore sposta la pedina sul percorso, il turno passa poi all'altro giocatore.

Chi vince?

La partita si conclude quando uno dei giocatori riesce a portare sotto al proprio baobab le 4 scimmiette portatrici delle 4 noci di cocco del suo colore.

jungelo

In dit spelletje moet men net zo snel en pienter als een aapje zijn en een fenomenaal geheugen hebben.

De aapjes springen van de ene op de andere boom met kokosnoten van verschillende kleur. Het is lastig de juiste kokosnoten mee te nemen want de aapjes verstoppen ze heel slinks.

Leeftijd : vanaf 6 jaar
Aantal spelers : 2 tot 4
Speelduur : 20 minuten

Inhoud van het spel:

1 bord, 1 dobbelsteen met 6 cijfers,
4 series (rood, groen, geel en blauw) van 5 aapjes.
In alle series verbergen de aapjes 4 kokosnoten van verschillende kleur en een brulaapje.



Doel van het spel

Men moet aan de voet van zijn apenbroodboom 4 aapjes van verschillende kleur plaatsen die allemaal kokosnoten verbergen die de kleur moeten hebben van de apenbroodboom van de speler.



Vorbereiding

- Ledere speler gaat zitten voor de apenbroodboom met de kleur die hij heeft gekozen.
- De 20 aapjes worden hier en daar neergezet : 2 per kokosboom, 1 in iedere apenbroodboom.



Het spel

De aapjes verplaatsen zich over de 12 vakken op het bord, met de wijzers van de klok mee. Iedere speler gooit, als het zijn beurt is, de dobbelsteen neer en tilt het door hem gekozen aapje op om te kijken wat hij verbergt maar zonder dit aan de andere spelers te laten zien, dan duwt hij het aapje verder over het bord met het aantal vakjes dat door de dobbelsteen is aangegeven. De volgende speler die aan de beurt is is degene die aan zijn linkerkant zit.

LET OP :

- Onder sommige aapjes zitten brulapen verborgen en als de speler deze ontdekt onder het door hem opgetilde aapje, dan is dat heel jammer want dan verbergt dit aapje dus geen kokosnoot.
- Meerdere aapjes kunnen in dezelfde boom zitten.
- Een aapjes kan meerdere malen het hele bord over gaan.

Hoe kan men de aapjes brengen naar de voet van de apenbroodboom ?

Als een speler een aapje onder zijn boom wil zetten, moet hij het juiste aantal gooien of een hoger aantal, om bij het aankomstpunt (A) te komen.

- Voordat hij zijn pion optilt moet de speler « Jungelo » zeggen en aan alle andere spelers de onderkant van deze pion laten zien.

A - De Kokosnoot heeft inderdaad de gewenste kleur : het aapje wordt onder de apenbroodboom gezet en de volgende speler is aan de beurt - Goed gedaan !

B - De kleur van de Kokosnoot is niet de gewenste kleur of de speler ontdekt hier een brulaapje : de speler moet dan zijn pion verplaatsen op het bord en de volgende speler is aan de beurt.

Wie wint er?

Het spelletje is over zodra één van de spelers erin is geslaagd 4 aapjes die 4 kokosnoten in de door hem gekozen kleur bij zich hebben, onder de apenbroodboom te zetten.

jungelo

Ett spel där man måste vara listig som en apa och ha ett elefantminne.

Små apor hoppar från ett träd till ett annat med kokosnötter i olika färger. Det är svårt att sätta tillbaka kokosnötterna för aporna gömmer dem noggrant.

Ålder : från 6 år
 Antal spelare : 2 till 4
 Tid : 20 minuter

Spelet innehåller:

1 platta, 1 tärning med 6 siffror
 4 serier med 5 apor (röda, gröna, gula och blå)
 I varje serie gömmer aporna 4 kokosnötter i olika färger och en « sprallapa ».



Spelets målsättning

Är att vid foten av sitt baobab (apbrödsträd) kunna lägga 4 apor i olika färger som alla gömmer kokosnötter med samma färg som spelarens apbrödsträd (baobab).



Förberedelse

- Varje spelare sitter mittemot trädet med den färg han valt.
- De 20 små aporna placeras slumpmässigt: 2 för varje kokospalm, 1 för varje träd.



Spelet

Aporna förflyttar sig medsols i banans 12 rutor.

Varje spelare kastar tärningen när det är hans tur, lyfter upp en apa för att titta vad som gömmer sig där utan att visa de andra, därefter flyttar han apan så många rutor som tärningen visar.

Spelaren till vänster är sedan i tur.

Observera:

- « Sprallapor » gömmer sig under vissa apor och spelaren som upptäcker en sådan apa blir naturligtvis besviken därför att den apan inte har någon kokosnöt.
- Flera apor kan befinna sig på samma träd.
- En apa kan gå varvet runt flera gånger.

Hur man bär sig åt för att placera sina apor vid foten av sitt apbrödsträd?

När en spelare vill placera en apa under sitt apbrödsträd, måste han kasta exakt siffran eller högre för att komma fram till sitt mål (A).

- Innan han lyfter upp sin apa, ropar han « Jungelo » och visar alla de andra spelarna apans underkant.

A – Kokosnöten har den färg som den skall ha: den lilla apan placeras under sitt träd och spelet går vidare till nästa spelare – Bra spelat!

B – Kokosnöten har inte rätt färg eller man har här en « sprallapa »: spelaren placerar apan på banan och spelet går vidare till nästa spelare.

Vem vinner?

Spelet är slut när en spelare lyckats samla 4 små apor med 4 kokosnötter i rätt färg under hans träd.

Spillet, hvor man skal være snu som en ræv og have hukommelse som en elefant.

Små aber springer fra træ til træ med kokosnødder i forskellige farver. Det er svært at få fat i de rigtige kokosnødder, for de drilagtige aberne gemmer dem.

Alder : fra 6 år
 Antal spillere : 2 til 4
 Spilletid : 20 minutter

Spillets indhold:

1 plade, 1 terning med 6 tal,
 4 serier (rød, grøn, gul og blå) med 5 aber.
 I hver serie gemmer aberne 4 kokosnødder med forskellige farver 4 og en drilleabe.



Spillets formål

4 aber med forskellige farver, men som alle gemmer kokosnødder med farven på spillerens abebrødtræ, skal føres hen til abebrødtræets fod.



Forberedelse

- Hver spiller stiller sig med front mod farven på det abebrødtræ, spilleren har valgt.
- De 20 små aber anbringes tilfældigt: 2 i hver kokospalme og 1 i hvert abebrødtræ.



Spillet

Aberne flyttes over strækningens 12 rum i urets retning. Hver spiller kaster terningen, når det er hans eller hendes tur, løfter den valgte abe, for at se, hvad den gemmer, uden at vise det til de andre spillere, derefter rykker spilleren de rum frem, der er angivet på terningen. Dernæst fortsætter næste spiller, der sidder til venstre.

BEMÆRK:

- Drilleaberne gemmer sig under bestemte aber og spilleren, der får en drilleabe, snydes af denne abe, der ikke bærer en kokosnød.
- Der kan befinde sig flere aber i samme træ.
- En abe kan tilbagelægge flere runder.

Hvordan får man sine aber hen til foden af sit abebrødtræ?

Når en spiller vil bringe en abe hen under sit abebrødtræ, skal han eller hun slå det nøjagtige tal eller et større tal end til ankomstrummet (A).

- Inden brikken løftes, råber spilleren « Jungelo » og viser alle de andre spillere bunden af brikken.

A – Kokosnødden har den rigtige farve: den lille abe kommer ind under abebrødtræet og spillet fortsætter – Bravo!

B – Farven på kokosnødden er ikke den ønskede farve, eller der er tale om en drilleabe: spilleren flytter brikken på strækningen, og spillet går videre til næste spiller.

Hvem vinder?

Spillet standser, så snart én af spillerne har samlet de 4 små aber med kokosnødder i spillerens farve under sit abebrødtræ.