

## INSTRUCTIONS POUR JOUER

### Il ne vous reste plus de carte

Chaque fois que vous entrez en collision avec un obstacle et que vous ne possédez plus de cartes, faces visibles, vous serez pénalisé de la façon suivante. Considérons les deux cas suivants :

**C'EST VOTRE TOUR DE JOUER.** Choisissez au hasard et sans la regarder une de vos cartes déjà jouée et remplacez-la face cachée sur le paquet de cartes. Si éventuellement, vous ne possédez plus aucune carte du tout, vous n'êtes pas pénalisé.

**C'EST LE TOUR D'UN ADVERSAIRE DE JOUER.** Votre adversaire vous prend n'importe laquelle de vos cartes déjà jouée, sans la regarder, et la place ensuite, face visible devant lui. Si toutefois vous ne possédez plus aucune carte du tout, votre adversaire prend la première carte du paquet et la place face visible vers lui.

Le jeu continue ainsi, chaque joueur essayant de marquer le maximum de points. Quand un des joueurs atteint la case finale "500" la partie est terminée. (Il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exact pour atteindre cette case). Ce joueur bénéficie d'un bonus de 500 points. Chaque joueur totalise les points des cartes "face cachée" seulement.

### LE GAGNANT

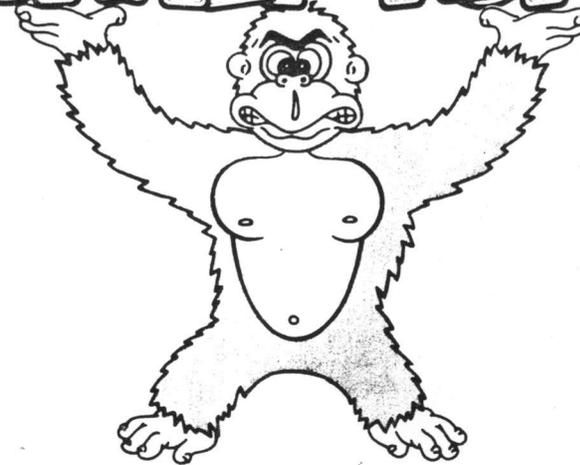
Celui qui totalise le plus grand nombre de points gagne la partie.  
Remarque : le gagnant n'est pas nécessairement le joueur qui a atteint la case finale le premier.

### RAPPELEZ-VOUS BIEN QUE :

1. A chaque tour, vous devez déplacer les différents éléments dans l'ordre suivant :
  - A. le pion Mario
  - B. les boules de feu
  - C. les barils
  - D. et appuyer sur la patte de Donkey Kong pour libérer un baril.
2. Les sens de déplacement sont ceux-ci :
  - A. Mario : se déplace soit en montant, soit en descendant en empruntant **obligatoirement** les échelles,
  - B. Les boules de feu : se déplacent uniquement vers le haut. Elles peuvent emprunter les échelles.
  - C. Les barils : se déplacent dans le sens de la descente, ils peuvent emprunter les échelles **sauf** si un pion Mario s'y trouve.

4203-XF 1082

# DONKEY KONG™



## INSTRUCTIONS

Pour 2-4 Joueurs

### Contenu de la boîte:

- 1 plateau de jeu • 2 dés • 1 Donkey Kong (à assembler) • 4 pions "Mario"
- 4 boules de feu • 1 feuille d'adhésifs • 2 élastiques • 48 cartes
- 12 barils

### But du jeu

Gagner le maximum de points en aidant Mario, le brave petit charpentier, à être le premier à secourir la jeune fille retenue prisonnière par Donkey Kong.

### ● IMPORTANT ●

**LIRE LES INSTRUCTIONS ATTENTIVEMENT AVANT  
D'ASSEMBLER LES DIFFERENTS ELEMENTS**

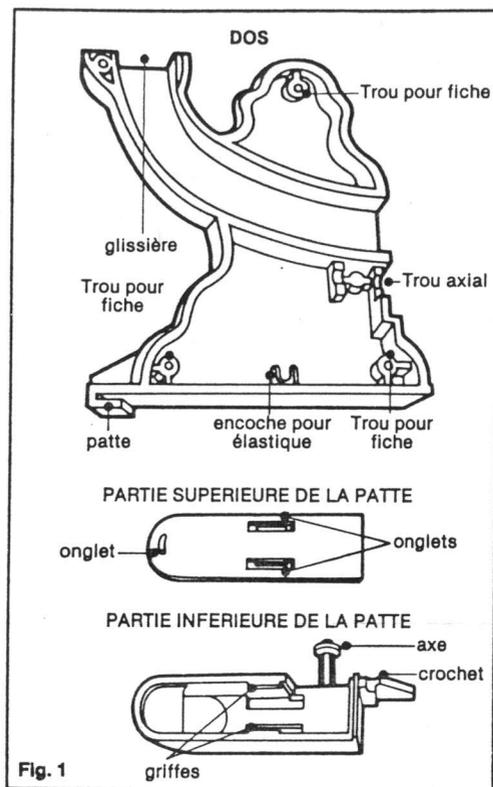


Fig. 1

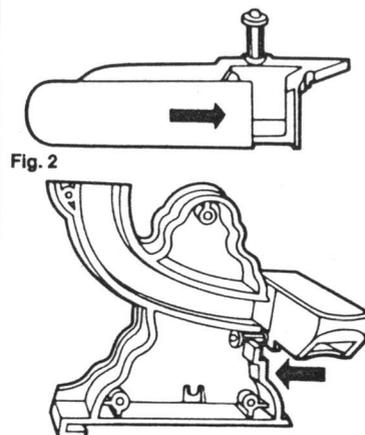


Fig. 2

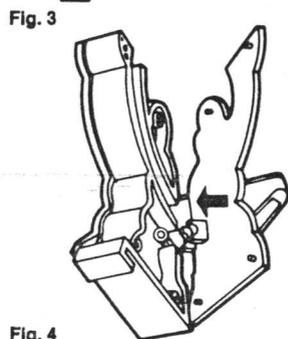


Fig. 3

Fig. 4

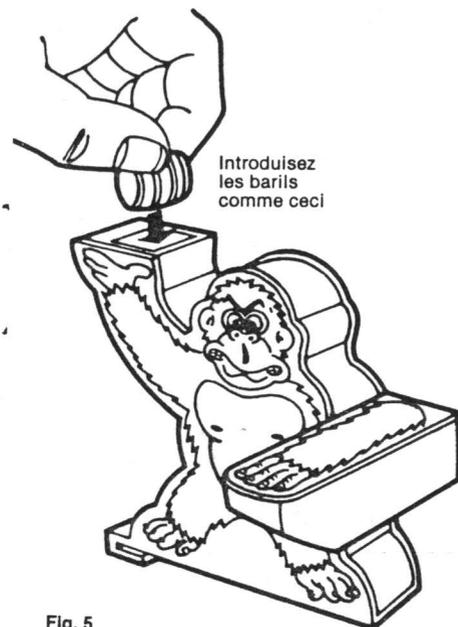


Fig. 5

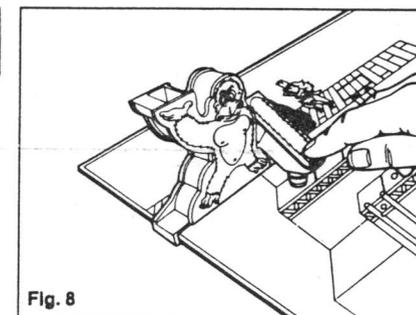
Fig. 6  
Pion MarioFig. 7  
Boule de feu

Fig. 8

## 1. Donkey Kong

A. Détachez de leurs supports les deux parties qui composent le corps et la patte. (voir fig. 1).

B. Assemblez la patte en insérant les onglets de la partie supérieure dans les griffes de la partie inférieure et faites glisser pour bien fermer la patte. (Fig. 2).

C. Rattachez la patte au corps comme il est indiqué ci-après : placez d'abord son axe dans le trou axial du dos (voir fig. 3). Afin de maintenir la patte en place, rabattez le ventre sur le dos en faisant pénétrer chaque fiche dans le trou correspondant. (voir fig. 4).

D. Placez l'élastique dans l'encoche du dos du corps puis fixez-le ensuite au crochet situé à l'arrière de la patte. Pour ranger Donkey Kong une fois monté, dégagez légèrement la patte du corps et placez-la parallèle à ce dernier.

E. Appliquez l'adhésif sur le ventre et sur la partie supérieure de la patte. (voir fig. 5).

F. Glissez la patte inférieure du gorille sur la case marquée "Donkey Kong" afin de le maintenir sur le plateau de jeu.

G. Placez 6 barils dans la patte levée de Donkey Kong comme l'indique la figure 5. Attention, les barils doivent être introduits horizontalement.

## 2. Test du bon fonctionnement de Donkey Kong

Le rôle de Donkey Kong est de lancer des barils. Vérifiez donc qu'il fonctionne convenablement en appuyant sur la patte mobile (voir fig. 8). Un baril doit alors tomber sur la dernière case du circuit. Si toutefois un baril était mal introduit, faites glisser la partie mobile supérieure de la patte afin de le dégager.

## 3. Pions et boules de feu

A. Détachez de leur support les 4 pions plastique et appliquez les adhésifs correspondants. (voir fig. 6).

B. Détachez de la même manière les 4 supports plastique des boules de feu et appliquez un adhésif de chaque côté. (voir fig. 7).

## PREPARATION DU JEU

1. Placez les 6 autres barils sur le plateau de jeu, sur les cases comportant un point noir.
2. Placez les 4 boules de feu dans la case où sont représentées des flammes, à gauche du plateau.
3. Mélangez les 48 cartes et donnez-en 3, face visible, à chaque joueur. Placez ensuite les cartes restantes, face cachée, sur la case prévue à cet effet sur le plateau.
4. Chaque joueur choisit un pion d'une couleur et le place sur la case départ indiquée "Mario".
5. Avant de commencer à jouer, lisez attentivement la règle de jeu une fois.

## LE JEU

1. Pour déterminer le joueur qui commence, chaque joueur lance le dé rouge et celui qui obtient le plus grand nombre commence la partie. Le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. **IMPORTANT** : Un tour se joue de la manière suivante :

- A. lancez les deux dés,
- B. déplacez votre pion "Mario"
- C. déplacez les obstacles dans l'ordre suivant :
  - tout d'abord les boules de feu,
  - ensuite, les barils

conformément aux indications contenues dans les paragraphes ci-après.

D. appuyez sur la patte de Donkey Kong pour libérer un baril.

## Le déplacement des pions Mario

Les pions Mario se déplacent sur les planches (cases bleues) et les échelles (cases noires) de la manière suivante :

- A. Déplacez votre pion du nombre de cases exact obtenu sur le dé rouge,
- B. Vous pouvez déplacer votre Mario dans n'importe laquelle des directions mais vous ne devez pas, au cours d'un même déplacement, le faire revenir sur ses pas.
- C. Pour faire passer votre pion d'une planche à l'autre vous devez lui faire emprunter **obligatoirement** les échelles (fig. 9).
- D. Lorsque votre pion **s'arrête** sur une case marquée d'un point rouge, tirez la première carte du paquet et placez-la, face visible devant vous.
- E. Au cours d'un déplacement votre pion rencontrera différents obstacles – barils, boules de feu et pions adverses – suivant le cas, vous devez jouer de la manière suivante :

**votre pion s'arrête sur une case déjà occupée par un autre pion** : avancez votre pion et arrêtez-le sur la prochaine case libre.

**votre pion saute ou s'arrête sur une boule de feu ou un baril** : vous jouez alors une carte (voir paragraphe "Utilisation des cartes").

## Déplacement des obstacles

### 1. Les barils

Comme nous l'avons déjà dit, en position de départ, 6 barils se trouvent sur le plateau de jeu. Vous les déplacez ainsi :

**A.** Vous déplacez **tous les barils** du nombre de cases exact obtenu sur le dé **blanc** en commençant par les barils du bas : ex : si vous obtenez "5" sur le dé blanc, vous déplacez le 1er baril de 5, le second de 5, le 3e de 5, etc... Si vous obtenez "DONKEY KONG" (voir fig. 10) sur le dé, vous ne déplacez alors aucun baril et votre tour est terminé.

**B.** Vous déplacez les barils **dans le sens de la descente** (voir fig. 11). Pour passer d'une planche à l'autre vous pouvez :

SOIT : faire sauter les barils d'une extrémité de planche à l'autre,

SOIT : faire descendre les barils par les échelles à condition que votre baril s'arrête juste sur la case au-dessus de l'échelle : immédiatement et pendant le même déplacement le baril dégringole toute l'échelle et se retrouve sur la case juste en bas de l'échelle.

**Exceptions** : Un baril ne peut pas emprunter une échelle s'il y a un pion Mario dessus.

Un baril ne peut emprunter une échelle si les cases situées au-dessus ou au-dessous de celles-ci sont déjà occupées.

**C.** Si un baril s'arrête sur une case déjà occupée par un autre baril, vous l'avancez jusqu'à la prochaine case libre.

**D.** Si un baril croise ou s'arrête sur votre pion : vous devrez jouer une carte (voir paragraphe "Utilisation des cartes").

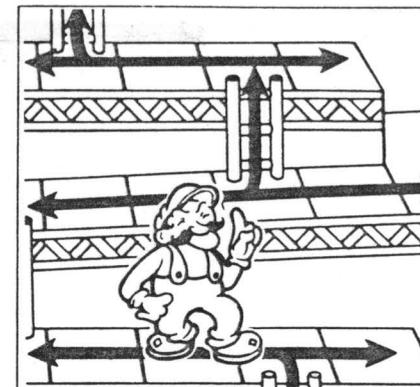


Fig. 9



Fig. 10

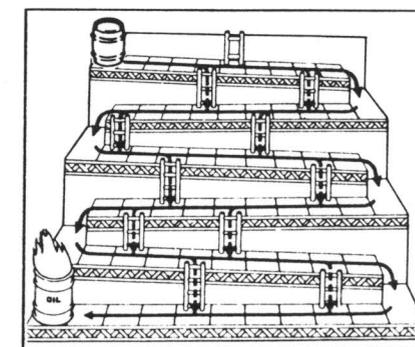


Fig. 11 Déplacement des barils

E. Si un baril croise ou s'arrête sur une boule de feu, ce baril est alors détruit et remplacé dans la patte de Donkey Kong.

F. Lorsqu'un baril atteint la case avec les flammes :

(a) votre baril s'arrête exactement sur cette case : vous remettez ce baril dans la patte de Donkey Kong.

(b) votre baril atteint les flammes mais n'a pas terminé son déplacement :

- libérez une boule de feu,
- déplacez-la du nombre de cases non effectué par le baril,
- remettez le baril dans la patte de Donkey Kong.

G. Lorsque vous avez terminé de déplacer vos barils, n'oubliez pas d'appuyer sur la patte de Donkey Kong pour libérer un baril.

## 2. Les boules de feu

Comme nous venons de le voir, les barils qui atteignent les flammes se transforment en boules de feu. Il est donc normal qu'en début de jeu, vous n'ayiez aucune boule de feu sur le plateau de jeu.

A. Vous déplacez toujours les boules de feu du nombre de cases exact obtenu par le dé blanc (comme pour les barils), en commençant par les boules de feu du haut à moins que vous n'obteniez "Donkey Kong" sur le dé, auquel cas, vous ne déplacez aucune boule de feu.

B. Vous déplacez les boules de feu sur les cases bleues, **uniquement dans le sens de la montée** (voir fig. 12). Pour passer d'une planche à l'autre vous pouvez :

SOIT : faire sauter les boules de feu d'une extrémité de planche à l'autre et poursuivre normalement le déplacement,

SOIT : faire monter les boules de feu par les échelles à condition qu'elles s'arrêtent juste sur la case au-dessous de l'échelle ; immédiatement et pendant le même déplacement, la boule monte toute l'échelle et se retrouve sur la case située juste en haut de l'échelle.

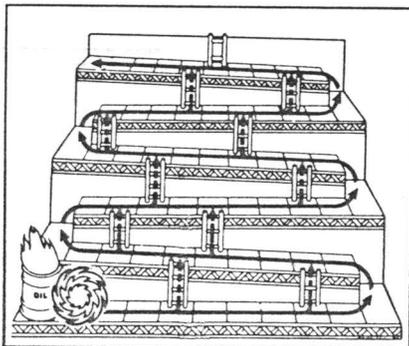


Fig. 12 Déplacement des boules de feu

C. IMPORTANT : une boule de feu peut emprunter une échelle même si un pion Mario s'y trouve. Dans ce cas, le joueur du pion doit immédiatement réagir à cette attaque et jouer une carte (voir paragraphe "Utilisation des cartes").

D. Une boule de feu s'arrête sur une case déjà occupée par une autre boule de feu : faites-la avancer jusqu'à la prochaine case libre.

E. Une boule de feu saute ou s'arrête sur un baril : ce baril est alors détruit et remplacé dans la patte de Donkey Kong.

F. Lorsqu'une boule de feu atteint la case située devant Donkey Kong, vous la remplacez sur la case comportant des flammes.

## Utilisation des cartes

Il est recommandé d'essayer de collectionner ces cartes car elles vous permettent de marquer des points, soit en détruisant soit en sautant des barils et des boules de feu. Jouer une carte consiste à prendre une de vos cartes, **face visible, et la retourner face cachée** et vous gagnez alors le nombre de points indiqué sur la carte.

### A. Quand devez-vous jouer une carte ?

Chaque fois qu'il y a collision entre votre pion et un obstacle; à savoir, lorsque votre pion **traverse ou s'arrête** sur un obstacle, ou inversement.

### B. Quelle carte devez-vous jouer ?

Suivant la stratégie que vous choisissez, vous jouez une carte au choix, soit une carte "JE SAUTE", soit une carte "JE FRAPPE" :

1. Vous arrêtez votre pion sur un obstacle ou inversement,

SOIT : vous jouez une carte "JE SAUTE" (fig. 13) :

- vous prolongez alors votre déplacement d'une case,
- vous prenez une de vos cartes, face visible, et la retournez face cachée, près de vous : vous gagnez alors le nombre de points figurant sur cette carte, SOIT : vous jouez la carte "JE FRAPPE" (fig. 14) :



Fig. 13

Fig. 14



retirez l'obstacle du circuit et remplacez-le à son point de départ (case "flammes" pour les boules de feu, bras de Donkey Kong pour les barils) : vous gagnez là aussi le nombre de points figurant sur cette carte.

2. Vous croisez un obstacle ou inversement

Vous jouez comme précédemment à la seule différence que vous arrêtez votre pion ou votre obstacle au nombre exact indiqué par le dé.