

2 Joueurs et plus  
À partir de 4 ans

# ORANG TANG™

S'il tangué trop... tout saute !

## RÈGLE

### Contenu

1 orang-outan, 2 palmiers reliés par un cordon, 2 bases, 1 dé, 14 pièces à suspendre (2 ananas, 6 grappes de bananes, 2 chauve-souris, 2 lézards, 2 noix de coco) et 1 règle du jeu.

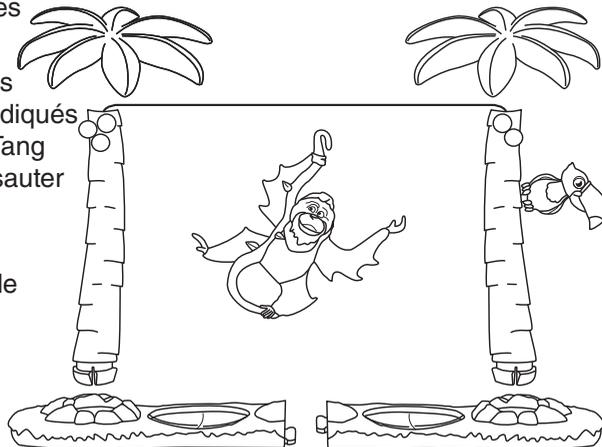
Fonctionne sans piles

### But du jeu

Poser délicatement les **fruits** ou **animaux**, indiqués par le dé, sur Orang Tang en évitant de le faire sauter de sa corde !

### Préparation

- Assembler la base de jeu et les palmiers (voir fig. ci-contre).  
À faire par un adulte.



- Tirer fermement, vers le haut, le levier du toucan par son bec jusqu'à entendre **un clic** pour enclencher le mécanisme puis le retenir pendant une seconde avant de le relâcher.
- Suspendre **très délicatement** Orang Tang au cordon qui relie les palmiers.  
**Remarque** : Faites-le très doucement pour qu'il ne saute pas avant le début du jeu ! Si vous avez des difficultés, accrochez Orang Tang au cordon avant d'enclencher le toucan.
- Placer toutes les pièces du jeu dans la base et le dé sur la table.

## Déroulement de la partie

- Le joueur qui peut dire "ananas" cinq fois de suite très rapidement et sans se tromper commence la partie ! En cas d'égalité, ou bien si vous n'aimez pas les ananas ou que tout simplement vous ne voulez pas le dire, c'est le plus jeune qui commence.
- Lancez le dé pour savoir quel élément **accrocher** sur OrangTang... un ananas, une chauve-souris, une grappe de bananes, un lézard ou une noix de coco ? Si le dé indique "**étoile**", vous passez votre tour. Vous êtes donc hors de danger jusqu'au prochain tour ! S'il indique un élément qui n'est plus disponible car ils sont déjà tous accrochés, vous **relancez** le dé jusqu'à ce qu'il indique un autre objet disponible, ou "étoile" !
- Les joueurs peuvent accrocher les éléments n'importe où sur Orang Tang (sur sa jambe, son bras, son genou ... ), mais jamais sur le cordon. Il est important de bien observer Orang Tang et bien **répartir le poids** pour qu'il ne perde pas l'équilibre. Sinon, il saute de sa corde !
- Dès qu'un objet a été posé avec succès par un joueur, c'est au tour du joueur situé à gauche de jouer et ainsi de suite jusqu'à ce qu'Orang Tang n'en puisse plus et décide de **sauter en l'air** !

## Le gagnant

- Le joueur qui réussit à poser un élément sur Orang Tang **juste avant** celui qui fait tout sauter gagne. Le gagnant doit alors faire la danse d'Orang Tang en sautillant et en tapant ses mains contre son torse !

## Recommandations pour le rangement du jeu

- Démontez la base et les palmiers (tourner le bas des palmiers pour les retirer de leur base).
- Regroupez les 2 bases du jeu et les placez dans la partie droite de la boîte.
- Regroupez les 2 arbres et les placez dans la partie gauche de la boîte.
- Mettre le contenu dans un sachet puis le placer dans la boîte.
- Mettre Orang Tang au milieu dans la boîte.
- Mettre les 2 blocs de feuilles l'un sur l'autre puis les placer au centre de la boîte.

• Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.

• Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden. Geproduceerd in China.

©2020 MEGABLEU, France. Tous droits réservés. ©2020 PlayMonster LLC. OrangTang est une marque déposée. Tous droits réservés.

PlayMonster



Édité par MEGABLEU  
Z.I. La Beaugeardière, Randonnai  
61190 Tourouvre au Perche  
France



[www.megableu.com](http://www.megableu.com)