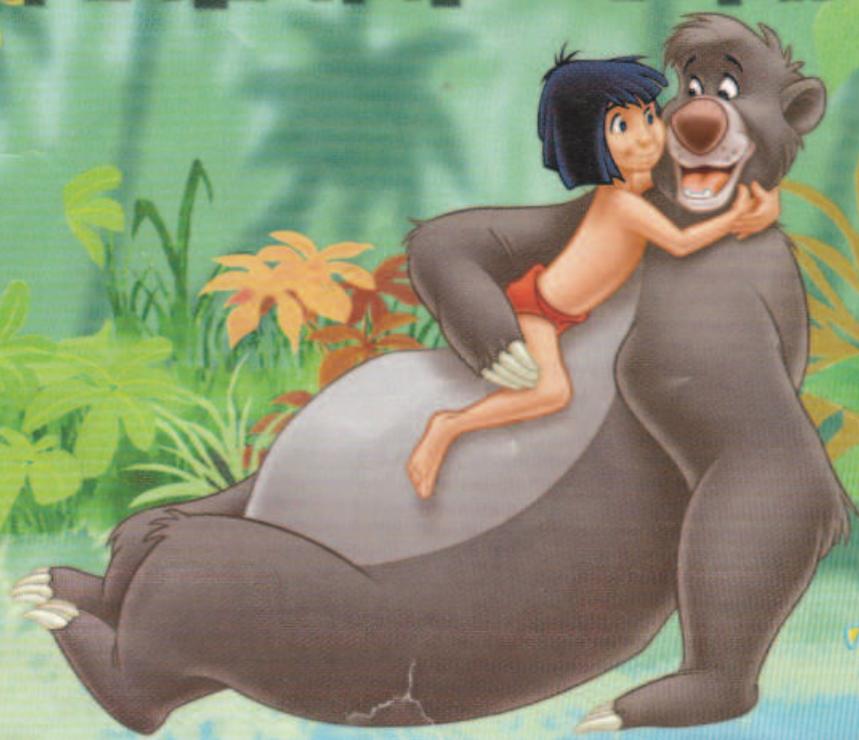


Disney

LE LIVRE DE LA JUNGLE

À LA RECHERCHE DE MOWGLI



TEST
KIDS

MOWGLI, SHANTI ET RANJAN, MENACÉS PAR SHERE KHAN, SE SONT CACHÉS DANS UNE RUINE DANS LA JUNGLE. BAGHEERA, BALOO ET BÉBÉ ÉLÉPHANT PARTENT À LEUR RECHERCHE.

MATÉRIEL :

- 3 peluches (Baloo, Bagheera et Bébé éléphant).
- 1 case «village des hommes» en 3D.
- 1 case «ruine» en 3D.
- 12 «éléments» chemin.
- 1 dé en bois multicolore.
- 3 personnages : Mowgli, Shanti et Ranjan.
- 1 règle de jeu.

BUT DU JEU :

Être le premier joueur à atteindre Mowgli, Shanti ou Ranjan et à le raccompagner à la case «village des hommes».

Avant de jouer pour la première fois, il faut détacher soigneusement les différentes pièces des planches. Ôtez les languettes des encoches présentes dans les 3 parties du village des hommes et dans les 3 parties de la ruine.

Pour réaliser le montage en 3 D du village des hommes : il faut plier la case avec la flèche en suivant les pointillés et insérer les 2 côtés du village à sa partie centrale.

Pour réaliser le montage en 3 D de la ruine : il faut glisser perpendiculairement les 2 parties de la ruine dans leur encoche puis les fixer sur le socle.



PRÉPARATION DU JEU :

Les 12 «éléments» chemin sont mis bout à bout librement, pour former un chemin (on peut décider que 2 couleurs identiques ne peuvent pas être placées côte à côte).

La case «Village des hommes» est posée au début du chemin, la case «ruine» à la fin.

Mowgli, Shanti et Ranjan sont accrochés aux murs de la ruine.

Chaque joueur choisit une peluche et la pose sur la case départ (case de couleur bordeaux au pied du village des hommes).

DÉROULEMENT DU JEU :

Le joueur le plus jeune commence la partie. Il jette le dé et avance sa peluche sur la première case de la couleur indiquée par le dé. Puis tous les joueurs jettent le dé à tour de rôle, le jeu se déroulant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il n'est pas possible d'être plusieurs sur une même case. On se place toujours sur la première case libre correspondant à la couleur indiquée par le dé. Ainsi, il est possible quelquefois, de parcourir un grand nombre de cases en un tour de jeu.



(1) BALOO SE PLACE SUR LA PREMIÈRE CASE JAUNE

(2) BALOO SE PLACE SUR LA PREMIÈRE CASE JAUNE LIBRE

LES CASES "EMPREINTES"

LES CASES "PAS DE MOWGLI"

Sur certaines cases du chemin figurent les pas de Mowgli. Lorsqu'une peluche arrive sur une case avec les pas de Mowgli, **elle doit faire un bond** jusqu'à la prochaine case «pas de Mowgli» libre (les pas aident à la recherche des enfants).



BALOO SE PLACE SUR LA PREMIÈRE CASE ORANGE LIBRE. SUR CETTE CASE ORANGE, IL Y A DES PAS DE MOWGLI. BALOO FAIT UN BOND JUSQU'À LA PROCHAINE CASE "PAS DE MOWGLI" LIBRE.

LES CASES "PAS DE SHERE KHAN"

Sur certaines cases du chemin figurent les pas de Shere Khan. Lorsqu'un animal arrive sur une case avec les pas de Shere Khan, **il doit reculer** jusqu'à la prochaine case libre en arrière de ces pas. (La présence de Shere Khan fait peur, les animaux se méfient et reculent).

Si en reculant, on arrive sur une case avec des pas (de Mowgli ou de Shere Khan) on n'en tient pas compte.



BALOO SE PLACE SUR LA PREMIÈRE CASE ORANGE LIBRE. SUR CETTE CASE ORANGE, IL Y A DES PAS DE SHERE KHAN. BALOO RECOULE D'UNE CASE.

BALOO SE PLACE SUR LA PREMIÈRE CASE ORANGE LIBRE. SUR CETTE CASE ORANGE, IL Y A DES PAS DE SHERE KHAN. BALOO RECOLE DERRIÈRE BAGNEERA.

LA CASE "RUINE"

On atteint la case "ruine" lorsque le jet de dé indique une couleur qui n'existe plus sur le chemin ou à partir de la dernière case "pas de Mowgli".



IL N'Y A PLUS DE CASE VERTE ENTRE BALOO ET LA RUINE. BALOO SE PLACE AU PIED DE LA RUINE.



BALOO SE PLACE SUR LA PREMIERE CASE VERTE LIBRE. SUR CETTE CASE VERTE, IL Y A DES PAS DE MOWGLI. IL N'Y A PLUS DE CASE "PAS DE MOWGLI" ENTRE CETTE CASE VERTE ET LA RUINE. BALOO SE PLACE AU PIED DE LA RUINE.

Arrivé au pied de la ruine, on prend un personnage et on l'accroche sur le dos de sa peluche. Le tour suivant on repart en direction du village. (**Pour le retour vers le village, on ne tient plus compte des cases "pas de Mowgli" et "pas de Shere Khan"**). Les cases bordeaux au pied de la ruine et au pied du village sont des cases particulières. Sur ces cases il est possible d'être plusieurs.

LA CASE "VILLAGE DES HOMMES"

Elle marque le départ et l'arrivée de la course. Au retour, on atteint le village (la grande case bordeaux au pied du village), quand on obtient une couleur qui n'existe plus sur le chemin.

FIN DU JEU :

Le jeu est terminé lorsque tous les joueurs sont revenus à la case village. Le vainqueur est celui qui l'atteint en premier.

POUR SIMPLIFIER LE JEU, ON PEUT :

- Décider que la partie s'arrête à la ruine.
- Ne pas tenir compte des pas de Mowgli et de Shere Khan. Une case avec des pas de Mowgli ou de Shere Khan est alors considérée comme une simple case.

RÈGLE POUR ENFANT SEUL :

Baloo et Bagheera sont posés sur la case départ. L'enfant déplace tour à tour l'un et l'autre. Si Baloo arrive le premier, l'enfant a gagné. Si Bagheera arrive le premier, l'enfant a perdu.

Le Livre de La Jungle, à la recherche de Mowgli, est un jeu édité par :

TILSIT
ÉDITIONS

TILSIT ÉDITIONS
8, place Marcel Rebuffat
Z.A. N°7, Villejust
91971 Courtaboeuf Cedex.
France.

Auteur : TILSIT TEAM.
Tests et développement : TILSIT TEAM
Fabriqué en France
© TILSIT Éditions 2003.
©2003 Disney.

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs. Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web :

www.tilsit.fr