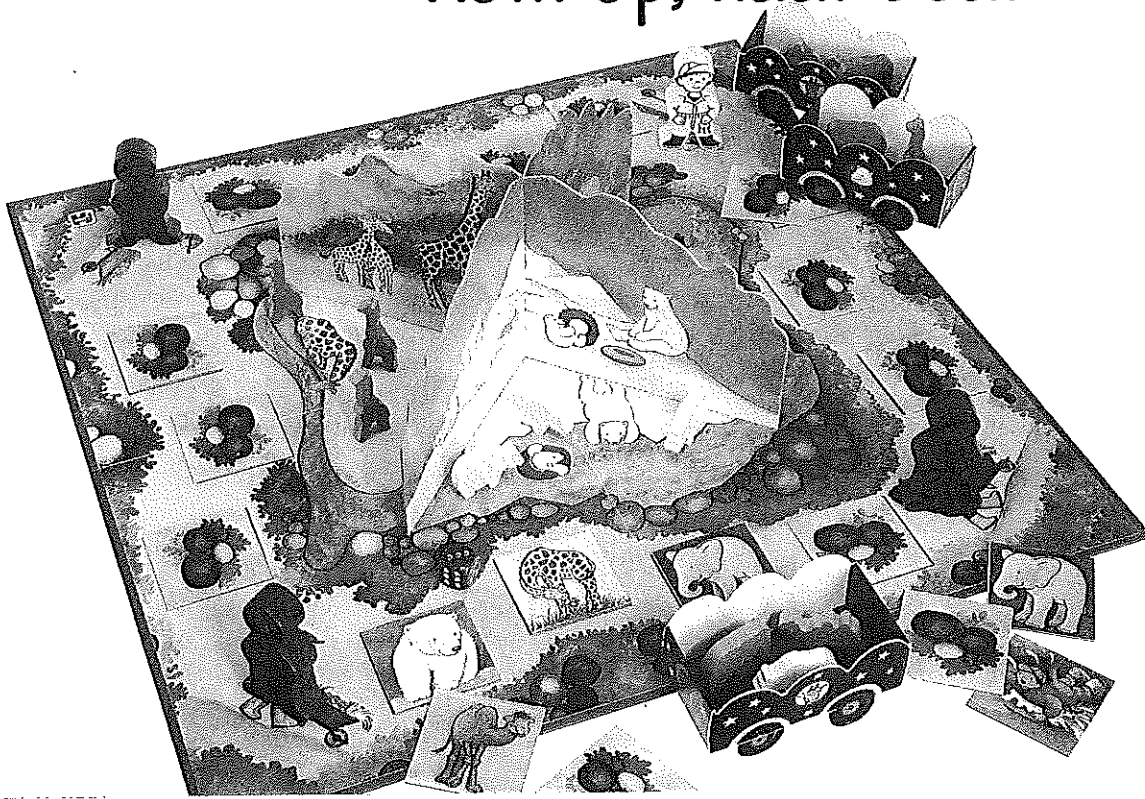


Husch, husch ins Körbchen
Vite, vite ! Au lit !
Dai, vieni a nanna! • Bedtime at the Zoo
Kom op, naar bed!



Spielregeln
Règles du jeu
Regole di gioco
Rules of the game
Spelregels



Le Club des Éléphants vous souhaite la bienvenue !

A l'heure actuelle, les enfants et les parents sont de plus en plus exigeants lorsqu'ils choisissent un jeu – et cela, à juste titre. En effet, les activités ludiques constituent une partie importante du développement des enfants. Lorsqu'ils participent à un jeu, les enfants apprennent à connaître leurs aptitudes, à rivaliser avec d'autres enfants, à gagner et à perdre.

Et pour cela, le jeu doit être suffisamment difficile. Les jeux de cette série vous permettront de vous amuser pendant des heures entières !

Le Club des Éléphants est une série de jeux d'excellente qualité, pour les enfants de 3 à 8 ans :

Toutes les figurines sont en bois et sont suffisamment grandes pour les petites mains. Les éléments en carton sont superbement illustrés – avec de nombreux éléments en 3 dimensions – et donnent l'impression d'évoluer dans un véritable monde ludique.

Des illustrations colorées et gaies expliquent clairement le déroulement de l'histoire. En outre, les règles de ces jeux sont faciles à comprendre, ce qui permet aux plus petits de commencer à jouer directement.

VITE, VITE ! AU LIT !

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 4 figurines de 4 couleurs différentes représentant un gardien de zoo
- 16 animaux en bois : 4 éléphants, 4 girafes, 4 ours blancs et 4 chameaux
- 14 cartes à jouer
- 4 chariots en carton pour ramasser les animaux
- 1 pièce en carton à monter
- 1 dé

Attention !

Nous conseillons aux parents de préparer eux-mêmes le jeu à l'avance et de passer ensuite en revue le reste des règles du jeu avec les enfants.

Préparation du jeu :

Posez le plateau du jeu au milieu de la table.

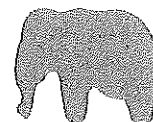
Déballez les cartes, mélangez-les et posez-les sur les cadres rouges qui représentent le chemin.

Assurez-vous que le côté avec le buisson et les pierres est tourné vers le haut.

Montez la pièce en carton du milieu en vous aidant du dessin 1 et placez-la sur le plateau du jeu, en faisant correspondre les animaux et les couleurs.

Montez le chariot en vous aidant du dessin 2. Chaque chariot a un fond de couleur différente.

F



Vous pouvez maintenant lire aux joueurs l'histoire suivante :

Le plateau du jeu représente un zoo. Tous les animaux y ont leur propre territoire. Les ours blancs sont allongés dans la neige, mais les chameaux préfèrent jouer dans le sable. Le soir, quand le zoo ferme ses grilles et que les visiteurs sont rentrés chez eux, les animaux doivent retourner dans leurs cages pour la nuit. Les gardiens font le tour du zoo avec leur chariot pour prendre les animaux. Mais les animaux veulent continuer à jouer : ils n'ont pas du tout envie d'aller au lit et se sont donc cachés un peu partout. Tous les soirs, c'est la même histoire : les gardiens doivent chercher les animaux. Vous ne pourriez pas donner un coup de main aux gardiens ?

But du jeu :

Essaie de rassembler aussi rapidement que possible 4 animaux différents dans ton chariot.

Tu y réussiras si tu retiens bien sous quelles cartes les animaux se sont cachés. Va ensuite dans le coin qui correspond à ta couleur en prenant le chemin le plus court et essaie d'y arriver en premier.

Le jeu peut commencer :

Choisis un gardien et un chariot de la même couleur.

Pose le chariot devant toi sur la table et pose la figurine de ton gardien sur le plateau, dans le coin qui correspond à ta couleur. Pose tous les animaux sur le plateau, là où ils doivent se trouver.

Si vous jouez à trois, laissez un gardien, un chariot et un animal de chaque espèce dans la boîte.

6 Si vous jouez à deux, laissez-en 2 de chaque dans la boîte.

Le prochain à fêter son anniversaire peut commencer. Tu dois jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Tu avances avec ton gardien sur le chemin du zoo. Ce chemin est composé de 14 cartes, plus 4 coins où se trouvent les gardiens en couleur. Il y a donc 18 cases. Plusieurs gardiens peuvent se trouver en même temps sur la même case. Lance le dé et avance sur les cases en fonction du nombre obtenu.

SI TU ATTERRIS SUR UNE CARTE, dis tout haut quel animal est caché dessous. Un éléphant, une girafe, un ours blanc ou un chameau. Retourne ensuite la carte pour voir si tu as bien deviné. Les autres joueurs ont eux aussi le droit de voir l'animal qui se trouve sous la carte.

- Tu as bien deviné ?

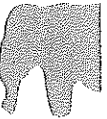
Dans ce cas, prends l'animal correspondant qui se trouve sur le plateau du jeu et mets-le dans ton chariot. Remets la carte là où elle se trouvait, en prenant soin de la retourner.

Si tu avais déjà cet animal dans ton chariot, tu te retrouves donc avec deux animaux de ce type.

Si l'animal que tu trouves n'est plus dans le zoo, tu peux prendre cet animal dans le chariot d'un autre joueur, en le prenant en premier - si tel est le cas - chez le joueur qui a déjà plusieurs animaux de cette espèce.

- Tu n'as pas bien deviné ?

Domage ! Montre la carte aux autres afin qu'ils puissent bien la voir et remets-la où elle se trouvait, en prenant soin de la retourner. Essaie de te rappeler quel animal se trouve sous cette carte.



TU TE RETROUVES SUR TON PROPRE COIN ?

Prends un des animaux de ton choix sur le plateau ou chez un des autres joueurs et mets-le dans ton chariot.

TU TE RETROUVES SUR LE COIN D'UN AUTRE JOUEUR ?

Dans ce cas, ce joueur peut prendre l'animal de son choix dans ton chariot.

Si tu n'as encore aucun animal, rien ne se passe.

Le jeu comporte deux cartes spéciales :



Tu dérapes dans une flaque d'eau !
Un des animaux s'échappe de ton chariot !
Remets l'animal de ton choix sur le plateau du jeu. Si tu avais deviné qu'il y avait une flaque, cette carte ne s'applique pas !

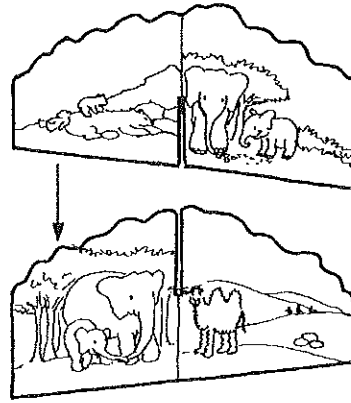


Tu tombes dans un trou !
Avant de pouvoir continuer, tu dois y rester jusqu'à ce qu'un des autres joueurs passe.
Si tu avais deviné qu'il y avait un trou, cette carte ne s'applique pas !

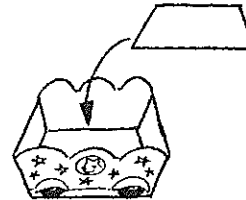
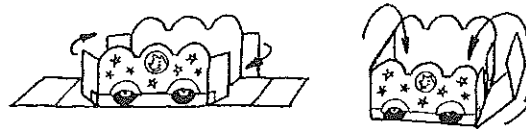
Fin du jeu :

Si ton chariot est plein, essaie de retourner aussi vite que possible dans ton propre coin lors du ou des prochains tours. Prends le chemin le plus court. Cela signifie que tu peux aussi revenir en arrière. Tu n'es pas obligé d'obtenir le nombre exact de cases avec le dé pour pouvoir retourner dans ton coin. C'est celui qui retourne le premier dans son coin qui a gagné.

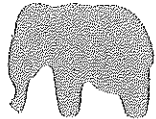
Amusez-vous bien !



Dessin 1



Dessin 2



Er zitten nog twee bijzondere kaartjes in het spel:



Je glijdt uit in een plas...!
Eén van de dieren ontsnapt uit je kar!
Zet een dier naar keuze uit je kar terug op het speelbord. Had je dit kaartje geraden, dan geldt dit kaartje niet voor jou!



Je valt in een kuil!
Je moet hier blijven wachten totdat één van de andere speler voorbijkomt, voordat je verder kunt gaan. Had je dit kaartje geraden, dan geldt dit kaartje niet voor jou!

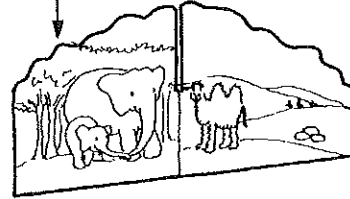
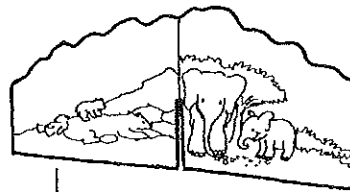
Einde van het spel:

Als je kar vol is, probeer je in je volgende beurt(en) zo snel mogelijk naar je eigen hoekveld te komen. Je neemt de kortste weg. Dat betekent dat je dus ook terug mag lopen. Je hoeft niet precies met je worp uit te komen. Degene die dit als eerste lukt, is de winnaar van dit spel.

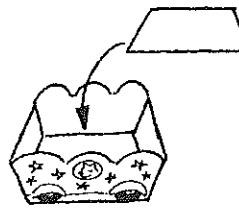
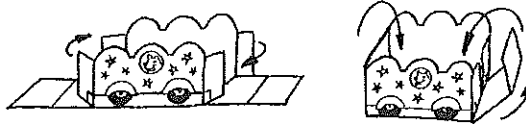
Veel plezier!



- D Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.
- F Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.
- I Giocattolo non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi per le sue stesse caratteristiche.
- GB Caution: Not suitable for children under 3 years of age due to small parts.
- NL Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.



Tekening 1



Tekening 2



© 1999 Jumbo International, Amsterdam.
<http://www.jumbo.nl>
<http://www.jumbo-spiele.de>

