

Jungle Race

PT

Jungle Race

CA

Idade: A partir dos 3 anos
Nº de jogadores: De 2 a 4
Duração do jogo: Aproximadamente 15 minutos
Tipo de jogo: Destreza e habilidade manual
Conteúdo: 1 painel, 20 fichas, 4 discos, 2 bandeiras e 1 dado de madeira.

Jogo 1: Corrida na selva!

Objetivo do jogo: Ser o primeiro a colocar todas as fichas de animais na selva.

Como jogar: Preparar o material (ver imagem do Jogo 1). Colocar as bandeiras à frente do painel, simulando uma linha de partida, a uma distância aproximada de 50 cm. Cada jogador escolhe uma cor e tira o disco e as fichas da sua cor.

O primeiro jogador coloca o seu disco na linha de partida e lança-o, deslizando-o pela superfície, para tentar que passe por uma das balizas. Se conseguir, deixa na selva (na caixa) a ficha do animal da baliza por onde passou; se não conseguir ou se o disco passar por uma baliza por onde já tenha passado um disco, recolhe o seu disco. Em seguida, passa a vez ao jogador seguinte. Pode passar-se pelas balizas em qualquer ordem. Ganya o primeiro jogador a deixar todos os seus animais na selva.

Jogo 2: Olimpíadas selvagens

Objetivo do jogo: Conseguir fazer 5 pontos passando a bola pelas balizas.

Como jogar: Preparar o material (ver imagem do Jogo 2). Colocar as bandeiras à frente do painel, simulando uma linha de partida, a uma distância aproximada de 50 cm. Cada jogador escolhe um disco com uma bola. As fichas de pontuação deixam-se num dos lados da zona de jogo.

Os jogadores colocam-se com os seus discos na linha de partida e lança-se o dado de cores. Todos os jogadores lançam os seus discos para a baliza da cor que saiu no dado; os que passarem a baliza recebem uma ficha de pontuação. Em seguida, recolhem-se os discos e volta a lançar-se o dado. A cor branca é um joker, todas as balizas pontuam. Os discos podem chocar entre si e desviar-se uns aos outros.

Ganya o primeiro jogador que conseguir 5 fichas de pontuação.

É aconselhável jogar sobre uma superfície lisa.

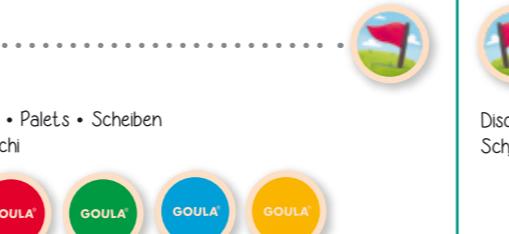
Juego • Game • Jeu • Spiel
Spel • Gioco • Jogo • Joc

1

Panell • Panneau • Falttafel
Paneel • Pannello • Painel • Panel



50 cm



Discos • Discs • Palets • Scheiben
Schijfjes • Dischi



Fichas • Counters • Jetons • Plättchen
Fiches • Gettoni • Fichas • Fitxes



Juego • Game • Jeu • Spiel
Spel • Gioco • Jogo • Joc

2

Panell • Panneau • Falttafel
Paneel • Pannello • Painel • Panel



50 cm



Discos • Discs • Palets • Scheiben
Schijfjes • Dischi



Fichas • Counters • Jetons • Plättchen
Fiches • Gettoni • Fichas • Fitxes



Dado • Dice • Dé • Würfel
Dobbelenstein • Dau

53472

3+

15 min

2-4



Jumbo
GOULA

Jumbodiset

® Jumbo and Goula are registered trademarks of Jumbodiset Group.

© 2020 Jumbodiset Group. All rights reserved.

Diset, S.A. Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelona (España) goula.es

Jungle Race

Instrucciones de juego Les règles du jeu Playing instructions Spielanleitung

Spelregels Istruzioni di gioco Instruções de jogo Instruccions de joc

Jungle Race

ES

Jungle Race

EN

Jungle Race

FR

Jungle Race

DE

Jungle Race

NL

Jungle Race

IT

Edad: A partir de 3 años

N.º de jugadores: De 2 a 4

Duración del juego: Aproximadamente 15 minutos

Tipo de juego: Destreza y habilidad manual

Contenido: 1 panel, 20 fichas, 4 discos, 2 banderas y 1 dado de madera

Juego 1: ¡Carrera en la jungla!

Objetivo del juego: Ser el primero en llevar a todas las fichas de animales a la jungla.

Cómo jugar: Preparar el material (ver imagen de Juego 1). Colocar las banderas delante del panel desplegable, simulando una línea de salida, a una distancia aproximada de 50 cm. Cada jugador elige un color y coge el disco y las fichas de su color.

El primer jugador coloca su disco en la línea de salida y lo lanza, deslizándolo por la superficie, para intentar colarlo por una de las puertas. Si lo consigue, deja en la jungla (la caja) la ficha del animal de la puerta por la que ha pasado, después, recoge el disco y pasa el turno al siguiente jugador. Si no lo consigue o el disco pasa por una puerta por la que ya se ha pasado, simplemente recoge el disco y pasa el turno. Se puede pasar por las puertas en cualquier orden. Gana el primer jugador en dejar todos sus animales en la jungla.

Juego 2: Olimpiadas salvajes

Objetivo del juego: Conseguir hacer 5 puntos colando el balón por las porterías.

Cómo jugar: Preparar el material (ver imagen de juego 2). Colocar las banderas delante del desplegable, simulando una línea de salida, a una distancia aproximada de 50 cm. Cada jugador elige un disco con un balón. Las fichas de puntos se dejan a un lado de la zona de juego.

Los jugadores se colocan con sus discos en la línea de salida y se tira el dado de colores. Todos los jugadores lanzan sus discos hacia la portería del color que haya salido en el dado, los que pasen por la puerta recibirán una ficha de punto. Después se recogen los discos y se vuelve a lanzar el dado. El color blanco es un comodín, todas las porterías puntúan. Los discos pueden chocar entre sí y desviarse unos a otros.

Gana el primer jugador en conseguir 5 fichas de puntos.

Se recomienda jugar sobre una superficie lisa.

Age: From 3 years old

No. of players: From 2 to 4

Duration of the game: Approximately 15 minutes

Type of game: Manual skill and dexterity

Contents: 1 panel, 20 counters, 4 discs, 2 flags and 1 wooden dice.

Game 1: Jungle race!

Aim of the game: To be the first to get all the animal counters to the jungle.

How to play: Prepare the material (See Game 1 image). Place the flags in front of the panel, acting as a start line, at a distance of approximately 50 cm. Each player chooses a colour and takes the disc and counters in that colour.

The first player places their disc on the start line and shoots it, sliding it across the surface, with the aim of trying to get it through one of the goals. If they are successful, they can place the corresponding animal counter in the jungle (the box), then they pick the disc back up and the turn passes to the next player. If they are not successful, or the disc goes through one of the goals they already went through, they simply pick their disc back up and the turn passes to the next player. Discs can be shot through the goals in any order. The first player to leave all of their animals in the jungle wins.

Game 2: Wild Olympics

Aim of the game: To get 5 points by shooting the ball through the goals.

How to play: Prepare the material (See Game 2 image). Place the flags in front of the panel, acting as a start line, at a distance of approximately 50 cm. Each player chooses a disc with a ball. The scoring counters should be left to the side of the play area.

Players place their discs at the start line and roll the coloured dice. All the players shoot their discs towards the goal with the colour shown on the dice. Players that manage to get their disc through the goal will receive a scoring counter. Players then collect their discs and roll the dice again. If players roll the colour white on the dice, they can shoot their disc through any of the goals. Discs can crash into each other, and make other discs change direction.

The first player to get 5 scoring counters is the winner.

It is best to play on an even surface.

Âge : à partir de trois ans.

Nombre de joueurs : de 2 à 4.

Durée du jeu : environ 15 minutes.

Type de jeu : dextérité et habileté manuelle.

Contenu : 1 panneau, 20 jetons, 4 palets, 2 drapeaux et 1 dé en bois.

Jeu 1 : Course dans la jungle !

But du jeu : être le premier à amener tous les jetons d'animaux dans la jungle.

Comment jouer : préparer le matériel (voir image du jeu 1) ; mettre le panneau du côté où chaque porte est représentée par un animal, placer les drapeaux devant le panneau, en simulant une ligne de départ, à environ 50 cm de distance. Chaque joueur choisit une couleur et prend le palet et les jetons de sa couleur.

Le premier joueur place son palet sur la ligne de départ et le lance en le faisant glisser sur la surface afin d'essayer de le faire passer par l'une des portes. S'il y parvient, il laisse le jeton de l'animal de la porte par laquelle il est passé dans la jungle (la boîte). Par exemple, s'il fait passer son palet sous la porte avec le panda, il prend son jeton panda et le laisse dans la jungle. Puis, il ramasse son palet et le tour passe au joueur suivant. S'il n'y parvient pas, ou si le palet passe par une porte par laquelle il est déjà passé, il reprend simplement son palet et son tour est fini. Ensuite, c'est le tour du joueur suivant. Il est possible de franchir les portes dans n'importe quel ordre. Le premier joueur qui laisse tous ses animaux dans la jungle gagne.

Jeu 2 : Jeux olympiques sauvages

But du jeu : arriver à obtenir 5 points en faisant passer le ballon dans les buts.

Comment jouer : préparer le matériel (voir image du jeu 2) ; placer les drapeaux devant le panneau, en simulant une ligne de départ, à environ 50 cm de distance. Chaque joueur choisit un palet avec un ballon dessus. Les jetons avec les points sont laissés sur un côté de la zone de jeu.

Les joueurs placent leurs palets sur la ligne de départ et le dé avec les couleurs est lancé. Tous les joueurs lancent leurs palets vers le but correspondant à la couleur indiquée par le dé ; ceux qui arrivent à passer par la bonne porte recevront un jeton d'un point. Ensuite, on reprend les palets et on lance à nouveau le dé. La couleur blanche équivaut à un joker, tous les buts permettent de marquer des points. Les palets peuvent se heurter et se dévier les uns des autres. Le premier joueur qui réussit à obtenir 5 jetons de points gagne. Il est recommandé de jouer sur une surface lisse.

Es empfiehlt sich, auf einer glatten Oberfläche zu spielen.

Alter: ab 3 Jahren

Spielerzahl: 2 bis 4

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Spielkategorie: Geschicklichkeit

Spielmaterial: 1 Faltafel zum Aufstellen, 20 Plättchen, 4 Scheiben, 2 Fahnen und 1 Holzwürfel.

Spiel 1: Dschungelrennen

Ziel des Spiels: Jeder Spieler versucht, als Erster alle Tiere in den Dschungel zu bringen.

Spielablauf: Das Spielmaterial wird vorbereitet (siehe Abbildung Spiel 1). Die Fahnen werden in etwa 50 cm Abstand vor die Faltafel gelegt und markieren die Startlinie. Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt die Scheibe und Plättchen dieser Farbe vor sich ab.

Der Startspieler legt seine Scheibe vor die Startlinie, zielt auf eine der Toröffnungen in der Faltafel und schnippt die Scheibe mit dem Finger in die Richtung. Rutscht die Scheibe durch ein Tor, kann der Spieler das Plättchen des entsprechenden Tiers in den Dschungel (die Schachtel) legen. Falls der Spieler das Tor nicht trifft oder die Scheibe schüttelt durch eine poortje waar hij eerder al door is geschoven, neemt hij het schijfje terug. Daarna is het aan de volgende speler. Je mag in willekeurige volgorde door de poortjes schuiven. De eerste speler die al zijn dieren in der jungle heeft, is de winnaar.

Spiel 2: Wilde olympiades

Doel van het spel: Scoor 5 punten door de bal door de poortjes te krijgen.

Hoe wordt het spel gespeeld: Leg het materiaal klaar (Zie afbeelding van Spel 2). Plaats de vlaggen voor het paneel in de vorm van een startlijn, op een afstand van ongeveer 50 cm. Elke speler kiest een schijfje met een bal. De gouden fiches blijven naast de spelzone liggen.

De spelers leggen hun schijfjes op de startlijn en gooien om de beurt de kleurendobbelsteen. Alle spelers schuiven hun schijfjes naar het poortje van de kleur van de dobbelsteen en wie scoort, krijgt een gouden fiche.

Die Spieler legen ihre Scheibe vor die Startlinie. Ein Spieler wirft den Farbwürfel. Alle Spieler schnippen nun gleichzeitig ihre Scheibe in Richtung des Tors der gewürfelten Farbe. Rutscht die Scheibe eines Spielers durch das richtige Tor, erhält der Spieler eine Wertungsscheibe. Dann holen alle ihre Scheibe zurück, und es wird erneut gewürfelt. Wird Weiß gewürfelt, dürfen die Spieler ihre Scheibe durch ein beliebiges Tor schießen. Beim Schnippen können die Scheiben zusammenstoßen und sich gegenseitig abdrängen.

Wer als Erster 5 Wertungsschärfchen hat, gewinnt.

Anbevolen wordt om op een effen oppervlak te spelen.

Leeftijd: Vanaf 3 jaar

Aantal spelers: 2 tot 4

Speelduur: Ongeveer 15 minuten

Soort spel: Behendigkeit

Inhoud: 1 paneel, 20 fiches, 4 schijfjes, 2 vlaggen en 1 houten dobbelsteen.

Spel 1: Junglerace!

Doel van het spel: Breng als eerste alle dierenfiches naar de jungle.

Hoe wordt het spel gespeeld: Leg het materiaal klaar (Zie afbeelding van Spel 1). Plaats de bandierine davanti al pannello, simulando una linea di partenza, a una distanza di circa 50 cm. Ciascun giocatore sceglie un colore e prende il disco e i gettoni del colore scelto.

Il primo giocatore posiziona il suo disco sulla linea di partenza e lo lancia, facendolo scivolare sulla superficie, con l'intento di farlo passare attraverso una delle porte. Se ci riesce, lascia nella giungla (la scatola) il gettone dell'animale che è raffigurato sulla porta che ha attraversato, poi prende il disco e passa il turno al giocatore successivo. Se non ci riesce oppure se il disco passa attraverso una porta già utilizzata prima, prende semplicemente il disco e passa il turno. Le porte possono essere attraversate in qualunque ordine. Vince il giocatore che riesce a lasciare tutti i suoi animali nella giungla.

Spel 2: Olimpiadi selvagge

Obiettivo del gioco: riuscire a totalizzare 5 punti facendo passare il pallone attraverso le porte.

Come si gioca: preparare il materiale (vedi le figure del gioco 2). Posizionare le bandierine davanti al pannello, simulando una linea di partenza, a una distanza di circa 50 cm. Ciascun giocatore sceglie un disco con un pallone. I gettoni del punteggio vanno disposti su un lato dell'area di gioco.

I giocatori posizionano i loro dischi sulla linea di partenza e si lancia il dado colorato. Tutti i giocatori lanciano i propri dischi verso la porta del colore indicato dal dado, quelli che attraversano la porta ricevono un gettone di un punto. Poi si raccolgono i dischi e si lancia di nuovo il dado. Il colore bianco è un jolly, valgono tutte le porte. I dischi possono scontrarsi e deviarsi l'un l'altro.

Vince il primo giocatore che totalizza 5 punti.

Si consiglia di giocare su una superficie liscia.