

AMARSUPILAMI

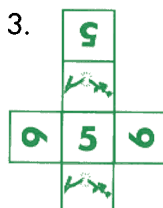
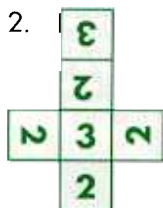
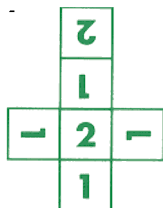


JEUX NATHAN

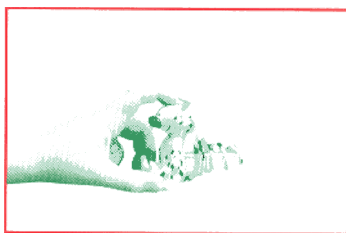


**PRÉPARATION DES DÉS
PREPARING THE DICE
VORBEREITUNG DER WÜRFEL
PREPARAZIONE DEI DADI
HET IN ELKAAR ZETTEN VAN DE DOBBELSTENEN
PREPARACION DE LOS DADOS
PREPARAÇÃO DOS DADOS**

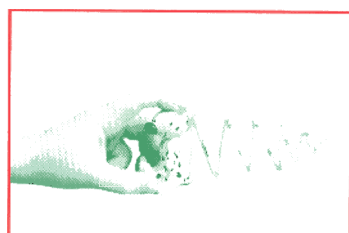
dés :
dice:
Würfel:
dadi:
dobbelstenen:
dados:
dados:



**DÉCLENCHEMENT DE LA QUEUE
SETTING THE TAIL
HERAUSSCHLEUDERN DES SCHWANZES
AZIONAMENTO DELLA CODA
HET ONTSPANNEN VAN DE STAART
DISPARO DE LA COLA
DISPARO DA CAUDA**



①



②

Toujours ranger le Marsupilami dans la position ②.
Always store the Marsupilami in position ②.
Stets Marsupilami in Position ② in die Schachtel legen.
Mettere sempre il Marsupilami in posizione ②.
De Marsupilami steeds in stand ② opbergen.
Guardar siempre el Marsupilami en posición ②.
Arrumar sempre o Marsupilami na posição ②.

Ne pas tirer la queue du Marsupilami lorsqu'il est en position ②.
Do not pull the Marsupilami's tail when in position ②.
Nicht an Marsupilamis Schwanz ziehen, wenn er im Position ② ist.
Non tirare la coda del Marsupilami quando si trova in posizione ②.
Niet aan de staart van Marsupilami trekken als hij op stand ② staat.
No tirar de la cola del Marsupilami cuando se encuentre en posición ②.
Não puxar pela cauda do Marsupilami quando ele estiver na posição ②.

Ne pas déclencher la queue en direction du visage d'une personne.
Do not release the tail when pointed towards a person's face.
Den Schwanz keiner Person ins Gesicht schleudern.
Non far scattare la coda verso il viso di una persona.
Bij het afschieten van de staart niet op het gezicht van een persoon richten.
No soltar la cola en dirección de la cara de las personas.
Não disparar a cauda em direcção do rosto de uma pessoa.

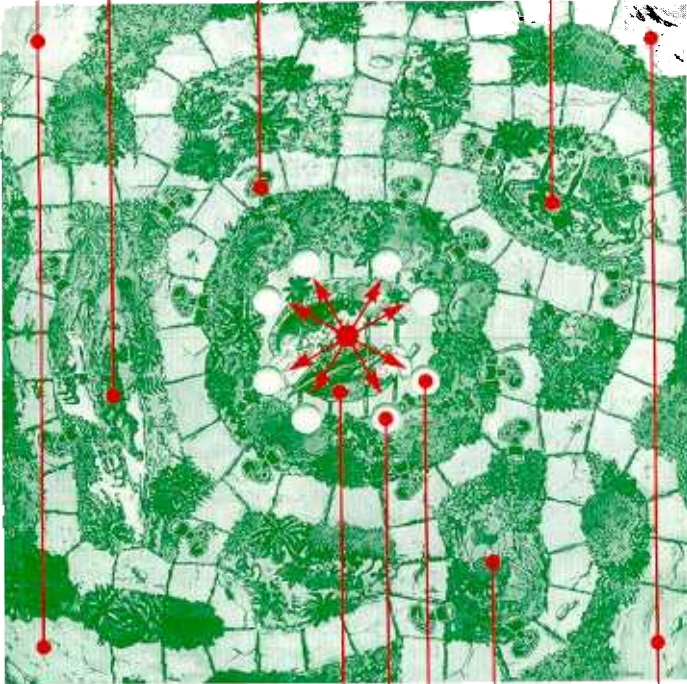
**PLATEAU DE JEU
GAME BOARD
SPIELPLAN
TAVOLA DI GIOCO
SPEELBORD
TABLERO DE JUEGO
TABULEIRO DE JOGO**

case départ
start
Startfeld
casella partenza
start
casilla sólida
casa inicial

l'alligator
the alligator
der Alligator
il coccodrillo
de kaaiman
el caiman
o jacaré

case "appareil photo"
camera square
Kamerafeld
casella "foto"
vakje "fototoestel"
casilla "cámara fotográfica"
casa "máquina fotográfica"

les perroquets
the parrots
die Papageien
i pappagalli
de papegaaien
los loros
os papagaios



le nid du Marsupilami
the Marsupilami's nest
Marsupilamis Nest
il nido del Marsupilami
het nest van Marsupilami
el nido del Marsupilami
o ninho do Marsupilami

Maurice

case départ
start
Startfeld
casella partenza
start
casilla sólida
casa inicial

8 cases sur lesquelles se déplace le Marsupilami
8 squares over which the Marsupilami moves
8 Felder, auf denen Marsupilami zieht
8 caselle su cui si sposta il Marsupilami

8 ronde vakjes waarover de Marsupilami zich verplaatst
8 casillas sobre las cuales se desplace el Marsupilami
8 casas onde se move o Marsupilami

8 rondelles à détacher
8 cardboard discs to be pressed out
8 zu entfernende vorgestanzte Scheiben
8 tondini da staccare
8 rondjes die losgemaakt moeten worden
8 rueditas para desprender
8 discos que devem ser separados

Dans la grande forêt de Palombie vit un animal aussi sauvage que surdoué. Jamais un chasseur n'a réussi à s'approcher de son nid pour le capturer ou le prendre en photo. Son nom :



Un jeu de société pour toute la famille, à partir de 7 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée de la partie : 30 à 40 minutes

Un jeu de Dominique EHRHARD

CONTENU

- le Marsupilami et sa queue à ressort
- 1 plateau de jeu représentant la forêt palombienne
- 3 dés spéciaux
- 16 cartes "photo"
- 4 pions "photographe"
- 1 notice

PRÉPARATION

- Coller les autocollants sur les dés (voir page 2).
 - Détacher les huit rondelles prédécoupées au centre du plateau : **le Marsupilami se déplace uniquement sur ces huit trous situés autour de son nid.** Le placer sur l'un d'eux. Sa queue doit être rétractée : le crochet, au bout de la queue, se bloque dans le dos de l'animal; une simple pression sur la tête suffit à la libérer (voir page 2).
 - Mélanger les cartes "photo" et les placer, face cachée, à côté du plateau. Retourner ensuite la première photo de la pile.
 - Choisir un photographe et le placer sur son socle. Le joueur le plus âgé est le premier à être le Marsupilami. Il est chargé de déplacer l'animal et de déclencher sa queue. Le pion "photographe" de ce joueur reste en dehors du jeu pour l'instant.
- Tous les autres joueurs placent leur pion, au choix, sur une des quatre grandes cases à l'un des coins du plateau.

BUT DU JEU

Il s'agit d'être le premier à posséder une photo de chaque animal : l'alligator, les perroquets, Maurice le singe, sans oublier, le Marsupilami.

Le moment est venu de pénétrer dans la mystérieuse forêt palombienne...

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur situé à gauche de celui qui tient le rôle du Marsupilami commence. Il lance un ou plusieurs dés, déplace son pion et fait éventuellement une photo. Puis c'est au tour du joueur suivant de lancer les dés...



LES PHOTOS

La carte "photo" retournée indique quel animal les joueurs peuvent photographier en ce moment. Pour cela, il faut se rendre sur **n'importe quel appareil photo orienté vers l'animal qui figure sur la carte retournée**. A chaque fois qu'un joueur réussit à prendre une photo, il gagne la carte et une nouvelle carte "photo" est retournée. Un joueur n'a le droit de posséder qu'une photo par animal.

LES DÉS

Pour se déplacer, un joueur peut lancer, **au choix, 1, 2 ou 3 dés**. Une fois qu'il les a lancés, il ne peut pas modifier son choix.

- Les faces **1, 2, 3, 5 et 6** : le photographe ou le Marsupilami se déplace d'un nombre de cases égal à la somme des points obtenus sur les dés. Il ne peut y avoir qu'un photographe par case (sauf sur les cases départ) mais un photographe peut sauter par-dessus un autre.

- Les faces  : une nouvelle carte "photo" est retournée : le joueur a fait trop de bruit et l'animal s'est enfui.

On ne tient compte des  que si c'est un photographe qui a lancé les dés.

- Le joueur qui obtient un  avec l'un des dés commence par retourner une nouvelle photo **avant** de déplacer son pion.

exemple : le joueur a décidé de lancer les 3 dés. Il obtient **2,  et 3**. Une nouvelle photo est retournée, puis le joueur déplace son pion de 5 cases. Attention : si c'est le Marsupilami qui joue, la photo ne change pas et l'animal se déplace de 5 cases (trous) dans un sens ou dans l'autre autour de son nid.

Tout serait simple sans...

LA QUEUE DU MARSUPILAMI

Quand arrive son tour de jeu, le joueur qui tient le rôle du Marsupilami lance un ou plusieurs dés et déplace l'animal dans le sens de son choix. Puis, il l'oriente vers un photographe imprudent et déclenche la queue. Deux possibilités se présentent alors :



1. la queue du Marsupilami n'a fait tomber aucun pion :

- le joueur reste Marsupilami.
- la queue est rétractée.
- la partie se poursuit et c'est au photographe suivant de jouer.

2. un pion a été renversé par la queue :

- le joueur auquel appartient ce photographe enlève son pion du plateau et devient Marsupilami.
- la queue est rétractée.
- le joueur qui vient de réussir ce superbe coup de queue peut faire rentrer son pion "photographe" en jeu; il se place sur une des cases de coin, relance un ou plusieurs dés et déplace son pion.

Remarques :

- A chaque fois qu'il entre en jeu, un photographe peut partir de n'importe quel coin du plateau.
- Si le Marsupilami fait tomber deux pions à la fois, seul le premier pion touché est pris en compte.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès qu'un joueur a réussi à prendre une photo de chacun des quatre animaux.

HOUBA HOUBA HOP !

JEUX NATHAN nj

**CE © DISNEY - © 1994 JEUX NATHAN S.A.
3/5, avenue Gallieni - 94250 Gentilly - FRANCE.
All rights reserved in all countries. MADE IN FRANCE.
058312**