Bubble Jungle™





5+ | 2-4 | 10 min

Contents:

- 48 Challenge Cards
- 4 Elephants
- 48 Balls (8 of each color)

Object of the Game

The first player to collect 10 points wins the game.

Set Up

- Each player chooses an elephant
- All the Balls are dropped into the **Balls pool**
- Challenge Cards are shuffled and placed face-down in a draw pile next to the **Balls pool**.

Round of a Game

The game is played in several consecutive rounds. A player takes a Challenge Card from the pile and turns it over, face up visible to all. All the players try to pick up the Balls showing on the Challenge Card (**A**) (see the "*Challenge Cards*").

NOTE: You will lose if you pick up less or more Balls than asked in the challenge, or if you pick the wrong colors. During the hand, (if you miss-picked or other), you may put some Balls back in the Balls pool and continue (**B**).

Challenge Cards

Race to collect **ALL THE BALLS OF YOUR OWN COLOR.**



Race to collect 11 balls of any color (the tube will be filled up to the top).

Race to collect the balls illustrated on the challenge card, in any order.





A round is over when a player meets the challenge on the Challenge Card. If you are the first to meet the challenge, place the Challenge Card in front of you and start a new round.

End of game

The first player who collects 10 Challenge Cards wins the game.

© 2017 Blue Orange. Bubble Jungle and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu

5+ | 2-4 | 10 min

Matériel de jeu :

- 48 cartes
- 4 éléphants en plastique
- 48 Billes (8 de chaque couleur)

But du jeu

Gagner 10 cartes.

Préparation

- Chaque joueur prend un éléphant.
- Toutes les billes du jeu sont mises dans la **piscine à billes**
- Les cartes sont mélangées et placées en pioche face cachée à proximité de la **piscine à billes**.

Tour de jeu

Le jeu se joue en manches successives.
Un joueur retourne une carte de la pioche et la place face visible de tous. Tous les joueurs vont essayer de ramasser les billes demandées par la carte (**A**) (voir "*Les Cartes*").

NOTES : Le joueur perd si il prend moins ou plus de billes que demandé par le challenge OU si il ne prend pas les bonnes couleurs. Durant la manche, si un joueur le désire (parce qu'il s'est trompé ou autre), il peut remettre des billes dans la **piscine à billes** puis continuer (**B**).





Les cartes



Les joueurs doivent attraper TOUTES LES BILLES DE LEUR COULEUR UNIQUEMENT.



Les joueurs doivent REMPLIR LA TROMPE DE LEUR ÉLÉPHANT (11 billes).



Les joueurs doivent attraper UNIQUEMENT LES BILLES QUI SONT SUR LA CARTE dans n'importe quel ordre.



La manche s'arrête lorsqu'un joueur a réussi le challenge de la carte. Le premier joueur à réussir le challenge place la carte devant lui et une nouvelle manche commence.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur a 10 cartes, il remporte immédiatement la partie.

© 2017 Blue Orange. Bubble Jungle et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
Made in China. Designed in France.
www.blueorangegames.eu





Spielmaterial:

- 48 Herausforderungskarten
- 4 Elefanten
- 48 Kugeln (8 je Farbe)

Spielziel

Wer zuerst 10 Karten erhält, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Elefanten. Alle Kugeln werden ins Kugelbad gelegt (Spielschachtel). Die Herausforderungskarten werden gut gemischt und verdeckt als Stapel neben dem Kugelbad bereitgelegt.

Spielrunde

Es werden mehrere aufeinanderfolgende Runden gespielt. Ein Spieler deckt die oberste Herausforderungskarte des Stapels für alle sichtbar auf. Alle Spieler versuchen gleichzeitig, die auf der Karte abgebildeten Kugeln einzusammeln (**A**) (siehe "*Herausforderungskarten*").

Hinweis: Wer die falschen Farben oder mehr bzw. weniger Kugeln sammelt als auf der Herausforderungskarte angegeben, verliert die Spielrunde. Während einer Runde dürfen die Spieler bereits eingesammelte Kugeln wieder ins Kugelbad zurücklegen und trotz des Irrtums weiterspielen (**B**).





Herausforderungskarten

Sammle sämtliche Kugeln in deiner Farbe!



Mach deinen Rüssel mit 11 beliebigen Kugeln randvoll!



Sammle die farblich passenden Kugeln in beliebiger Reihenfolge!



Eine Runde endet, sobald ein Spieler die Herausforderung gemeistert hat und laut "Töröö!" ruft. Wem dies zuerst gelingt, der gewinnt die Karte und eine neue Spielrunde beginnt.

Spielende

Hat ein Spieler elefantastische 10 Karten ertrötet, wird er Kugelbadmeister und gewinnt.

© 2017 Blue Orange. Bubble Jungle und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. Hergestellt in China. Entwickelt in Frankreich.
www.blueorangegames.eu

5+ | 2-4 | 10 min

Componenti:

- 48 carte
- 48 palline
- 4 elefanti in plastica

Scopo del gioco

Guadagnare 10 carte.

Preparazione

- Ogni giocatore prende una testa di elefante;
- Tutte le palline vengono messe nella **piscina** dedicata;
- Le carte vengono mischiate, si forma un mazzo e lo si pone a lato della piscina delle palline.

Turno di gioco

Il gioco procede per turni successivi.
Un giocatore gira una carta dal mazzo e la lascia bene in vista a faccia in su. Tutti i giocatori cercano di raccogliere tutte le palline indicate da quella carta (**A**). (v. *Le Carte*).

N.B. Il giocatore perde se prende le palline in quantità superiore o inferiore a quanto indicato e anche se sbaglia il colore.
Durante il turno, se un giocatore lo vuole (perché si è sbagliato o per altro motivo), può rimettere delle palline nella **piscina** e poi continuare la partita (**B**).





Le carte

I giocatori devono prendere SOLTANTO TUTTE LE PALLINE DEL PROPRIO COLORE.





I giocatori devono RIEMPIRE LA PROBOSCIDE DEL LORO ELEFANTE (11 biglie).

I giocatori devono prendere SOLTANTO LE PALLINE CHE SONO SULLA CARTA SENZA RISPETTARE ALCUN ORDINE.





Il turno finisce quando un giocatore completa la sfida di una carta. Il primo giocatore che completa la fida mette la carta davanti a sé e poi inizia un nuovo turno.

Fine del gioco

Quando un giocatore prende 10 carte, risulta immediatamente il vincitore.

© 2017 Blue Orange. Bubble Jungle e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.
Prodotto in Cina. Ideato in Francia.
www.blueorangegames.eu

5+ | 2-4 | 10 min

Objetivo del juego

Ser el primer jugador en conseguir 10 puntos y ganar así el juego.

Preparación

- Cada jugador escoge un elefante para jugar.
- Todas las bolas se ponen en la piscina de bolas.
- Se barajan las cartas de reto y se dejan bocabajo en una pila de robo al lado de la piscina de bolas.

Turno de juego

La partida se juega en rondas sucesivas.
En cada ronda un jugador muestra la primera carta de reto de la pila de forma que todos puedan verla. Entonces, todos los jugadores intentan coger las bolas de colores que indica la carta (**A**) (ver "*Cartas de reto*").

NOTAS: Si un jugador coge más o menos bolas que las que aparecen en la carta, o si coge bolas de colores incorrectos perderá ese turno pero mientras se juega si alguien se equivoca al coger alguna bola puede devolverlas a la piscina y continuar jugando (**B**).

A





B

Componentes

- 48 cartas de reto
- 4 elefantes de plástico
- 48 bolas (8 de cada color)

Cartas de reto



Cada jugador debe coger TODAS LAS BOLAS DE SU PROPIO COLOR que haya en la piscina.



Cada jugador debe COGER 11 BOLAS DE CUALQUIER COLOR CON LA TROMPA DE SU ELEFANTE.

Los jugadores deben coger ÚNICAMENTE LAS BOLAS QUE APARECEN EN LA CARTA sin importar el orden.



=



El turno acaba cuando uno de los jugadores anuncia que ha realizado la acción indicada en la carta de reto.
El jugador que lo haya conseguido coloca la carta de reto delante de él y muestra una nueva carta para jugar la siguiente ronda.

Fin del juego

El primer jugador en conseguir 10 cartas de reto gana la partida.

© 2017 Blue Orange. Bubble Jungle y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. Fabricado en China. Diseñado en Francia. www.blueorangegames.eu

5+ | 2-4 | 10 min

Objetivo do jogo

Ganhar 10 Cartas Desafio.

Preparação

- Cada jogador escolhe um elefante
- Todas as bolas são colocadas na **Reserva de Bolas**
- As Cartas Desafio são baralhadas e colocadas viradas para baixo num monte, junto à **Reserva de Bolas**.

Ronda de jogo

O jogo é jogado em várias rondas consecutivas. Um jogador pega numa Carta Desafio do baralho e vira-a para cima, visível para todos os jogadores. A seguir, todos tentam apanhar as bolas que aparecem na Carta Desafio (**A**) (ver "*Cartas Desafio*").

NOTA: Perderás a ronda se apanhares bolas a mais ou a menos do que aquelas presentes na Carta Desafio ou se apanhares bolas com a cor errada. Durante a ronda e se um jogador assim o quiser (porque se enganou ou outro), pode devolver as bolas à reserva e continuar a jogar (**B**).

A





B

Conteúdo:

- 48 Cartas Desafio
- 4 Elefantes de plástico
- 48 Bolas (8 de cada cor)

Cartas Desafio



Sê o primeiro a conseguir apanhar TODAS AS BOLAS DA TUA COR.



Sê o primeiro a apanhar 11 BOLAS DE QUALQUER COR (a tromba terá que ficar cheia).



Sê o primeiro a apanhar AS BOLAS ILUSTRADAS NA CARTA DESAFIO, em qualquer ordem.



Uma ronda termina quando um jogador tiver cumprido o objetivo da Carta Desafio. Se foste o primeiro a cumprir o objetivo, então coloca a Carta Desafio à tua frente. A seguir, começa uma nova ronda.

Fim do jogo

O primeiro jogador a ter 10 Cartas Desafio ganha imediatamente o jogo.

© 2017 Blue Orange. Bubble Jungle e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange. Distribuído sob licença da Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França. Fabricado na China. Desenvolvido na França. www.blueorangegames.eu



Doel van het spel

10 kaarten behalen.

Voorbereiding

- Elke speler neemt een olifantenhoofd.
- Alle knikkers van het spel worden in het **knikkerbad** geplaatst.
- De kaarten worden geschud en met zichtbare zijde nar beneden in een dek in de buurt van het **knikkerbad** gelegd.

Spelronde

Het spel wordt gespeeld in opeenvolgende rondes.
Een speler neemt een kaart van het dek en draait ze om zodat ze voor iedereen zichtbaar wordt. Alle spelers zullen dan proberen de knikkers op te halen die door de kaart gevraagd worden (**A**) (zie "*De kaarten*").

OPMERKINGEN: het feit dat een speler minder of meer knikkers neemt dan door de kaart is gevraagd, of dat hij zich van kleur vergist, doet deze speler verliezen. Tijdens de spelronde mag een speler, als hij dat wenst (omdat hij zich vergist heeft of om een andere reden), knikkers terugleggen in het **knikkerbad** en dan verder spelen (**B**).





Spelmateriaal:

- 48 kaarten
- 48 knikkers
- 4 plastic olifanten

De kaarten



De spelers moeten AL DE KNIKKERS VAN HUN EIGEN KLEUR OPHALEN.



De spelers moeten DE SLURF VAN HUN OLIFANT VULLEN (11 knikkers).

De spelers moeten ENKEL DE KNIKKERS OPHALEN DIE OP DE KAART STAAN in willekeurige volgorde.





De spelronde eindigt wanneer een speler de opdracht van de kaart heeft vervuld. De eerste speler die erin slaagt de opdracht te vervullen, legt de kaart voor zich uit en een nieuwe spelronde kan beginnen.

Einde van het spel

Wanneer een speler 10 kaarten behaald heeft, wint hij onmiddellijk het spel.

© 2017 Blue Orange. Bubble Jungle en Blue Orange zijn merknamen van Blue Orange. Spel gepubliceerd en verspreid onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk.
Vervaardigd in China. Ontworpen in Frankrijk.
www.blueorangegames.eu









Цель игры

Первым собрать 10 карт.

Подготовка к игре

- Каждый игрок берёт себе пластикового слона.
- Положите все шарики в бассейн.
- Перемешайте карты и положите их в виде колоды рубашкой вверх рядом с бассейном с шариками.

Ход игры

Игра проходит в несколько раундов.
Один из игроков переворачивает верхнюю карту колоды и кладёт её рядом на стол. Каждый игрок пытается собрать шарики в соответствии с заданием, указанным на карте (**A**) (см. раздел «Карты»).

ПРИМЕЧАНИЕ: Если игрок собрал больше или меньше шариков, чем указано на карте, или шарики не того цвета, он может вернуть их обратно в бассейн (**B**).





Компоненты:

- 48 карт
- 4 пластиковых слона
- 48 шариков (по 8 каждого цвета)

Карты



Игроки должны собрать ВСЕ ШАРИКИ СВОЕГО ЦВЕТА.



Игроки должны ПОЛНОСТЬЮ ЗАПОЛНИТЬ ХОБОТ СВОЕГО СЛОНА (11 шариков).



Игроки должны собрать ТОЛЬКО ШАРИКИ, ИЗОБРАЖЁННЫЕ НА КАРТЕ, в любом порядке.



Раунд завершается, как только один из игроков выполняет указанное на открытой карте задание. Первый игрок, выполнивший задание, получает в награду карту текущего раунда и кладёт её на стол перед собой. Начинается новый раунд.

Конец игры

Первый игрок, собравший 10 карт, становится победителем.

© 2017 Blue Orange. Bubble Jungle и Blue Orange – торговые марки Blue Orange. Игра издана по лицензии Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Сделано в Китае. Разработано во Франции. www.blueorangegames.eu