

MATÉRIEL

45 cartes Animaux



7 Éléphants



6 Rhinocéros



6 Lions



6 Crocodiles



6 Hyènes



6 Serpents



8 Souris

9 cartes Aide-mémoire



PRINCIPE

Prêts pour un safari ? Vous allez découvrir les animaux de la jungle dans leur habitat naturel, et observer leur apprentissage de la cohabitation...

Jungle vous propose plusieurs jeux utilisant le même paquet de cartes et la **Roue des Animaux**. Chaque jeu est unique, mais tous sont fondés sur l'une de ces règles clés (ou les deux) : la **peur** et le **rang**.

Peur : Chaque animal de **Jungle** effraie 1 autre animal et est effrayé par 1 autre animal, ce qu'illustrent les flèches de la Roue des Animaux, représentée sur les cartes Aide-mémoire et au dos de ce feuillet de règles. Par exemple, la souris effraie l'éléphant et est effrayée par le serpent.

Rang : L'animal de plus haut rang est l'éléphant, suivi par le rhinocéros, le lion, le crocodile, la hyène, le serpent et la souris (représentés en sens horaire sur la Roue des Animaux). La taille de la flèche en arrière-plan de chaque animal rappelle son rang. En cas d'égalité entre des animaux du même rang, comparez les tailles des animaux sur la carte. L'animal le plus gros l'emporte, c'est la loi de la jungle !



PREMIÈRE PARTIE

Si vous jouez à **Jungle** pour la première fois, nous vous recommandons le jeu n°1, Le Roi de la jungle.

CRÉDITS

Conception du jeu : Bruno Faidutti et Anja Wrede

Illustrations : Samuel R. Shimota avec Atha Kanaani

Conception graphique : Samuel R. Shimota et Dan Gerlach

Producteur : Thomas Gallecier et Alexander Ortloff

Éditeur : Steven Kimball

Version française

Traduction : Pauline Marcel

Relecture : Benjamin Haley

Responsable éditorial :
Stéphane Bogard

Z-MAN
games
EDGE



©2017 Z-Man Games. **Jungle**, Z-Man Games et le logo Z-Man logo sont TM de Z-Man Games. Z-Man Games est une filiale d'Asmodee North America, Inc. Adaptation Française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tél : 01 34 52 19 70. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de trois ans. Contient de petits éléments pouvant être ingérés ou inhalés. Risque d'étouffement. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.
Déconseillé aux enfants de moins de 7 ans.

JEU N°1 LE ROI DE LA JUNGLE

Un jeu effréné pour 3 à 10 joueurs ; durée : 10 min.

Installation : Mélangez les cartes Animaux, puis placez les 10 premières cartes du paquet face cachée au centre de la table. Étalez-les de sorte qu'elles ne se chevauchent pas. Mettez le paquet de côté, face cachée.

Déroulement de la partie : Chaque partie est composée de plusieurs manches, qui se jouent en temps réel, tout le monde cherchant **simultanément** le « roi de la jungle » parmi les animaux : il s'agit de l'animal de plus haut rang non effrayé. Pour commencer la manche, l'un des joueurs lance un compte à rebours : « 3, 2, 1... C'EST PARTI ! »

Au début de la manche, prenez une carte face cachée du centre de la table et regardez-la secrètement. La carte que vous aurez en main à la fin de la manche sera l'animal que vous considérez comme « roi de la jungle ». À tout moment au cours de la manche, en n'utilisant qu'une seule main, vous pouvez remettre votre carte face cachée sur la table et prendre une autre carte face cachée de la table. Vous pouvez réaliser cette opération autant de fois que vous le souhaitez. La manche prend fin quand chaque joueur tient une carte et que plus personne ne souhaite l'échanger.

À la fin de la manche, les joueurs révèlent les cartes qu'ils ont en main et retournent toutes les cartes de la table face visible. Parmi les 10 cartes, le « roi de la jungle » est l'animal

de plus haut rang qui n'est effrayé par aucun autre animal.

Si tous les animaux sont effrayés, le « roi » est la souris la plus petite.

Le joueur qui détient le « roi » gagne la manche ! Les joueurs gardent leurs cartes victorieuses devant eux, face visible sur la table. Elles serviront à compter les manches gagnées.

Si personne n'a trouvé le « roi », personne ne gagne la manche.

Après avoir identifié le « roi », prenez les cartes restantes et placez-les dans une pile de défausse face visible à côté du paquet. Suivez ensuite les instructions d'installation pour préparer la manche suivante. Lorsque le paquet est épuisé, mélangez la défausse et placez-la face cachée pour former un nouveau paquet.

Gagner la partie : Lorsqu'un joueur a gagné 3 manches, la partie prend fin et ce joueur est déclaré vainqueur.

Adaptation des règles à partir de 7 joueurs : Au cours de la manche, en plus de placer et prendre normalement des cartes, vous pouvez échanger votre carte contre celle d'un autre joueur (les deux joueurs doivent être d'accord).



Exemples :



Plus personne ne veut échanger sa carte, la manche prend donc fin, et toutes les cartes sont révélées. L'éléphant est l'animal de plus haut rang, mais il est effrayé par la souris. Il n'y a pas de rhinocéros, les lions sont donc les animaux non effrayés de plus haut rang. Agathe possède le plus gros lion, elle gagne ainsi la manche. Elle conserve sa carte Lion victorieuse face visible devant elle.

JEU N°2 **PERDUS DANS LA JUNGLE**

Un jeu de mémoire pour 3 à 6 joueurs : durée : 15 min.

Installation : Placez aléatoirement toutes les cartes face cachée au centre de la table. Étalez-les de sorte qu'elles ne se chevauchent pas. Si vous n'avez pas assez de place, disposez le plus de cartes possible et rangez le reste dans la boîte.

Déroulement de la partie : Le joueur le plus jeune commence, puis les autres suivent dans le sens horaire. À votre tour, retournez une carte face visible. Vous pouvez ensuite choisir d'en retourner une autre ou de vous arrêter. Répétez cette opération jusqu'à ce vous décidiez d'arrêter ou que vous ayez révélé les 7 espèces différentes d'animaux.

Après avoir arrêté de retourner des cartes, prenez toutes les cartes face visible qui ne sont pas effrayées pour former votre pile de score, face visible, devant vous. Retournez toutes les cartes restantes face cachée, en les laissant à leur place sur la table. Le tour du joueur suivant commence alors.

Gagner la partie : À la fin d'un tour, s'il n'y a plus de cartes face cachée sur la table, la partie prend fin, et le joueur dont la pile de score contient le plus de cartes est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



Exemples :



Le joueur décide d'arrêter de retourner des cartes.
 Les 3 serpents sont effrayés par la hyène, le joueur ne prend donc que le rhinocéros et la hyène.



Le joueur a révélé les 7 espèces différentes d'animaux et doit arrêter de retourner des cartes. Comme les 7 animaux sont effrayés, le joueur les retourne tous face cachée.

JEU N°3 LA LOI DE LA JUNGLE

Un jeu de rapidité pour 2 à 6 joueurs ; durée : 10 min.

Installation : Mélangez les cartes, puis distribuez le même nombre de cartes à chaque joueur. Remettez les cartes restantes dans la boîte. Les joueurs conservent leurs cartes devant eux, en un paquet face cachée qu'ils ne regardent pas.

Déroulement de la partie : La partie est composée de plusieurs manches, qui se déroulent en temps réel. Les joueurs retournent simultanément la carte du dessus de leur paquet et les placent face visible près du centre de la table. Vous devez retourner votre carte vers l'extérieur, afin de ne pas la voir avant les autres joueurs.

Puis tous essaient immédiatement de revendiquer le plus vite possible un animal non effrayé en plaçant leur main sur la carte. S'il y a plusieurs animaux non effrayés, vous pouvez revendiquer 2 cartes, une avec chaque main. Une fois votre main posée, vous ne pouvez pas la déplacer sur une autre carte. Vous ne pouvez pas prendre une carte sur laquelle un autre joueur a déjà posé sa main.

Lorsque plus personne ne souhaite revendiquer de carte, la manche prend fin. Les joueurs prennent les animaux non effrayés qu'ils ont revendiqués, et placent la carte à côté de leur paquet dans une pile de score, face visible.

Pour chaque animal effrayé revendiqué, les joueurs replacent une carte de leur pile de score dans la boîte. Remettez ensuite toutes les cartes retournées restantes dans la boîte.

Gagner la partie :

À la fin d'une manche, si tous les paquets des joueurs sont épuisés, la partie prend fin, et le joueur dont la pile de score comprend le plus de cartes est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur concerné détenant le plus gros animal du rang le plus élevé gagne la partie.

Adaptation des règles pour 2 et 3 joueurs :

Au début de chaque manche, les joueurs retournent tous simultanément 2 cartes, 1 avec chaque main.

Exemple :



La souris est effrayée par le serpent, et le lion a peur du rhinocéros. Seuls le rhinocéros et le serpent ne sont pas effrayés. Quiconque a revendiqué un rhinocéros ou un serpent prend la carte concernée.

Les joueurs ayant posé leur main sur toute autre carte remettent une carte de leur pile de score dans la boîte.



JEU N°4 BIENVENUE DANS LA JUNGLE

Un jeu de bluff pour 2 à 5 joueurs ; 15 min.

Installation : Mélangez les cartes, puis distribuez 2 cartes face visible à chaque joueur. Ces cartes sont le « groupe animal » de départ de chaque joueur. Si un animal effraie l'autre animal de son groupe, remélangez-le avec le paquet et donnez une nouvelle carte au joueur. Par exemple, votre groupe de départ peut comprendre 2 lions, ou un lion et un serpent, mais pas un rhinocéros et un lion, car le rhinocéros effraie le lion.

Distribuez ensuite 2 cartes à chaque joueur, qui seront leur main de départ. Les joueurs doivent garder leurs mains secrètes vis-à-vis des autres joueurs. Placez le paquet au centre de la table.

Déroulement de la partie : Le joueur le plus jeune commence, puis les autres suivent dans le sens horaire. À votre tour, piochez la carte du dessus du paquet. Choisissez ensuite 1 des 3 cartes de votre main, et passez-la face cachée à un autre joueur.

Sans regarder la carte, ce joueur annonce s'il l'accepte ou la refuse. Retournez la carte face visible. Si la carte a été acceptée, elle rejoint le groupe du joueur. Si elle a été refusée, elle rejoint le groupe du joueur qui l'a proposée. Que la carte rejoigne un groupe ou un autre, remettez tous les animaux effrayés de ce groupe dans la boîte.

Gagner la partie :

Lorsqu'un joueur a réuni 5 animaux non effrayés dans son groupe, la partie prend fin, et ce joueur est déclaré vainqueur.

À la fin d'un tour, si le paquet est épuisé et que personne n'a réuni 5 animaux non effrayés dans son groupe, la partie prend fin, et le joueur dont le groupe contient le plus d'animaux gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur concerné détenant le plus gros animal du rang le plus élevé est déclaré vainqueur.

Exemple :

Anna choisit une carte de sa main et la pousse, face cachée, vers Simon. Il choisit de la refuser, Anna doit donc l'ajouter à son groupe. Elle retourne la carte : il s'agit d'une souris.

Lorsqu'elle rejoint son groupe, la souris effraie l'éléphant d'Anna, et est effrayée par ses serpents. Anna doit donc défausser la souris et l'éléphant, pour ne se retrouver qu'avec 2 serpents dans son groupe !



JEU N°5 LE POINT D'EAU

Un jeu de réflexion pour 3 à 6 joueurs ; durée : 15 min.

Installation : Mélangez les cartes, puis distribuez une main de départ à chaque joueur (9 cartes à 3 joueurs, 8 cartes à 4, 7 cartes à 5 et 6 cartes à 6). Les joueurs doivent garder leur main secrète vis-à-vis des autres joueurs. Mettez le paquet de côté, face cachée.

Déroulement de la partie : La partie est composée de plusieurs manches. Au début de chaque manche, piochez la carte du dessus du paquet et placez-la face visible au centre de la table. Tous les joueurs prennent 1 carte de leur main et la placent face cachée devant eux. Les joueurs retournent ensuite tous leurs cartes simultanément.

Commencez ensuite par vérifier si la carte du centre de la table est capturée. Une carte est capturée par le plus gros animal qui l'effraie. Lorsque votre animal capture 1 ou plusieurs cartes, prenez les cartes capturées et formez-en un paquet face visible, devant vous, qui sera votre pile de score. Regardez ensuite **la Roue des Animaux dans le sens antihoraire**, afin de vérifier si chacune des autres cartes est capturée. Si l'animal au centre de la table capture une carte, remettez cette carte dans la boîte. À la fin de la manche, remettez toute carte restante dans la boîte.

Gagner la partie :

Lorsque, à la fin de la manche, les joueurs n'ont plus de cartes en main, la partie prend fin, et le joueur dont la pile de score contient le plus de cartes est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs concernés partagent la victoire.

Exemple :

Un lion se trouvait au centre de la table au début de la manche, les joueurs ont donc commencé par vérifier s'il se faisait capturer. Le plus gros des rhinocéros s'en empare.



Les rhinocéros suivent le lion dans le sens antihoraire sur la Roue des Animaux, c'est donc à leur tour d'être éventuellement capturés. L'éléphant capture les deux rhinocéros.



En continuant à suivre la Roue des Animaux, on constate que l'éléphant n'est pas capturé, et les crocodiles non plus. Ils sont donc remis dans la boîte.