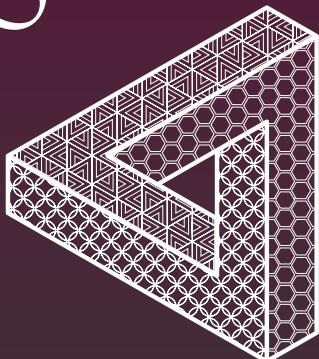


Jungle

RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL DU JEU : 111 CARTES
6 CARTES TRICHE
JOUEURS : 2 À 6



FINISONS-EN AVEC LES RÈGLES !

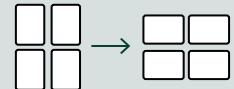
ON NE COMPREND PAS LES JEUX
EN LISSANT LES RÈGLES –
CLIQUE PLUTÔT SUR LA
VIDÉO ET LANCE-TOI DIRECTEMENT.

www.jungle-games.ch



RÈGLES SPÉCIALES

- Si une jungle verte est jouée, un joueur disposant d'une jungle rouge peut la protéger en posant son doigt dessus, mais il révèle ainsi son avantage.
- Celui qui pense avoir de bonnes cartes peut « bloquer » ses cartes (au lieu de piocher quand c'est son tour). Pour cela, il tourne ses cartes à 90 degrés et le dernier tour commence.
- Les cartes bloquées sont protégées par les autres joueurs, mais le joueur dont les cartes sont bloquées ne peut plus participer activement au dernier tour (il ne peut ni voler de cartes ni poser ses propres cartes).
- Si un joueur n'a plus de cartes, il peut tout de même interagir s'il n'a pas encore joué son tour. Sinon, il doit passer son tour dès que c'est son tour. Si un joueur qui n'a plus de cartes vole une carte à un autre joueur et la place dans la pile de défausse, ce dernier peut donner à son adversaire une nouvelle carte de la pioche, qui doit être placée face cachée dans son jeu.



FIN DU TOUR & FIN DE LA PARTIE

Après avoir bloqué un joueur, tous les autres jouent un dernier tour.

Ensuite, toutes les cartes sont révélées et les points sont comptés.

Dès qu'un joueur atteint le nombre maximum de points défini, le jeu est terminé et le joueur a perdu.

Le joueur ayant le moins de points gagne.

TU VEUX PARCOURIR LES RÈGLES ? OUBLIE
ÇA ! REGARDE SIMPLEMENT NOTRE VIDÉO
EN LIGNE ET APPRENDS À JOUER.



Il n'y a rien d'intéressant ici, sauf si tu aimes les petits caractères.
© 2025 Wasmer GmbH. Tous droits réservés.

Concept par Alina & Martin Wasmer. Design par Julia Wasmer.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'étouffement dû aux petites pièces.
Fabriqué en Allemagne, Friedmann Print Data Solutions GmbH.
Hauptstraße 105, 89343 Jettingen-Scheppach

Félicitations, tu es arrivé jusqu'ici – tu peux maintenant vraiment jouer au jeu !



Jungle

Un jeu de cartes tactique pour 2 à 6 joueurs, où la mémoire, le sens de l'observation et le timing sont décisifs. Objectif : obtenir le moins de points possible et ne pas perdre le fil.

DURÉE DU JEU

Une partie se compose de plusieurs manches et se joue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le nombre de points requis.

15 à 30 minutes (partie jusqu'à 30 points)

25 à 40 minutes (partie jusqu'à 50 points)

30 à 45 minutes (partie jusqu'à 70 points)

Les objectifs de points sont librement choisisables et ne servent que de référence.

BUT DU JEU

L'objectif est d'avoir le moins de points possible dans son jeu de cartes caché à la fin d'un tour. Celui qui atteint un nombre de points défini (par exemple 30, 50 ou 70 points) après plusieurs tours perd la partie.

Le joueur qui a le moins de points gagne.

MISE EN PLACE DU JEU

- ▶ Il faut un bloc-notes ou une feuille de papier et un stylo. Désignez un joueur qui notera les points de tous les joueurs à chaque tour afin de pouvoir désigner un gagnant à la fin.
- ▶ Chaque joueur reçoit 4 cartes et les pose face cachée devant lui dans une grille 2x2.
- ▶ Les deux cartes du bas peuvent être regardées et mémorisées. Les deux cartes du haut restent inconnues pour l'instant.
- ▶ Les cartes restantes forment la pioche au milieu de la table. À côté, on crée une pile de défausse.



Structure des cartes en grille 2x2

DÉROULEMENT DU JEU

- ▶ Le donneur commence et pioche une carte de la pioche. (Plus tard dans la partie, un joueur peut également décider de piocher la carte du dessus de la pile de défausse à la place).
- ▶ Si une carte est piochée de la pioche, elle peut :
 - ▶ être échangées contre une de vos propres cartes (connue ou inconnue) ou
 - ▶ être jouées immédiatement afin d'utiliser leur fonction.
- ▶ Si la carte du dessus de la pile de défausse est piochée, elle ne peut être utilisée que pour échanger une autre carte, car les cartes de la pile de défausse n'ont aucune fonction.
- ▶ Une fois que le joueur dont c'est le tour a terminé son tour (échangé une carte ou utilisé une fonction), c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

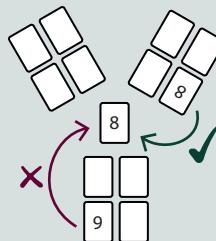
TYPES DE CARTES & FONCTIONS

Cartes	Fonctions	Points
1-4	Aucune fonction	1-4
5-7	Voir votre propre carte	5-7
8-10	Voir la carte d'un autre joueur	8-10
11-12	Voir la carte d'un autre joueur + échanger	11-12
Jungle vert	Voir la carte d'un autre joueur + échanger	13
Jungle rouge	Aucune fonction, mais -3 points	-3
Joker	Tout est possible, sauf la jungle rouge.	0

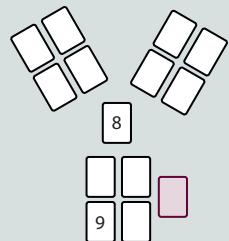
Conseil : utilise les cartes aide pour ne pas perdre de vue les différentes fonctions pendant le jeu.

RÈGLES SPÉCIALES

- ▶ Lorsqu'une carte est posée sur la pile de défausse, tous les joueurs qui ont la même carte dans leur jeu peuvent également la défausser. Si vous savez qu'un autre joueur a une carte correspondante dans son jeu, vous pouvez la lui voler et la défausser pour lui donner n'importe laquelle de vos cartes – premier arrivé, premier servi !
- ▶ **Attention:** si une mauvaise carte est découverte lors d'un vol, le joueur doit piocher une carte de pénalité et l'ajouter à sa main, face cachée.

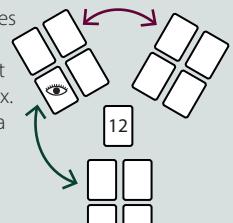


Les cartes identiques à celles de la pile de défausse peuvent être défaussées.



Celui qui lance mal doit prendre une carte de pénalité.

- ▶ Si un joueur utilise la fonction des cartes 11, 12 ou de la jungle verte, il peut regarder une carte d'un autre joueur et doit échanger deux cartes de son choix. Le joueur peut échanger la carte qu'il a regardée, mais il peut également échanger deux cartes inconnues. L'échange de cartes peut se faire avec une de ses propres cartes, mais aussi entre les cartes de deux autres joueurs, afin de semer le chaos !
- ▶ **Le joker - il peut être presque tout, sauf le Jungle rouge.** Si le joker est tiré de la pioche et joué, le joueur peut déterminer la valeur de la carte (entre 1 et 12), utiliser sa fonction et doit l'annoncer ouvertement au reste des joueurs.
Important : comme toujours, si un joueur a la même carte dans son jeu, il peut la défausser. Si le joker est placé dans son propre jeu et échangé contre une autre de ses cartes, il bénéficie d'une carte valant 0 point.



Rends le jeu passionnant. Échange simplement les cartes qui te plairont, peu importe lesquelles.