

JUNGLE

2-6 J / 15min / 6+

Présentation

Jungle est un jeu de société pour **2 à 6 joueurs**, d'une durée d'environ **15 minutes**, accessible à partir de **6 ans**.

Matériel

- **72 cartes Jungle**
 - **Un jeton Protection de la Jungle**
 - **Un paquet de cartes Mission**
-

Mise en place

1. Mélangez les cartes Jungle et divisez-les en **4 paquets égaux de 18 cartes chacun**. Disposez ces paquets **face visible** au centre de la table.
 2. Mélangez les cartes Mission et distribuez **une carte Mission face cachée** à chaque joueur.
 3. Placez **deux cartes Mission face visible** au centre de la table à côté du paquet Mission.
 4. Placez le **jeton Protection de la Jungle** sur le côté.
 5. La partie peut commencer.
-

But du jeu

Accumuler un maximum de points de victoire en complétant des arbres et en remplissant des missions.

Déroulement d'un tour

Chaque joueur, à son tour, doit effectuer les actions suivantes dans cet ordre :

1. **Déplacer une carte** face visible d'un des quatre paquets vers un autre paquet.
 2. **Placer le jeton Protection de la Jungle** sur la carte déplacée.
 3. **Prendre une carte** parmi les **trois paquets restants** et l'ajouter à sa jungle.
 4. On passe au joueur suivant dans le **sens horaire**.
-

Construction de la jungle

- Chaque joueur construit devant lui **des arbres** composés de **quatre étages**.
 - Un joueur peut avoir **jusqu'à deux arbres en construction** simultanément.
 - Une carte prise d'un paquet Jungle doit être placée sur un **étage approprié** d'un arbre.
 - Il est possible de **superposer une carte** sur une autre déjà posée **si elle est différente**.
-

Règles spéciales – Compléter un arbre

Lorsqu'un joueur **complète un arbre** (ajout d'une 4ème carte) :

1. Il réalise une **action supplémentaire** en prenant une **nouvelle carte Mission**.
2. Il peut choisir **soit** :
 - Une des **deux cartes Mission face visible** (qui est immédiatement remplacée).
 - La **première carte de la pioche Mission**, gardant ainsi son choix secret.

Les cartes Mission rapportent des **points en fin de partie** si elles sont réussies. Une même mission peut être **validée plusieurs fois** pour cumuler des points.

Fin de partie

La partie se termine lorsqu'un joueur **prend ou déplace** la **dernière carte** d'un des quatre paquets. Tous les joueurs continuent alors à jouer jusqu'à ce que chacun ait joué le même nombre de tours.

Calcul des scores

1. **Arbres complets** : Chaque arbre complet rapporte **2 points**.
 2. **Cartes Mission** : Chaque joueur révèle sa ou ses cartes Mission en main et marque les points correspondants si celle-ci sont réussies.
 3. **Missions communes** : Tous les joueurs marquent les points des **deux missions face visible** au centre de la table si celle-ci sont réussies.
 4. Le joueur ayant le **plus de points de victoire** remporte la partie.
-

Les cartes Mission

Les missions sont de différents types :

- **Certaines nécessitent un arbre complet** (illustré par un arbre entier sur la carte Mission).
- **D'autres peuvent être remplies sans arbre complet**, permettant une plus grande flexibilité.

Exemples de missions

- **Mission "mille-pattes avec racines"** : 1 point par carte **mille-pattes** collectée.
- **Mission "Caméléon barré avec un arbre"** : L'arbre complet ne doit **pas contenir de caméléon** (mais peut contenir d'autres animaux).
- **Mission "4 points pour un arbre complet avec toucan et singe uniquement"** : L'arbre complet doit contenir **uniquement** des toucans et des singes, sans caméléons ni mille-pattes.

Jungle est un jeu de stratégie et d'adaptation qui vous plongera dans un défi de construction et d'optimisation. Bonne partie !