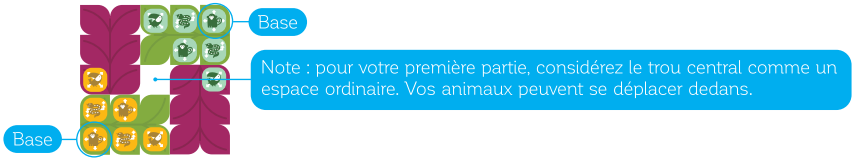
JUNGLE

Contenu

1 règle, 4 tuiles feuille, 14 jetons animaux (7 par joueur).

Mise en place

1. Placez les 4 tuiles feuille selon l'exemple ci-dessous. Les cercles bleus indiquent les bases pour chaque joueur.
2. Chaque joueur prend les 2 singes, 2 toucans et 2 serpents d'une même couleur et les place selon la disposition montrée ci-dessous. Le caméléon n'est utilisé que pour l'une des variantes.
3. Le joueur qui a touché le plus récemment une feuille commence la partie.



But du jeu

Il existe 2 moyens pour remporter la partie :

1. Soyez le premier à atteindre la base adverse avec un de vos animaux.
2. Votre adversaire ne peut déplacer aucun animal à son tour.

Règles

1. Les joueurs jouent à tour de rôle en déplaçant un de leurs animaux, celui de leur choix.
2. Pour vous déplacer, vous devez d'abord choisir un de vos animaux **A**, puis choisir un animal **B**, vous appartenant ou appartenant à votre adversaire, qui est **orthogonalement adjacent** à votre animal **A** pour copier le mouvement de l'animal **B**.
3. L'animal **A** doit se déplacer selon les règles de déplacement de l'animal **B** et doit atterrir sur **un espace vide des tuiles feuille** ou sur **un autre animal**.

Note : il ne peut y avoir que 2 animaux, l'un sur l'autre, sur un même espace. Seul l'animal du dessus peut être déplacé, l'animal d'en dessous est bloqué, et ne peut être ni déplacé, ni copié.

4. La partie s'arrête dès qu'un joueur remplit l'une des deux conditions de victoire énoncées précédemment.

Règles de mouvement des animaux

Les animaux ne se déplacent pas selon leurs propres règles, mais en imitant le mouvement d'un animal adjacent. De ce fait, s'il n'y a pas d'autre animal à côté d'eux, les animaux ne peuvent pas se déplacer.



Singe

Déplacez-le de 1 ou 2 cases **orthogonalement**.



Toucan

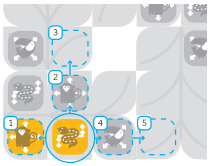
Déplacez-le de 1 ou 2 cases en **diagonale**.



Serpent

Déplacez-le en **forme de L** : 2 cases horizontalement ou verticalement puis 1 case perpendiculairement (comme le cavalier aux échecs).

Exemple 1 : le serpent est adjacent à un singe, le serpent copie donc le mouvement du singe et peut se déplacer de 1 ou 2 cases verticalement ou horizontalement. Il peut aller sur les cases numérotées 1 à 5 dans l'illustration ci-contre.

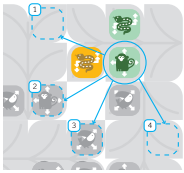


Exemple 2 : le singe est adjacent à un toucan, le singe copie donc le mouvement du toucan et peut se déplacer de 1 ou 2 cases en diagonale. Il ne peut pas aller sur la case marquée d'une croix car il y a déjà 2 animaux sur cet espace. Il peut aller sur les cases numérotées 1 à 2 dans l'illustration ci-contre.

Autre option, le singe copie le mouvement du singe adjacent et peut se déplacer de 1 ou 2 cases verticalement ou horizontalement. Il peut aller sur les cases marquées A à D dans cette même illustration.



Exemple 3 : le singe est adjacent à un serpent, le singe copie donc le mouvement du serpent et peut se déplacer en forme de L. Il peut aller sur les cases numérotées 1 à 4 dans l'illustration ci-contre.



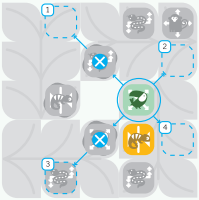
Variantes

Si vous maîtrisez les règles de Jungle, essayez de jouer avec les différentes variantes suivantes, que vous pouvez combiner, pour pimenter vos parties.

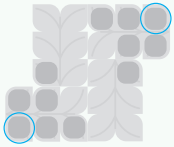
1. **Mise en place alternative des animaux**
   Lors de la mise en place, placez aléatoirement vos animaux, tout en respectant leur zone de départ. Vous pouvez les placer face cachée et les révéler avant de commencer la partie.

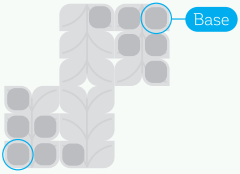
2. **Caméléon**
   Lors de la mise en place, remplacez un de vos animaux par le caméléon de votre couleur. Les deux joueurs peuvent choisir un animal différent de leur adversaire pour le remplacer par leur caméléon. La règle de mouvement du caméléon est celle du **miroir** : quand un animal copie le mouvement du caméléon, l'animal déplacé utilise ses propres règles de déplacement, comme s'il s'agissait d'un miroir.

   Exemple 4 : le toucan est adjacent au caméléon, le toucan peut se déplacer selon ses propres règles, c'est-à-dire de 1 ou 2 cases en diagonale. Il peut aller sur les cases numérotées 1 à 4 dans l'illustration ci-contre.

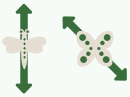


3. **Mise en place alternative des tuiles feuille**
   Lors de la mise en place, vous pouvez disposer les tuiles feuille différemment, et vous devez désigner de ce fait les nouvelles bases, mais assurez-vous que la disposition soit symétrique. Les exemples ci-contre sont des suggestions de disposition.





4. **Feuilles spéciales**
   Des icônes représentant des règles spéciales figurent au dos des tuiles feuille. Lors de la mise en place, vous pouvez retourner aléatoirement 2 ou 4 tuiles feuille pour jouer avec ces règles spéciales.



i. Si un animal est adjacent à un espace comportant une de ces icônes, il peut copier le mouvement de l'insecte et se déplacer d'une case dans la direction indiquée par la flèche. Si l'icône est recouverte par un animal, l'effet est désactivé.



ii. Cet espace peut contenir 1 seul animal. Il est donc interdit d'avoir 2 animaux, l'un sur l'autre, sur cet espace.

Auteurs : Khanat Sadomwattana, Daryl Chow
Illustration et design : Yi-Ching Chen
Éditeur original : Taiwan Boardgame Design
taiwanbgdesign
Adaptation française : IGIARI www.igiari.com