

JUNGLE TAQUIN

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



F Règle du jeu



6 - 99 ans



2 joueurs



15 min

Contenu : 2 plateaux, 2 sets de 15 tuiles en bois, 1 plateau de score, 2 pions, 2 sets de 15 cartes-défi.

Principe du jeu : Les joueurs ont le même plateau, avec les mêmes tuiles. 2 cartes-défi sont retournées : elles imposent aux joueurs de déplacer leurs tuiles afin de reproduire les positions indiquées sur les cartes. Les joueurs jouent en même temps et, à la manière d'un jeu de taquin, ils font glisser leurs tuiles sur le plateau. Dès qu'un joueur pense avoir réalisé les objectifs, il stoppe le jeu et l'on fait le décompte des points.

But du jeu : Être le premier à atteindre 50 points.

Préparation du jeu : Chaque joueur prend un plateau et 15 tuiles en bois : 1 tigre, 3 singes, 2 lémuriens, 2 guépards, 3 feuilles bleues, 4 feuilles vertes pour chaque joueur. Placez les 15 tuiles aléatoirement sur les plateaux de façon à laisser une case vide.

Triez les « cartes-défi » par couleur. Mélangez chaque paquet. Formez 2 pioches et posez-les, face cachée, au centre des joueurs. Posez le plateau de score à côté et positionnez les 2 pions sur la première case.



	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Déroulement du jeu : Le joueur le plus âgé révèle une carte défi de chaque paquet.

Les deux joueurs jouent en même temps.

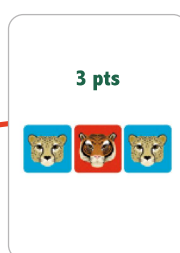
Ils déplacent les tuiles de leur plateau en les faisant glisser à la manière d'un jeu de taquin pour tenter de reproduire la figure imposée par la carte verte et/ou par la carte bleue.

Les cartes vertes imposent des combinaisons de certaines tuiles sur les plateaux. Les cartes bleues imposent des positions de certaines tuiles par rapport à d'autres tuiles. Dès qu'un joueur pense avoir terminé, il annonce la fin de la manche en utilisant un décompte: «3, 2, 1... STOP».

A la fin du décompte, les joueurs ne peuvent plus toucher leur plateau et on passe au décompte des points.

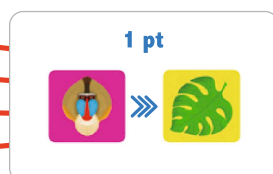
Décompte des points :

- Pour les « cartes-défi » vertes : on gagne les points indiqués par la carte quand on reproduit l'objectif de positionnement.



**Le joueur gagne
3 points**

- Pour les « cartes-défi » bleues: on gagne les points indiqués par la carte pour toutes les fois où la condition imposée par le défi est réalisée sur le plateau.



**Le joueur gagne 4x1 point
soit 4 points**

Les joueurs comptabilisent les points gagnés lors de la manche et avancent leur pion sur le plateau de score du nombre de cases équivalent. Puis on démarre une nouvelle manche.

F

NB: - Les joueurs peuvent réaliser l'objectif de la carte verte, celui de la carte bleue, ou les deux.

- Si un joueur ne réalise aucun des objectifs, il ne marque pas de points.

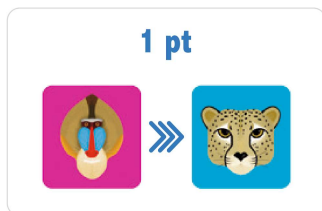
- Si le joueur qui a stoppé la manche n'a finalement rempli aucun des objectifs, il recule d'une case sur le plateau de score.

Fin du jeu: Dès qu'un joueur atteint la case 50 du plateau de score, il remporte la partie.

Un jeu de Yann Dupont.

« Cartes-défi » bleues:

Les cartes défi bleues sont des objectifs de placement d'une tuile par rapport à une autres. Les tuiles doivent être strictement à côté : en haut, en bas à gauche ou à droite. Les diagonales ne comptent pas.



> 1 point à chaque fois qu'une tuile « singe » est à côté d'une tuile « guépard ».



« Cartes-défi » vertes:

Les cartes défi vertes sont des objectifs de placement de plusieurs tuiles sur le plateau.



Aligner les 3 tuiles: strictement à côté, dans cet ordre, à l'horizontale ou en verticale.



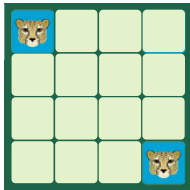
Aligner les 4 tuiles: strictement à côté, dans cet ordre, à l'horizontale ou en verticale.



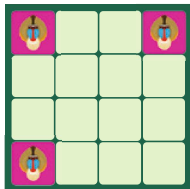
- > Aligner les 4 tuiles « feuille verte » à l'horizontale ou en verticale puis placer d'un côté la tuile « tigre », et de l'autre une ligne des 3 tuiles « singe ».



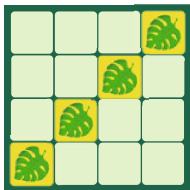
- > Entourer la tuile « tigre » des 4 tuiles « feuille verte ».



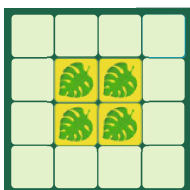
- > Placer les 2 tuiles « guépard » dans 2 coins opposés (haut gauche et bas droit ou haut droit et bas gauche).



- > Placer les 3 tuiles « singe » dans 3 coins (n'importe quels coins).



- > Aligner en diagonale les 4 tuiles « feuille verte » (n'importe quelle diagonale).



- > Placer les 4 tuiles « feuille verte » au centre du plateau.