

La Cérémonie d'Ouverture de Jungle Jam

Choisissez une table solide, préférablement ronde, pour votre rituel de Jungle Jam. Distribuez les cartes avec les symboles magiques de façon égale entre les joueurs. Mettez le Totem au milieu de la table, à distance égale de chaque joueur. Marmonnez vos formules incantatoires secrètes et échauffez-vous les biceps. Chaque joueur prend ses cartes empilées dans sa main de façon à ne pas les voir.

Celui ou celle qui a distribué les cartes commence la manche, en prenant la carte de dessus de sa pile. Il la met devant lui sur la table, dirigée vers le Totem. La distance minimale entre la carte et le Totem est de 20 cm. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre, donc avec le joueur à gauche de celui qui a distribué. Chaque nouvelle carte est placée sur la pile devant le joueur, de sorte que seulement un symbole soit visible.

Le gagnant du Jungle Jam est celui ou celle qui a réussi en premier de se défaire de toutes ses cartes.

Le Jam: la vitesse fait gagner!

Lorsqu'il y a 2 symboles similaires sur la table, c'est un Jam. Dans cette situation, seuls les symboles important sans distinction de couleur. Dans le cas du Jam, seuls les joueurs qui ont joué ces cartes aux symboles identiques doivent essayer d'attraper le Totem en premier. Le joueur perdant reprend dans sa main toutes les cartes qu'il avait posées sur la table, ainsi que celles de son adversaire. En cas de plus d'un perdant, les cartes seront partagées également entre eux. Si une ou plusieurs cartes ne peuvent pas être partagées de façon équitable, elles sont placées en dessous du Totem, en tant que talon pour le tour suivant. Le perdant du Jam continue la manche.

La malédiction du Démon de la Jungle

Quand un joueur attrape le Totem abusivement ou par erreur, il doit prendre toutes les cartes que les autres joueurs ont mises sur la table.

L'atout "Poing et Totem"

Dès que cette carte est jouée, chaque joueur a le droit d'attraper le Totem. Le joueur qui l'a pris, peut mettre sa pile de cartes déjà posées sur la table, en dessous du Totem. Le perdant suivant d'un Jam ne devra pas seulement reprendre ses propres cartes posées sur la table, et celles de son adversaire, mais aussi le talon en dessous du Totem. Le joueur qui avait joué l'atout continue la manche.

L'atout "Poing sans Totem"

Le joueur qui pose la carte "Poing sans Totem" compte jusqu'à trois. A trois, tous les joueurs mettent 1 carte au dessus de leur pile. Pour ces cartes-ci, les règles changent. Pour obtenir un Jam, il faut que les cartes aient la même couleur (et non les mêmes symboles). Dans cette situation il est également possible que plus de 2 joueurs posent la même couleur sur la table. Si d'autres atouts sont joués dans ce tour, ils seront considérés neutres sans couleurs. Le perdant du Jam continue la manche. S'il n'y pas de Jam, le joueur ayant posé l'atout, continue. Les règles habituelles sont de nouveau en vigueur.

Qui sera Roi de la Jungle?

Le joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes en premier, sa pile de cartes sur la table incluse, gagne la manche. Cela veut dire que le joueur qui a posé sa dernière carte, devra soit gagner le Jam suivant avec cette carte, soit il devra attendre qu'un autre joueur attire la colère du Démon de la Jungle.

En attrapant le Totem par erreur, ce joueur devra prendre toutes les cartes posées sur la table et fera ainsi gagner le joueur qui n'avait plus de cartes dans la main.

Si vous jouez à quatre, la manche prend fin, quand le premier joueur s'est débarrassé de toutes ces cartes. Il obtient un point. Le premier joueur qui a obtenu trois points, a gagné le jeu.

Si vous jouez à plus que quatre, vous pouvez jouer pour la première et la deuxième place dans chaque manche. Dans ce cas, le gagnant obtient deux points, alors que le deuxième obtient un point. Le premier joueur obtenant six points, gagne le jeu.

Jungle Jam pour trois joueurs

Enlevez les cartes "Poing sans Totem" du jeu. En jouant, les participants posent leurs cartes en deux piles; les cartes sont posées à tour de rôle sur chaque pile. Dans le cas d'un Jam, le gagnant ne peut se débarrasser que de la pile où fût posée la carte avec le symbole provoquant le Jam. Si deux symboles similaires sont visibles sur les deux piles d'un même joueur, rien ne se passe. Si l'atout "Poing et Totem" est joué, la pile sur laquelle la dernière carte fut jouée, sera mise en dessous du Totem en tant que talon.

Jungle Jam pour deux joueurs

En jouant à deux, les règles pour trois joueurs sont appliquées, sauf que chaque joueur pose ses cartes en trois piles. On n'a pas le droit de poser deux fois de suite une carte sur la même pile, mais l'ordre dans lequel les cartes sont posées sur les trois piles, est libre.