

JUNGLE TWIST



5+



15 min



1 - 5



Fred Multier
Corentin Lebrat
& Théo rivière





Retrouvez la page du jeu et la règle en vidéo

Find the game's webpage and the rules in video

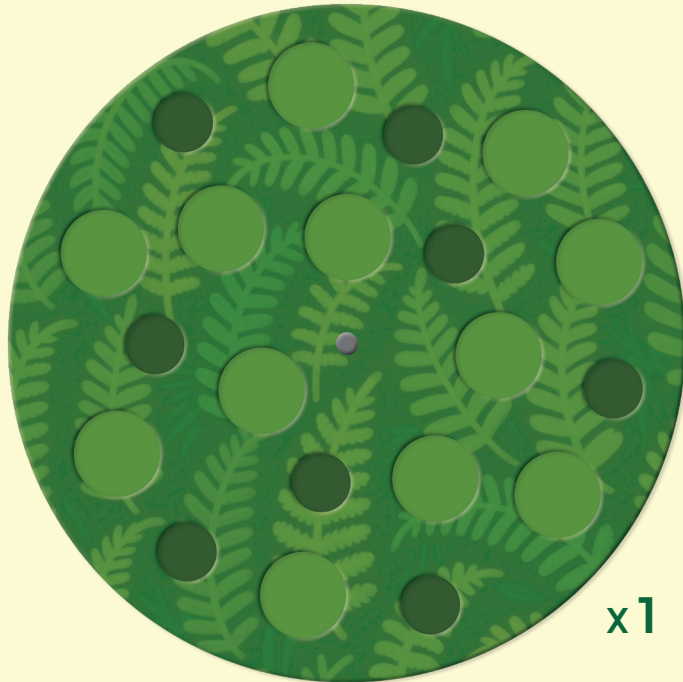
Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

Vind de webpagina van het spel en de spelregels in video

Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln als Video

CONTENU - CONTENTS CONTENIDO - CONTENUTO INHOUD - INHALT



x1



x12



x8



x6

x6

x6



x16



x1

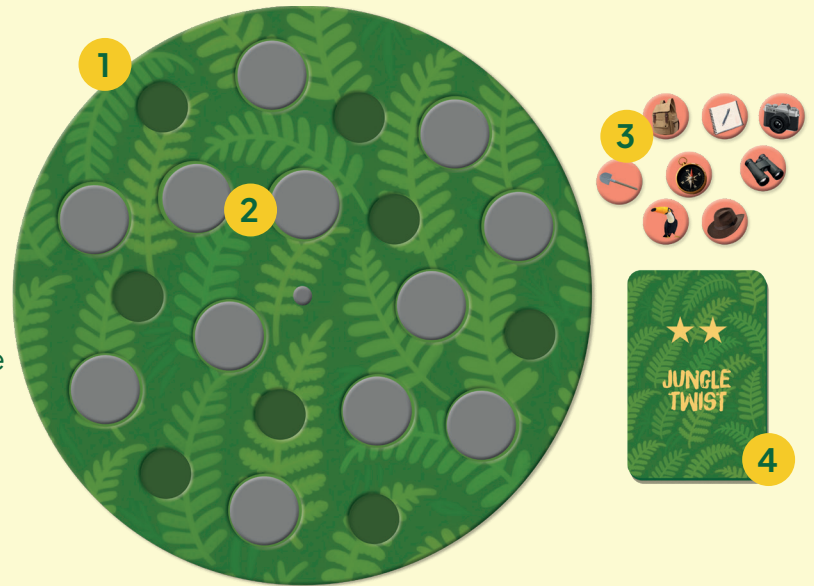


*La jungle regorge de fabuleuses surprises. Ensemble, partez à leur recherche et gagnez vos étoiles d'expérience.
Mais attention, il est facile de se perdre en pleine nature.
Mémorisez la position de chaque élément et laissez-vous des indices pour vous repérer.
Un jeu de mémoire et de coopération avec une pointe d'imagination !*

But du jeu : Obtenir le plus d'étoiles en retrouvant tous les éléments des cartes « *Jungle* ».

Mise en place :

1. Placez le plateau au centre des joueurs.
2. Mélangez les jetons « *Élément* », face cachée, et placez-les au hasard dans les trous correspondants du plateau.
3. Placez les jetons « *Indice* » à portée des joueurs.
4. Créez puis mélangez le paquet « *Exploration* » pour votre partie (cf. Niveau de jeu).
Posez le paquet « *Exploration* », face cachée, à côté du plateau.



Niveau de jeu :

Pour chaque partie, le paquet « *Exploration* » doit être composé de 5 cartes « *Jungle* ». Il existe 3 niveaux de difficulté de carte « *Jungle* » :

★ ★ : chaque carte « *Jungle* » demande de retrouver 2 éléments et rapporte 2 étoiles,

★ ★ ★ : chaque carte « *Jungle* » demande de retrouver 3 éléments et rapporte 3 étoiles,

★★★★ : chaque carte « *Jungle* » demande de retrouver 4 éléments et rapporte 4 étoiles.

Le paquet *Exploration* peut être constitué de cartes « *Jungle* » de même niveau ou de niveaux différents.

Lors de vos premières parties, nous vous conseillons de former le paquet avec 5 cartes de niveau 2 étoiles prises au hasard.

Libre à vous, ensuite, de pimenter vos parties avec un assemblage plus difficile pour essayer de marquer plus de points. Aurez-vous le courage de relever le plus grand défi du jeu en tentant de jouer avec 5 cartes de niveau 4 étoiles ?

Déroulement du jeu :

La partie se déroule en 2 phases.

Lors de chaque phase, les cartes du paquet « *Exploration* » vont être jouées une fois chacune.

La phase 1 : les premiers pas dans la jungle

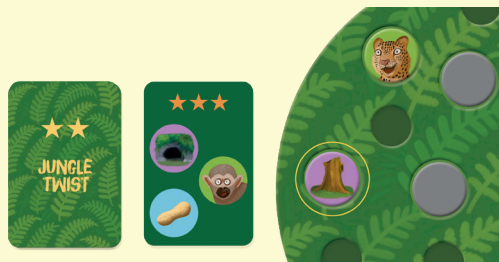
Cette phase est importante pour prendre connaissance des 5 cartes « *Jungle* » et de tous les éléments qu'il va falloir retrouver sur le plateau. Elle permet surtout de se laisser des indices pour la phase suivante.

Le dernier joueur à avoir vu une fougère commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un tour de jeu :



Le 1^{er} joueur prend le paquet « *Exploration* » devant lui et révèle la 1^{ère} carte. Puis, il retourne face visible un jeton « *Élément* » du plateau afin d'essayer de trouver un des éléments de la carte révélée.



C'est ensuite au joueur suivant de retourner, face visible, un autre jeton « *Élément* ».

On continue ainsi jusqu'à ce qu'il y ait autant de jetons « *Élément* » face visible que d'étoiles sur la carte.

Puis on vérifie :

- Si TOUS les jetons révélés correspondent aux éléments de la carte « *Jungle* », celle-ci est **gagnée**. Elle rapportera autant de points que son nombre d'étoiles. Elle est mise de côté jusqu'à la fin de la partie et ne fera pas partie de la phase 2.
- Si au moins un des jetons révélés est différent d'un élément de la carte « *Jungle* », celle-ci n'est **pas validée**. Elle est mise dans la défausse et reviendra en phase 2.

Puis les joueurs choisissent ensemble un jeton « *Indice* » qu'ils placent sur un des emplacements disponibles du plateau que la carte « *Jungle* » ait été gagnée ou non.

Cette étape est essentielle au déroulement du jeu : le jeton « *Indice* » sert à mémoriser l'emplacement des jetons *Élément* révélés.

Les joueurs peuvent justifier le placement d'un jeton « *Indice* » en établissant un lien logique avec les éléments découverts en racontant une histoire.

Par exemple :

Le léopard et le tronc d'arbre ont été retournés. Les joueurs choisissent de placer l'appareil photo entre les 2 jetons en disant : « On s'appuie sur le tronc d'arbre pour prendre en photo le léopard ! ».

L'objectif de l'appareil est alors placé dans la direction du léopard.



Une fois le jeton « *Indice* » placé, le joueur qui a le paquet « *Exploration* » devant lui retourne, face cachée, les jetons « *Élément* » et fait tourner doucement le plateau.

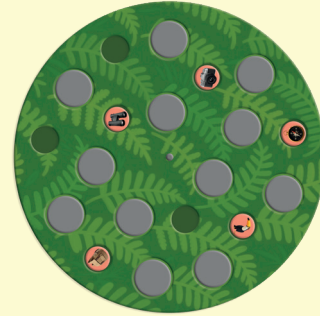
NB : Les jetons « *Indice* » restent visibles.

Le joueur suivant commence un nouveau tour de jeu. Il prend le paquet « *Exploration* » devant lui et révèle la carte « *Jungle* » suivante.

Après 5 tours de jeu, quand les 5 cartes « *Jungle* » ont été jouées, la première phase se termine et on démarre la suivante.

NB : Dans cette première phase, il est rare de retourner en un tour de jeu tous les éléments demandés par une carte « *Jungle* ».

Celles qui ne seront pas validées en phase 1 reviendront en phase 2.



La phase 2 : Suivre les indices

Le paquet « *Exploration* » est reformé avec les cartes « *Jungle* » défaussées lors de la phase 1 (celles qui n'ont pas été gagnées lors de la phase 1).

Les cartes sont mélangées et posées en pile, face cachée, à côté du plateau.

Cette deuxième phase se déroule de manière similaire que la précédente avec l'avantage que les joueurs ont déjà vu passer les cartes « *Jungle* » et possèdent des points de repère grâce aux jetons « *Indice* » qu'ils ont placés sur le plateau.

Le joueur dont c'est le tour, révèle la première carte « *Jungle* » de la pile et retourne un jeton « *Élément* » du plateau. Puis, le joueur suivant retourne un deuxième jeton et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait autant de jetons « *Élément* » visibles que d'étoiles sur la carte.

Une fois le bon nombre de jetons retournés, les joueurs vérifient si TOUS les jetons révélés correspondent aux éléments de la carte :

- Si c'est le cas, la carte « *Jungle* » en question est **gagnée**. Elle rapportera autant de points que son nombre d'étoiles. Elle est mise de côté jusqu'à la fin de la partie et ne fera pas partie de la phase 2.
- Si au moins un élément est différent, la carte « *Jungle* » **n'est pas validée** et elle est retirée du jeu.

Dans notre exemple :

Une carte avec un léopard est révélée, les joueurs vont s'aider du jeton « *appareil photo* » qu'ils ont placé sur le plateau en phase 1.

« *Rappelez-vous ! On s'appuie sur le tronc d'arbre pour prendre en photo le léopard, l'objectif de l'appareil pointe le léopard* ».



NB : *Jungle Twist* est un jeu de coopération. Il est fortement conseillé aux joueurs de communiquer, d'échanger, de discuter, de s'entraider tout au long de la partie. Les joueurs peuvent s'aider à se remémorer les histoires liées au placement des différents jetons « *Indice* », en revanche, ils ne peuvent pas indiquer au joueur actif où sont placés les jetons « *Élément* ».

Le joueur actif garde la décision finale de retourner tel ou tel jeton « *Élément* ».

Dans cette phase, les joueurs ne posent pas de jetons « *Indice* » sur le plateau.

À la fin d'un tour, le joueur qui a le paquet « *Exploration* » devant lui retourne, face cachée, les jetons « *Élément* » et fait tourner le plateau.

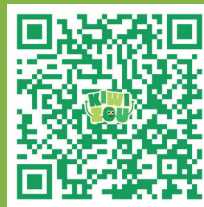
Un nouveau tour de jeu démarre s'il reste des cartes *Jungle* dans le paquet « *Exploration* ».



Remerciements : Kiwizou remercie les testeurs en herbe, Nathan, Jojo & leur tatie, et les classes de l'école Saint Exupéry de Bois-Colombes.

JUNGLE TWIST

KW26014



5, bd Edgard Quinet - 92700 Colombes - France
www.kiwizou.com

Distribué en France par :

Blackrock Games

6 Rue Edme Mariotte - 63960 Veyre-Monton - France

Imported in the UK by:

Hachette Boardgames UK Ltd

Carmelite House - London EC4Y 0DZ - UK



**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr