

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



REINER KNIZIA JUNGOLINO



Un jeu de mémoire et d'action de Reiner Knizia
Pour 2 à 5 joueurs à partir de 4 ans

Attention, les animaux de la jungle se sont échappés ! L'okapi, le tigre, l'hippopotame, l'éléphant, le gorille et le crocodile vont te faire tourner la tête ;-)
Jungolino réunit 2 jeux bien différents pour la tête et les jambes. Ambiance garantie !

Contenu du jeu :

- 6 grandes tuiles souples en mousse
- 30 cartes avec les 6 animaux au recto et 5 couleurs au verso
- 1 règle de jeu



Déroulement du jeu :

- Le plus jeune joueur commence, on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Mémorise bien l'ordre des cartes retournées avant de jouer.
- Marche sur les tuiles animaux dans l'ordre des cartes, sans poser le pied hors de ces tuiles. Attention, tu n'as pas le droit de regarder les cartes en cours de route...
- Les autres joueurs vérifient que tu respectes bien l'ordre des cartes.
- Si tu l'as bien respecté, tu reviens à la table et retournes une nouvelle carte que tu poses à la suite des autres. C'est alors au tour du joueur suivant.
- Si tu t'es trompé, ou que tu as pris appui entre les tuiles, tu es éliminé.

Jeu 1 : la tête !

But du jeu :

Tu dois rester le plus longtemps possible en jeu, en marchant sur les tuiles animaux dans le même ordre que les cartes.

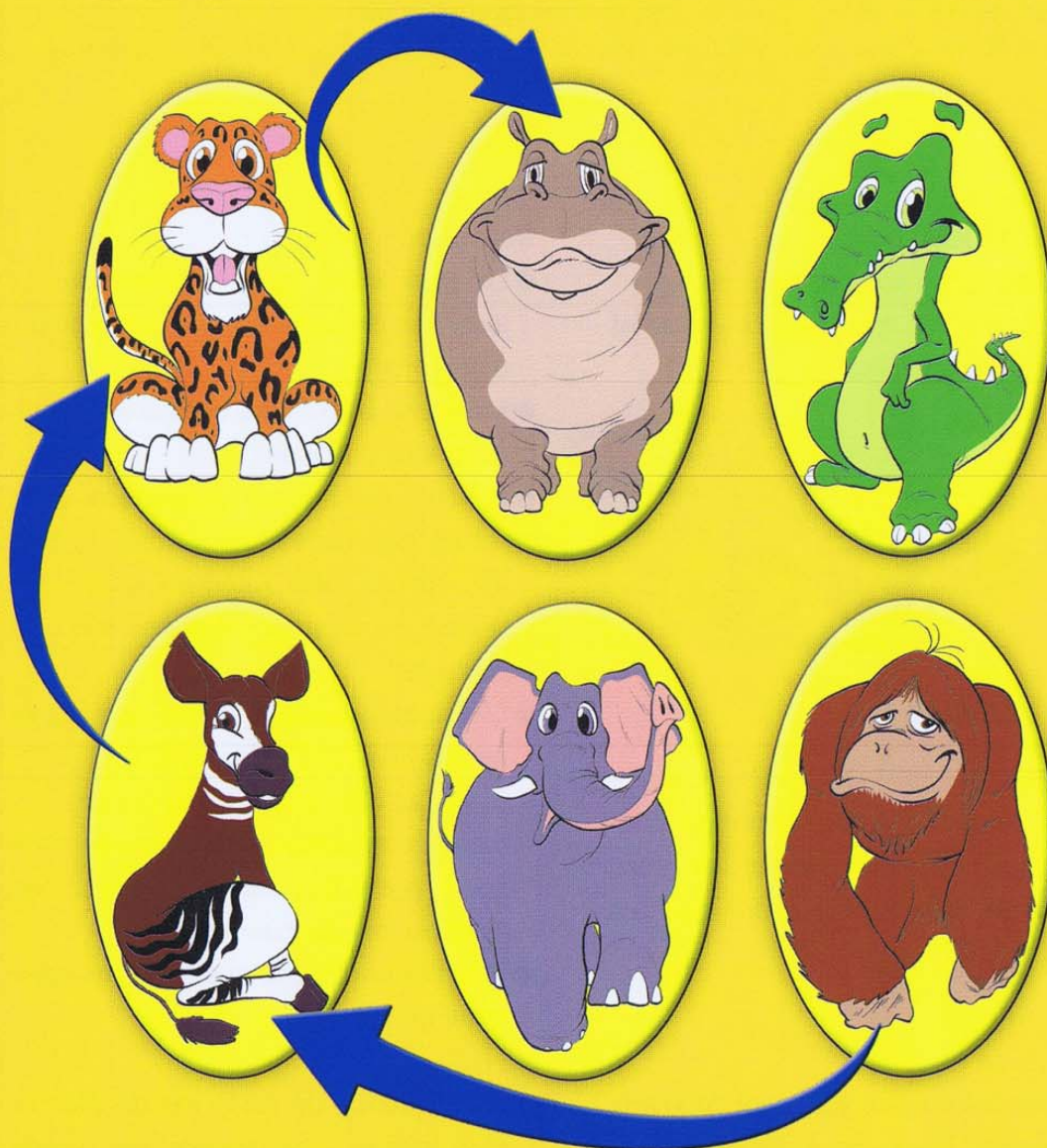
Préparation du jeu :

- Dispose les 6 tuiles sur le sol, face animal visible. Place les à distance de la table de jeu, et proche les unes des autres.
- Mélange bien les cartes, pose les en pile sur la table faces cachées.
- Retourne les 2 premières cartes et place les en ligne à côté de la pile, face animal visible.

La séquence de carte est de plus en plus longue... ça devient vite compliqué !



Exemple :



Fin du jeu :

Le jeu se termine quand il n'y a plus que 1 joueur en jeu. Ce joueur gagne.

Variante avec une plus grande zone de jeu :

Au début du jeu, espace les tuiles les unes des autres. A ton tour de jeu, tu peux alors prendre appui au sol entre deux tuiles sans être éliminé. Le reste du jeu est inchangé. Cette variante doit être décidée au début du jeu.

Jeu 2 : les jambes !

But du jeu :

Tu dois être le premier à déposer toutes tes cartes sur les tuiles au sol.

Préparation du jeu :

- Dispose les 6 tuiles sur le sol face animal visible. Espace-les bien les unes des autres, pour occuper tout l'espace disponible dans la pièce (ou dans le jardin)
- Trie les cartes suivant la couleur du verso, et forme cinq piles faces cachées. Distribue une pile à chaque joueur, les piles de cartes non utilisées retournent dans la boîte.
- Chaque joueur mélange sa pile sans regarder les animaux au recto, et repose sa pile mélangée sur la table, toujours faces cachées.

Remarque : les joueurs les plus jeunes peuvent utiliser 3, 4 ou 5 cartes au lieu des 6 cartes.

Déroulement du jeu :

- Tout le monde joue en même temps. C'est parti !
- Chaque joueur retourne la première carte de sa pile, et court la poser sur la tuile qui montre l'animal sur la carte.
- Ensuite, il revient le plus vite possible vers la table et retourne une nouvelle carte, il court alors la poser sur la bonne tuile, et ainsi de suite.

Fin du jeu :

Le gagnant est le premier joueur à toucher la table après avoir déposé correctement toutes ses cartes sur les tuiles correspondantes.

En cas d'erreur, c'est le 2ème joueur le plus rapide qui gagne, à moins qu'il n'ait également fait une erreur.

Variante en plusieurs manches :

Au début du jeu, chaque joueur enlève la carte éléphant de sa pile. Quand un joueur gagne une manche, il rajoute la carte éléphant à sa pile pour les prochaines manches.

Si un joueur gagne à nouveau, cette fois-ci avec la carte éléphant, il gagne la partie.

Le reste du jeu est inchangé.

Cette variante permet de jouer plus longtemps... la victoire est plus difficile !



Veillez conserver l'adresse. Contenu sous réserve de modification.

Si vous avez encore des questions concernant « Jungolino » écrivez à:

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Vienne, Autriche

www.piatnik.com



REINER KNIZIA
JUNGOLINO