

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Le joueur qui a fait le pli rassemble les cartes près de lui et les mets face cachée. Ensuite, on continue le jeu comme précédemment en choisissant une carte de son jeu, en la plaçant face cachée sur la table, etc. Lorsqu'on a joué les 11 cartes, la manche prend fin. Chaque joueur compte le nombre de plis qu'il a fait durant la manche. Pour chaque pli remporté, on gagne un point. On note les points.

Puis on redistribue un set de 11 cartes à chaque joueur et une nouvelle manche commence.

FIN DU JEU :

Le jeu prend fin lorsque au moins un joueur atteint 15 points ou plus à la fin d'une manche. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, on rejoue une manche jusqu'à ce qu'un vainqueur s'impose à la fin du tour.

VARIATIONS DE LA FIN :

On peut également augmenter le score à atteindre à 20 points ou plus. Pour un plaisir du jeu qui dure plus longtemps !



Si tu as des questions ou bien des remarques à propos de **Jungle Trip**, envoie-les à Piatnik - Hütteldorfer Straße 229-231 • A-1140 Wien ou bien info@piatnik.com

Design graphique : Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de

Tu peux nous retrouver sur Facebook www.facebook.com/PiatnikJeux



JUNGLE TRIP

F



Un jeu de cartes animalin

De 2 à 5 joueurs, à partir de 5 ans

Un jeu de Brad Ross

Grenouilles de Madagascar, roussettes, caméléons et autres singes... Tu risques fort de croiser ces drôles d'animaux dans ce jeu de cartes animalier et malin ! Pose adroitement tes cartes pour gagner le plus de plis et remporter la partie !

CONTENU DU JEU :

• 55 cartes :



5 sets de 11 cartes, chaque set a un dos de couleur différente et comporte deux cartes numérotées de 1 à 5 et 1 carte avec le chiffre 6.

• 1 règle du jeu
Préparer du papier et un crayon pour noter les scores.

BUT DU JEU :

Être le premier à collecter 15 points en jouant adroitement ses propres cartes pour remporter de nombreux plis.

Jeu Piatnik n° 785993
© 2018 Piatnik, Vienne • Imprimé en Autriche 1
180.403.61



PREPARATION DU JEU :

- Distribue un set de 11 cartes à chaque joueur, il les prend dans sa main.
- Désigne un joueur pour noter les scores.

DEROULEMENT DU JEU :

Jungle Trip se joue en plusieurs manches. On joue toujours tous en même temps. Chaque joueur choisit une carte de son jeu et la place devant lui face cachée. Une fois que tous les joueurs ont posé leur carte, tout le monde retourne sa carte et la place au milieu de la table. On voit alors quel joueur remporte le pli.

- S'il n'y a que des cartes avec des chiffres différents, c'est le joueur qui a posé la valeur la plus élevée qui remporte le pli.



Exemple A – un tour avec trois joueurs :

Sébastien remporte le pli car il a posé la carte avec le chiffre le plus élevé.

- S'il y a deux cartes ou plus possédant la même valeur, ces cartes s'annulent mutuellement et elles ne comptent pas pour ce pli, qui revient donc au joueur qui a posé la carte avec la valeur la plus haute et qui n'est présente sur aucune autre carte. Dans les rares cas où toutes les cartes s'annulent mutuellement et qu'il ne reste aucune carte de valeur unique, on laisse toutes les cartes face cachée au centre de la table. Celui qui fait le pli suivant remporte également les cartes de celui-ci et on compte le double des points (ou plus, au cas où plusieurs plis d'affilée n'ont pas été reportés).

Exemple B – un tour avec 3 joueurs :

Anne et Sébastien ont tous les deux joué une carte avec le chiffre 5. Ces deux cartes s'annulent mutuellement et ne comptent pas pour ce pli. C'est donc Clément qui remporte le pli avec sa carte numérotée 1.



Exemple C – un tour avec 4 joueurs :

Les cartes d'Anne et de Sébastien s'annulent mutuellement et ne comptent pas pour ce pli. Ainsi la carte dont la valeur est la plus haute est le 3, c'est donc Clément qui remporte le pli.



Exemple D – un tour avec 4 joueurs :

Aucun des joueurs ne remporte le pli car toutes les cartes qui ont été jouées s'annulent mutuellement. On retourne les cartes et on les laisse face cachée au centre de la table. Le joueur qui remporte le pli suivant gagne les 8 cartes et compte 2 plis gagnants.

