

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

ou Châlon-sur-Saône, 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 \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



  
**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**



# Kung Fu Gang

Un passionnant jeu de mémoire avec dés pour 2 à 4 combattants de kung-fu de 6 à 99 ans.

**Auteur :** Benjamin Schwer  
**Illustration :** Heinrich Drescher  
**Durée de la partie :** 10 à 15 minutes



FRANÇAIS

Le moment tant attendu est arrivé : les meilleurs combattants du monde s'affrontent lors de la super coupe du monde de kung-fu. Mais cela ne doit pas vous intimider ; avec courage, vous entrez dans l'arène de combat. Avec une confiance totale en la force des dés, vous essayez de collecter précisément les symboles dont vous aurez besoin pour obtenir la victoire face aux différents participants. Plus le rang de votre adversaire est élevé (élève, maître ou grand-maître), plus vous pourrez décrocher de points de victoire, mais il vous sera aussi plus difficile de le vaincre. Et pour gagner le combat, vous devrez en plus avoir retenu quel adversaire se cache sous quelle carte. Le but du jeu est de se retrouver à la fin de la partie avec le maximum de points de victoire.

## Contenu du jeu

- 1 arène de combat
- 18 cartes de combattant
- 4 dés à symboles
- 1 règle du jeu



## Préparatifs

L'arène de combat est placée au centre de la table. Mélangez toutes les cartes et empilez-les, faces cachées, à côté de l'arène. Tirez les quatre premières cartes du haut de la pile et posez-les, faces visibles, en une rangée sous l'arène. Préparez les dés.

Observez attentivement les cartes visibles : sur chacune d'elle figure le combattant d'un rang déterminé (élève, maître ou grand-maître). En bas de la carte, vous pouvez également voir le symbole de l'école de kung-fu pour laquelle le combattant se présente (flamme, vagues ou feuille). Plus la taille du combattant est grande, plus son rang est élevé, et plus il y a de symboles. Le nombre de symboles équivalait en même temps aux points de victoire que vaudra un combat gagné en fin de partie.

## Exemples de cartes :



Rang : élève  
École de kung-fu :  
flamme  
Points de victoire : 2



Rang : maître  
École de kung-fu :  
vagues  
Points de victoire : 3



Rang : grand-maître  
École de kung-fu :  
feuille  
Points de victoire : 4

Retenez bien le type et le nombre de symboles sur chacune des quatre cartes faces visibles et ensuite retournez-les.

FRANÇAIS

## Construction du jeu :



## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le joueur le plus âgé qui commence et se présente pour le premier combat de kung-fu.

### Le combat de kung-fu

#### 1ère phase : Rassembler ses forces

Lance tous les dés. Essaie de te rappeler quels symboles sont représentés sur chacune des cartes faces cachées. Tu veux collecter précisément les symboles d'une carte, si possible la carte d'un combattant de haut rang.

## Règles importantes concernant les dés :

- A chaque lancer de dé, tu dois réserver au moins un dé et le placer sur une case vide de l'arène de combat.
- Tu lances les dés jusqu'à ce que chaque case de l'arène soit occupée (soit 4 fois au maximum).
- Le dragon d'or est le symbole de la chance. Vous avez deux manières de l'utiliser :



- Soit vous utilisez exactement un dragon comme joker pour un symbole quelconque (un deuxième ou un troisième dragon ne vous apporterait rien dans ce cas),
- Soit vous réussissez à réserver quatre dragons. Vous pourrez alors battre chaque combattant face cachée. (voir 2e phase : Super chance de dragon).

- La face vide du dé n'a malheureusement aucune valeur.



#### 2. phase : Combattre

Essaie maintenant de défier précisément le combattant de kung-fu que tu peux vaincre grâce aux symboles que tu as collectés. Pour cela, retourne face visible l'une des quatre cartes posées au centre de la table. Compare les symboles des dés avec ceux de la carte :

#### Est-ce que tu détiens les symboles requis pour ce combattant ?

- **Oui.**  
Super ! Tu as gagné ce combat de kung-fu ! Prends la carte et place-la devant toi, face visible.  
Tire ensuite une carte de la pile, montre le combattant représenté

à tous les joueurs, puis pose la carte, face cachée, à l'espace devenu libre dans la rangée.

- **Non.**

Domage, tu auras sûrement plus de chance la prochaine fois ! Une fois que tous les joueurs l'ont vue, replace la carte, face cachée.

**Super chance de dragon :**

Si les quatre dés posés dans l'arène de combat montrent tous un dragon d'or, tu dois dire à haute voix, avant de retourner la carte, quel combattant (élève, maître ou grand-maître) et quel symbole (flamme, vagues ou feuille) y sont représentés ! Ce n'est que si tu as correctement nommé les deux que tu obtiendras la carte en récompense.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de se présenter pour le combat de kung-fu.

## Fin de la partie

Dès qu'un joueur obtient sa quatrième carte, les joueurs suivants ont encore un tour à jouer. La partie est ensuite terminée.

Chaque joueur additionne alors tous les symboles représentés au bas des cartes qu'il a gagnées (1 symbole = 1 point de victoire). Celui qui a le plus de points de victoire gagne la Coupe du monde de Kung-fu. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

**Astuce pour les jeunes combattants de kung-fu :**

Le jeu sera plus facile si vous ne retournez pas faces cachées les cartes placées sous l'arène de combat mais les laissez faces visibles pendant toute la partie.

*Chers enfants, chers parents,*

*Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur [www.haba.fr](http://www.haba.fr) dans la partie Pièces détachées.*