

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).

**ESCALE À JEUX**



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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4213



Rummel im Dschungel

Rumble in the Jungle • Vacarme dans la jungle • Jungle Race



Copyright

HABA[®]

- Spiele Bad Rodach 2002

Vacarme dans la jungle

Un trépidant jeu de dés avec des éléments tactiques, pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Heinz Meister
Illustration : Aleš Vrtal
Durée d'une partie : env. 30 minutes

Dans la jungle, les singes ont organisé un rallye infernal. Ils essaient de traverser la jungle le plus vite possible pour ramasser des noix de coco. Mais attention : le tigre féroce rôde dans les parages et les crocodiles sont aussi à l'affût !

Contenu :

- 12 singes (de 4 couleurs différentes)
- 12 noix de coco
- 4 crocodiles
- 1 tigre
- 1 dé rouge
- 3 dés naturels
- 1 plateau de jeu
- 1 règle du jeu



ramasser des noix
de coco

déplier le plateau
de jeu, répartir
les singes, les
crocodiles et les
noix de coco

préparer le tigre
et les dés

But du jeu :

La bande de singes qui aura ramassé en premier le nombre demandé de noix de coco gagne la partie.

Préparatifs :

Déplier le plateau de jeu et le poser au milieu de la table.

- **S'il y a deux joueurs :** l'un prend trois singes rouges, l'autre trois singes jaunes
- **S'il y a trois joueurs :** chacun prend trois singes d'une couleur.
- **S'il y a quatre joueurs :** chacun prend deux singes d'une couleur.

Poser les **singes** sur la **cabane de la couleur correspondante**.

Chacun des joueurs prend aussi un **crocodile** et le pose sur la table à côté de lui.

Poser le **tigre** et les **dés** à côté du plateau de jeu. Poser respectivement trois **noix de coco** sur les quatre palmiers dessinés sur le plateau de jeu. Remettre les accessoires en trop dans la boîte.

lancer les dés

le dé rouge détermine le nombre des autres dés qui seront pris pour avancer des pions

avancer les singes ou le tigre

Pion touché ?
Jouer !

le singe doit atterrir sur une case libre

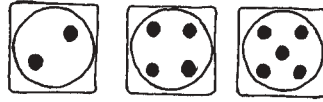
Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé en dernier une noix de coco (ou quelque chose où il y avait de la noix de coco) commence et **lance les quatre dés**.

Le **dé rouge** a entre 1 et 3 points. Il détermine le nombre des autres dés qui seront utilisés pour faire avancer les pions.



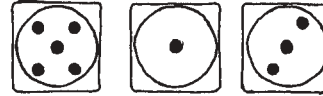
dé rouge = 1



choisir et utiliser un dé = avancer un pion



dé rouge = 3



*choisir et utiliser trois dés
= avancer un à trois pions*

Tu décides alors comment tu vas jouer :

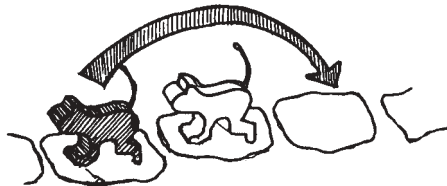
- Si tu as un dé pour jouer, tu peux avancer l'un de tes singes ou le tigre.
- Si tu as plusieurs dés, tu peux avancer soit l'un de tes singes, soit tous tes singes, soit le tigre.

Attention : tu dois toujours faire avancer le pion que tu as touché.

Les **singes** avancent toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Ils essayent de revenir à leur cabane le plus vite possible, car à chaque fois qu'ils ont fait un tour, ils ramassent une noix de coco.

N.B. : les singes doivent toujours atterrir sur une **case libre**.

- Si ce n'est pas possible, le joueur **n'avance pas son pion**.
- Si tu as déjà touché un de tes singes et tu t'aperçois alors que tu ne peux pas l'avancer (parce que la case sur laquelle il va atterrir est déjà occupée), tu n'as pas de chance et, en punition, tu retournes à la prochaine case libre (pour les situations plus compliquées, voir à la fin de la règle du jeu).



Attention : si tu veux avancer un seul singe avec les points de tous les dés, tu devras faire une pause chaque fois que tu l'auras avancé du nombre de points correspondants à l'un des dés. En effet, il faut d'abord regarder si la case correspondante est libre. Si ce n'est pas le cas,

**Tigre et singe sur une même case ?
Le singe revient dans sa cabane.**

tu ne pourras pas avancer ton singe cette fois-là. Tu feras alors avancer un autre pion ou plusieurs autres pions (singes ou tigre) pour utiliser les points restants.

Le tigre est là pour chasser les singes, mais bien sûr ... les singes des autres joueurs.

Il est toujours déplacé en **sens inverse des aiguilles d'une montre**.

Le premier des joueurs qui décide de prendre le tigre, le pose alors sur sa propre cabane. Ce sera son point de départ. Après, il sera avancé sur le plateau de jeu selon le nombre de points du dé en étant déplacé vers la gauche.

Le tigre atterrit sur une case où il y a un singe ?

Il le chasse : le singe **revient dans sa cabane**. Il **n'a pas le droit de prendre de noix de coco** et doit refaire un tour.

- **Attention** : si un **singe** atterrit sur la case où se trouve le tigre, il doit revenir dans sa cabane.
- Si tu t'aperçois que le **tigre** va atterrit sur une case où il y a l'un de tes singes, tu dois quand même jouer !

Chacun des joueurs lance à tour de rôle les quatre dés une fois. C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Arriver pile à la cabane ?
Prendre la noix de coco**

Les noix de coco :

Pour pouvoir prendre une noix de coco dans un palmier, le singe doit arriver dans sa cabane en ayant le **nombre de points exact**. Après, il prend en plus un crocodile dans l'étang (s'il y en a encore) et pourra à nouveau ramasser des noix de coco au tour suivant.

Attention : celui qui a touché le singe et qui s'aperçoit alors qu'il va aller plus loin que sa cabane, doit alors avancer son pion suivant un autre nombre de points d'un autre dé ou, si le nombre de points ne convient pas, il doit **reculer** et revenir sur la **prochaine case libre** à partir de la case de départ de ce tour.

Voilà les règles de base pour faire avancer les pions.

Maintenant, c'est au tour des **crocodiles** d'entrer en jeu !

**crocodiles :
voler les points des autres**

Avec les crocodiles, les joueurs peuvent se voler les points des dés. Mais pour cela, il faut que tous fassent toujours bien attention !

Le bon moment pour faire entrer son crocodile en jeu est lorsqu'un joueur a **déjà lancé les dés** mais n'a encore pas **touché** son pion ou ses pions (singe ou tigre).

- **Si le joueur a touché un pion avant que** l'un des autres joueurs ait fait claquer les mâchoires de son crocodile, il décide lui-même comment

2 joueurs : qui va ramasser 4 noix de coco ?
3/4 joueurs : qui va ramasser 3 noix de coco ?

utiliser les points des dés. Il doit cependant faire **d'abord** avancer le pion qu'il a touché.

- **Si l'un des autres joueurs a d'abord fait claquer** les mâchoires de son crocodile, ce joueur a le droit de prendre tous les points des dés pour lui. Après avoir joué, il pose son **crocodile** dans l'étang illustré au milieu du plateau de jeu.
N.B. : les **dés** restent devant le joueur dont c'était le tour, même si le crocodile lui a volé ses points. Les joueurs peuvent ainsi se repérer pour savoir qui jouera au tour suivant.
- Le joueur qui a lancé les dés peut aussi faire **claquer** les mâchoires de son crocodile pour assurer son tour. Il devra aussi poser son crocodile dans l'étang.

Attention : si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord pour savoir qui a fait claquer les mâchoires de son crocodile en premier ou si c'est le joueur qui a touché en premier son pion, relancez les dés encore une fois.

Règle plus compliquée :

Il y a encore un singe dans la cabane ou ce singe n'a avancé que de quelques cases. Le joueur a déjà touché le pion et s'aperçoit qu'il ne peut pas jouer. Le singe reste dans la cabane ou, s'il en est déjà sorti, il doit y revenir.

Fin de la partie :

2 joueurs : le gagnant est celui qui a ramassé en premier quatre noix de coco.

3 ou 4 joueurs : le gagnant est celui qui a ramassé en premier trois noix de coco.

Variante :

Ceux qui le veulent peuvent continuer à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de noix de coco. Celui qui en a le plus a alors gagné la partie.