

Le jeu de la jungle



Jeu traditionnel chinois



2 joueurs s'affrontent par l'intermédiaire
de leurs animaux respectifs, de couleur rouge
pour les uns, de couleur bleue pour les autres.

Vicario

BUT DU JEU

Occuper le camp adverse.

MATERIEL DE JEU

• Les pions

8 pions "animaux" rouges, 8 pions "animaux" bleus.

Chaque animal possède une **valeur de combat** différente : **8** pour l'éléphant, **7** pour le lion, **6** pour le tigre, **5** pour la panthère, **4** pour le loup, **3** pour le chien, **2** pour le chat, **1** pour le rat.



• Le plateau de jeu

Le jeu est un rectangle de 63 cases sur lequel on distingue **2 camps** : le camp des bleus (**le coussin bleu**) et le camp des rouges (**le coussin rouge**).

Chaque camp est bordé par **3 pièges (masques chinois)**.

Pour chaque camp, **la position de départ** des 8 animaux est signalée par un dessin. Entre les 2 camps se trouvent **2 plans d'eau** composés de 6 cases chacun.

PREPARATION DU JEU

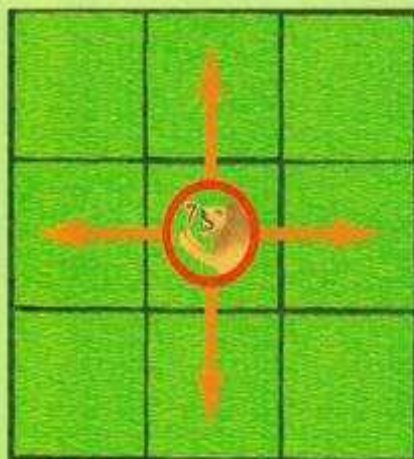
Les joueurs choisissent leur camp (bleu ou rouge) et disposent leurs 8 animaux sur les cases de départ prévues à cet effet.

Rouge commence.

DEROULEMENT DU JEU

A) DÉPLACEMENT DES PIÈCES

À tour de rôle, chaque joueur déplace un animal d'une case horizontalement ou verticalement (jamais en diagonale) dans un sens ou dans un autre.



(Les cases avec des animaux sont des cases neutres : elles n'ont aucune particularité hormis celle d'aider la mise en place des animaux au début de la partie.)

(On ne peut se déplacer sur une case déjà occupée que pour attaquer un animal adverse.)

B) ATTAQUE

Tout animal peut attaquer un animal adverse de **force égale** ou **inférieure**. Pour attaquer un animal adverse, il suffit de se déplacer sur la case qu'il occupe. L'attaquant se met à la place de l'adversaire vaincu. La malheureuse victime est sortie définitivement du jeu ...

Cas particulier : Le rat de force 1 peut attaquer l'éléphant de force 8. L'éléphant, malgré sa force, craint le rat car le rat peut s'introduire dans sa trompe et lui grignoter la cervelle...



C) LES CASES PARTICULIÈRES

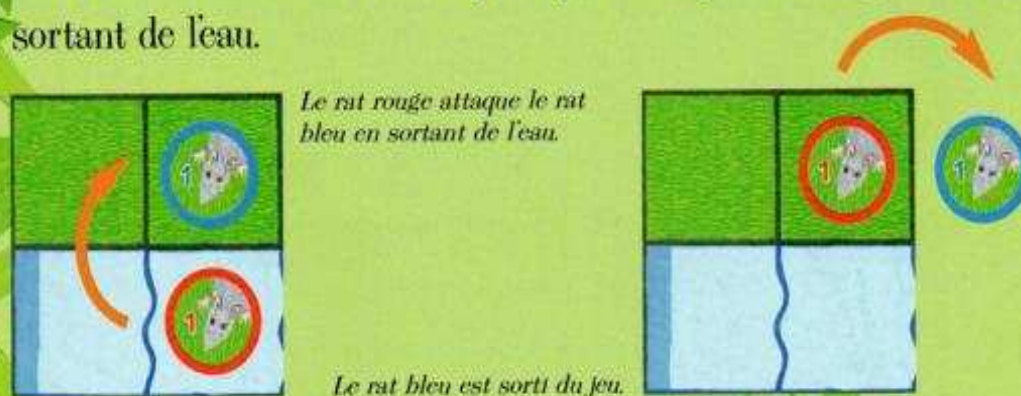
1) Les plans d'eau

Se déplacer dans l'eau

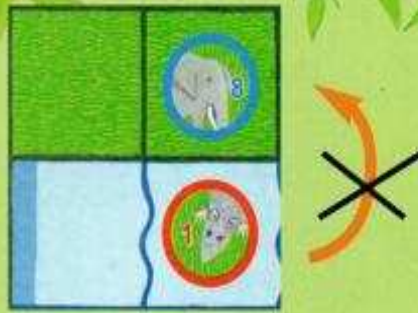
Aucun animal ne peut pénétrer dans l'eau (cases bleues) excepté le rat.

Le rat se déplace dans l'eau comme sur la terre ferme.

Un rat peut attaquer un rat adverse dans l'eau ou en sortant de l'eau. En revanche, un rat ne peut pas attaquer un éléphant en sortant de l'eau.

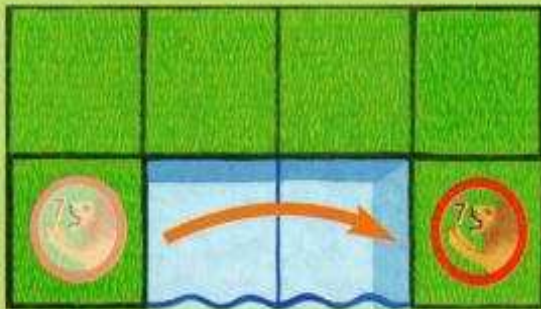


*Le rat rouge n'a pas
le droit d'attaquer
l'éléphant bleu.*

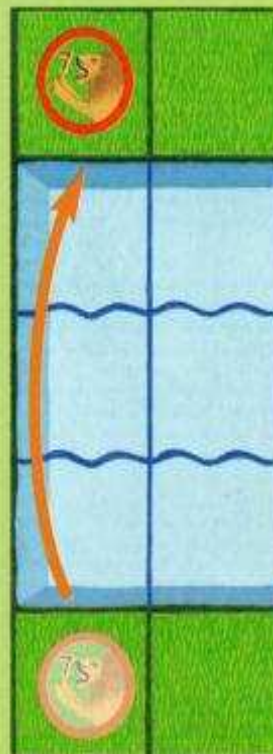


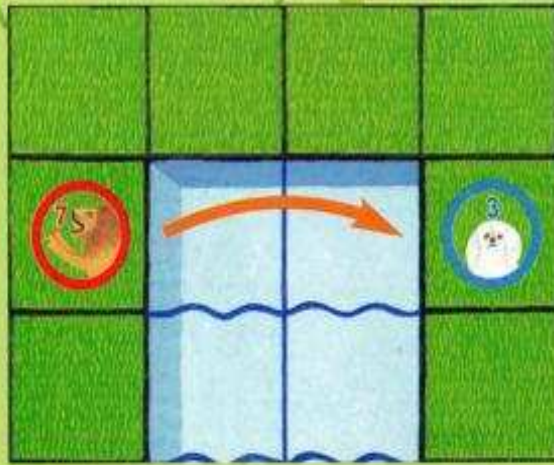
Sauter d'une rive à l'autre

Seuls les **lions** et les **tigres** peuvent **sauter** d'une rive à l'autre, **verticalement** ou **horizontalement**, à condition qu'un rat allié ou adverse ne se trouve pas dans sa ligne de saut dans l'eau. En sautant d'une rive à l'autre, ils peuvent attaquer tout animal de force égale ou inférieure se trouvant sur leur point de chute.

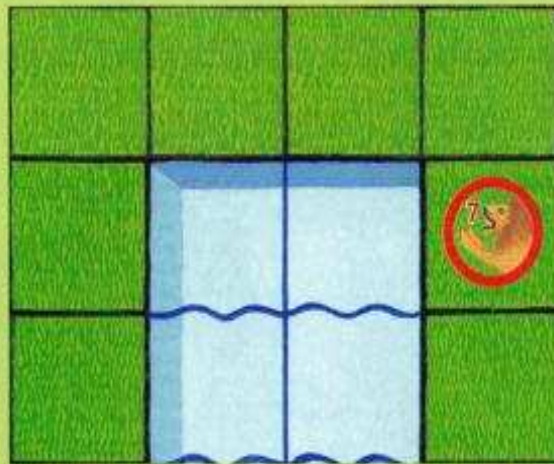


Le lion rouge saute au-dessus de la rivière.





Le lion rouge saute au-dessus de la rivière et attaque le chien bleu



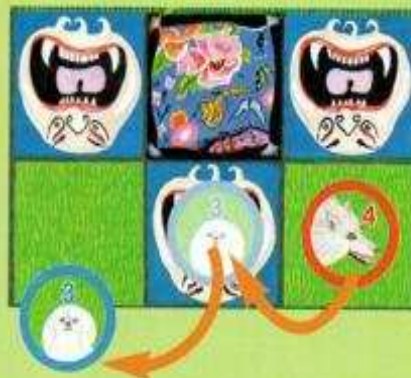
Le lion rouge ne peut pas sauter au-dessus de la rivière car un rat bleu se trouve dans sa ligne de saut.



2) Les pièges

Les pièges protègent les camps et sont incontournables. Pour atteindre le camp adverse, un animal est obligé de passer par un piège. Dans un piège adverse, quelque soit l'animal, sa force de combat **devient nulle**. Un animal dans un piège adverse est vulnérable car il peut être attaqué par tout animal adverse. Un animal dans un piège de sa couleur ne perd pas sa force de combat.

Le rat bleu de force 1 attaque le lion rouge dont la force de combat est devenue nulle dans le piège bleu.



Le loup rouge attaque le chien bleu.



Le rat bleu de force 1 ne peut pas attaquer le lion rouge de force 7 dans le piège rouge.

3) Les camps

Tout animal peut entrer dans le camp adverse (**cousin bleu ou rouge**). Un joueur ne peut jamais introduire ses animaux dans son propre camp (son cousin).

Le chien rouge est entré dans le camp adverse (sur le cousin bleu).



Les « Rouge » ont gagné.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un joueur a pu introduire un de ses animaux dans le camp adverse (le cousin adverse).

Ticado

Distribution exclusive pour la France : TILSIT Éditions 8, place Marcel Rebuffat 91 971 Villejust France
Fax : 01 69 31 56 57 / www.tilsit.fr / e-mail : contact@tilsit.fr - Développement : TILSIT Team /
Illustration : Fabienne Burckel / Maquette : TILSIT Studio / Infos en direct : www.tilsit.fr

Ticado a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.