

Personne n'a joué une combinaison plus forte

Si un joueur a joué une combinaison de cartes et qu'aucun autre joueur ne l'a battue, alors quand revient le tour de ce joueur :

1. Il défausse la combinaison qui est sur la table.
2. Il joue n'importe quelle combinaison pour débiter un nouveau tour.

Cartes doubles

Une carte « double » prend une des 2 valeurs indiquées, au choix du joueur qui la joue.



Cette carte est un 3 ou un 4, selon ce que le joueur choisit.



Dans cette combinaison, le joueur a décidé que la carte double est un « 7 ».

Pioche vide

Si la pioche est vide, reconstituez-la en mélangeant les cartes de la défausse.

FIN DU JEU :

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main, il remporte la partie. Les parties sont rapides, vous pouvez les enchaîner ! Dans ce cas, vous pouvez décider au préalable de jouer en 2 manches gagnantes : le 1^{er} joueur qui a gagné 2 fois l'emporte.

6

DES QUESTIONS ?

Quand je prends une combinaison en main, je peux mettre les cartes où je veux, même en les séparant ?
OUI.

Je peux jouer une combinaison avec PLUS de cartes ET de PLUS grande valeur ?

Oui, évidemment !

Est-ce que je peux faire un « JUNGLO » sans ajouter de cartes de ma main ?

OUI. Si la carte piochée est plus forte que la combinaison jouée précédemment, on peut faire un JUNGLO avec uniquement la carte piochée. Exemple : la combinaison sur la table est un « 5 ». À mon tour, je pioche un « 7 », j'annonce alors JUNGLO et je joue le « 7 » pioché.

J'ai pris en main une combinaison « 3 » + « 3/4 ». Est-ce que la carte « 3/4 » garde toujours sa valeur « 3 » ?

Une fois dans votre main, elle pourra prendre la valeur que vous voulez : 3 ou 4. Vous pourrez par exemple jouer la combinaison « 4 » + « 3/4 » + « 4 ».

7

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU

1 Si au centre de la table, c'est sa propre combinaison jouée au tour précédent, alors la jeter dans la défausse.

2 Faire une des 2 actions suivantes :

• Jouer une combinaison de cartes :

- de même valeur,

ET - adjacentes dans sa main,

ET - + forte que la combinaison sur la table.

Puis mettre les cartes de la combinaison

« battue » :

→ dans sa main (n'importe où)

OU → dans la défausse.

• Piocher 1 carte et

→ l'ajouter dans sa main (n'importe où),

OU → la jeter dans la défausse,

OU → faire un « JUNGLO ».



8

JUNGLO

Un jeu de **Toshiki Arai** illustré par **Laura Michaud**
De 3 à 5 joueurs - À partir de 10 ans

TOUTE LA RÈGLE
VIDEO



MATÉRIEL :

• 72 cartes



64 **cartes numéro**
(1 à 8 en 8 exemplaires)



8 **cartes doubles**
(1/2, 3/4, 5/6, 7/8 en 2 exemplaires)

• La règle

BUT DU JEU :

Se débarrasser de toutes ses cartes avant ses adversaires.

ATTENTION ! En jouant, vous allez AJOUTER et RETIRER des cartes de votre main, mais une fois en main, vous ne pourrez **JAMAIS CHANGER L'ORDRE DE VOS CARTES** (ni trier, ni déplacer).

9

PRÉPARATION :

- 1 Mélangez toutes les cartes et distribuez-en face cachée à chaque joueur :

à 3 joueurs	10 cartes chacun
à 4 et 5 joueurs	8 cartes chacun

- 2 Chacun prend ses cartes en main sans les montrer.

ATTENTION : VOUS NE DEVEZ PAS CHANGER L'ORDRE DES CARTES DANS VOTRE MAIN !

- 3 Avec les cartes restantes, formez une pioche face cachée sur un côté de la table accessible à tous.
- 4 Le joueur ayant mangé une banane le plus récemment commence.

Mise en place à 3 joueurs



2

LE JEU :

Les joueurs jouent chacun leur tour en sens horaire.
À son tour un joueur doit :

- soit jouer une/des carte(s) **A**,
- soit piocher **B**.

A Jouer une/des carte(s)

Le joueur joue une combinaison de cartes (une ou plus) de sa main face visible au centre de la table. Ces cartes doivent :

- être toutes de même valeur,
- ET - être adjacentes dans sa main,
- ET - s'il y a déjà une combinaison posée par un joueur précédent, la combinaison jouée doit être plus forte :

- SOIT avec **PLUS de cartes** (quelle que soit la valeur),
- SOIT avec le même nombre de cartes mais de **valeur PLUS élevée**.

Cette combinaison est + forte car $7 > 4$:



La combinaison à battre :



Cette combinaison est + forte car il y a + de cartes (3 cartes > 2 cartes) :



3

Après avoir joué une combinaison plus forte, le joueur prend les cartes de la combinaison « battue » et :

- SOIT les ajoute à sa main où il veut, même à différents endroits.
- SOIT les jette dans la défausse. La défausse est une pile face visible à côté de la pioche.

La combinaison qui vient d'être jouée est maintenant celle à battre par le prochain joueur (le joueur à sa gauche).

La combinaison actuelle est « deux cartes 4 ». Lilly bat cette combinaison en jouant la combinaison « deux cartes 7 ». Lilly prend les deux cartes « 4 » battues et :



4

B Piocher

Si le joueur ne peut ou ne veut pas jouer de carte(s), il prend la première carte de la pioche, sans la montrer, et :

- SOIT il l'ajoute à sa main (où il veut),
- SOIT il la jette dans la défausse,
- SOIT il fait un « JUNGU » s'il peut poser une meilleure combinaison grâce à cette carte. Dans ce cas :
 - 1 Il pose la carte piochée devant lui en annonçant « JUNGU ! ».
 - 2 Il ajoute si besoin une combinaison de sa main (des cartes adjacentes et de même valeur que la carte piochée) afin de former une combinaison plus forte.

Valentin a pioché un « 3 » :



5