

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 débuter 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.

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 « JUNGO » sans ajouter de cartes de ma main ?

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



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 :

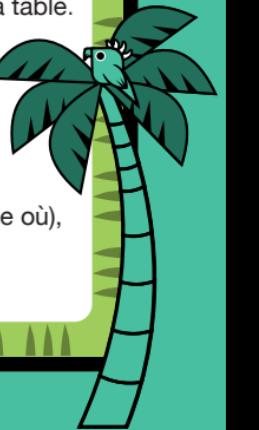
- Jouer une combinaison de cartes :
 - de même valeur,
 - ET - adjacentes dans sa main,
 - ET - + forte que la combinaison sur la table.

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 « JUNGO ».



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).



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

TOUTE LA RÈGLE
VIDEO



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.



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):



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 :



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 « JUNGO » s'il peut poser une meilleure combinaison grâce à cette carte. Dans ce cas :

- 1 Il pose la carte piochée devant lui en annonçant « **JUNGO !** ».
- 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 » :

