Illustrations :
Laurent Saurel

密林 JUNGLE

Devenez le maître de la jungle !

© Editions du Matagot

BUT DU JEU : Occuper la tanière de son adversaire.

MATÉRIEL : Huit pions par joueur et un plateau.

Les pions : Ils sont numérotés de 1 à 8, pour indiquer leur force.



Le lion et le tigre ont un symbole rappelant leur capacité à sauter au-dessus des lacs.



Le rat a un symbole rappelant sa capacité à nager dans les lacs.

Le plateau :
Il comporte 3 types de cases spéciales (Lac, Tanière et Piège), toutes les autres cases sont considérées comme normales.



Cases Tanière
Chaque joueur a une tanière. Il est interdit d'y placer l'un de ses propres pions. Dès qu'elle est occupée par un pion adverse, la partie se termine.

Cases Lac
Chacun des deux lacs comporte 6 cases. Le lion et le tigre peuvent sauter par dessus, mais seul le rat peut s'y déplacer.

Cases Piège
Autour de chaque tanière se trouvent trois cases Piège. Tout animal qui s'y trouve a une valeur de 0, et ne peut donc pas se défendre.

PRÉPARATION DU JEU : Les pions de chaque joueur sont placés comme indiqué ci-dessus. Les numéros sur le plateau servent de rappel pour positionner plus rapidement les pions.

DÉROULEMENT DU JEU : Chaque joueur, à son tour, peut déplacer l'un de ses animaux. Les déplacements s'effectuent d'une case horizontalement ou verticalement, mais jamais en diagonale. Bien entendu, il n'est pas possible de sortir du plateau.

Cases interdites : • Seul le rat peut aller sur les cases Lac.
• Un joueur ne peut pas placer l'un de ses animaux sur sa propre tanière.

ATTAQUE : Si une case est occupée par un animal, aucune bête de valeur inférieure ne peut y aller. En revanche, si un animal de valeur **égale ou supérieure** s'y rend, il élimine celui qui s'y trouvait déjà et prend sa place !
Les pions éliminés sont retirés du jeu.

Exemple : Si un tigre (valeur 6) se trouve sur une case, seul un autre tigre, un lion (valeur 7) ou un éléphant (valeur 8) peut l'en déloger.

Exception importante : L'éléphant (valeur 8) écrase en attaque le rat (valeur 1). Mais quand le rat attaque l'éléphant, le rat est considéré comme plus fort et élimine l'éléphant !

Spécial : Un animal, quel qu'il soit, qui se trouve sur une case Piège vaut 0. Il peut donc être vaincu et délogé par n'importe quel autre animal.

DÉPLACEMENTS SPÉCIAUX :
Le lion et le tigre peuvent sauter au-dessus d'un lac pour arriver sur la case qui leur fait face sur l'autre rive.

Le rat peut se déplacer sur les cases Lac. De plus, s'il se trouve sur la trajectoire, il empêche le lion et le tigre de sauter au-dessus du lac.
Seule restriction dans le mouvement du rat : en sortant d'un lac, il ne peut pas en profiter pour attaquer l'éléphant adverse. Mais il peut attaquer l'autre rat.

FIN DU JEU : Aussitôt qu'un joueur parvient à faire pénétrer l'un de ses pions sur la case Tanière adverse, la partie se termine et il est déclaré vainqueur.



Exemple : Le lion jaune peut attaquer le loup rouge pour prendre sa place et le retirer du jeu. Il peut aussi se déplacer directement sur la case 1 en sautant au-dessus du lac. Le tigre jaune, en revanche, ne peut pas sauter au-dessus du lac à cause du rat rouge qui coupe sa trajectoire. Le rat rouge peut aller sur les cases 2, 3 et 4, mais pas sur la case 5, car il n'a pas le droit d'attaquer un éléphant en sortant de l'eau.