

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).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



JUNGLE TROPHY®

LE MULTI-MEMORY



JUNGLE TROPHY est un Rallye basé sur la mémoire, composé de 5 ou 6 défis successifs (suivant le niveau de jeu choisi) à réaliser le plus rapidement possible, le premier qui y parvient remporte la partie.

Attention : On ne peut passer au défi suivant qu'à la condition d'avoir réussi le précédent.

Important : Lorsqu'un joueur réalise un défi, il garde la main et entame le suivant.

Débute le joueur qui a vu un éléphant le plus récemment, ensuite la main passe dans le sens horaire.

Composition de la boîte de jeu :

9 petites Tuiles Memory «Jungle Trophy 3 joueurs»,
16 petites Tuiles Memory «Jungle Trophy 4 joueurs»,
3 «Road Book 3 joueurs», 4 «Road Book 4 joueurs»,
4x4 petites Tuiles Challenge «Couleur», «Animal», «Véhicule», «Pilote».

JUNGLE TROPHY 3X3 3 joueurs

Ecartez et rangez les petites tuiles Memory sur lesquelles figurent une petite noix de coco n°4

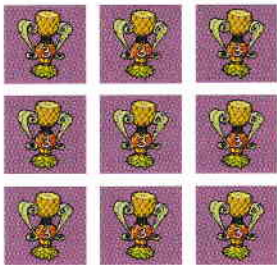
Mise en place :

1) Mélangez les petites Tuiles «Trophy 3 joueurs» sans les retourner, puis formez au centre de la table un carré de 3x3 Tuiles.

2) Mélangez les trois «Road Book 3 joueurs» beiges sans les retourner, puis distribuez en une à chaque joueur, qui la positionne devant lui.



3) Prenez les petites Tuiles Challenge «Couleur», «Animal» et «Véhicule» puis écartez du jeu celles aux dos desquelles figurent une noix de coco n°4. Mélangez ensuite les trois Tuiles Challenge «Couleur» restantes et distribuez en une, sans les retourner, à chaque joueur qui la positionnera juste devant leur grande Tuile «Road Book». Faites en de même avec les Tuiles Challenge «Animal» et «Véhicule» restantes.



Le jeu :

Défi N°1: Etape Couleur

Ce défi consiste à retrouver et retourner consécutivement les trois Tuiles où figurent les trois animaux de la même couleur que celle qui vous a été attribuée.
Le joueur commençant la partie et seulement celui-ci retourne sa Tuile Challenge «Couleur» découvrant ainsi sa couleur.



Il retourne ensuite l'une des neuf Tuiles «Jungle Trophy 3» situées au centre de la table.

- Si celle-ci dévoile un animal de cette même couleur, il peut alors en retourner une seconde, puis également une troisième si cette seconde Tuile remplit aussi cette condition.
- Si celle-ci dévoile par contre un animal d'une autre couleur, il la retourne à nouveau face cachée «Jungle Trophy 3» puis passe la main au joueur suivant qui pourra à son tour retourner sa Tuile Challenge «Couleur» (multicolore) et entamer cette épreuve.



Important : Lorsqu'un joueur réalise ce premier défi, il déplace sa petite Tuile «Couleur orange, verte, rose, ou jaune» sur l'emplacement «Start» de son Road Book.



Défi N°2: Etape Animal

Ce deuxième défi consiste à retrouver et retourner selon le même fonctionnement que le défi N°1, les trois Tuiles où figurent cette fois les trois animaux de la même famille (Singe, Eléphant ou Lion) que celle qui vous a été attribuée par la Tuile Challenge «Animal» (Empreintes d'animaux).

Rappel : Un joueur ne peut entamer ce second défi, et retourner sa Tuile Challenge «Animal» (Singe Eléphant ou Lion) qu'à la condition d'avoir réussi le précédent.



Important : Lorsqu'un joueur réalise cette seconde épreuve, il empile sa Tuile animal «singe, éléphant ou lion» sur sa Tuile couleur dans l'emplacement «Start» de son Road Book.



Défi N°3: Etape Véhicule



Ce troisième défi consiste à retrouver et retourner selon le même fonctionnement, son véhicule (Camion, Jeep ou Dragster) qui nous a été attribué par la Tuile Challenge «Véhicule» (volant).

Rappel : Un joueur ne peut entamer ce troisième défi qu'à la condition d'avoir réussi le précédent.

Important : Lorsqu'un joueur réalise cette troisième épreuve, il empile sa Tuile véhicule «Camion, Jeep ou Dragster» sur les deux précédentes dans l'emplacement «Start».

Défi N°4 : La Course

Pour ce quatrième défi, il faut dans un premier temps récupérer la pile constituée des trois petites Tuiles, Couleur, Animal et Véhicule située sur l'emplacement «Start», puis dans un deuxième temps, positionner cette pile de Tuiles juste à côté de la Tuile «Jungle Trophy 3» située à l'angle côté droit le plus proche de soi.



Cette épreuve va consister à partir de cette Tuile à retourner l'une après l'autre, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, les huit Tuiles Memory «Jungle Trophy 3» extérieures mais en annonçant avant, un élément juste, soit au choix animal, véhicule ou couleur les caractérisant.



Lors de cette course les joueurs bénéficient d'un «stop and go», donc la possibilité de s'arrêter à l'issue d'une ou plusieurs Tuiles Memory «Jungle Trophy 3» correctement retournées.

Si tel est le cas, le joueur positionne sa pile à côté de la prochaine Tuile à découvrir, puis passe la main au concurrent suivant, afin de pouvoir reprendre la partie, à partir de cette Tuile lors de son prochain tour de jeu.

Attention : Le joueur qui se trompe devra donc reprendre sa partie à son prochain tour de jeu au même niveau qu'au tour précédent.

Défi N°5 : photo Finish

Pour ce cinquième et dernier défi, il faut une fois le Challenge précédent réalisé avec succès, retourner sa grande Tuile «Road Book» afin de découvrir sa «photo finish».

Cette dernière épreuve consiste selon le même principe que pour les défis n°1, 2 et 3, à retourner et retrouver consécutivement mais selon l'ordre d'arrivée (numéro sur les véhicules), les trois animaux de la bonne couleur dans leur véhicule sur la photo finish.



JUNGLE TROPHY 4x4 4 joueurs

Le Jungle Trophy 4 fonctionne de la même façon que le 3, à ceci près qu'il est composé de quatre couleurs, de quatre animaux, de quatre véhicules et de quatre lettres augmentant ainsi le niveau de difficulté. Chaque véhicule possède une lettre tirée du prénom de son pilote.

Mise en place :

- 1) Mélanger les petites Tuiles «Trophy 4» puis former un carré de quatre Tuiles par quatre Tuiles.
- 2) Mélanger puis distribuer les quatre grandes Tuiles «Road Book 4» marrons foncées.
- 3) Conserver toutes les petites Tuiles Challenge couleur, animal et véhicule, puis les mélanger par catégorie comme pour le Jungle Trophy 3 avant de les distribuer.
- 4) Mélanger également les petites Tuiles Challenge Pilote (Mr...?) et distribuez en une à chaque joueur sans les retourner.

Le Jeu :

Défi N°1 : Etape Couleur

Il faut retourner consécutivement les quatre petites Tuiles «Trophy 4» où figure sa couleur.

Défi N°2 : Etape Animal

Défi N°3 : Etape Véhicule



Défi N°4 : Etape Pilote

«TONI, FRED, BUCK ou SAMY»



Il faut retourner et retrouver dans l'ordre, les quatre bonnes lettres de son prénom. S'il s'agit par

exemple de «**SAMY**» : d'abord le **S** ensuite le **A** puis le **M** et pour finir le **Y**. Lorsqu'un joueur réalise cette quatrième épreuve, il empile sa Tuile Prénom sur les trois précédentes.

Défi N°5 : La Course

Elle fonctionne de la même façon que le Jungle Trophy 3, sauf qu'il faut cette fois retourner les 12 Tuiles «Trophy 4» extérieures. «Stop and go»

Défi N°6 : Photo Finish

Il faut retourner consécutivement selon l'ordre d'arrivée, les quatre animaux dans leurs véhicules.





CREATEUR
GAËL VACHER

ILLUSTRATEUR

PIERRE VERSHAVE



ÉDITIONS

**Kdor
& Co**

C/C Valence 2
26000 VALENCE

FABRIQUÉ EN FRANCE

WWW.JEUX-DU-KDOR.COM

WWW.KDORANDCO.FR