

De 2 à 6 joueurs, à partir de 4 ans
Durée : 15 minutes



La Petite histoire

Au cœur de la jungle luxuriante, le lion s'est endormi. Vite ! Profitez-en pour sauver un maximum d'animaux ! Votre mémoire et vos réflexes aiguisés seront essentiels pour attraper le totem le premier !

matériel de jeu

- 32 tuiles **Animal**
(4 animaux : éléphant, girafe, singe et zèbre. Chaque animal peut avoir un regard parmi les suivants : regard en haut, regard en bas, regard en face ou yeux fermés – chaque tuile est présente deux fois.)
- 1 **Lion** (sous forme de 4 tuiles assemblables)
- 6 tuiles **Personnage**
- 1 **totem**
- 1 **sac**
- 1 livret de règles



mise en place

On place le totem au centre de la table.
Les tuiles Animal et Lion (36 au total) sont mélangées face cachée et étalées autour du totem.
Chaque joueur reçoit une tuile Personnage qu'il place devant lui (face personnage coloré visible).

Déroulement D'une Partie

Le plus jeune joueur commence. Il retourne alors une des tuiles.

Important

Quand un joueur retourne une tuile, il doit le faire en direction des autres joueurs (pour ne pas en prendre connaissance avant eux).



Une fois que tout le monde a bien visualisé la tuile, le joueur peut la remettre face cachée.

Chaque joueur retourne ainsi une tuile à tour de rôle (on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre).

Lorsqu'une tuile est retournée, **n'importe quel joueur** peut se saisir du totem s'il pense savoir où est caché un animal de la même famille (peu importe son regard).

Seul le joueur qui s'est emparé du totem peut proposer une tuile. Il place alors le totem sur la tuile qui, selon lui, cache un animal de la même famille que celui de la tuile déjà découverte, puis il la retourne face visible :



Si c'est un animal de la même famille, le joueur gagne les 2 tuiles et les empile près de sa tuile Personnage.

Si les animaux sont de familles différentes, le joueur retourne sa tuile Personnage (côté figé) : il ne pourra temporairement plus attraper le totem. En revanche, il pourra continuer à mémoriser les tuiles retournées par les autres joueurs ! Les deux tuiles Animal visibles sont ensuite retournées face cachée.



Puis le jeu reprend : **le joueur à gauche du joueur ayant attrapé le totem** retourne une tuile, et ainsi de suite.

Si par mégarde un joueur figé attrape le totem, il doit simplement le reposer à sa place et le jeu reprend son cours.

Réveil d'un Personnage figé

Deux options pour se réveiller :

1 Quand revient son tour, au lieu de retourner une tuile Animal, un joueur figé retourne sa tuile Personnage côté coloré et pourra de nouveau attraper le totem



2 Dès qu'un joueur retourne une tuile Lion, tous les joueurs figés retournent leur tuile Personnage côté coloré et pourront de nouveau attraper le totem.





Fin De Partie

À tout moment, si un joueur retourne une des 4 tuiles Lion, il la place face visible à côté du totem.

Petit à petit, l'image du lion va apparaître, annonçant son réveil : au moment où la quatrième et dernière tuile Lion est découverte, la partie s'arrête immédiatement !

Si tous les animaux n'ont pas été sauvés, les derniers restent cachés, effrayés par la présence du lion dans les parages !

Le joueur ayant la pile de tuiles la plus haute gagne la partie ! En cas d'égalité, les joueurs concernés sont tous déclarés vainqueurs !

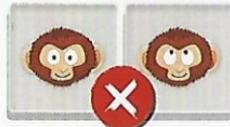


Variante « Œil Du Tigre »

5 ans et +



Pour cette variante, **seul le regard compte**, peu importent les familles d'animaux : il faut trouver des tuiles avec exactement le même regard (regard vers le haut, en face, vers le bas ou yeux fermés). Le reste du jeu est identique à la version de base. Il faudra donc être encore plus observateur et bien mémoriser la position de yeux sur les différents animaux !



Variante « Loi De la jungle »

6 ans et +



À leur tour, les joueurs laissent la tuile retournée face visible : il va donc y avoir de plus en plus de tuiles face visible. Dès qu'un joueur pense que 2 tuiles **exactement** identiques sont découvertes (même famille **ET** même regard), il doit se saisir du totem, le placer **immédiatement** sur une tuile et pointer l'autre tuile du doigt.

Si le joueur a raison, il gagne les 2 tuiles correspondantes et les empile près de sa tuile Personnage ; si le joueur s'est trompé, il est figé ! Le reste du jeu est identique à la version de base.

Créé par : Tom Vuarchex, Pierric Yakovenko, Marie Fort et Wilfried Fort.
Illustré par : Vainui de Castelbajac.

Visitez notre site internet : www.asmodee.com
Retrouvez la tribu Jungle Speed sur : www.junglespeed.com
et sur facebook : [@junglespeed](https://www.facebook.com/junglespeed)

