



UN JEU D'AMBIANCE « JUNGLESQUE » POUR 3 À 9 GIBBONS.

Nourriture, farniente et danse : que votre **vie de gibbon est douce** ... jusqu'à ce que **vos cris attirent l'attention du King**, le plus despotique de la jungle. Restez attentifs, **mémorisez ses demandes** et seuls les plus malins **s'enfuient avec les bananes !**

1. OBJECTIF

Recevoir le moins de cartes possible en réalisant correctement les séquences de gestes des Gibbons.

2. DISTRIBUER DES AVATARS

2.1 Un joueur est couronné premier King de la Jungle et place la carte Avatar King [e] devant lui.

2.2 Tous les autres choisissent un Avatar Gibbon différent. Il existe 4 Avatars Gibbon [d] : Je ne vois pas, Je n'entends pas, Je ne parle pas, Je me gratte. À 5 joueurs ou plus, certains joueurs auront le même avatar.

3. CONSTITUER LE PAQUET DE CARTES

3.1 Le paquet de cartes est composé des cartes Gibbon [a] correspondant aux Avatars choisis.

Si un Avatar n'est pas sélectionné, on retire les cartes Gibbons correspondantes.

3.2 Ajoutez ensuite les cartes spéciales (Pigeon, Régime de Bananes, Roi de la Jungle) [b].

3.3 Mélangez le tout et confiez le paquet au King.

4. CARTES BANANE

Le King place au centre de la table les cartes Banane [c] : toujours deux de moins que le nombre de joueurs, les unes à côté des autres.

5. DÉROULEMENT DU JEU

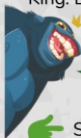
Le jeu se divise en différentes manches, elles-mêmes composées de plusieurs tours.

Un tour de jeu : Au début du tour, le King pioche la première carte du paquet, la révèle à tous, puis la garde en main, de sorte que les autres joueurs ne peuvent pas les voir.

« Souviens-toi : les cartes doivent être gardées dans l'ordre de pioche ! Sinon je ne peux pas vérifier les séquences ! »



Le joueur dont l'Avatar correspond à la carte doit réaliser, dans l'ordre exact, toute la séquence de cartes Gibbon dans la main du King. Le King vérifie si la séquence est correcte.



« Facile avec une seule carte, mais après... »

Si le joueur réussit, le King pioche une nouvelle carte et un nouveau tour commence.

S'il se trompe, la manche prend fin immédiatement.

6. CARTES SPÉCIALES

Les cartes spéciales interrompent le tour et mettent fin à la manche :

Régime de Bananes – Tous, sauf le King, attrapent une carte Banane.

Pigeon – Tous, sauf le King, imitent un pigeon, puis attrapent une carte Banane.

King de la Jungle – Le King se tape la poitrine ; seulement lorsqu'il a terminé, les autres peuvent attraper une carte Banane.

« Quelqu'un sera toujours privé de banane ! »



7. FIN DE MANCHE

La pénalité s'applique au joueur qui : se trompe dans la séquence, n'arrive pas à prendre une carte Banane ou agit par erreur (par exemple lorsque le Gibbon de son Avatar n'est pas sorti ou alors que le King est encore en train de se taper la poitrine) : il reçoit toutes les cartes de la main du King et les place face cachée devant lui.



« Si deux joueurs font une erreur au cours du même tour... je décide qui reçoit les cartes ! »

8. NOUVELLE MANCHE

À la fin d'une manche, remplacez les cartes Banane au centre. Chaque joueur donne sa carte Avatar au joueur situé à sa gauche, laissant place à un nouveau King de la Jungle.

9. FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève quand :

tous les joueurs ont été King deux fois, ou

le paquet de cartes est épuisé.

On compte alors les cartes en main de chaque joueur :

celui qui en a le moins gagne ;

en cas d'égalité, gagne celui qui imite le mieux un gibbon !

Auteur : Giuseppe Cascone
Illustration : Quaglia Games
Edition : Luigi Di Paola

