

JUNGLE TAQUIN

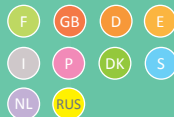
Author Yann Dupont • Design Bex Parkin



6-99

ans years
años Jahre

Jeu de dextérité et de rapidité
Game of dexterity and speed
Geschicklichkeits- und Geschwindigkeitsspiel
Juego de destreza y rapidez



JUNGLE TAQUIN

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x2



x15



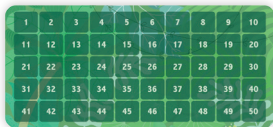
x15



x25



x2



x1

F Règle du jeu



6 - 99 ans



2 joueurs



15 min

Contenu : 2 plateaux, 2 sets de 15 tuiles en bois, 1 plateau de score, 2 pions, 2 sets de 15 cartes-défi.

Principe du jeu : Les joueurs ont le même plateau, avec les mêmes tuiles. 2 cartes-défi sont retournées : elles imposent aux joueurs de déplacer leurs tuiles afin de reproduire les positions indiquées sur les cartes. Les joueurs jouent en même temps et, à la manière d'un jeu de taquin, ils font glisser leurs tuiles sur le plateau. Dès qu'un joueur pense avoir réalisé les objectifs, il stoppe le jeu et l'on fait le décompte des points.

But du jeu : Être le premier à atteindre 50 points.

Préparation du jeu : Chaque joueur prend un plateau et 15 tuiles en bois : 1 tigre, 3 singes, 2 lémuriens, 2 guépards, 3 feuilles bleues, 4 feuilles vertes pour chaque joueur. Placez les 15 tuiles aléatoirement sur les plateaux de façon à laisser une case vide.

Triez les « cartes-défi » par couleur. Mélangez chaque paquet. Formez 2 pioches et posez-les, face cachée, au centre des joueurs. Posez le plateau de score à côté et positionnez les 2 pions sur la première case.



	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Déroulement du jeu : Le joueur le plus âgé révèle une carte défi de chaque paquet. Les deux joueurs jouent en même temps.

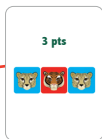
Ils déplacent les tuiles de leur plateau en les faisant glisser à la manière d'un jeu de taquin pour tenter de reproduire la figure imposée par la carte verte et/ou par la carte bleue.

Les cartes vertes imposent des combinaisons de certaines tuiles sur les plateaux. Les cartes bleues imposent des positions de certaines tuiles par rapport à d'autres tuiles. Dès qu'un joueur pense avoir terminé, il annonce la fin de la manche en utilisant un décompte : « 3, 2, 1... STOP ».

A la fin du décompte, les joueurs ne peuvent plus toucher leur plateau et on passe au décompte des points.

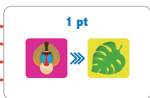
Décompte des points :

- Pour les « cartes-défi » vertes : on gagne les points indiqués par la carte quand on reproduit l'objectif de positionnement.



**Le joueur gagne
3 points**

- Pour les « cartes-défi » bleues : on gagne les points indiqués par la carte pour toutes les fois où la condition imposée par le défi est réalisée sur le plateau.



**Le joueur gagne 4x1 point
soit 4 points**

Les joueurs comptabilisent les points gagnés lors de la manche et avancent leur pion sur le plateau de score du nombre de cases équivalent. Puis on démarre une nouvelle manche.

NB: - Les joueurs peuvent réaliser l'objectif de la carte verte, celui de la carte bleue, ou les deux.

- Si un joueur ne réalise aucun des objectifs, il ne marque pas de points.

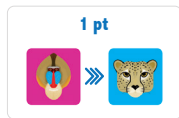
- Si le joueur qui a stoppé la manche n'a finalement rempli aucun des objectifs, il recule d'une case sur le plateau de score.

Fin du jeu: Dès qu'un joueur atteint la case 50 du plateau de score, il remporte la partie.

Un jeu de Yann Dupont.

« Cartes-défi » bleues :

Les cartes défi bleues sont des objectifs de placement d'une tuile par rapport à une autres. Les tuiles doivent être strictement à côté : en haut, en bas à gauche ou à droite. Les diagonales ne comptent pas.



➤ 1 point à chaque fois qu'une tuile « singe » est à côté d'une tuile « guépard ».



« Cartes-défi » vertes :

Les cartes défi vertes sont des objectifs de placement de plusieurs tuiles sur le plateau.



➤ Aligner les 3 tuiles : strictement à côté, dans cet ordre, à l'horizontale ou en verticale.



➤ Aligner les 4 tuiles : strictement à côté, dans cet ordre, à l'horizontale ou en verticale.



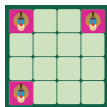
- Aligner les 4 tuiles « feuille verte » à l'horizontale ou en verticale puis placer d'un côté la tuile « tigre », et de l'autre une ligne des 3 tuiles « singe ».



- Entourer la tuile « tigre » des 4 tuiles « feuille verte ».



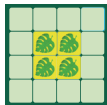
- Placer les 2 tuiles « guépard » dans 2 coins opposés (haut gauche et bas droit ou haut droit et bas gauche).



- Placer les 3 tuiles « singe » dans 3 coins (n'importe quels coins).



- Aligner en diagonale les 4 tuiles « feuille verte » (n'importe quelle diagonale).



- Placer les 4 tuiles « feuille verte » au centre du plateau.

GB Rules of the game



6-99 years



2 players



15 min

Contents: 2 boards, 2 sets of 15 wooden tiles, 1 scoreboard, 2 checkers and 2 sets of 15 challenge cards.

How the game works: The players have identical boards, with the same tiles. 2 challenge cards are turned over: they challenge the players to move their tiles around the board in order to replicate the positions shown on the cards. The players play at the same time and slide their tiles around their boards, just like in a sliding tile puzzle. As soon as one player believes that they have completed the objectives set, they bring play to a halt and the players' points are counted.

Aim of the game: Be the first to score 50 points.

Game set-up: Each player takes a board and 15 wooden tiles: 1 tiger, 3 monkeys, 2 lemurs, 2 cheetahs, 3 blue leaves and 4 green leaves per player. Place the 15 tiles at random on each of the boards, leaving one space empty on each board.

Sort the challenge cards by colour, dividing them into 2 piles. Shuffle the piles and place them, face down, between the players. Position the scoreboard next to the piles and place the 2 checkers on the first square.



	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

How to play: The eldest player turns over one challenge card from each deck.

The two players play at the same time.

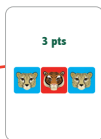
They move the tiles on their respective boards by sliding them - just like a sliding tile puzzle - to try and replicate the configuration indicated on the green card and/or the blue card.

Green cards require players to recreate specific tile combinations on the board.
 Blue cards require tiles to be positioned in specific ways in relation to other tiles.
 As soon as one of the players thinks they have finished, they announce the end of the round by counting down: "3, 2, 1... STOP".

Once the countdown has finished, the players are no longer allowed to touch their boards. Points are then counted.

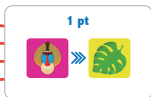
Counting points:

- For green challenge cards: the player scores the number of points indicated on the card when they have replicated the target configuration.



**The player scores
3 points.**

- For blue challenge cards: the player scores the points shown on the card each time the target conditions set in the challenge have been achieved on the board.



**The player scores 4 x 1
point or 4 points.**

The players count the number of points scored during the round and move their checkers forward on the scoreboard by the equivalent number of squares. Then, a new round starts.

Please note: - Players may complete the challenge on the green card, the challenge on the blue card, or both challenges.

- If a player fails to complete either challenge, they do not score any points.

- If it turns out that the player who stopped play has failed to complete any of the challenges, that player has to move their checker back by one space on the scoreboard.

End of the game: As soon as a player reaches the “50” square on the scoreboard, they have won the game.

A game by Yann Dupont.

Blue challenge cards:

Blue challenge cards require certain tiles to be positioned in specific ways in relation to other tiles. The tiles must be next to each other: top, bottom left or right. Diagonals do not count.

1 pt



1 point is scored each time a “monkey” tile is next to a “cheetah” tile.



Green challenge cards:

Green challenge cards require players to recreate specific tile combinations on the board.



Position the 3 tiles in a line: directly adjacent to each other, in this order, horizontally or vertically.



Position the 4 tiles in a line: directly adjacent to each other, in this order, horizontally or vertically.



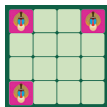
- > Position the 4 “green leaf” tiles in a line horizontally or vertically, then position the “tiger” tile on one side, and a line of 3 “monkey” tiles on the other side.



- > Surround the “tiger” tile with 4 “green leaf” tiles.



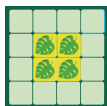
- > Position the 2 “cheetah” tiles in 2 opposite corners of the board (top left and bottom right, or top right and bottom left).



- > Position the 3 “monkey” tiles in 3 corners of the board (any corners are accepted).



- > Position the 4 “green leaf” tiles in a diagonal line (any diagonal is accepted).



- > Position the 4 “green leaf” tiles in the centre of the board.



DJ00800



3, rue des Grands Augustins
75006 – Paris – France
www.djeco.com



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

[Adresses sur quefairedemesdechets.fr](http://Adresses.sur.quefairedemesdechets.fr)

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile.
Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas
dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele.
Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.