



DONKEY KONG™

LES RÈGLES

Un jeu de Tom & Yako

**JUNGLE SPEED® DONKEY KONG®
EST UN JEU POUR 2 À 8 JOUEURS.**

★ BUT DU JEU

- Se débarrasser de toutes ses cartes en premier.

OU

- Avoir le moins de cartes possible lorsque toutes les bananes ont été mises dans le tonneau.

★ PRÉPARATION

Distribuez le plus équitablement possible les 67 cartes, face cachée, entre tous les joueurs (ils ne les regardent pas). Chaque joueur forme ainsi sa réserve.

- 1 Placez le **tonneau** au centre de la table.
- 2 Éparpillez les **bananes** autour du tonneau de façon aléatoire.
- 3 Enfin, placez le **totem** par-dessus le tonneau (il fait office de couvercle).



★ VOCABULAIRE

Tout au long des règles on parlera de :

RÉSERVE : pour désigner le tas de cartes face cachée d'un joueur ;

DÉFAUSSE : pour désigner le tas de cartes face visible d'un joueur ;

POT : pour désigner le tas de cartes placées sous le tonneau.

★ LA PARTIE PEUT COMMENCER

Chacun leur tour (dans le sens des aiguilles d'une montre) les joueurs dévoilent une carte de leur réserve devant eux, formant ainsi leur défausse, puis la recouvrent au tour suivant.

On ne joue qu'avec une seule main, l'autre ne doit jamais intervenir (elle peut éventuellement tenir la réserve).

Les cartes doivent être retournées vers les autres, comme dans l'exemple ci-après :



★ DUELS

Lorsque deux joueurs ont retourné le **même dessin** (la couleur n'a aucune importance), il y a duel entre eux. Les autres n'ont pas à intervenir.

La mission à réaliser pour remporter le duel dépend de l'endroit où se trouve le totem :

SI LE TOTEM EST POSÉ SUR LE TONNEAU :



Le premier des deux joueurs qui attrape le totem gagne le duel, puis replace le totem **sur la table**, près du tonneau.

SOYEZ MALINS MAIS PAS MÉCHANTS

Lorsqu'un litige apparaît pour savoir qui a attrapé le totem en premier, il ne sert à rien de le tirer à soi brutalement. On essaie d'abord de déterminer qui a le plus grand nombre de doigts en contact avec le totem et, en cas d'égalité, celui qui a la main dessous est déclaré vainqueur.

SI LE TOTEM EST POSÉ SUR LA TABLE :



Le premier des deux joueurs qui place une banane à l'intérieur du tonneau gagne le duel. Le totem reste à sa place.

SOYEZ COMPÉTITIFS MAIS LOYAUX

Si les deux joueurs ont placé une banane à l'intérieur du tonneau, le gagnant est celui qui l'a placée en premier ! Quoi qu'il arrive, ne retirez jamais de banane du tonneau pendant la partie.

Le perdant récupère la défausse du gagnant, ainsi que la sienne et les cartes du pot, s'il existe (voir ci-après), et les place face cachée sous sa réserve.

On relance ensuite le jeu normalement en recommençant par le perdant.

Tant que la carte visible d'une défausse n'est pas recouverte, elle peut provoquer un duel.



CARTES FLÈCHES :

Lorsqu'une carte Flèches est dévoilée, **tous les joueurs** sont concernés et tentent d'attraper le totem ! C'est celui

qui l'attrape en premier qui l'emporte. Il place sa défausse dans le pot et doit replacer le totem sur le tonneau (**le totem revient toujours sur le tonneau à la suite d'une carte Flèches !**). Puis il recommence à jouer.

En cours de partie, le totem change de place ! Tantôt sur le tonneau, tantôt sur la table. À vous de repérer rapidement quelle mission réaliser à chaque fois !

★ ERREUR ET CHÂTIMENT

Si un joueur qui croit être en duel (alors qu'il ne l'est pas) touche le totem ou une banane, il ramasse humblement et sans broncher les défausses de tous les joueurs, ainsi que les cartes du pot. Si le totem a été déplacé, remplacez-le où il était.

Les joueurs en duel ne sont pas concernés par cette punition (si par exemple l'un d'entre eux attrape le totem au lieu d'attraper une banane).

Bien sûr, vous pouvez répartir équitablement les bananes autour du tonneau entre deux tours.

★ FIN DE PARTIE

Il y a deux façons de finir la partie :

- 1 **Quand un joueur n'a plus de cartes ;**
- 2 **Quand il n'y a plus de bananes sur la table.**

- 1 Lorsqu'un joueur dévoile sa dernière carte, celle-ci reste en jeu pendant que les autres joueurs continuent à jouer. Il n'a pas gagné tant qu'il ne s'est pas débarrassé de sa défausse. Dès que c'est le cas, il est immédiatement déclaré vainqueur. Si plusieurs joueurs se débarrassent de leurs dernières cartes au même moment, ils sont tous déclarés vainqueurs.

Cas particulier : si la dernière carte d'un joueur est une carte Flèches et que celui-ci n'attrape pas le totem, il est considéré perdant. Il ramasse les défausses de tous les joueurs, ainsi que les cartes du pot. Puis il recommence ensuite à jouer.

- 2 Si la dernière banane est placée à l'intérieur du tonneau, la partie prend fin immédiatement. Chaque joueur compte les cartes qu'il lui reste (réserve + défausse). Celui ou ceux qui en ont le moins sont déclarés vainqueurs.

★ VARIANTE POUR DEUX JOUEURS

Le déroulé de la partie est le même, mais chaque joueur a deux défausses et retourne ses cartes de façon alternée sur celles-ci.

Lorsqu'un joueur dévoile la première carte de sa réserve, il la place sur sa première défausse. Sa prochaine carte sera placée sur l'autre défausse, puis de nouveau sur la première, etc.

JOUEUR 1



JOUEUR 2

Si le même symbole apparaît sur les deux défausses d'un même joueur, il ne doit pas attraper le totem ou placer de banane dans le tonneau. Un duel n'a lieu que quand le même symbole apparaît sur deux défausses de joueurs différents.

Lors d'un duel, le perdant récupère les deux défausses du gagnant, ainsi que les siennes et les cartes du pot.

Quand une carte Flèches est dévoilée, résolvez-la normalement, puis le vainqueur place ses **deux défausses sous le tonneau**.

CRÉDITS

Créé par : « Tom & Yako » (Thomas Vuarchex et Pierrick Yakovenko)

Édité par Zygomatic - Asmodee Group

www.zygomatic-games.com

Jungle speed est une marque déposée d'Asmodee Group.

Visitez notre site internet : www.asmodee.com

Graphisme : Axel Mahé



Adresses sur quefairedelesdechets.fr



© Nintendo