

P-1

Jungle Rumble

Les règles du jeu

P0

Jungle Rumble traduction française des règles du jeu

Remerciements particuliers à nos amis félins : Blossom, Tangerine, Zephyr, Peter

But du jeu	1
Contenu du jeu	1
Préparation de départ	2
Comment jouer	3
Phase de Réveil	4
Phase d'Action	5
Cartes Action :	
Tiger Boss	5
Bull Brother	5
Beaver Man	6
Raccoon Girl	6
Monkey Boy	7
Phase de continuité	8
Phase d'Alimentation	9
Terminer la Partie	10
Décompte Final	10
Conseils stratégiques	11
Crédits	11

P1

But du jeu

Au plus profond de la jungle Ronbaru, se trouve un petit village où on doit élire un nouveau grand chef ! Faîte appel à l'aide de vos petits chatons assistants ! Vous pouvez les assigner à un travail d'ouvrier et ils peuvent dispatchés pour exploiter l'aide des animaux de la jungle, ou bien vous pouvez les employer comme commerçant chargé de l'acquisition d'or ou de nourriture supplémentaire pour

obtenir plus de points de victoire. Construisez le meilleur village et devenez le prochain grand chef du village !

Ce jeu nécessite de la planification, de la stratégie et d'être rusé comme un renard ! Les joueurs construisent leur village en développant leur tribu de petits chatons assistants et en étendant votre ferme pour parvenir à atteindre le statut de grand chef de village. Avez-vous tout ce qu'il faut pour y réussir ? Préparez-vous au combat !

Contenu

34 tuiles de terrain

24 tuiles de petit chaton assistant

1 tuile de premier joueur

24 jetons de nourriture

32 jetons de voie d'eau

20 jetons d'or

9 jetons de pénalité

10 jetons de magasin

5 cartes action animaux de la jungle

4 cartes résumé du tour de jeu

1 livret de règles

P2

Mise en Place

1. Les joueurs prennent chacun une tribu différente de petits chatons.

2. Déterminez le nombre de ressources qui seront mises en jeu.

a) le nombre de champs et de jetons d'eau dépend du nombre de joueurs.

Placez les ressources appropriées dans la réserve commune selon les éléments suivants :

I. Pour une partie à 2 joueurs : 22 champs, 22 jetons de voie d'eau, toutes les tuiles chatons assistants des 2 tribus choisies.

II. Pour une partie à 3 joueurs : 25 champs, 25 jetons de voie d'eau, toutes les tuiles chatons assistants des 3 tribus choisies.

III. Pour une partie à 4 joueurs : 30 champs, 28 jetons de voie d'eau, toutes les tuiles chatons assistants des 4 tribus choisies.

b) Remettez les éléments restants dans la boîte.

3. Chaque joueur prend dans la réserve commune, 2 champs, 1 jeton d'eau, 2 chatons assistants (de leur tribu), 4 unités de nourriture et un or. Laissez les autres éléments inutilisés dans la réserve.
4. Chaque joueur place son matériel devant lui, de manière à ce que ses deux champs soient adjacents mais séparés par un jeton d'eau (comme indiqué sur l'image). Pour le reste de la partie, les champs et les jetons d'eau qui auront été placés ne pourront plus être retirés ni réarrangés. Les futurs champs et les jetons d'eau devront être construits de manière adjacente à ceux déjà en place (voir p5 Cartes Action pour les règles de placement).
5. Après avoir décidé qui serait le premier joueur, ce joueur prend le jeton de premier joueur et le place devant lui au début de son premier tour. De plus, il reçoit un jeton de nourriture supplémentaire pour commencer en premier (voir page 3 Phase de Réveil).
6. La partie peut maintenant commencer.

P3

Comment Jouer

La partie se déroule en plusieurs manches. A chaque manche, le joueur actif choisit un carte action Animal de la Jungle et il réalise cette action autant de fois qu'il le souhaite, si, bien sûr, il a assez d'ouvriers réveillés pour le faire. Ensuite, en commençant par le joueur qui est à gauche du joueur actif, chaque joueur peut choisir d'utiliser cette même action une fois pendant la « phase de continuité », s'ils ont au moins un ouvrier réveillé. L'exécution de l'action de l'animal de la jungle choisie par le joueur actif, s'étale sur quatre phases :

1. **Phase de Réveil** : Réveillez les ouvriers et/ou vendez des objets aux commerçants (voir page 4 Phase de Réveil).
2. **Phase d'action** : Choisissez une des cinq cartes action Animal de la jungle et suivez les actions comme indiqué sur le recto de la carte.
3. **Phase de continuité** : Pendant leur tour, et dans le sens horaire, chacun des joueurs peut choisir de suivre ou de ne pas suivre les actions choisies par le joueur actif et sa carte action animal de la jungle.
4. **Phase d'alimentation** : Pour chacun de ses ouvriers et de ses commerçants, le joueur actif paye deux unités de nourriture.

Lorsque le premier joueur termine sa phase d'alimentation, pendant son tour de joueur actif, le contrôle est passé au joueur à sa gauche et le jeu se poursuit dans le sens horaire. Les phases du joueur actif (Réveil, Action, Continuité, Alimentation) sont ensuite réalisées de la même manière qu'avec le premier joueur, mais avec les exceptions suivantes :

P4

1. Pendant la phase d'action, les cartes action Animal de la jungle qui ont déjà été choisies, ne peuvent plus être choisies. Le joueur actif doit choisir n'importe quelle carte action restante, disponible et il doit suivre les actions inscrites sur la carte.
2. Si chaque joueur a terminé son tour en tant que joueur actif et que le jeu est revenu au joueur qui a le jeton de premier joueur (les phases 1 à 4 ont été terminées par chacun des joueurs), la manche est terminée.

3. Placez une unité de nourriture sur chacune des cartes action animal qui n'ont pas été choisies pendant la dernière manche. La prochaine fois que ces cartes seront choisies (dans les manches suivantes), la nourriture accumulée reviendra au joueur actif qui les choisira. Tous les joueurs prennent leur cartes action et les replace au milieu de la zone de jeu. Le jeton de premier joueur est passé au joueur à gauche, et la manche suivante peut commencer par ce nouveau premier joueur.

Pour plus de renseignement sur les commerçants, voir page 7 Cartes Action – Monkey Boy

Phase de Réveil

Pendant la phase de réveil, le joueur actif peut faire les choses suivantes :

1. Réveiller un ouvrier : Prenez une carte ouvrier endormi pour la retourner sur le côté réveillé. Si aucun des ouvriers n'est en train de dormir, alors le joueur actif reçoit, en compensation, une unité de nourriture, venant de la réserve. Si le joueur actif a 2 ouvriers ou plus en train de dormir, le joueur peut réveiller les autres assistants au prix d'une unité de nourriture par assistant.
2. Vendre des marchandises : Vendez 1 objet à chaque commerçant et placez-le sur leur tuile. Les objets qui peuvent être vendus à un commerçant sont la nourriture et l'or. Dès que le joueur actif a vendu de l'or ou de la nourriture à un commerçant, il ne peut plus vendre que ce type d'objet à ce commerçant et ce jusqu'à la fin de la partie.

P5

Cartes Action

Tiger Boss : le joueur actif qui choisit la carte action Tiger Boss peut envoyer 1/2/3/4/5/6 ouvriers pour recevoir respectivement 2/5/8/12/16/20 unités de nourriture. Un maximum de 6 assistants en même temps peut être envoyé pour cette action.

Bull Brother : le joueur actif qui choisit la carte action Bull Brother peut envoyer 1/2/3/4/5/6 ouvriers pour labourer respectivement 1/2/3/4/5/6 champs. Un maximum de 6 ouvriers, en même temps, peut être envoyé pour cette action. Après avoir reçu la tuile champ de la réserve, placez-la immédiatement dans la zone de votre ferme.

Règles de bases pour le placement d'un champ dans une ferme :

1. Il doit être placé de manière adjacente à côté d'un champ voisin. Vous ne pouvez pas le placer en diagonale (coin à coin), cela ne compte pas.
2. Il ne peut pas être placé sur un autre champ.
3. Une fois qu'il a été placé, il ne pourra plus être déplacé.

P6

Beaver Man : Le joueur actif qui choisit la carte action Beaver Man peut envoyer 1/2/3/4/5/6 ouvriers pour creuser respectivement 1/2/3/4/5/6 voies d'eau. Un maximum de 6 ouvriers, en même temps, peut être envoyé pour cette action.

Après avoir obtenu le jeton de voies d'eau de la réserve, placez-le immédiatement dans votre ferme.

Les règles de base des placements de voies d'eau dans une ferme sont les suivantes :

1. Elle doit être placée le long du bord non irrigué d'un champ de votre ferme.
2. Selon comment elle a été placée, elle irriguera un ou deux champs.
3. Une fois placée, elle ne peut plus être déplacée.

*Pendant la phase d'alimentation, chaque champ va produire une unité de nourriture pour chaque bord irrigué. Si les champs produisent plus de nourriture que le joueur en a besoin à la fin de la phase d'alimentation, le surplus est défaussé.

Raccoon Girl : Le joueur actif qui choisit la carte action Raccoon Girl peut envoyer 1/2/3/4/5/6 ouvriers pour acquérir respectivement 1/2/3/4/5/6 ors. Un maximum de 6 ouvriers, en même temps, peut être envoyé pour cette action.

P7

Monkey Boy : Le joueur actif qui choisit la carte action Monkey Boy peut envoyer 1/2/3/4/5/6 ouvriers pour payer respectivement 1/2/3/4/5/6 ors pour acquérir 1/2/3/4/5/6 ouvriers. Un maximum de 6 ouvriers ou de commerçants, en même temps, peut être employé pour cette action.

Lorsque vous employez les ouvriers ou les commerçants, faites l'acquisition de vos jetons d'assistants chatons correspondants, qui sont dans la réserve. Si un joueur n'a plus aucun de ses assistants dans la réserve, il peut alors faire l'acquisition des assistants chatons venant d'autres tribus et qui sont dans la réserve.

Règles de base pour l'utilisation des ouvriers et des commerçants :

1. Dès qu'un joueur a choisi si le nouvel assistant chaton qu'il emploie est un ouvrier ou un commerçant, cela ne peut plus être changé.
2. Si l'assistant a été choisi pour être un ouvrier, placez la tuile de l'assistant, dans son état réveillé, à côté des autres.
3. Si l'assistant a été choisi pour être un commerçant, placez la tuile de l'assistant, dans son état réveillé, à côté des autres et placez un jeton blanc de magasin sur la carte pour indiquer que c'est un commerçant. A partir de maintenant (en ne comptant pas cette manche), pour chaque phase de réveil, le joueur pourra vendre une marchandise d'une seule sorte à ce commerçant.

Remarque : le commerçant ne peut pas être envoyé comme ouvrier.

Ouvrier

Commerçant

P8

Phase de continuité

Pendant la phase de continuité, le jeu continue à se dérouler dans le sens horaire pour chacun des joueurs, en commençant par le joueur à gauche du joueur actif. Chaque autre joueur peut utiliser jusqu'à un de ses ouvriers pour réaliser la même action que celle choisie par le joueur actif. Les situations suivantes peuvent apparaître :

1. Chacun des joueurs qui a choisi de « suivre » l'action choisie par le joueur actif, peut envoyer un de ses ouvriers réveillés pour réaliser cette action une seule fois.

2. Les joueurs peuvent alternativement décider de « passer » en n'envoyant pas d'ouvrier pour réaliser l'action choisie par le joueur actif, mais à la place ils retournent un de leurs ouvriers endormi sur l'état réveillé. Si tous les ouvriers de ce joueur sont déjà réveillés, ce joueur peut recevoir, en compensation, une unité de nourriture venant de la réserve.

3. Pendant cette phase, les joueurs qui décident de suivre le joueur actif, ne peuvent pas payer des unités de nourriture pour réveiller leurs ouvriers.

Dès que tous les autres joueurs ont réalisé leur tour, soit en passant, soit en suivant le joueur actif, retournez la carte action animal de la jungle (pour indiquer qu'elle n'est plus en jeu pour cette manche), et cela termine la phase de continuité.

P9

Phase d'alimentation

Pendant la phase d'alimentation, le joueur actif doit payer 2 unités de nourriture pour chaque ouvrier et chaque commerçant qu'ils veulent laisser nourrir. **Règles de base pour nourrir :**

1. Cela n'a pas d'importance que le chaton assistant soit réveillé ou endormi – de toute façon ils voudront être nourris.

2. Le nombre total d'unités de nourriture qui sont nécessaires pour nourrir les chatons assistants peut être réduit d'une unité pour chaque champ adjacent à une voie d'eau.

3. S'il n'y a pas assez de nourriture pour nourrir tous les assistants chatons, un assistant peut alors être « renvoyé » en échange de 3 unités de nourriture. Si l'assistant était un commerçant, tous les objets qu'il avait acquis sur sa tuile, seront perdus et ne seront donc pas comptés lors du décompte final.

Payez 4 unités de nourriture pour 2 chatons

Si 1 chaton endormi est renvoyé, payez juste 2 unités de nourriture pour un chaton.

« Renvoyé » en échange de 3 unités de nourriture.

4. Si le joueur n'arrive pas à nourrir des assistants chatons sans les renvoyer, il doit accepter le jeton de pénalité (-3 PV) pour chaque assistant chaton qui n'a pas été nourri pour cette manche.

5. Ces règles pour nourrir doivent être appliquées à tous les assistants chatons, sans tenir compte du fait qu'ils soient ouvriers ou commerçants.

P10

Fin de la partie

La partie se termine immédiatement à la fin de la manche, si une des trois conditions suivantes est remplie (dans ce cas passez directement à la phase de décompte final) :

1. Lorsqu'un joueur choisit l'action Bull Brother et qu'il prend donc tous les champs restants.

2. Lorsqu'un joueur choisit l'action Beaver Man et qu'il prend donc toutes les voies d'eau restantes.

3. Lorsqu'un joueur choisi l'action Monkey Boy et qu'il emploie les tuiles assistants chatons d'une autre tribu.

Phase de décompte final

Inscrivez les scores de chaque joueur sur une feuille blanche.

Calculez les scores finaux de la manière suivante :

1. Pour chaque ouvrier ou commerçant : 3 pts chacun.
2. Pour les objets vendus à chaque commerçant : Unités de nourriture : 2 points chacune ; Or : 3 points chacun.
3. Comptez les points pour chaque combinaison d'eau/champ. Si une voie d'eau n'irrigue qu'un seul champ, elle vaut 1 seul point. Si elle irrigue deux champs, alors elle vaut 2 points. Les champs qui n'ont pas de voie d'eau adjacente ne rapportent pas de points.
4. Stock inutilisé : pour chaque or inutilisé : 1 point. Pour chaque série de 2 nourritures : 1 point pour chaque paire.
5. Jetons de pénalité : Ajoutez aussi les jetons de pénalité : -3 points.
6. Enfin pour chaque ouvrier qui n'est pas en train de dormir à la fin de la partie, ajoutez une unité de nourriture en plus.

- Ouvrier qui ne dort pas, ajoutez une unité de nourriture en plus.

- Objets vendus au commerçant 1pt 1pt

↑ ↑

Ouvrier 3x2 = 6 points

↑

Commerçant 3 points.

2 nourritures : 1pt

Irrigue seulement 1 champ, elle vaut 1 pt.

1 or : 1 pt

Elle irrigue deux champs

*Total pour les voies d'eau

Elle vaut alors 2 points

2+2+2+1 = 7 points

-3 points

P11

Conseils Stratégiques

1. Les ouvriers sont vraiment très utiles alors essayez de les garder occupés.
2. N'oubliez pas aussi de réveiller un ouvrier pendant la phase de Réveil.

3. Essayez de bien planifier et de bien vous organiser pour obtenir assez d'ouvriers et assez de ressources.
4. Pensez aussi à ce que les autres joueurs planifient et essayez d'éviter de perdre gros en faisant uniquement des gains à court terme.
5. Gardez toujours une attitude positive (enjouée), et vous aurez ainsi une meilleure expérience du jeu.

Crédits

Auteurs : Eros Lin, Nightsorrow Chou, Zeldaaa Ling

Illustration : Acoryo Lee

Traduction japonaise : Dan Dan et Wei Wei

Traduction anglaise : Julius Adolph Howlett

Traduction Française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :

Les auteurs et éditeurs voudraient remercier les testeurs et les groupes d'utilisateurs qui ont passé beaucoup de temps et d'énergie à concevoir et à offrir des retours construits de grandes valeurs. Vos encouragements et vos efforts ont fait de Jungle Rumble une réalité dans un temps vraiment très court. Nous espérons vous rencontrer bientôt pour jouer avec vous !

Si vous avez des commentaires ou des suggestions, veuillez nous contacter :

Email : erosbgstudio@gmail.com

Facebook : <https://www.facebook.com/ErosBgStudio>

Blog : <http://erostw.pixnet.net/blog>