



**Un jeu de Valéry Fourcade illustré par Sofi**  
De 2 à 5 joueurs - De 6 à 106 ans

*Il était une fois, dans une jungle extraordinaire, des éléphants qui vivaient dans des arbres. Ils se déplaçaient de liane en liane ou sautaient par-dessus les arbres. Mais leur vie n'était pas si tout repos car les arbres pouvaient disparaître ou se déplacer. Attention à ne pas tomber...*



**MATÉRIEL :**

- 36 cartes **Arbre**
- 8 cartes **Action** réparties comme suit :
  - 3 cartes **Disparition d'arbre**
  - 2 cartes **Déplacement d'arbre**
  - 2 cartes **Déplacement d'éléphant**
  - 1 carte **Saut d'éléphant**
- 4 cartes **Règle du jeu**
- 10 jetons **Éléphant** de 5 couleurs différentes.

**PRÉPARATION DU JEU :**

Chaque joueur reçoit 2 jetons **Éléphant** de sa couleur.

Les 36 cartes **Arbre** sont disposées sur la table, face visible, pour former un carré de 6 par 6 représentant la jungle.

Les 8 cartes **Action** sont mélangées, et le paquet est retourné face cachée. Il servira de pioche pendant tout le jeu.

**BUT DU JEU :**

Être le dernier à posséder un de ces éléphants dans la jungle.



**LE JEU**

Chaque joueur est obligé pour être le 1<sup>er</sup> joueur, tout au long de la partie, à jouer en premier (dans les parties suivantes, on change de 1<sup>er</sup> joueur).

Il peut d'abord l'un de ses 2 jetons **Éléphant** sur une carte **Arbre** de son choix en respectant les contraintes suivantes :

On ne peut placer son jeton **Éléphant** ni sur une carte **Arbre** déjà occupée par un autre éléphant, ni sur les cartes **Arbres** adjacents (horizontaux ou verticaux, en dessous, à droite et à gauche) à une carte **Arbre** déjà occupée par un éléphant adverse.

Le joueur situé à la gauche du 1<sup>er</sup> joueur procède comme indiqué précédemment et ainsi de suite pour tous les joueurs, jusqu'à ce que tous les joueurs ait placé ses 2 jetons **Éléphant**.

**Règles :** Dans le reste du jeu, après la prise de pioche, avant de tout, les jetons **Éléphant** et leurs contraintes sont qu'un jeton **Éléphant** ne pourra pas aller sur une carte **Arbre** déjà occupée par un autre jeton **Éléphant**.

Le 1<sup>er</sup> joueur retourne ensuite la carte **Action** située au sommet de la pioche, et effectue, dans l'ordre, ses actions (par **TOUTS** les joueurs, en commençant toujours par le 1<sup>er</sup> joueur retourné).



- 1) Les actions, si elles sont possibles, sont toujours obligatoires :

- 2) Si, à l'issue de l'effet d'une carte **Action**, un jeton **Éléphant** atterrit sur un emplacement vide (sans arbre pour l'accueillir), le jeton **Éléphant** concerné est éliminé du jeu.

Lorsque tous les joueurs ont effectué l'action concernée :



la carte **Action** est défaussée. Le 1<sup>er</sup> joueur tire une nouvelle carte **Action** et, à son tour, chaque joueur effectue la nouvelle action. Si il n'y a plus de cartes **Action** dans la pioche, les cartes **Action** défaussées sont remélangées pour reformer la pioche.



### LES DIFFÉRENTES CARTES ACTION :



#### Carte Disparition d'arbre :

Chaque joueur à son tour choisit une carte **Arbre** de la jungle qui rassemble une ou des cartes **Éléphant**, et la retire du jeu.

#### Carte Déplacement d'arbre :

Chaque joueur à son tour sélectionne une carte **Arbre** qui n'a pas été déplacée par un autre joueur dans la jungle sur l'emplacement vide voisin (au dessus, en dessous, à droite ou à gauche). Il peut y avoir un **Éléphant** (ou pas) sur l'arbre déplacé.



Une carte **Arbre** ne peut pas être déplacée au-delà de la jungle de départ formée par le carré de 30 arbres. Si aucun déplacement d'arbre n'est possible, le 1<sup>er</sup> joueur tire la carte **Action** suivante.



#### Carte Déplacement d'éléphant :

Chaque joueur à son tour, déplace ses jetons **Éléphant** (l'un plus l'autre immédiatement après) sur une carte **Arbre** voisine non occupée (au-dessus, en dessous, à droite ou à



gauche de la carte de départ). Si un **Éléphant** ne peut pas se déplacer à droite, et le jeton **Éléphant** qui ornait son chemin du jeu. Le déplacement en diagonale n'est pas autorisé.

#### Carte Saut d'éléphant :

Chaque joueur à son tour, sélectionne ses jetons **Éléphant** (l'un plus l'autre immédiatement après) en sautant :

- soit par-dessus une carte **Arbre** (sélection de haut) pour aller en dessous sur la prochaine carte **Arbre** non occupée.
  - soit par-dessous un déplacement, afin pour aller se reposer sur la prochaine carte **Arbre** non occupée.
- Le saut est diagonal n'est pas autorisé.



### LE GAGNANT :

La partie s'arrête dès qu'il ne reste plus qu'une seule couleur de jetons **Éléphant** dans la jungle. Le damier joueur encore dans la jungle gagne la partie.



La collection **Jeu de Poches**, c'est aussi :  
Babyone, Braic & Toca, Brouph'o, in Extremis, Looupala, Marabout, Miva, Rapidaroco, Sky my husband, ...

Plus d'infos sur [www.interlude-games.com](http://www.interlude-games.com)