

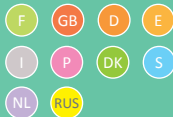
JUNGLE TAQUIN

Author Yann Dupont • Design Bex Parkin



ans years
años Jahre
6-99

*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



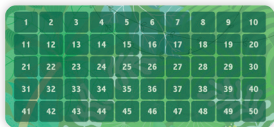
x15



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 coté 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.

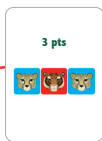
Ils déplacent les tuiles de leur plateau en les faisant glisser à la manière d'un jeu de taquin pour tenter de reproduire la figure imposée par la carte verte et/ou par la carte bleue.

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.

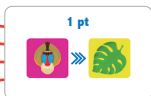
Décompte des points :

- 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.

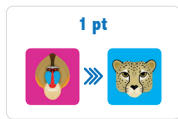
- Si le joueur qui a stoppé la manche n'a finalement rempli aucun des objectifs, il recule d'une case sur le plateau de score.

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.



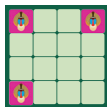
- > Aligner les 4 tuiles « feuille verte » à l'horizontale ou en verticale puis placer d'un côté la tuile « tigre », et de l'autre une ligne des 3 tuiles « singe ».



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



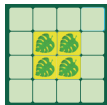
- > Placer les 2 tuiles « guépard » dans 2 coins opposés (haut gauche et bas droit ou haut droit et bas gauche).



- > 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.

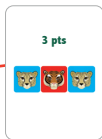
They move the tiles on their respective boards by sliding them - just like a sliding tile puzzle - to try and replicate the configuration indicated on the green card and/or the blue card.

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.

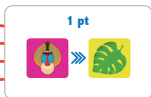
Counting points:

- 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.

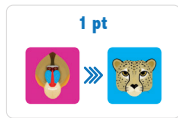
- If it turns out that the player who stopped play has failed to complete any of the challenges, that player has to move their checker back by one space on the scoreboard.

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 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.



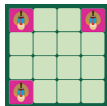
- > Position the 4 "green leaf" tiles in a line horizontally or vertically, then position the "tiger" tile on one side, and a line of 3 "monkey" tiles on the other side.



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



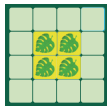
- > Position the 2 "cheetah" tiles in 2 opposite corners of the board (top left and bottom right, or top right and bottom left).



- > 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.

D Spielregeln



6-99 Jahre



2 Spieler



15 min

Inhalt: 2 Spielpläne, 2 Sets mit je 15 Holzteilen, 1 Punktetafel, 2 Punktechips, 2 Sets Challenge-Karten.

Spielidee: Ihr habt identische Spielpläne und identische Holzteile. Zwei Challenge-Karten werden aufgedeckt: auf ihnen seht ihr, wie ihr die Holzteile auf euren Spielplänen bewegen müsst, um die Konstellationen der Karte zu erreichen. Ihr spielt beide gleichzeitig und schiebt eure Holzteile über eure Spielpläne, wie bei einem Schiebepuzzle. Sobald ein Spieler glaubt, er hat die Ziele erreicht, stoppt er das Spiel und ihr zählt die Punkte der Runde.

Ziel des Spiels: Wer als Erster 50 Punkte hat, gewinnt!

Spielvorbereitung: Ihr nehmt euch beide je einen Spielplan und ein Set mit 15 Holzteilen: 1 Tiger, 3 Affen, 2 Lemuren, 2 Geparden, 3 blaue Blätter und 4 grüne Blätter pro Spieler. Legt die 15 Holzteile jeweils beliebig auf eure Spielpläne, wobei je ein Feld auf den Spielplänen offen bleibt.

Sortiert die Challenge-Karten nach ihrer Farbe und mischt dann beide Farben getrennt voneinander. Legt die Karten als Stapel verdeckt zwischen die Spieler. Legt die Punktetafel neben die Stapel und die beiden Punktechips auf das erste Feld der Tafel (die 1).



1	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

Spielverlauf: Der ältere Spieler deckt je eine Challenge-Karte von beiden Stapeln auf. Beide Spieler spielen gleichzeitig.

Beide Spieler verschieben jeweils die Holzteile auf ihrem Spielplan - wie bei einem Schiebepuzzle - und versuchen, die Konstellationen auf der grünen und/oder der blauen Karte nachzubilden.

Um mit den grünen Karten zu punkten, müsst ihr bestimmte Kombinationen von Holzteilen auf eurem Spielplan bilden.

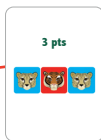
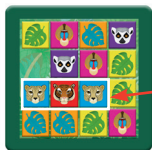
Um mit den blauen Karten zu punkten, müsst ihr Holzteile auf bestimmte Art und Weise relativ zu anderen Holzteilen positionieren.

Sobald ein Spieler glaubt, er ist fertig, erklärt er die Runde für beendet, indem er runterzählt: „3, 2, 1 ... STOPP!“.

Sobald ein Spieler „STOPP!“ gesagt hat, dürft ihr beide eure Holzteile nicht mehr berühren. Dann zählt ihr die Punkte wie folgt:

Punktwertung:

- Grüne Challenge-Karten: Der Spieler erhält so viele Punkte, wie auf der Karte steht, falls er die Konstellation nachgebildet hat.



**Der Spieler erhält
3 Punkte.**

- Blaue Challenge-Karten: Der Spieler erhält so oft die Punktzahl, die auf der Karte steht, wie er die geforderte Konstellation auf seinem Spielplan nachgebildet hat.



**Der Spieler erhält 4 x 1
Punkt = 4 Punkte.**

Jeder Spieler zählt seine Punkte zusammen und zieht seinen Punktechip auf der Punkttafel entsprechend vorwärts. Dann beginnt eine neue Runde.

Weitere Regeln: - Ihr dürft euch aussuchen, ob ihr die Challenge der grünen Karte, die Challenge der blauen Karte oder beide Challenges erfüllt.

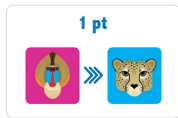
- Schafft ein Spieler keine der beiden Challenges, erhält er in dieser Runde keine Punkte.
- Stellt sich heraus, dass der Spieler, der die Runde gestoppt hat, keine der beiden Challenges erfüllt, muss er seinen Punktechip um ein Feld auf der Punktetafel rückwärts ziehen.

Spielende: Sobald ein Spieler mit seinem Punktechip die „50“ erreicht, hat er gewonnen.

Ein Spiel von Yann Dupont

Blau Challenge-Karten:

Blau Challenge-Karten zeigen Vorgaben, wie du ein Holzteil relativ zu einem anderen Holzteil positionierst. Diese Holzteile müssen direkt nebeneinander liegen: oberhalb, unterhalb, rechts oder links. Diagonal liegende Teile zählen nicht.



- > 1 Punkt für jede Stelle, an der ein Affe neben einem Geparden liegt.



Grüne Challenge-Karten:

Grüne Challenge-Karten zeigen Vorgaben, wie du mehrere Holzteile auf dem Spielplan positionierst.



- > Ordne die drei Tiere in einer Linie an: in dieser Reihenfolge, direkt nebeneinander, horizontal oder vertikal.



- > Ordne die vier Tiere in einer Linie an: direkt nebeneinander, in dieser Reihenfolge, horizontal oder vertikal.



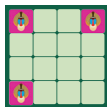
- > Platziere die vier grünen Blätter in einer Linie, horizontal oder vertikal, den Tiger auf einer Seite und drei Affen in einer Linie auf der anderen Seite.



- > Umgib den Tiger mit 4 grünen Blättern.



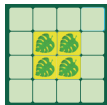
- > Platziere zwei Geparden in zwei gegenüberliegenden Ecken des Spielplans (oben links/unten rechts oder oben rechts/unten links).



- > Platziere drei Affen in drei beliebigen Ecken des Spielplans.



- > Platziere die vier grünen Blätter in einer beliebigen diagonalen Linie.



- > Platziere die vier grünen Blätter auf den vier zentralen Feldern des Spielplans.

E Reglas del juego



6 - 99 años



2 jugadores



15 min

Contenido: 2 tableros, 2 juegos de 15 tarjetas de madera, 1 tablero de puntuación, 2 fichas, 2 juegos de 15 tarjetas-retro.

Bases del juego: los tableros de los jugadores son iguales, con las mismas tarjetas. Se da la vuelta a 2 tarjetas-retro: en ellas se manda a los jugadores que muevan sus tarjetas para reproducir las posiciones indicadas en las tarjetas. Los jugadores juegan al mismo tiempo y deslizan sus tarjetas sobre el tablero, siguiendo el mismo funcionamiento que el juego del 15. En cuanto un jugador cree haber logrado el objetivo, detiene el juego y se hace recuento de los puntos.

Objetivo del juego: ser el primero en conseguir 50 puntos.

Preparación del juego: cada jugador coge un tablero y 15 tarjetas de madera: 1 tigre, 3 monos, 2 lémures, 2 guepardos, 3 hojas azules, 4 hojas verdes para cada jugador. Colocar las 15 tarjetas de forma aleatoria sobre los tableros de manera que quede una casilla vacía.

Ordenar las "tarjetas-retro" por color. Mezclar cada montón. Formar 2 pilas y colocarlas, boca abajo, en medio de los jugadores. Colocar el tablero de puntuación al lado y las 2 fichas en la primera casilla.



	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

Desarrollo del juego: el jugador más mayor da la vuelta a una tarjeta-retro de cada montón.

Los dos jugadores juegan al mismo tiempo.

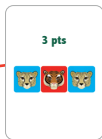
Mueven las tarjetas de su tablero deslizándolas, como si se tratara del juego del 15, para intentar reproducir la ilustración impuesta por la tarjeta verde y/o por la tarjeta azul.

Las tarjetas verdes mandan combinar determinadas tarjetas sobre los tableros. Las tarjetas azules mandan posicionar determinadas tarjetas con respecto a otras tarjetas. En cuanto un jugador cree haber terminado, anuncia el final de la partida mediante una cuenta atrás: "3, 2, 1... STOP".

Al finalizar la cuenta atrás, los jugadores ya no pueden tocar su tablero y se procede al recuento de puntos.

Recuento de puntos:

- Para las "tarjetas-retro" verdes: se gana el número de puntos indicado en la tarjeta al reproducir el objetivo de posicionamiento.



**El jugador gana
3 puntos**

- Para las "tarjetas-retro" azules: se gana el número de puntos indicado en la tarjeta por todas las veces que se cumpla sobre el tablero la condición impuesta.



**El jugador gana 4 x 1 punto,
lo que equivale a 4 puntos**

Los jugadores cuentan los puntos que han ganado durante la partida y mueven su ficha sobre el tablero de puntuación el número de casillas correspondiente. Después, comienza una nueva partida.

Nota: - Los jugadores pueden conseguir el objetivo marcado en la tarjeta verde, en la tarjeta azul, o en ambas.

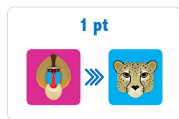
- Si un jugador no consigue ninguno de los objetivos, no suma ningún punto.
- Si el jugador que ha detenido la partida finalmente no cumple ninguno de los objetivos, retrocede una casilla sobre el tablero de puntuación.

Final del juego: En cuanto un jugador llega a la casilla 50 del tablero de puntuación, gana la partida.

Un juego de Yann Dupont.

"Tarjetas-reto" azules:

Las tarjetas-reto azules representan objetivos de posicionamiento de una tarjeta con respecto a las demás. Las tarjetas deberán posicionarse obligatoriamente juntas: encima, debajo, a la izquierda o a la derecha. Las diagonales no cuentan.



- > 1 punto por cada vez que una tarjeta "mono" esté al lado de una tarjeta "guepardo".



"Tarjetas-reto" verdes:

Las tarjetas-reto verdes representan objetivos de posicionamiento de una combinación de tarjetas en el tablero.



- > Alinear las 3 tarjetas: obligatoriamente juntas, en este orden, en sentido horizontal o vertical.



- > Alinear las 4 tarjetas: obligatoriamente juntas, en este orden, en sentido horizontal o vertical.



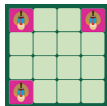
- > Alinear las 4 tarjetas "hoja verde" en sentido horizontal o vertical y, después, colocar a un lado la tarjeta "tigre" y, al otro lado, una línea de 3 tarjetas "mono".



- > Rodear la tarjeta "tigre" con las 4 tarjetas "hoja verde".



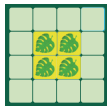
- > Colocar las 2 tarjetas "guepardo" en 2 esquinas opuestas (superior izquierda e inferior derecha o superior derecha e inferior izquierda).



- > Colocar las 3 tarjetas "mono" en 3 esquinas (cualquier esquina).



- > Alinear en diagonal las 4 tarjetas "hoja verde" (cualquier diagonal).



- > Colocar las 4 tarjetas "hoja verde" en el centro del tablero.

I Regolamento del gioco



6 - 99 anni



2 giocatori



15 min

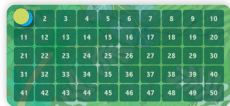
Contenuto: 2 tabelloni, 2 set da 15 tessere di legno, 1 tabellone dei punti, 2 pedine, 2 set da 15 carte sfida.

Principio del gioco: i giocatori hanno lo stesso tabellone, con le stesse tessere. Si girano 2 carte sfida: i giocatori spostano quindi le proprie tessere per riprodurre le posizioni indicate sulle carte. I giocatori giocano contemporaneamente e, come in un gioco del quindici, spostano le tessere sul tabellone. Quando un giocatore pensa di aver raggiunto gli obiettivi, interrompe il gioco e si contano i punti.

Scopo del gioco: realizzare per primi 50 punti.

Preparazione del gioco: ogni giocatore prende un tabellone e 15 tessere di legno: 1 tigre, 3 scimmie, 2 lemuri, 2 ghepardi, 3 foglie blu, 4 foglie verdi. Posizionare le 15 tessere a caso sui tabelloni in modo da lasciare una casella vuota.

Dividere le carte sfida per colore. Mescolare ciascuna pila. Formare 2 mazzi e posizionarli, coperti, al centro tra i giocatori. Mettere il tabellone dei punti a fianco e posizionare le 2 pedine sulla prima casella.



Svolgimento del gioco: il giocatore più vecchio scopre una carta sfida di ogni pila. I due giocatori giocano contemporaneamente.

Spostano le tessere del proprio tabellone come in un gioco del quindici per provare a riprodurre la figura della carta verde e/o della carta blu.

Le carte verdi impongono l'associazione di alcune tessere sul tabellone.

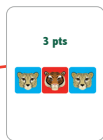
Le carte blu impongono le posizioni di alcune tessere rispetto ad altre.

Quando un giocatore pensa di aver terminato, annuncia la fine della manche con un conto alla rovescia: «3, 2, 1... STOP».

Alla fine del conto, i giocatori non possono più toccare il proprio tabellone e si contano i punti.

Conteggio dei punti:

- per le carte sfida verdi: si ottengono i punti indicati dalla carta quando si raggiunge l'obiettivo di posizionamento.



**Il giocatore ottiene
3 punti**

- Per le carte sfida blu: si ottengono i punti indicati dalla carta ogni volta che la condizione imposta dalla carta è riprodotta sul tabellone.



**Il giocatore ottiene 4 x 1
punti, ossia 4 punti**

I giocatori contano i punti ottenuti durante la manche e fanno avanzare la propria pedina sul tabellone dei punti del numero di caselle equivalente. Poi inizia una nuova manche.

NB: - i giocatori possono raggiungere l'obiettivo della carta verde, quello della carta blu, o entrambi;

- se un giocatore non raggiunge alcun obiettivo, non ottiene alcun punto;

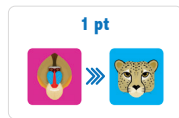
- se il giocatore che ha interrotto la manche in realtà non ha raggiunto alcun obiettivo, indietreggia di una casella sul tabellone dei punti.

Fine del gioco: vince la partita il giocatore che raggiunge la casella 50 del tabellone dei punti.

Un gioco di Yann Dupont.

Carte sfida blu:

Le carte sfida blu sono obiettivi di posizionamento di una tessera rispetto a un'altra. Le tessere devono essere obbligatoriamente una a fianco all'altra: in alto, in basso a sinistra o a destra - ma non in diagonale.



> 1 punto per ogni volta che una tessera scimmia è a fianco a una tessera ghepardo. >



Carte sfida verdi:

Le carte sfida verdi sono obiettivi di posizionamento di più tessere sul tabellone.



> Allineare le 3 tessere: obbligatoriamente a fianco, in quest'ordine, in orizzontale o in verticale.



> Allineare le 4 tessere: obbligatoriamente a fianco, in quest'ordine, in orizzontale o in verticale.



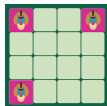
- > Allineare le 4 tessere foglia verde in orizzontale o in verticale poi posizionare da un lato la tessera tigre e dall'altro una linea di 3 tessere scimmia.



- > Circondare la tessera tigre con 4 tessere foglia verde.



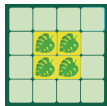
- > Posizionare le 2 tessere ghepardo nei 2 angoli opposti (in alto a sinistra e in basso a destra o in alto a destra e in basso a sinistra).



- > Posizionare le 3 tessere scimmia in 3 angoli (qualsiasi angolo).



- > Allineare in diagonale le 4 tessere foglia verde (qualsiasi diagonale).



- > Posizionare le 4 tessere foglia verde al centro del tabellone.

P Regras do jogo



6 - 99 anos



2 jogadores



15 min

Conteúdo: 2 tabuleiros, 2 conjuntos de 15 peças de madeira, 1 tabuleiro de resultados, 2 pastilhas, 2 conjuntos de 15 cartas-desafio.

Princípio do jogo: Cada jogador recebe um tabuleiro, idêntico, e as mesmas peças. Voltam-se 2 cartas desafio que impõem aos jogadores deslocar a suas peças de modo a reproduzir as posições indicadas nas cartas. Os jogadores jogam em simultâneo e tal como num quebra-cabeças de 15 pastilhas, deslizam as peças no tabuleiro. Assim que um jogador julga ter realizado os objetivos do desafio, interrompe o jogo e conta os seus pontos.

Objetivo do jogo: Ser o primeiro a obter 50 pontos.

Preparação do jogo: Cada jogador recebe um tabuleiro e 15 peças de madeira: 1 tigre, 3 macacos, 2 lémures, 2 chitas, 3 folhas azuis, 4 folhas verdes. Colocar as 15 peças aleatoriamente no tabuleiro deixando uma casa vazia.

Separar as “cartas desafio” por cor. Baralhar cada monte e pousar os 2 montes, face oculta, no centro dos jogadores. Colocar o tabuleiro de resultados ao lado e colocar as 2 pastilhas na primeira casa.



	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

Como jogar: O jogador mais velho vira uma carta desafio de cada monte.

Os jogadores jogam em simultâneo.

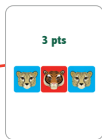
Deslocam as peças no seu tabuleiro deslizando-as como num quebra-cabeças para tentar reproduzir a imagem indicada na carta verde e/ou na carta azul.

As cartas verdes impõem a combinação de determinadas peças nos tabuleiros.
 As cartas azuis impõem o posicionamento de determinadas peças em relação a outras.
 Assim que um jogador julga ter terminado, declara o fim da partida utilizando a fórmula:
 "3, 2, 1... STOP!".

A partir daí, os jogadores já não podem mexer no seu tabuleiro e passa-se à contagem dos pontos.

Contagem dos pontos:

- As "cartas desafio" verdes valem os pontos indicados nelas quando se reproduz o objetivo de posicionamento.



**O jogador ganha
3 pontos**

- As "cartas desafio" azuis valem os pontos indicados nelas sempre que a condição imposta no desafio se realiza no tabuleiro.



**O jogador ganha 4 x 1 ponto
ou seja 4 pontos**

Os jogadores contam os pontos que ganharam durante a partida e avançam a sua pastilha no tabuleiro de resultados o número de casas correspondente aos pontos obtidos. Em seguida inicia-se uma nova partida.

Nota: - Os jogadores podem alcançar o objetivo da carta verde, o da carta azul ou ambos os objetivos.

- Se um jogador não alcançou nenhum objetivo, não marca pontos.

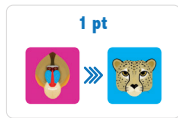
- Se o jogador que declarou o fim de partida não conseguiu alcançar nenhum dos objetivos, então recua de uma casa no tabuleiro de resultados.

Fim do jogo: Assim que um jogador chega à casa 50 do tabuleiro de resultados, ganha o jogo.

Um jogo de Yann Dupont.

“Cartas desafio” azuis:

As cartas desafio azuis são objetivos de posicionamento de uma peça em relação a uma outra. As peças devem estar estritamente ao lado uma da outra: em cima, em baixo à esquerda ou à direita. As diagonais não contam.



> 1 ponto cada vez que uma peça “macaco” se encontra ao lado de uma peça “chita”.



“Cartas desafio” verdes:

As cartas desafio verdes são objetivos de posicionamento de várias peças no tabuleiro.



> Alinhar as 3 peças: lado a lado, na ordem indicada, na horizontal ou na vertical.



> Alinhar as 4 peças: lado a lado, na ordem indicada, na horizontal ou na vertical.



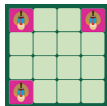
- > Alinhar as 4 peças "folha verde" na horizontal ou na vertical, depois colocar a peça "tigre" num lado e no outro lado formar uma linha com 3 peças "macaco".



- > Colocar as 4 peças "folha verde" em torno da peça "tigre".



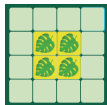
- > Colocar as peças "chita" em 2 cantos opostos (superior esquerdo e inferior direito ou vice-versa).



- > Colocar as 3 peças "macaco" em 3 cantos (quaisquer dos 4 cantos).



- > Alinhar em diagonal as 4 peças "folha verde" (qualquer uma das 2 diagonais).



- > Colocar as 4 peças "folha verde" no centro do tabuleiro.



Inhoud: 2 bordes, 2 sets van 15 houten tegels, 1 scorebord, 2 fiches, 2 sets van 15 uitdagingskaarten.

Spelprincipe: De spelers hebben hetzelfde bord, met dezelfde tegels. 2 uitdagingskaarten worden omgedraaid: de spelers moeten hun tegels verplaatsen en hierbij de combinaties of posities op de kaarten proberen na te maken. De spelers spelen tegelijkertijd en schuiven, net als bij een schuifpuzzel, hun tegels over het bord. Zodra een speler denkt dat hij klaar is, beëindigt hij de ronde en worden de punten geteld.

Doel van het spel: Als eerste 50 punten behalen.

Vorbereiding van het spel: Elke speler pakt een bord en 15 houten tegels: 1 tijger, 3 apen, 2 maki's, 2 jachtluipaarden, 3 blauwe bladeren en 4 groene bladeren per speler. Leg de 15 tegels willekeurig op de bordes zodat er één veld leeg blijft.

Sorteer de uitdagingskaarten op kleur. Schud elk pakje. Maak 2 stapels en leg deze met het plaatje naar beneden in het midden tussen de spelers. Leg het scorebord ernaast en plaats de 2 fiches op het eerste veld.



	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

Spelverloop: De oudste speler draait een uitdagingskaart van beide stapels om.

De twee spelers spelen tegelijkertijd.

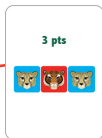
Ze verschuiven de tegels op hun bord, net als bij een schuifpuzzel, en proberen hierbij de combinatie op de groene kaart en/of de positie op de blauwe kaart na te maken.

De groene kaarten geven combinaties van bepaalde tegels op de borden aan.
De blauwe kaarten geven posities van bepaalde tegels ten opzichte van andere aan.
Zodra een speler denkt dat hij klaar is, kondigt hij het einde van de ronde aan door af te tellen: '3, 2, 1... STOP'.

Vanaf nu mogen de spelers hun bord niet meer aanraken en wordt het aantal punten geteld.

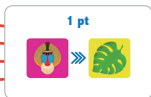
Punten tellen:

- Voor de groene uitdagingkaarten: wanneer je de aangegeven combinatie namaakt, krijg je het aantal punten dat op de kaart staat.



**De speler krijgt
3 punten**

- Voor de blauwe uitdagingkaarten: voor elke keer dat je de aangegeven positie namaakt, krijg je het aantal punten dat op de kaart staat.



**De speler krijgt 4 x 1 punt,
dus 4 punten**

De spelers tellen de tijdens de ronde verdiende punten en zetten hun fiche met evenveel velden vooruit op het scorebord. Dan begint er een nieuwe ronde.

NB: - De spelers kunnen de combinatie op de groene kaart of de positie op de blauwe kaart namaken, of beide.

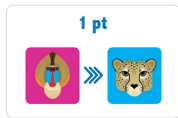
- Als een speler geen enkele combinatie of positie heeft nagemaakt, krijgt hij geen punten.
- Als de speler die de ronde beëindigde geen enkele combinatie of positie heeft nagemaakt, gaat hij één veld terug op het scorebord.

Einde van het spel: Zodra een speler vakje 50 op het scorebord bereikt, wint hij het spel.

Een spel van Yann Dupont.

Blaue uitdagingskaarten:

De blauwe uitdagingskaarten geven de positie van een bepaalde tegel ten opzichte van een andere aan. De tegels moeten precies naast elkaar liggen: horizontaal of verticaal (volgorde niet van belang), maar niet diagonaal.



> 1 punt voor elke keer dat een aap naast een jachtluipaard ligt. >



Groene uitdagingskaarten:

De groene uitdagingskaarten geven combinaties van meerdere tegels op het bord aan.



> Leg de 3 tegels op een rij: precies naast elkaar, in deze volgorde, horizontaal of verticaal.



> Leg de 4 tegels op een rij: precies naast elkaar, in deze volgorde, horizontaal of verticaal.



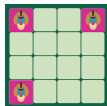
- > Leg de 4 groene bladeren horizontaal of verticaal op een rij, met aan de ene kant de tijger en aan de andere kant de 3 apen.



- > Leg de 4 groene bladeren rondom de tijger.



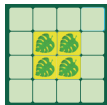
- > Leg de 2 jachtluipaarden in 2 tegenovergestelde hoeken (linksboven en rechtsonder of rechtsboven en linksonder).



- > Leg de 3 apen in 3 hoeken (maakt niet uit welke hoeken).



- > Leg de 4 groene bladeren diagonaal op een rij (maakt niet uit welke diagonaal).



- > Leg de 4 groene bladeren in het midden van het bord.

S Spelregler



6-99 år



2 spelare



15 min

Innehåll: 2 spelplattor, 2 set med 15 träbrickor, 1 poängtavla, 2 speljäser, 2 set med 15 utmaningskort.

Spelprinciper: Spelarna har likadana spelplattor, med likadana brickor. 2 utmaningskort vänds upp, de visar ordningen på bilderna som spelarna måste återskapa genom att föra runt brickorna på spelplattorna. Båda spelarna spelar samtidigt och precis som med skjutpussel för man runt brickorna på plattan. När en spelare tror sig ha uppnått målet, stoppar hen spelet och poängen räknas.

Spelets mål: Att bli först med att få 50 poäng.

Spelförberedelse: Varje spelare tar en spelplatta och 15 träbrickor: 1 tiger, 3 apor, 2 lemurer, 2 geparder, 3 blåa löv, 4 gröna löv per spelare. Placera de 15 brickorna slumpmässigt på spelplattorna och lämna en ruta tom.

Sortera utmaningskorten efter färg. Blanda varje bunt med kort. Skapa 2 högar och lägg dem med framsidan nedåt mellan spelarna. Lägg poängtavlan bredvid högarna och placera de 2 speljäserna på den första rutan.



	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

Spelets gång: Den äldsta spelaren vänder på ett utmaningskort i varje hög.

Båda spelarna spelar samtidigt.

För att försöka återskapa bilden som visas på det gröna och/eller det blåa kortet flyttar spelarna brickorna på sina spelplattor genom att föra dem runt på samma sätt som man gör på ett skjutpussel.

De gröna korten visar kombinationer av bestämda brickor på spelplattorna.

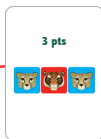
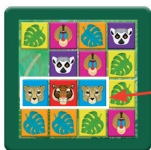
De blå korten visar bestämda brickors positioner i förhållande till de andra brickorna.

När en spelare tror att hen är klar annonserar hen spelomgångens slut genom att räkna ned och säga: "3, 2, 1... STOP".

När nedräkningen är klar får spelarna inte längre röra plattan och brickorna och det är dags att räkna poäng.

Poängräkning:

- För de gröna utmaningskortet, får man det antal poäng som står skrivet på kortet om man har lyckats återskapat sekvensen som visas.



Spelaren får 3 poäng

- För de blåa utmaningskortet, får man de poäng som står skrivet på kortet gånger det antal som det angivna villkoret återfinns på spelplattan.



**Spelaren får 4 x 1 poäng,
det vill säga 4 poäng**

Spelaren räknar ut hur många poäng de fick under omgången och flyttar sina respektive spelpjäser lika många steg framåt som det antal poäng som de fick. Därefter startar man en ny spelomgång.

OBS! - Spelarna kan uppnå målet på det gröna kortet, på det blåa kortet eller målen på båda korten.

- Om en spelare inte uppnår något av målen, får hen inga poäng.

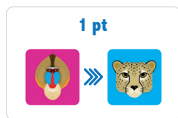
- Om spelaren som stoppade spelomgången inte hade uppnått något av målen flyttar hen sin spelpjäsa ett steg bakåt på poängtavlan.

Spelets slut: Den spelare som först når fram till ruta 50 på poängtavlan vinner spelet.

Ett spel av Yann Dupont.

Blåa utmaningskort:

De blåa utmaningskortet visar var en bricka ska placeras i förhållande till en annan bricka. Brickorna måste vara sida vid sida, ovan, under, till vänster eller till höger. På diagonalen räknas inte.



> 1 poäng för varje gång som en ap-bricka är bredvid en gepard-bricka.



Gröna utmaningskort:

De gröna utmaningskortet visar var flera brickor på spelplattan ska placeras.



> Rada upp de 3 brickorna sida vid sida, i den visade ordningen, vågrätt eller lodrätt.



> Rada upp de 4 brickorna sida vid sida, i den visade ordningen, vågrätt eller lodrätt.



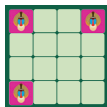
- > Rada upp de 4 brickorna med gröna löv, vågrätt eller lodrätt och placera därefter tiger-brickan på ena sidan och på andra sidan linjen med de 3 ap-brickorna.



- > Omringa tiger-brickan med de 4 brickorna med gröna löv.



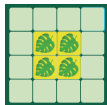
- > Placera de 2 gepard-brickorna i två motsatta hörn (överst till vänster och längst ned till höger eller överst till höger och längst ned till vänster).



- > Placera de 3 ap-brickorna i 3 hörn (det spelar ingen roll vilka hörn).



- > Rada upp de 4 brickorna med gröna löv på diagonalen (det spelar inte någon roll vilken diagonal).



- > Placera de 4 brickorna med gröna löv i mitten av spelplattan.



Indhold: 2 plader, 2 sæt med 15 træbrikker, 1 pointtavle, 2 spillebrikker, 2 sæt med 15 udfordringskort.

Spillets princip: Spillerne har ens plader med de samme brikker. Man vender 2 udfordringskort om, som bestemmer, hvordan spillerne skal flytte deres brikker for at genskabe positionerne, som er angivet på kortene. Spillerne spiller på samme tid, og ligesom med det kendte glidende puslespil, lader man brikkerne glide hen over pladen. Når en spiller mener at have fuldført opgaven, stopper spillet, og der tælles point.

Spillets formål: At være den første til at nå 50 point.

Forberedelse af spillet: Hver spiller tager en plade og 15 træbrikker: 1 tiger, 3 aber, 2 lemurer, 2 geparder, 3 blå blade, 4 grønne blade. Placer de 15 brikker tilfældigt på pladen, så der er et tomt felt.

Sorter udfordringskortene efter farve. Bland hver bunke. Lav 2 bunkers, og læg dem med billedsiden nedad mellem spillerne. Læg pointtavlen ved siden af, og placer de 2 spillebrikker på det første felt.



1	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

Sådan foregår spillet: Den ældste spiller vender et kort fra hver bunke.

De 2 spillere spiller på samme tid.

De flytter brikkerne på deres plade ved at lade dem glide frem som med et glidende puslespil og forsøger at genskabe den angivne figur på det grønne og/eller det blå kort.

De grønne kort angiver kombinationer af bestemte brikker på pladen.

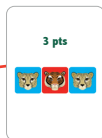
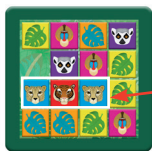
De blå kort angiver placeringer for bestemte brikker i forhold til andre brikker.

Så snart en spiller mener at være færdig, stopper han eller hun omgangen ved at tælle ned på denne måde: "3, 2, 1... STOP".

Når nedtællingen stopper, må spillerne ikke længere røre deres plade og tæller point sammen.

Optælling af point:

- De grønne udfordringskort: Man får de point, som er angivet på kortet, hvis det er lykkedes at genskabe den angivne placering.



Spilleren får 3 point

- De blå udfordringskort: Man får de point, som er angivet på kortet for alle de gange, hvor man har genskabt angivelsen på kortet på sin plade.



**Spilleren får 4 x 1 point,
ialt 4 point**

Spillerne tæller de point sammen, de har fået i omgangen, og rykker deres spillebrik på pointtavlen det relevante antal felter frem. En ny omgang begynder.

NB: - Spillerne vælger selv, om de vil følge angivelserne på det blå kort, det grønne eller begge.

- Hvis det ikke lykkes en spiller at løse en opgave, får han eller hun ingen point.

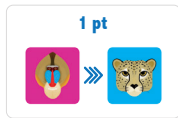
- Hvis det viser sig, at spilleren, som har stoppet omgangen, alligevel ikke har løst opgaven, rykker han eller hun et felt tilbage på pointtavlen.

Spillets slutning: Så snart en spiller kommer til felt nr. 50 på pointtavlen, har han eller hun vundet spillet.

Et spill af Yann Dupont.

Blå udfordringskort:

De blå udfordringskort viser, hvordan en brik skal placeres i forhold til en anden. Brikkerne skal ligge præcist ved siden af hinanden: over, under, til venstre eller til højre. Diagonaler tæller ikke.



➤ 1 point for hver gang en abebrik ligger ved siden af en gepardbrik. ➤



De grønne udfordringskort:

De grønne udfordringskort viser, hvordan flere brikker skal placeres på pladen.



➤ Læg disse 3 brikker ved siden af hinanden, i denne rækkefølge, lodret eller vandret.



➤ Læg disse 4 brikker ved siden af hinanden, i denne rækkefølge, lodret eller vandret.



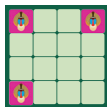
- Læg de 4 brikker med et grønt blad lodret eller vandret. Læg derefter tigerbrikken til den ene side og de 3 abebrikker til den anden side.



- Omgiv tigerbrikken med de 4 brikker med et grønt blad.



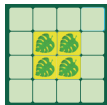
- Placer de 2 gepardbrikker i modsatte hjørner (øverst til venstre og nederst til højre).



- Placer de 3 abebrikker i 3 hjørner (uanset hvilke).



- Placer de 4 brikker med grønne blade diagonalt (uanset hvilken diagonal).



- Placer de 4 brikker med et grønt blad midt på pladen.

Игровой комплект: 2 игровых поля, 2 набора из 15 деревянных плиток, 1 табло для очков, 2 шашки, 2 набора из 15 карточек с заданиями.

Принцип игры: Участники играют на одинаковых полях с одинаковыми плитками. Они переворачивают 2 карточки с заданиями, и каждый из них перемещает свои плитки в соответствии с позициями, указанными на карточках. Игроки ходят одновременно, двигая свои плитки по полю так же, как в игре в пятнашки. Как только один из игроков считает, что выполнил задание, он останавливает игру и начинается подсчет очков.

Цель игры: первым набрать 50 очков.

Перед началом игры: Каждый игрок берет одно игровое поле и 15 деревянных плиток: 1 с тигром, 3 с обезьяной, 2 с лемуром, 2 с гепардом, 3 с синим листом и 4 с зеленым листом на каждого. Разместите 15 плиток на полях в случайном порядке так, чтобы одна клетка осталась пустой.

Разложите карточки с заданиями по цветам. Перемешайте каждую колоду. Сформируйте 2 стопки и положите их лицевой стороной вниз между игроками. Сбоку от них положите табло для очков и поместите 2 шашки на первую клетку.



	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

Ход игры: Самый старший игрок переворачивает одну карточку с заданием из каждой стопки.

Оба игрока ходят одновременно.

Каждый из них передвигает плитки на своем поле так же, как в игре в пятнашки, стараясь воспроизвести последовательность или положение животных в соответствии с указаниями на зеленой и/или синей карточке.

На зеленых карточках указано, в какой комбинации и каким образом определенные плитки должны быть размещены на поле.

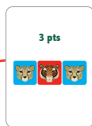
На синих карточках указано положение определенных плиток на поле по отношению к другим плиткам.

Как только кто-то из игроков заканчивает, он объявляет о завершении раунда путем обратного отсчета: «3, 2, 1... СТОП».

Начиная с этого момента игроки больше не могут передвигать плитки на своем поле. Наступает этап подсчета очков.

Подсчет очков:

- Подсчет очков по карточкам зеленого цвета: игроки набирают количество очков, указанное на карточке, если им удастся воспроизвести правильную последовательность плиток.



**Игрок набирает
3 очка**

- Подсчет очков по карточкам синего цвета: игроки набирают количество очков, указанное на карточке, во всех случаях, когда им удастся соблюсти требуемое условие.



**Игрок набирает 4 x 1 очко,
то есть 4 очка**

Игроки подсчитывают очки, полученные в ходе раунда, и передвигают свои шашки по табло для очков на соответствующее количество клеток. Затем начинается новый раунд.

NB: - Игроки могут выполнить задание с одной из двух карточек или сразу с обеих.

- Если игрок не выполняет ни одного задания, он не набирает очков.

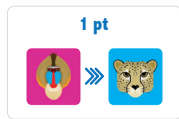
- Если оказалось, что игрок, остановивший игру, не выполнил ни одного из заданий, он перемещает свою шашку по табло для очков на одну клетку назад.

Конец игры: Тот игрок, который первым дойдет до клетки с номером 50 на табло для очков, считается победителем.

Автор игры: Янн Дюпон.

Синие карточки с заданиями:

Синие карточки указывают положение одной плитки по отношению к другой. Плитка может быть выложена только сбоку, то есть сверху, снизу, справа или слева. Плитки не могут быть выложены по диагонали.



> 1 очко за каждую последовательность, в которой плитка «обезьяна» лежит рядом с плиткой «гепард» >



Зеленые карточки с заданиями:

Зеленые карточки указывают, каким образом должны быть выложены плитки на поле.



Выложите указанные 3 плитки друг за другом по горизонтали или по вертикали, чтобы они размещались в точно таком же порядке.



Выложите указанные 4 плитки друг за другом по горизонтали или по вертикали, чтобы они размещались в точно таком же порядке.



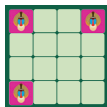
- > Выложите 4 плитки «зеленый лист» друг за другом по горизонтали или по вертикали, с одной стороны от них разместите плитку «тигр», а с другой положите в ряд 3 плитки «обезьяна».



- > Выложите вокруг плитки «тигр» 4 плитки «зеленый лист» с каждой из сторон.



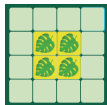
- > Выложите 2 плитки «гепард» в 2 противоположных угла игрового поля (верхний левый и нижний правый или верхний правый и нижний левый).



- > Выложите 3 плитки «обезьяна» в любые из 3 углов игрового поля.



- > Выложите 4 плитки «зеленый лист» по диагонали (в любом направлении).



- > Выложите 4 плитки «зеленый лист» в центр игрового поля.



JUNGLE TAQUIN



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

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.