

# JUNGLE TWIST



5+



15 min



1-5



Fred Multier  
Corentin Lebrat  
& Théo rivière





Retrouvez la page du jeu et la règle en vidéo

Find the game's webpage and the rules in video

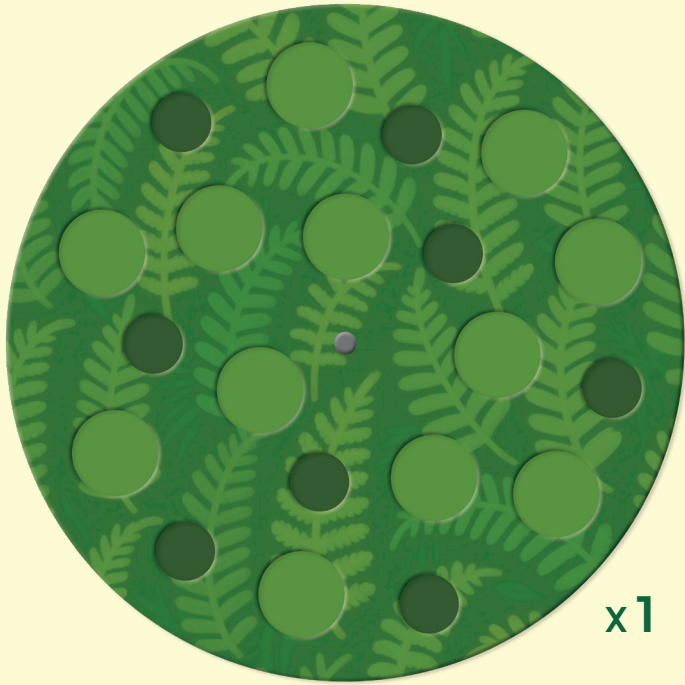
Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

Vind de webpagina van het spel en de spelregels in video

Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln als Video

CONTENU - CONTENTS  
CONTENIDO - CONTENUTO  
INHOUD - INHALT



x1

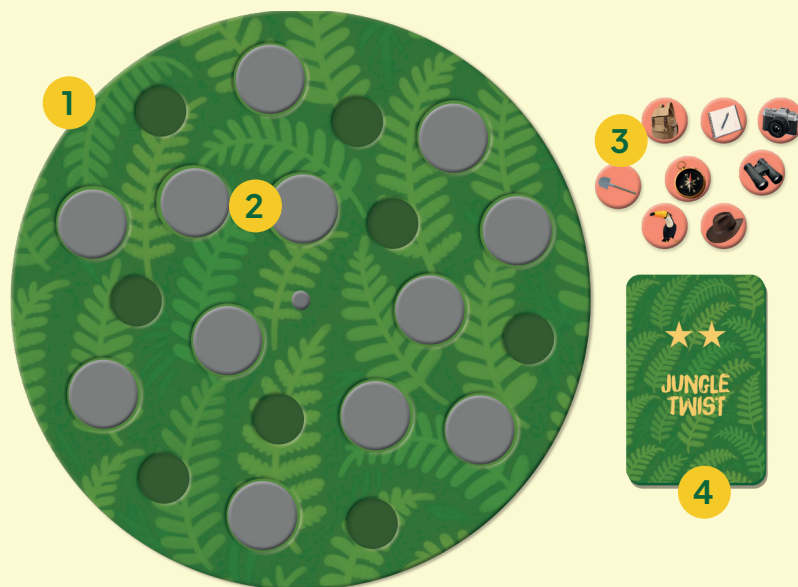


*La giungla è piena di meravigliose sorprese.  
Insieme, partite alla loro scoperta e guadagnate stelle esperienza.  
Ma attenzione: è facile perdersi nella giungla selvaggia..  
Memorizzate la posizione di ogni elemento e lasciate degli indizi per orientarvi.  
Un gioco di memoria e cooperazione con un pizzico di immaginazione!*

**Obiettivo del gioco:** Ottenere il maggior numero di stelle ritrovando tutti gli elementi delle carte «Giungla».

### Preparazione:

1. Posizionate il tabellone al centro dei giocatori.
2. Mescolate le tessere «Elemento» a faccia in giù e collocatele a caso nei relativi spazi del tabellone.
3. Mettete le tessere «Indizio» a portata dei giocatori.
4. Create e mescolate il mazzo «Esplorazione» per la vostra partita (vedi Livello di gioco).  
Posizionate il mazzo «Esplorazione» a faccia in giù accanto al tabellone.



### Livello di gioco:

Per ogni partita, il mazzo «Esplorazione» deve essere composto da 5 carte «Giungla». Esistono 3 livelli di difficoltà delle carte «Giungla»:

★ ★ : ogni carta «Giungla» richiede di trovare 2 elementi e vale 2 stelle,

★ ★ ★ : ogni carta «Giungla» richiede di trovare 3 elementi e vale 3 stelle,

★ ★ ★ ★ : ogni carta «Giungla» richiede di trovare 4 elementi e vale 4 stelle.

Il mazzo «Esplorazione» può essere composto da carte «Giungla» dello stesso livello o di livelli diversi.

Durante le vostre prime partite, vi consigliamo di creare il mazzo con 5 carte di livello 2 stelle scelte a caso. In seguito, potrete rendere le partite più difficili per cercare di ottenere più punti.

Avrete il coraggio di affrontare la sfida più grande del gioco provando a giocare con 5 carte di livello 4 stelle?

## Svolgimento del gioco:

La partita si svolge in 2 fasi.

In ciascuna fase, le carte del mazzo «Esplorazione» vengono giocate una sola volta ciascuna.

### Fase 1: i primi passi nella giungla

Questa fase è importante per prendere confidenza con le 5 carte «Giungla» e con tutti gli elementi da ritrovare sul tabellone. Serve soprattutto a lasciare indizi per la fase successiva.

L'ultimo giocatore che ha visto una felce inizia, poi si gioca in senso orario.

### Turno di gioco:



Il primo giocatore prende il mazzo «Esplorazione» davanti a sé e rivela la prima carta.

Poi gira a faccia in su una tessera «Elemento» del tabellone per cercare di trovare uno degli elementi della carta rivelata.



Successivamente, il giocatore seguente gira un'altra tessera «Elemento».

E così via fino a quando ci saranno tante tessere «Elemento» a faccia in su quante sono le stelle sulla carta.

Una volta raggiunto il numero corretto di tessere, i giocatori verificano se TUTTE le tessere rivelate corrispondono agli elementi della carta:

- Se è così, la carta «Giungla» è **vinta**. Vale tanti punti quante sono le stelle e viene messa da parte fino alla fine della partita. Non farà parte della fase 2.
- Se almeno un elemento è diverso, la carta «Giungla» **non è valida**. Viene messa nella pila degli scarti e tornerà nella fase 2.

Successivamente, i giocatori scelgono insieme una tessera «Indizio» che posizionano su uno degli spazi disponibili del tabellone, indipendentemente dal fatto che la carta sia stata vinta o meno.

**Questo passaggio è fondamentale: la tessera «Indizio» serve a memorizzare la posizione delle tessere «Elemento» rivelate.**

I giocatori possono giustificare la posizione di una tessera «Indizio» stabilendo un collegamento logico con gli elementi scoperti, creando una breve storia.

### Per esempio:

*Il leopardo e il tronco dell'albero sono stati rivelati. I giocatori decidono di posizionare la macchina fotografica tra le due tessere dicendo: «Ci appoggiamo al tronco per fotografare il leopardo!».*

*L'obiettivo della macchina è quindi rivolto verso il leopardo.*



Una volta posizionata la tessera «Indizio», il giocatore con il mazzo «Esplorazione» davanti a sé rimette a faccia in giù le tessere «Elemento» e ruota leggermente il tabellone.

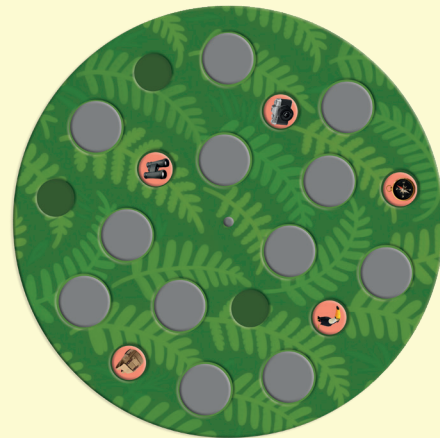
**Nota:** le tessere «Indizio» restano visibili.

Il giocatore successivo inizia un nuovo turno. Prende il mazzo «Esplorazione» davanti a sé e rivela la carta «Giungla» successiva.

Dopo 5 turni, quando tutte le 5 carte «Giungla» sono state giocate, la prima fase termina e inizia la successiva.

**Nota:** in questa prima fase è raro riuscire a rivelare tutti gli elementi richiesti da una carta «Giungla» in un solo turno.

Quelle non convalidate nella fase 1 torneranno nella fase 2.



## Fase 2: seguire gli indizi

Il mazzo «Esplorazione» viene ricomposto con le carte «Giungla» scartate nella fase 1 (quelle non vinte). Le carte vengono mescolate e posizionate in una pila a faccia in giù accanto al tabellone.

Questa seconda fase si svolge in modo simile alla precedente, con il vantaggio che i giocatori hanno già visto le carte e dispongono di punti di riferimento grazie alle tessere «Indizio» posizionate sul tabellone.

Il giocatore di turno rivela la prima carta «Giungla» del mazzo e gira una tessera «Elemento» del tabellone.

Poi il giocatore successivo gira una seconda tessera, e così via fino a quando ci saranno tante tessere «Elemento» visibili quante sono le stelle sulla carta.

Una volta raggiunto il numero corretto di tessere, i giocatori verificano se TUTTE le tessere rivelate corrispondono agli elementi della carta:

- Se TUTTE corrispondono, la carta «Giungla» è **vinta** e viene messa da parte fino alla fine della partita.
- Se almeno un elemento è diverso, la carta «Giungla» è **persa** ed è rimossa dal gioco.

A differenza della fase 1, i giocatori si aiutano gli indizi posizionati per ritrovare gli elementi sul tabellone.

## Esempio:

*Viene rivelata una carta con un leopardo. I giocatori si aiutano con la tessera «macchina fotografica» posizionata nella fase 1: «Ricordate! Ci appoggiamo al tronco per fotografare il leopardo, l'obiettivo è rivolto verso di lui».*



**Nota:** *Jungle Twist* è un gioco cooperativo. Si consiglia vivamente ai giocatori di comunicare, confrontarsi, discutere e aiutarsi durante tutta la partita. Possono ricordare insieme le storie legate alle tessere «Indizio», ma non possono indicare al giocatore attivo dove si trovano le tessere «Elemento».

Il giocatore attivo prende la decisione finale su quale tessera girare.

In questa fase non si posizionano nuove tessere «Indizio».

Alla fine del turno, il giocatore con il mazzo «Esplorazione» davanti a sé rimette a faccia in giù le tessere «Elemento» e ruota il tabellone.

Inizia un nuovo turno se restano carte «Giungla» nel mazzo «Esplorazione».



## Fine della partita:

La partita termina quando non ci sono più carte «Giungla» da rivelare. I giocatori contano le stelle delle carte vinte durante la partita.



**Da 0 a 5 stelle:** Siete arrivati nella giungla... ma resta ancora molto misteriosa. C'è ancora tanto da scoprire.



**Da 6 a 12 stelle:** La vostra avventura vi ha portati nel cuore della giungla! È un primo passo. Riprova.



**Da 13 a 15 stelle:** Bravo, avete trovato il totem sacro perduto da molto tempo!



**Da 16 a 19 stelle:** Ben fatto, avete raggiunto il tempio nascosto!



**20 stelle:** Congratulazioni, siete ai piedi della piramide d'oro, la più segreta tra le meraviglie!

## Il tabellone dell'Avventuriero:

Nella scatola si trova un poster insieme a degli adesivi per prolungare l'esperienza di gioco.

Alla fine di ogni partita, annotate il punteggio e i nomi dei partecipanti sul poster.

Poi incollate la medaglia corrispondente alla vostra prestazione per conservare una traccia delle vostre imprese.

Un modo divertente per seguire i vostri progressi... e lanciarvi nuove sfide.



## Meriti:

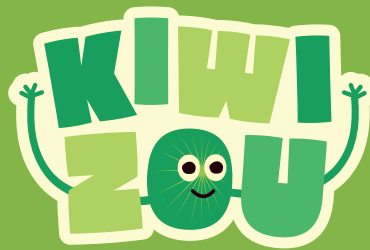
**Autori:** Corentin Lebrat e Théo Rivière

**Illustratore:** Fred Multier

**Ringraziamenti:** Kiwizou ringrazia i giocatori tester alle prime armi Nathan, Jojo e la loro zia, e le classi della scuola Saint-Exupéry di Bois-Colombes.

# JUNGLE TWIST

KW26014



5, bd Edgard Quinet - 92700 Colombes - France  
[www.kiwizou.com](http://www.kiwizou.com)

Distribué en France par :

**Blackrock Games**

6 Rue Edme Mariotte - 63960 Veyre-Monton - France

Imported in the UK by:

**Hachette Boardgames UK ltd**

Carmelite House - London EC4Y 0DZ - UK



FR

**DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

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