

Un jeu de Nicolas Bourgoïn illustré par Flex • De 3 à 7 joueurs • De 8 à 98 ans.

RÈGLES DU JEU

DJUMBLE



DJumble

BUT DU JEU

Marquer un maximum de points en collectant des objets dans le lieu choisi pour jouer (appartement, maison...). Mais attention, les trouvailles doivent répondre à certains critères bien précis !

MATÉRIEL

42 cartes, 50 jetons, 1 sablier d'environ 30 secondes, et la règle du jeu.

LE JEU

Voici 6 mini-jeux différents, vous pouvez jouer à ceux que vous voulez dans n'importe quel ordre. Mais pour tous, il y a quelques règles à respecter :

- Il est interdit d'utiliser un objet qui est sur la table de jeu. Il faut aller chercher un peu plus loin.
- Il est interdit d'aller chercher un objet déjà utilisé au cours de la partie.

- Il est conseillé
de ranger les objets utilisés
au fur et à mesure de la partie (sous peine
de voir l'espace de jeu rapidement encombré !).

- Prenez soin du lieu dans lequel vous jouez
et des différents objets par respect pour leur propriétaire.

Faites aussi attention, dans la frénésie du jeu, à ne pas vous faire mal.

PRÉCISIONS

- Pour les cartes « Le plus ... » et « Le moins ... »,
il faut comparer tous les objets de la manche qui sont sur la table :
un seul correspondra à la carte.

- On peut argumenter pour justifier le choix d'un objet
et on peut faire voter l'ensemble des joueurs en cas de désaccord.

On peut bien sûr tester les objets :
ça coule ? Ça flotte ? Ça rebondit ?

LA CHASSE À TOUT

PRÉPARATION

Après avoir trié les cartes par couleur, choisissez 5 paquets parmi les 7 obtenus.

COMMENT JOUER

Les joueurs retournent la première carte de chacun des 5 paquets sélectionnés.

Dès cet instant, tous les joueurs doivent rapidement partir à la recherche d'un objet dans la maison répondant à un maximum de critères imposés par les cartes. L'objet rapporté ne doit pas obligatoirement valider tous les critères.

Le premier qui revient avec son objet le pose sur la table et retourne le sablier. Il avertit les autres, en criant s'ils sont loin, qu'ils n'ont désormais plus que 30 secondes pour ramener le leur. Lorsque le sablier est écoulé, les joueurs comparent leurs trouvailles afin de faire le décompte des points (prenez les jetons):

- > 1 point par carte respectée.
- > 1 point bonus pour le joueur qui a retourné le sablier.

Si un joueur revient après la fin du sablier,
il ne marque pas de points.

Jouez de cette manière 3 manches en renouvelant les cartes.
Le joueur qui cumule le plus de jetons remporte la partie !



*Martin a trouvé un objet
correspondant à 3 cartes.
Il gagne donc 3 points.*



MARTIN = 3 POINTS

LE RELAIS

PRÉPARATION

Toutes les cartes sont mélangées et on distribue face cachée 6 cartes à chaque joueur.
Chacun prend son paquet devant soi face cachée.

COMMENT JOUER

Tout le monde retourne en même temps la première carte de son paquet.
Dès cet instant, chacun va chercher un objet dans la maison validant sa première carte, puis, dès qu'il l'a apporté sur la table, retourne sa carte suivante, cherche un deuxième objet... ainsi de suite jusqu'à l'épuisement des 6 cartes.

Le premier joueur à avoir terminé son paquet crie « Stop » et plus personne ne peut rapporter d'objets. Les joueurs comparent leurs trouvailles afin de faire le décompte des points (prenez les jetons) :
-> 1 point par objet s'il valide bien la carte correspondante.

Le joueur qui cumule le plus de jetons remporte la partie !

Martin a été le plus rapide à trouver 6 objets.
Il n'a pas fait d'erreur et gagne donc 6 points.



MARTIN = 6 POINTS

LES PAIRES

PRÉPARATION

Après avoir trié les cartes par couleur,

un joueur sélectionne quatre paquets et les mélange.

Un autre joueur prend les trois paquets restants et les mélange aussi.

Les deux joueurs vont maintenant former 10 paires avec les cartes qu'ils ont en main : le premier pose une carte de son paquet, face visible, au milieu de la table, le second en pose une du sien, toujours face visible, à côté, etc.

COMMENT JOUER

Dès que les 10 paires de cartes sont formées, tous les joueurs partent à la recherche d'un objet validant une paire. Dès qu'un joueur revient avec un objet, il prend les 2 cartes et met l'objet correspondant par-dessus.

Il part aussitôt à la recherche d'un deuxième objet validant une deuxième paire encore disponible. Lorsque toutes les paires sont prises, on procède au décompte des points (utilisez les jetons) :

chaque joueur gagne un point par paire
qu'il a correctement validée.

IMPOSSIBLE

Dans le rare cas où un joueur pense qu'il est impossible de trouver un objet correspondant à l'une des paires, il peut dire « Impossible » et mettre la paire devant lui face cachée. Au moment du décompte des points, les autres joueurs ont alors le temps du sablier pour essayer de trouver un objet validant cette paire. Le 1^{er} joueur qui y parvient gagne 2 jetons. Autrement, le joueur ayant dit « Impossible » gagne 2 jetons.

Jouez de cette manière 3 manches en renouvelant les paires de cartes.
Le joueur qui cumule le plus de jetons remporte la partie !

*Martin n'a eu le temps de trouver qu'un objet.
Comme les cartes correspondent bien
à l'objet, Martin gagne 1 point.*



MARTIN = 1 POINT

LE VILAIN PETIT CANARD

PRÉPARATION

Après avoir trié les cartes par couleur, un joueur sélectionne quatre paquets et les mélange. Un autre joueur prend les trois paquets restants et les mélange aussi.

Les deux joueurs vont maintenant former des paires avec les cartes qu'ils ont en main : le premier pose une carte de son paquet, face visible, au milieu de la table, le second en pose une du sien, toujours face visible, à côté, etc. Ils forment autant de paires qu'il y a de joueurs moins un (exemple : à 5 joueurs, 4 paires).

COMMENT JOUER

Dès que les paires de cartes sont formées, tous les joueurs partent à la recherche d'un objet validant une paire.

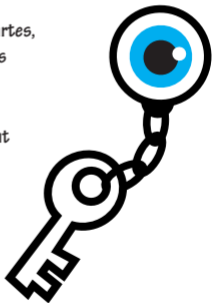
Dès qu'un joueur revient avec un objet, il prend les 2 cartes, met l'objet correspondant par-dessus et attend ses adversaires.

Chaque joueur essaye ainsi
de trouver un objet correspondant à une paire disponible
jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur sans objet.
Lorsque toutes les paires sont prises, on procède au décompte
des points (utilisez les jetons) :

- > 1 point par paire validée.
- > 1 point négatif pour le joueur sans paire de cartes,
mais 1 point positif pour ce joueur si au moins
l'un de ses adversaires a fait une erreur.

Jouez de cette manière 3 manches en renouvelant
les paires de cartes.

Le joueur qui cumule le plus de jetons
remporte la partie !



MARTIN = I POINT



ELSA = I POINT



JEAN = 0 POINT



CLAIRE = 1 POINT

*Claire n'a pas d'objet,
mais comme Jean a fait
une erreur, elle gagne 1 point.*



LES VOISINS

PRÉPARATION

Les cartes sont triées par couleur.

Chaque joueur prend devant soi un paquet d'une couleur face cachée.

COMMENT JOUER

Les joueurs retournent la première carte de leur paquet simultanément. Dès cet instant, tous partent chercher 2 objets :

- l'un validant leur carte et celle de leur voisin de gauche,
- l'autre validant leur carte et celle de leur voisin de droite.

Le premier à trouver ses 2 objets les pose sur la table, retourne le sablier et avertit les autres, en criant s'ils sont loin, qu'ils n'ont désormais plus que 30 secondes.

Lorsque le sablier est écoulé, les joueurs comparent leurs trouvailles afin de faire le décompte des points (prenez les jetons) :

- > 1 point par paire de cartes validée.
- > 1 point bonus pour le joueur qui a retourné le sablier.

Jouez de cette manière 3 manches en renouvelant les cartes.
Le joueur qui cumule le plus de jetons remporte la partie !



*Martin a trouvé 2 objets.
Il n'a pas fait d'erreur et gagne donc 2 points.*

LES CADEAUX

PRÉPARATION

Les cartes sont triées par couleur.

Chaque joueur prend devant soi un paquet d'une couleur face cachée.

COMMENT JOUER

- 1 • Chaque joueur pioche une carte de son paquet et la pose devant soi face visible.
- 2 • Puis, chacun pioche les 2 cartes suivantes de son paquet et les regarde.
- 3 • Ensuite, chacun en remet une sous son paquet et donne l'autre à son voisin de droite.

Dès que tous les joueurs ont reçu une carte de leur voisin, ils partent rechercher un objet respectant les cartes qu'ils possèdent. L'objet rapporté **ne doit pas** obligatoirement valider **tous** les critères.

Le premier joueur à rapporter son objet retourne le sablier et avertit les autres, en criant s'ils sont loin, qu'ils n'ont désormais plus que 30 secondes.

Lorsque le sablier est écoulé,
les joueurs comparent leurs trouvailles afin
de faire le décompte des points (prenez les jetons) :

-> 1 point par carte respectée.

-> 1 point bonus pour le joueur qui a retourné le sablier.

Si un joueur revient après la fin du sablier, il ne marque pas de points.

MARTIN - 1^{RE} MANCHE



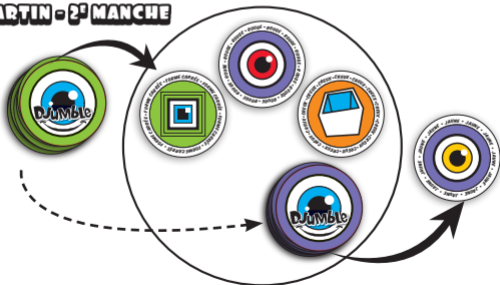
2^e MANCHE

Ensuite, chacun transmet son paquet face cachée à son voisin de droite mais conserve devant soi ses 2 cartes utilisées.

Les joueurs piochent 2 cartes dans leur nouveau paquet. Alors, chacun en remet une sous son paquet et donne l'autre à son voisin de droite. Chacun a donc maintenant 3 cartes.

On joue et compte les points comme précédemment.

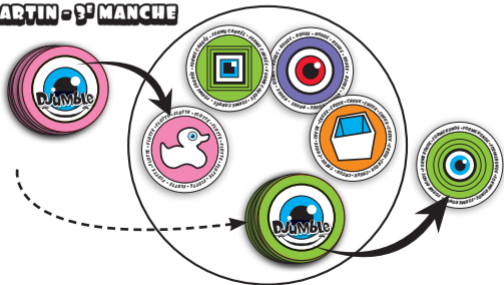
MARTIN - 2^e MANCHE



3^e MANCHE

Ensuite, chacun transmet son paquet face cachée à son voisin de droite mais conserve devant soi ses 3 cartes utilisées. Les joueurs piochent 2 cartes dans leur nouveau paquet. Alors, chacun en remet une sous son paquet et donne l'autre à son voisin de droite. Chacun a donc maintenant 4 cartes. On joue et compte les points comme précédemment. Après ces 3 manches de jeu, le joueur qui cumule le plus de jetons remporte la partie !

MARTIN - 3^e MANCHE



2015-1/DJU01/TA1007

CO-ÉDITION ET DISTRIBUTION :



18 rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy • BP 40119
78041 Guyancourt
www.asmodee.com



2 rue du Hazard
78000 Versailles
www.cocktailgames.com



Besoin d'aide ?
SERVICE CLIENT
www.asmodee.com

REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR

UN GRAND MERCI À MARTIN JALARD,
MA FAMILLE, AMANDINE, MES AMIS,
LA CAL, FRANÇOIS HAFNER
ET TOUS LES AUTRES !