



# JOOMBA!

## RÈGLES DU JEU

Hi han, Meuh, Coin coin, Ouaf ouaf ! Tous les animaux rêvent de devenir le nouveau roi des animaux. À vous d'être le plus rapide à trouver et imiter le cri de l'animal qui lance le défi. Mais attention ! Le défi n'est pas le même selon la règle choisie et il n'est pas toujours si facile de trouver les animaux correspondants. Ce jeu va vous rendre complètement Joomba !

### • MATÉRIEL

- 56 cartes
- 1 livret de règles

### • PRINCIPE DU JEU

Joomba est un jeu d'observation et de rapidité où vous allez devoir être le plus rapide à repérer un animal et à l'imiter. L'animal à repérer dépend de la règle que vous avez choisie et de la nature du Défi.

1



Pour imiter un animal, il faut faire son cri et son geste en même temps. Le geste sert simplement à départager en cas d'égalité (il n'est pas considéré comme une erreur s'il est mal fait, mais il doit être fait !).

Vous pouvez découvrir le jeu à travers trois règles progressives. Pour plus de facilité, nous vous conseillons de jouer les règles dans l'ordre.



2

## PRÉSENTATION D'UNE CARTE

### FACE DÉFI

Défi chiffre



Défi croissant / décroissant

Changement de Défi : il y a 8 cartes avec des flèches.



### FACE ANIMAUX

Sur cette carte il y a :

- 4 Grenouilles
- 3 Lions
- 2 Vaches
- 1 Coq

### • MISE EN PLACE

Le principe est toujours le même : mélangez les cartes et composez une pioche que vous posez face Animaux visible au centre des joueurs. C'est la pioche Animaux.

### • COMMENT JOUER ?

Déterminez le premier joueur actif en piochant la dernière carte de la pioche et en la posant face animaux au centre de la table. Le premier joueur qui imite l'animal qui est présent 4 fois sur la carte gagne la carte et devient le joueur actif.

Dans Joomba c'est la face Défi qui vous indique ce que vous devez faire.

À son tour, le joueur actif pioche vers lui la première carte Animal en la prenant

par le bord opposé et la pose à côté de la pioche en la retournant face Défi le plus rapidement possible de manière à ce que tous les joueurs puissent la découvrir en même temps. Dès qu'elle est posée, il faut être le plus rapide à imiter le bon animal en fonction de la règle.

Le gagnant récupère la carte Défi et devient le joueur actif.

*Pénalité : un joueur qui se trompe doit défausser une carte (s'il en a). Les cartes défaussées sont retirées de la partie.*

### • FIN DE PARTIE

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche. Le joueur qui possède le plus de cartes gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs à égalité se départagent avec un Duel.

## AIDE POUR L'IMITATION DES ANIMAUX



### • CRÉDITS

Auteur : Roberto Fraga  
Illustrateur : Igor Polouchine

Éditeur : Iello  
Directeurs de collection : Cédric Barbé et Patrice Boulet  
Responsable de projet : Gabriel Durnerin

Packageur : Origames  
Responsable développement : Guillaume Gille-Naves  
Directeur Artistique : Igor Polouchine



Test et remerciements : Florence Fraga, Rodolphe Gilbert, Reyda Seddiki et Vincent Vandelli

© 2012 Iello. Tous droits réservés.

IELLO  
309 BD DES TECHNOLOGIES  
54710 LUDRES - FRANCE  
[www.iello.info](http://www.iello.info)



3

## • RÈGLE 1 • Joomba trop vite !

- **Défi** : seul le chiffre (orange) est utilisé dans cette variante.
- **Nombre de joueurs** : 2 à 8.
- **But du jeu** : dans « Joomba trop vite » il faut être le plus rapide à trouver et imiter l'animal sur la carte de la pioche qui est représenté autant de fois qu'indiqué par le chiffre (orange) de la carte Défi.

Le joueur le plus rapide récupère la carte Défi et la pose devant lui face Animaux. Il devient le joueur actif et déclenche un nouveau Défi en retournant la carte suivante.

Pour la dernière carte il faut utiliser la règle du Duel (Voir Joomba Duel).



4



*Exemple : le Défi indique 3, l'animal présent 3 fois est l'abeille. André est le plus rapide à imiter l'abeille, il récupère la carte et la pose devant lui face Animaux et lance un nouveau Défi en retournant une nouvelle carte de la pioche.*

## Joomba Duel

Pour départager des joueurs à égalité, ceux-ci doivent observer la carte de la pioche « Animaux » pendant 5 secondes. La carte est ensuite retournée, ce qui révèle le Défi. Le joueur le plus rapide à se rappeler l'animal qui y est représenté autant de fois qu'indiqué par le chiffre et à l'imiter gagne le duel.

**Note** : avec des enfants, elle peut être jouée dans l'autre sens. Les enfants regardent le chiffre puis on retourne la carte et ils doivent trouver le bon animal.

## • RÈGLE 2 • Joomba de sens

- **Défi** : seules les séries croissantes (bleue) et décroissantes (verte) sont utilisées dans cette variante.
- **Nombre de joueurs** : 3 à 8.
- **But du jeu** : dans « Joomba de sens », il faut être le plus rapide à trouver et imiter un animal en suivant l'ordre croissant (1-2-3-4 bleue) ou décroissant (4-3-2-1 verte) en fonction de ce qui est indiqué sur la carte Défi et surtout il ne faut pas être le dernier à le faire. Dès qu'un joueur imite le 1<sup>er</sup> animal indiqué par la suite, il garde la pose et continue à l'imiter. Les joueurs restants doivent maintenant imiter l'animal qui suit dans l'ordre, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient imité un animal ou qu'il n'y ait plus d'animal à imiter s'il y a 5 joueurs ou plus.



*Exemple à 3 joueurs : le Défi indique 4-3-2-1, un ordre décroissant. L'animal présent 4 fois est la grenouille. André est le premier à la trouver et à l'imiter, il continue à bondir sur place en faisant Crôa Crôa. Puis Bertrand est le plus rapide à imiter le lion. Cédric, qui est le dernier, a perdu et se défausse d'une carte. André gagne la carte Défi et lance un nouveau Défi en retournant une nouvelle carte de la pioche.*

Pour la dernière carte il faut utiliser la règle du Duel (Voir Joomba Duel).

5

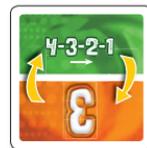
Le joueur le plus rapide qui a imité l'animal représenté 1 fois pour un Défi croissant ou 4 fois pour un Défi décroissant gagne la carte Défi et devient le joueur actif.

**Pénalité** : le dernier joueur (ou les joueurs qui n'ont pas imité d'animaux dans une partie à 4 joueurs), se défausse d'une carte.



## • RÈGLE 3 • Joomba la folie

- **Défi** : le type de Défi change à chaque carte avec des flèches.
- **Nombre de joueurs** : 3 à 8.
- **But du jeu** : « Joomba la folie » est une variante qui intègre « Joomba trop vite » et « Joomba de sens », réservée aux joueurs chevronnés, car deux fois plus folle que les précédentes. Au départ, tout commence comme une partie de « Joomba trop vite » : il faut être le plus rapide à trouver et imiter l'animal sur la carte de la pioche qui est représenté autant de fois qu'indiqué par le chiffre (orange) de la carte Défi.



Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur retourne une carte avec des flèches : la règle du jeu change

immédiatement et vous passez à « Joomba de sens », qui utilise l'ordre croissant et décroissant au lieu des chiffres. Il faut alors être le plus rapide à imiter l'animal dans l'ordre décroissant (de 4 à 1) ou dans l'ordre croissant (de 1 à 4).

Et chaque fois qu'un joueur retourne une carte avec des flèches, le jeu repasse automatiquement à la règle précédente. Bien entendu, comme il y a 8 cartes qui possèdent des flèches, vous serez amenés à changer plusieurs fois de règle de jeu en cours de partie.

**Pénalité** : lorsque vous êtes dans la règle de Joomba de sens, le dernier joueur (ou les joueurs qui n'ont pas imité d'animaux à plus de quatre joueurs) se défausse toujours d'une carte.

Pour la dernière carte il faut utiliser la règle du Duel (Voir Joomba Duel).



6