

Les amis de la jungle !

*« Par Frogeaters, sur une idée de Papaphilo développée
par Dak pour le Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Le
jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC. »*

Défi 3FF : Les amis de la jungle !

Table des matières

À propos.....	6
Introduction.....	7
Contexte/Univers.....	8
Des aventures ?.....	8
Comment ça marche ?.....	8
Personnages.....	10
Créer son animal.....	10
Les fiches.....	11
Fiche vierge.....	11
Le gorille.....	12
L'ours.....	13
Le tarsier.....	14
Le pingouin.....	15
Le rhinocéros.....	16
L'éléphant.....	17
Le loup.....	18
Le tigre.....	19
Le koala.....	20
Le toucan.....	21
Systeme.....	22
Les défis.....	22
Résumé des règles.....	25

Défi 3FF : Les amis de la jungle !

Les relances.....	26
Les duels.....	26
Conseils de maîtrise.....	28
Jouer une aventure dans la jungle (ou ailleurs).....	28
Le début.....	28
Le milieu.....	30
La fin.....	32
Fiche d’aventure.....	33
Planter la jungle (ou d’autres lieux).....	34
Les éléments.....	34
Les lieux.....	34
Les vilains.....	35
les événements.....	36
Et plus encore !.....	36
Exemple d’histoire.....	37
De l’aide pour les toucans.....	37
Ça suffit les bêtises !.....	37
Où est passé Junior ?.....	38
Où trouver d’autres idées ?.....	39
Droits police.....	40
Droits images.....	41

Défi 3FF : Les amis de la jungle !

Annexe.....	43
Fiche de personnage.....	44
Création.....	44
Fiche d'aventure.....	45
Fiche de la jungle.....	46
Quatrième de couverture.....	47

À propos

Bien que noté « par Frogeaters », le jeu « Les amis de la jungle » est une création de Dak et Papaphilo, car ils ont inventé l'univers, le système de jeu, le thème, l'ambiance et choisi la police ainsi que les illustrations ; même la maquette n'est pas de mon fait. Je ne suis que le nègre, le ghostwriter ou la plume si vous préférez, le mérite du jeu leur revient.

Introduction

Les Amis de la Jungle est un jeu de rôle fait pour les enfants. Dedans, tu peux y jouer des animaux de la jungle, comme dans *Les As de la Jungle*, *Madagascar*, ou *Le livre de la Jungle*.

Il faut être au moins deux, pour jouer à **Les Amis de la Jungle** :

- Une personne qui raconte l’histoire, la **Conteuse** ou le **Conteur**.

Afin de simplifier, et de ne pas répéter la "Conteuse ou le Conteur", nous allons dire "la Conteuse". Mais souviens-toi bien que tout le monde peut jouer ce rôle.

La Conteuse va raconter ce qui se passe, et répondre aux questions des **Joueurs**. C’est aussi elle qui fait les autres animaux, qui ne sont pas les animaux d’un Joueur.

- Une (ou plus) personne qui va vivre l’histoire, la **Joueuse** ou le **Joueur**.

Afin de simplifier, et de ne pas répéter "les Joueuses et Joueurs", nous allons dire "les Joueurs". Mais là aussi, tout le monde peut avoir ce rôle.

Chacun des joueurs va jouer un animal qui va vivre des aventures.

Contexte/Univers

Des aventures ?

Les Amis de la Jungle propose aux Joueurs de faire un groupe d'animaux de la jungle, appelé les Amis de la Jungle. Les autres animaux peuvent appeler à l'aide les Amis quand ils ont des soucis... Et il y a beaucoup de petits soucis dans la jungle...

Comment ça marche ?

Dans une partie **des Amis de la Jungle**, la **Conteuse** va raconter une aventure que vivent les animaux des joueurs. Et les joueurs vont lui dire ce que font leurs animaux, en réponse à ce que dit la Conteuse.

Exemple :

Aujourd'hui c'est Cerise qui est la conteuse, et raconte une histoire pour ses amis Pierre et Antoine. Pierre joue Miguel le Gorille, Antoine joue Baloo l'ours.

Cerise : "Cette histoire se passe la nuit. Vous dormez. Mais des toucans viennent taper sur un arbre à côté de vous avec leurs gros becs. Touc ! Touc ! Touc !"

Antoine : "Je leur dis d'arrêter. Je veux dormir !"

Pierre : "Moi je leur jette un caillou !"

Cerise: "Les toucans disent qu'ils sont désolés. Mais qu'ils ont vraiment besoin de votre aide."

Pierre : Ah bon... Dans ce cas, on va les écouter, non ?"

Antoine : "Attendez... on va pas discuter le ventre vide ! Moi je veux un petit dej !"

Personnages

Créer son animal

Pour jouer un animal, chaque joueur va devoir créer son animal.

Pour créer ton animal dans **Les Amis de la Jungle**, il faut choisir une fiche. Il y en a une par type d'animal : gorille, tarsier, koala, rhinocéros, ours, loup, panthère, tigre, éléphant, pingouin... À toi de trouver celui qui te plaît.

Une fois la fiche choisie, il suffit de choisir un nom, et à toi l'aventure !


Tu peux même créer tes propres fiches : il suffit de mettre 1 case à "Fort", 1 case à "Faible" et 2 cases à "Moyen". Puis d'inventer des relances, en s'inspirant de celles déjà créées.

Les fiches


Fiche vierge

	Nom :	
	Joueuse / Joueur :	
Nombre de dés pour un défi : Faible : 1 Moyen : 2 Fort : 3	<i>Muscle</i>	P
	<i>Tête</i>	
	<i>Cœur</i>	
	<i>Pattes</i>	
<i>Relances</i>		


Le gorille

	<i>Gorille</i>	
	Nom :	
	Joueuse / Joueur :	
Nombre de dés pour un défi : Faible : 1 Moyen : 2 Fort : 3	<i>Muscle</i>	P Fort
	<i>Tête</i>	Faible
	<i>Cœur</i>	Moyen
	<i>Pattes</i>	Moyen
Relances Taper ! relance les défis ratés quand tu dois te battre. Gourmand : relance les défis ratés quand on te parle de Bananes.		


L'ours

	<i>Ours</i>	
	Nom :	
	Joueuse / Joueur :	
Nombre de dés pour un défi : Faible : 1 Moyen : 2 Fort : 3	<i>Muscle</i>	P Faible
	<i>Tête</i>	Moyen
	<i>Cœur</i>	Moyen
	<i>Pattes</i>	Fort
<p><i>Relances</i></p> <p>Gourmand : relance les défis ratés quand tu cherches de la nourriture.</p> <p>Mon sauveur ! relance les défis ratés quand tu sauves un ami d'un danger imminent.</p>		


Le tarsier

	<i>Tarsier</i>	
	Nom :	
	Joueuse / Joueur :	
Nombre de dés pour un défi : Faible : 1 Moyen : 2 Fort : 3	<i>Muscle</i>	P Faible
	<i>Tête</i>	Moyen
	<i>Cœur</i>	Moyen
	<i>Pattes</i>	Fort
<p><i>Relances</i></p> <p>Ingénieux : relance les défis ratés quand tu cherches à bricoler un objet</p> <p>Gros yeux : relance les défis ratés pour voir un objet au loin.</p>		


Le pingouin

	<i>Pingouin</i>	
	Nom :	
	Joueuse / Joueur :	
Nombre de dés pour un défi : Faible : 1 Moyen : 2 Fort : 3	<i>Muscle</i>	P Faible
	<i>Tête</i>	Moyen
	<i>Cœur</i>	Fort
	<i>Pattes</i>	Moyen
Relances Analyse ! relance les défis ratés quand tu dois faire un plan. Bon nageur : relance les défis ratés quand tu dois nager.		


Le rhinocéros

	<i>Rhinocéros</i>	
	Nom :	
	Joueuse / Joueur :	
Nombre de dés pour un défi : Faible : 1 Moyen : 2 Fort : 3	<i>Muscle</i>	P Fort
	<i>Tête</i>	Faible
	<i>Cœur</i>	Moyen
	<i>Pattes</i>	Moyen
Relances Même pas mal ! relance les défis ratés quand tu dois subir des coups. Chargez ! relance les défis ratés quand tu dois foncer tout droit la corne en avant !		


L'éléphant

	<i>Éléphant</i>	
	Nom :	
	Joueuse / Joueur :	
Nombre de dés pour un défi : Faible : 1 Moyen : 2 Fort : 3	<i>Muscle</i>	P Fort
	<i>Tête</i>	Moyen
	<i>Cœur</i>	Moyen
	<i>Pattes</i>	Faible
<p><i>Relances</i></p> <p>Mémoire d'éléphant : relance les défis ratés quand tu dois te souvenir ou apprendre des choses.</p> <p>Un éléphant ça trompe énormément : relance les défis ratés quand tu peux te servir de ta trompe.</p>		

Le loup

	<i>Loup</i>	
	Nom :	
	Joueuse / Joueur :	
Nombre de dés pour un défi : Faible : 1 Moyen : 2 Fort : 3	<i>Muscle</i>	P Moyen
	<i>Tête</i>	Moyen
	<i>Cœur</i>	Fort
	<i>Pattes</i>	Faible
<p><i>Relances</i></p> <p>Une famille : relance les défis ratés quand tu veux aider un membre de la meute.</p> <p>Hurlement : relance les défis ratés quand tu veux crier pour appeler ta meute.</p>		


Le tigre

	<i>Tigre</i>	
	Nom :	
	Joueuse / Joueur :	
Nombre de dés pour un défi : Faible : 1 Moyen : 2 Fort : 3	<i>Muscle</i>	P Moyen
	<i>Tête</i>	Faible
	<i>Cœur</i>	Fort
	<i>Pattes</i>	Moyen
<p><i>Relances</i></p> <p>Agile : relance les défis ratés quand tu dois sauter, bondir, ou faire des pirouettes.</p> <p>Rapide : relance les défis ratés quand tu veux courir plus vite que quelqu'un.</p>		

Le koala

	Koala	
	Nom :	
	Joueuse / Joueur :	
<p>Nombre de dés pour un défi :</p> <p>Faible : 1 Moyen : 2 Fort : 3</p>	Muscle	P Faible
	Tête	Fort
	Cœur	Moyen
	Pattes	Moyen
<p><i>Relances</i></p> <p>Escalade : relance les défis ratés quand tu veux monter aux arbres</p> <p>Miam : relance les défis ratés quand tu cherches du délicieux Eucalyptus.</p>		

Le toucan

	<i>Toucan</i>	
	Nom :	
	Joueuse / Joueur :	
Nombre de dés pour un défi : Faible : 1 Moyen : 2 Fort : 3	<i>Muscle</i>	Faible
	<i>Tête</i>	Moyen
	<i>Cœur</i>	Fort
	<i>Pattes</i>	Moyen
Relances Vol : relance les défis ratés quand tu voles. Gros bec : relance les défis ratés quand tu veux casser des trucs avec ton bec.		

Systeme

Les défis

Au cours d'une aventure, il va y avoir des **défis**. Un défi c'est quand il y a une chose difficile à faire, et qu'on ne sait pas si les animaux vont réussir.

Il n'y a de défi que si on n'est pas sûr. Par exemple... Un singe sait ouvrir une banane, c'est sûr, ce n'est pas un défi. Par contre, le singe n'est peut-être pas très doué pour surfer sur une planche en bois. C'est un défi.

Pour un défi, on se sert de dés à **six faces**. Si tu n'en as pas, demande à tes parents.

Un exemple de défi : Antoine, le joueur de Baloo, décide d'aller chercher du miel pour faire un petit déjeuner. On ne discute pas le ventre vide !

Baloo va-t-il trouver du miel dans le coin, en pleine nuit ? C'est un défi.

Défi 3FF : Les amis de la jungle !

Quand il y a un défi, la **Conteuse** choisit une des **cases** de la fiche des animaux :

Muscle, Tête, Cœur ou *Pattes*. Elle va choisir la case qui correspond le mieux à la situation.

- *Muscle* peut être choisi quand le défi demande d'utiliser la force, être rapide, résistant, se battre. C'est la case des costauds !
- *Tête* peut être choisi quand le défi demande de l'intelligence, être sage, réfléchi, se souvenir. C'est la case des malins !
- *Cœur* peut être choisi quand le défi demande du caractère, de courage, être motivé. C'est la case des intrépides !
- *Pattes* peut être choisi quand le défi demande de la créativité : bricoler, fabriquer, créer, peindre, inventer. C'est la case des artistes !

Puis, la Conteuse décide aussi d'une **difficulté**, un chiffre entre 2 et 6 :

- | | |
|----------|----------------|
| 2 | Très facile |
| 3 | Facile |
| 4 | Moyenne |
| 5 | Difficile |
| 6 | Très difficile |

*Cerise décide que pour trouver du miel, il faut être malin : c'est un défi de *Tête*.*

Elle pense que c'est d'une difficulté moyenne, donc 4.

Défi 3FF : Les amis de la jungle !

Dans la fiche de chaque animal, il y a un mot qui est inscrit à côté de chaque case : **faible**, **moyen**, **fort**.

Le joueur qui joue l'animal note le mot, et va lancer des dés :

- Si la case est marquée **faible** : le joueur lance **1** dé.
- Si la case est marquée **moyen** : le joueur lance **2** dés et garde le plus fort.
- Si la case est marquée **fort** : le joueur lance **3** dés, et garde le plus fort des trois.

*Antoine regarde la fiche de son animal. Baloo a "moyen" en Tête.
Il lance donc deux dés, il obtient 5 et 2.
Le dé le plus fort étant 5, le résultat de son défi est 5.*

Une fois le résultat du défi connu, le joueur le compare à la difficulté.

- Si le chiffre du dé est plus petit que la difficulté, le défi est raté.
- Si le chiffre du dé est égal ou plus grand que la difficulté, le défi est réussi.

Et dans les deux cas, la Conteuse raconte ce qui se passe ensuite.

*Antoine a fait 5, c'est plus que 4, la difficulté choisie par Cerise. Il a donc trouvé du miel !
Cerise raconte : "Tu trouves du miel dans une ruche, en haut d'un arbre. Bravo Baloo ! Que vas-tu en faire ?"*

Défi 3FF : Les amis de la jungle !

Résumé des règles

- La conteuse choisit une **case**.
- La conteuse décide de la **difficulté** du défi.
- Le joueur lance son ou ses dés, puis il choisit le meilleur résultat.
- Le résultat est égal ou supérieur à la difficulté, le défi est réussi !

Les relances

Sur la fiche des animaux, il existe ce qu'on appelle des **relances**. Si un animal rate un défi, et que la situation colle au cas donné par la relance, le joueur a droit de relancer les dés.

Attention : il ne peut le faire qu'une fois par défi !

Baloo est très gourmand, il a une relance pour trouver de la nourriture. Si Antoine avait raté son défi, il aurait pu recommencer une fois.

Les duels

Un duel est un type spécial de défi. Quand deux animaux se battent, ou essayent de voir qui est le plus fort, ou le plus rapide, ce sont des **duels**. Dans ce cas, il n'y a pas de difficulté, la Conteuse ou le Conteur choisit la case qui colle le mieux.

Plus tard dans l'histoire, Pierre veut empêcher le méchant Léo le Lion de croquer Roger le Toucan. Miguel veut donc courir attraper le Toucan avant Léo.

*Cerise décide que c'est une course, donc un duel de **Muscle**.*

Chacun regarde sa fiche pour voir combien de dés il lance, comme dans un défi. Quand un animal n'est pas joué par un Joueur, c'est la Conteuse qui lance les dés.

*Pierre regarde sa fiche : Miguel est **fort** en **Muscle**. Il va donc lancer trois dés et garder le plus fort.*

Défi 3FF : Les amis de la jungle !

*Cerise regarde la fiche de Léo : il est **moyen** en **Muscle**. Elle va donc lancer deux dés.*

Pierre lance trois dés : 6, 5 et 1. Il garde donc un 6, quelle chance !

Cerise lance trois dés : 6 et 2. Elle garde donc un 6 aussi ; égalité !

Celle ou celui qui finit avec le meilleur dé gagne. Si un Animal a une relance, il ne peut l'utiliser qu'une seule et unique fois pour relancer ses dés.

En cas d'égalité, comme dans notre exemple, c'est la personne qui a lancé le plus de dés qui gagne. Si tout le monde a le même nombre de dés, c'est une égalité, personne ne gagne.

Dans tous les cas, la Conteuse raconte ce qui se passe.

Pierre et Cerise ont fait un 6 toutes les deux. Égalité. Mais Pierre a lancé trois dés, et Cerise, deux. Donc Pierre gagne.

Si Pierre avait perdu, il aurait peut-être pu utiliser une relance. Mais vu qu'il gagne, il ne le fait pas.

Cerise raconte : « Miguel court très vite et attrape Roger le Toucan ! Au dernier moment, il arrive à empêcher Léo de croquer Roger ! Ouf !

C'est fini... Pour cette fois ... Léo n'a pas dit son dernier mot. »

Conseils de maîtrise

Jouer une aventure dans la jungle (ou ailleurs)

Pour que l'histoire soit intéressante pour tes joueurs, tu peux t'aider de ces pistes :

- Dans une bonne histoire **des Amis de la Jungle**, il faut qu'il y ait un problème.
- Que les Animaux des joueurs puissent le résoudre.
- Mais que ça ne soit pas facile ou rapide.
- Il faut que ça nécessite plusieurs défis.

Pour cela, tu vas imaginer une histoire possédant souvent la même structure autour d'un **objectif** : un début, un milieu et une fin.

Le début

L'histoire étant faite pour amuser les joueurs, son enjeu reste leurs **personnages**. Ainsi, il faut t'inspirer de leurs **relances** pour l'inventer. Du coup, tu sauras de quoi doit parler ton histoire, en choisissant un ou deux **objectifs**.

Voici une liste d'exemples :

- Le gorille : il faudra se battre ou bien l'histoire doit tourner autour de bananes.
- L'ours : chercher de la nourriture, ou sauver un ami.

Défi 3FF : Les amis de la jungle !

- Le tarsier : il faudra bricoler un objet, ou chercher un objet.
- Le pingouin : faire un plan, ou il faut nager.
- Le rhinocéros : il faudra se battre, ou détruire quelque chose de gros.
- L'éléphant : il faudra se souvenir d'une information, ou manipuler des objets.
- Le loup : il faudra aider une personne de sa meute, ou avoir besoin d'aide.
- Le tigre : il faudra courir sur un parcours d'embûche, ou être rapide.
- Le koala : il faudra grimper aux arbres, ou chercher de l'eucalyptus.
- Le toucan : il faudra voler dans les airs, ou casser des objets.

Une fois que tu as les enjeux, il ne te reste plus qu'à établir l'**objectif** des personnages. Le plus simple est de t'aider avec la table aléatoire ci-dessous en lançant un dé pour chaque colonne. Évidemment, tu peux les relancer si tu veux :

1	Aider	Un ami	En colère
2	Libérer	Un inconnu	Tout garder
3	Arrêter	Un objet	Par envie
4	Convaincre	Un ennemi	Par gourmandise
5	Détruire	Un fruit	Trop paresseux
6	Trouver	Un lieu	En danger

Cerise invente une nouvelle histoire pour ses amis Antoine et Pierre. Elle choisit comme enjeux, de la bagarre pour le gorille et chercher de la nourriture pour l'ours.

Ensuite, pour trouver un objectif, elle lance ses dés : 4, 2 et 4. Convaincre un inconnu, par gourmandise.

Voilà qui est tout trouvé ! La faim tiraille nos deux amis et se promenant en quête de banane et de poisson, ils tombent sur un vieil éléphant, Hati, qui dévore les fruits d'un bananier. Il acceptera d'en céder seulement s'ils parviennent à chasser des loups trop bruyants, qui l'empêche de dormir la nuit.

Le milieu

Le milieu correspond au développement de l'histoire. Si le début permet de savoir ce qu'il faut faire, l'**objectif** des joueurs, le milieu va parler de « comment vos joueurs vont vouloir le faire ».

Ici, il n'y a pas de baguette magique, puisque tu vas devoir laisser tes joueurs imaginer la suite de leur aventure ; à toi de les suivre et de t'en inspirer.

Par contre, tu vas pouvoir leur mettre des bâtons dans les roues, c'est le côté rigolo d'être une conteuse ! Pour cela, rien de plus simple, il suffit de regarder ce que tu as mis comme enjeux !

Voilà une liste d'idées :

- Se battre : la personne à arrêter ne se laissera pas faire, il faudra sans doute l'assommer ou lui donner une bonne correction. Idem, s'il faut aider ou libérer, il faudra faire une distribution de châtaigne.

Défi 3FF : Les amis de la jungle !

- Recherche de la nourriture : rien de tel que des bananes, du bon poisson ou du miel pour convaincre une personne, ne reste plus qu'à en trouver ! Parfois, pas besoin de *Muscle* pour arrêter ou libérer une personne, un peu de *Tête* ou de *Cœur* et c'est joué !
- Bricoler : les choses ne sont pas aussi simples, il faudra bricoler pour libérer un ami, il peut être dans une cage. Il faut peut-être ouvrir une porte, ou une boîte ou inventer un appareil pour accéder à un fruit, à un objet ou à un lieu.
- Nager/voler : la personne ou l'objet peut se trouver dans un lac, ou sur une île. Une rivière doit être franchie, des chutes d'eau traversées, une montagne escaladée ou bien encore atteindre les sommets des arbres en volant.
- Destruction : pas seulement détruire, mais également repousser. Cela peut être une porte, une barrière, des broussailles épineuses ou encore une foule d'animaux à disperser.
- Chercher des informations : oui, mais où ? Oui, mais comment ? Voilà les questions qui peuvent tomber sur les personnages. Ils devront alors chercher des informations, auprès de leurs meutes, de leurs amis, d'un ancien, dans une grotte mystérieuse, ou encore au fin fond de leur mémoire.
- Un ami : et si un proche, un ami ou un membre de la meute était lié à l'objectif ? Peut-être les personnes auront besoin de leur aide ? Voilà un rebondissement.
- Course contre la montre : le temps est compté, les personnages doivent faire preuve de rapidité ! Cela peut être à cause d'une montée des eaux dues à une forte pluie, un volcan qui entre en éruption, un

incendie qui ravage la jungle, ou bien encore la maladie ou un poison.

- Eucalyptus ! Mais c'est bien sûr ! C'est pourtant évident ! Il faut de l'eucalyptus, ça résout tous les problèmes !

Antoine et Pierre partent rapidement voir les loups.

Cerise écoute attentivement les joueurs, réponds à leurs questions, elle les laisse évoluer dans leur histoire. Pendant ce temps, elle réfléchit à la suite, à ce qu'elle va leur préparer. Ils aiment la bagarre et la nourriture, alors ils vont être servis, pense-t-elle.

Cerise leur révèle que la meute dort tranquillement dans une grotte, c'est normal, ils ont fait la fête toute la nuit ! Les loups n'aiment pas être réveillés brutalement, elle leur annonce qu'ils sont agressifs : « partez ou l'on vous mord ! » Un autre cri « silence, mes enfants ! » leur dit l'ancien de la meute, « peut-être nous apportent-ils du bon poisson ? »

Voilà, Cerise se montre gentille, soit la bagarre, soit chercher du poisson. Mais baloo résistera-t-il à ne pas garder le poisson pour lui ?

La fin

Il s'agit simplement de la conclusion de l'histoire. Ici, l'heure n'est pas au rebondissement, mais juste aux félicitations !

Cette partie est souvent négligée, alors qu'il s'agit de la récompense pour vos joueurs, celui d'avoir accompli leur **objectif** et de recevoir les quelques remerciements de leurs amis, de leurs proches ou de leurs meutes.

Défi 3FF : Les amis de la jungle !

Fiche d'aventure

À la fin du livre, tu trouveras une fiche d'aventure, elle te permettra d'écrire ton histoire en précisant le début, le milieu et toutes les notes que tu jugeras bons pour mener à bien l'aventure des personnages.

Planter la jungle (ou d'autres lieux)

Tu as une superbe histoire à raconter à tes amis, elle se passe dans une **jungle** avec plein d'animaux, mais tu te demandes ce qu'il y a d'autre ?

Cette partie va te permettre de créer ta jungle, ou tout autre lieu dans lequel tu aimerais raconter ton histoire.

Les éléments

Trois éléments sont importants : les **lieux**, les **vilains** et les **événements**. Ils servent de décors pour l'histoire que tu raconteras. Tous ces éléments, tu devras les noter dans la Fiche de la **jungle**, mais également sur une feuille blanche sur laquelle tu dessineras une **carte**.

Pour la dessiner, il suffit de faire un grand cercle pour représenter la **jungle**, des petits cercles à l'intérieur pour les **lieux** et des croix pour indiquer où se trouvent les **vilains**. Les **événements** quant à eux se notent uniquement sur la fiche de la **jungle**.

Les lieux

Ce sont les endroits où se dérouleront tes histoires. Le mieux est d'en inventer 4. Tu peux t'aider de la table aléatoire ci-dessous en lançant 1 dé dans chaque colonne ou en choisissant.

Défi 3FF : Les amis de la jungle !

1	La jungle	Toujours dans une brume
2	Une plaine	Avec une cité abandonnée
3	Une montagne	Qui fait peur
4	Un lac	Avec un bâtiment mystérieux
5	Une rivière	Avec plein de grottes / îles
6	Un volcan	Il y fait très froid ou très chaud

D'autres **lieux** sont évidents, il s'agit de la maison des personnages ! Mais cette fois-ci, c'est à tes joueurs d'inventer le lieu où ils habitent. Est-ce qu'ils vivent tous ensemble ? Chacun dans son coin ? Avec leur famille et leur meute ? ou tout seul ?

Les vilains

Ce sont les animaux qui ne font que des bêtises et embêtent les autres. Il ne faut pas en prendre beaucoup, trois, c'est bien. Comme pour les **lieux**, tu peux lancer un dé dans chaque colonne ou inventer un **vilain** et même prendre ceux provenant des fiches de personnages.

1	Lion	Se prend pour le chef
2	Serpent	Tout lui appartient
3	Moustique	Il mange trop
4	Phacochère	Construit sa maison en cassant tout
5	Hyène	Interdit d'entrer dans son territoire
6	Aigle	Fait des blagues pas drôle

Défi 3FF : Les amis de la jungle !

les événements

Les **événements** arrivent tous les ans ou tous les mois, mais ils ne durent pas longtemps, seulement quelques jours. Les personnages ne peuvent rien faire contre les **événements**, juste se mettre à l'abri ou en profiter. Il ne faut pas en mettre beaucoup parce qu'ils peuvent être très dangereux, pas plus de deux. Ici aussi, tu peux lancer un dé dans chaque colonne ou choisir ce qui te plaît.

1	Tornade	Détruit un lieu
2	Sécheresse	Il faut partir
3	Inondation	Chez les vilains !
4	Tremblement de terre	Chez moi...
5	Il neige !	Il faut protéger
6	Des nouveaux animaux	Il faut changer de maison

Et plus encore !

Avec chaque histoire que tu vas raconter, tu vas certainement inventer des tas de lieux et de vilains. Les joueurs vont aussi y mettre leur grain de sel en ajoutant encore plein d'autres trucs.

Si vous avez aimé ces nouveaux lieux, ces nouveaux vilains ou imaginez des événements amusants, tu peux les ajouter sur la carte et les noter dans la Fiche de la jungle. Et si d'autres ne vous plaisent plus, tu peux les retirer.

Oui, la jungle vous appartient ! À vous de l'imaginer !

Exemple d'histoire

De l'aide pour les toucans

Dans la jungle, un couple de toucans vient voir les Animaux pour leur demander de l'aide. Trois singes leur bloquent chaque jour le chemin du nid en réclamant des fruits comme droit de passage. Cela dure depuis quelque temps déjà.

Mais les toucans n'ont plus le temps de chercher ces fruits et ont besoin de rejoindre leur nid pour que la femelle y dépose son œuf. Les Animaux devront trouver une solution pour faire fuir les singes ou résoudre le problème des toucans.

Ça suffit les bêtises !

Léo, un jeune lion, a décidé de venir s'amuser dans ce coin de la jungle et embête tout le monde. Il ne fait que des bêtises ! Lui et trois autres lions ont botté les fesses à Marcel le Babouin, un ami des animaux, juste pour rigoler.

Prévenu par Marcel, les animaux vont devoir retrouver la mère de Léo, qui est partie en voyage. Et ils devront la convaincre de dire à son fils d'arrêter ses sottises, plus vite que ça !

Où est passé Junior ?

Hathi, un vieil éléphant têtu, mais sage, vient chercher les Animaux : son petit fils Hathi junior a disparu.

En cherchant Junior, les Animaux vont se rendre compte qu'il est parti avec une amoureuse, Amma, une jeune éléphante d'une autre tribu, qu'Hathi n'aime pas du tout. Il faudra convaincre Hathi d'accepter Amma dans sa tribu, pour que Junior revienne.

Où trouver d'autres idées ?

Tu peux bien sûr t'inspirer des films, séries et livres qui se passent dans la Jungle pour créer des histoires :

- Que se passe-t-il si les Animaux trouvent un enfant humain à protéger, comme dans le Livre de la Jungle ?
- Et si un méchant humain essayait de mettre les Animaux dans un Zoo, comme dans Madagascar ?
- Et si un vilain lion fourbe voulait devenir le roi, comme dans le Roi Lion ?
- Et si un vilain Koala voulait détruire la jungle, comme dans les As de la Jungle ?

Droits police

Caveat

Licensed under the [Open Font License](#).

Droits images

[Kamchatka Brown Bear near Dvuhyrtochnoe on 2015-07-23.jpg](#)

[Robert F. Tobler](#)
[Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0](#)

[Éléphants.JPG](#)

[Fawaz.tairou](#)
[Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0](#)

[Toco toucan london.jpg](#)
[jon hanson](#)

[Creative Commons Attribution-Share Alike 2.0](#)

[Koala climbing tree.jpg](#)

[Diliff](#)
[Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0](#)

[Mountain gorilla \(Gorilla beringei beringei\) eating.jpg](#)
[Charles J. Sharp](#)
[Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0](#)

[Bengal tiger \(Panthera tigris tigris\) female 3 crop.jpg](#)
[Charles J. Sharp](#)
[Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0](#)

[African penguin at Boulders Beach 03.jpg](#)
[Bernard Gagnon](#)
[Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0](#)

[Indian rhinoceros \(Rhinoceros unicornis\) 4.jpg](#)
[Charles J. Sharp](#)
[Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0](#)

[Front view of a resting Canis lupus ssp.jpg](#)
[Gary Kramer](#)
[Public domain](#)

Annexe

Défi 3FF : Les amis de la jungle !

Fiche de personnage

Création

Choisis un animal de ton choix, décide de son nom puis mets 1 case à "Fort", 1 case à "Faible" et 2 cases à "Moyen". Enfin, invente 2 relances.

	Nom :	
	Joueuse / Joueur :	
Nombre de dés pour un défi : Faible : 1 Moyen : 2 Fort : 3	<i>Muscle</i>	P
	<i>Tête</i>	
	<i>Cœur</i>	
	<i>Pattes</i>	
<i>Relances</i>		

Fiche d'aventure

Lieu	
Personnages	
Enjeux	1
	2
Objectif	
Début	
Milieu	
Notes	

Fiche de la jungle

<i>Les amis de la jungle</i>	
Les lieux	1
	2
	3
	4
Les vilains	1
	2
	3
Les événements	1
	2
Notes	

Quatrième de couverture

Bienvenu dans les Amis de la Jungle ! Toi et tes ami(e)s allez pouvoir vous raconter des histoires trépidantes dans une jungle haute en couleur peuplée d'animaux !

Pour ce jeu, tu n'as besoin que de trois dés à six faces, des crayons, une gomme et de ton imagination !