

Règles du Jenga

Comment jouer à Jenga

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Retirer des blocs de la tour et les replacer au sommet sans la faire tomber.
- **Mécanique principale** : Adresse et sang-froid, car la base vibre et peut faire trembler la tour à tout moment.
- **Condition de victoire** : Être le dernier joueur à avoir posé un bloc avec succès avant que la tour ne s'effondre.

Salut et bienvenue dans cette explication des règles de **Jenga** ! Si tu cherches un jeu qui met les nerfs à rude épreuve tout en déclenchant des fous rires, tu es au bon endroit. Imagine une tour de **36 blocs** posée sur une **base motorisée** qui vibre quand bon lui semble. Oui, la tour peut trembler à tout instant. Autant te dire que chaque geste compte ! C'est un jeu parfait pour 2 à 3 joueurs, à partir de 6 ans, et une partie dure rarement plus de 10 minutes. Un peu comme le [Mikado](#), l'adresse et la patience sont tes meilleures alliées.

Le matériel nécessaire

Avant de commencer, vérifie que tu as bien tout sous la main :

- **36 blocs Jenga** (oranges et gris, mais la couleur est purement décorative, elle n'a aucun impact sur le jeu)
- **1 base motorisée** (avec un bouton de mise en marche et un compartiment à piles)
- Des **piles** (à insérer dans la base avant la première utilisation)

Petite astuce : avant ta première partie, pense à bien insérer les piles et à tester le bouton de mise en marche pour vérifier que tout fonctionne. Si le jeu fait des siennes après un

changement de piles, utilise le **bouton de réinitialisation** situé dans le compartiment à piles (un stylo peut t'aider à l'atteindre).

La mise en place de la partie

Construire la tour

Prends les **36 blocs** et empile-les par étages de **3 blocs** chacun. À chaque nouvel étage, change l'orientation des blocs de 90 degrés par rapport à l'étage précédent (un étage dans un sens, l'étage suivant perpendiculaire). Tu obtiens ainsi une belle tour bien stable de **12 étages**. Place cette tour sur la **base motorisée**.

Activer la base et choisir le premier joueur

Une fois la tour construite, décidez ensemble qui commence (le plus jeune, le plus courageux, ou tirez au sort). Ensuite, appuyez sur le **bouton de mise en marche** de la base. Une **lumière** va commencer à s'allumer doucement : c'est le signal que le jeu est lancé et que la base peut vibrer à n'importe quel moment. Attention, ça peut surprendre !

[IMAGE_MATERIEL]

Le déroulement d'une manche

Retirer un bloc

Quand c'est ton tour, tu dois retirer **un bloc** de la tour. Mais attention, il y a deux règles cruciales :

- Tu ne peux utiliser qu'**une seule main** pour retirer le bloc.
- Tu dois choisir un bloc situé **en dessous de l'étage complet le plus haut**. Autrement dit, tu ne peux pas piocher dans l'étage du sommet qui est en cours de construction, ni dans le dernier étage complet.

Replacer le bloc au sommet

Une fois le bloc retiré, place-le **au sommet de la tour**, toujours en respectant le schéma d'empilement (3 blocs par étage, en alternant l'orientation). Puis, **patiente 5 secondes**. Si la tour tient bon pendant ces 5 secondes, bravo, c'est au tour du joueur suivant ! Si elle s'effondre pendant ces 5 secondes... eh bien, c'est toi qui as perdu cette manche.

Conseil de pro : ne te précipite pas pour retirer ton bloc. Avant de toucher la tour, repère visuellement les blocs qui semblent les plus « libres » et les moins porteurs. Un petit tapotement du doigt sur le bout d'un bloc peut t'indiquer s'il bouge facilement. Ça te rappellera peut-être les parties de [Dominos](#) où le placement stratégique fait toute la différence !

Qui gagne la partie

C'est très simple : le **gagnant** est le dernier joueur à avoir retiré et replacé un bloc avec succès **avant que la tour ne s'effondre**. Quand la tour tombe, c'est le joueur dont c'était le tour (ou qui venait de poser son bloc il y a moins de 5 secondes) qui perd. Tout le monde rigole, on reconstruit la tour, et c'est reparti !

Si tu joues **en solo**, le défi est différent : essaie à chaque nouvelle partie de construire une tour **plus haute** que la précédente. C'est un excellent moyen de progresser, un peu comme quand on tente de battre son propre score au [5 Secondes](#).

[IMAGE_FIN]

Les règles spéciales de la base motorisée

Gestion de l'alimentation

- Quand la base est **en marche**, la **lumière reste allumée**.
- Après **10 minutes** d'inactivité, la lumière clignote et le jeu s'éteint automatiquement. Pour relancer les vibrations, appuyez simplement sur le bouton.
- Pour **éteindre le jeu manuellement**, maintenez le bouton enfoncé pendant **2 secondes**.

Cas particulier entre deux tours

Il peut arriver que la base vibre pile entre les tours de deux joueurs, et que la tour tombe sans

que personne ne soit en train de jouer. Dans ce cas, pas de panique et pas de pénalité : le **premier joueur** (celui qui venait de jouer) reconstruit la tour et la partie reprend normalement. C'est la règle officielle, alors pas de disputes !

Récapitulatif d'un tour de jeu

Étape	Action
1	Choisis un bloc situé sous l'étage complet le plus haut
2	Retire-le avec une seule main
3	Place-le au sommet de la tour
4	Attends 5 secondes
5	Si la tour tient : c'est au joueur suivant. Si elle tombe : tu as perdu !

Voilà, tu sais tout ce qu'il faut pour lancer ta première partie de **Jenga** ! C'est un jeu d'adresse et de tension délicieusement stressant, parfait pour animer une soirée entre amis ou en famille. Et si tu veux varier les plaisirs après quelques parties, jette un coup d'œil aux règles de [Croque Carottes](#), un autre jeu où tout peut basculer en un instant. Allez, construis ta tour et que le plus adroit l'emporte !