

# Jungle Speed!

## LES Règles



Jungle Speed® est un jeu pour 2 à 15 joueurs (et même plus !) à partir de 7 ans.



### 🌀 BUT DU JEU

Le but du jeu est de réussir à se débarrasser le plus vite possible de toutes ses cartes.



### 🌀 PRÉPARATION DE LA PARTIE

Le totem est placé au milieu des joueurs. On distribue le plus équitablement possible les 80 cartes, face cachée (les joueurs ne les regardent pas).

### 🌀 DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs dévoilent une carte devant eux, chacun leur tour (dans le sens des aiguilles d'une montre), puis la recouvrent au tour suivant, formant ainsi un tas de cartes face visible.

On ne joue qu'avec une seule main, l'autre ne doit jamais intervenir.

Les cartes doivent être retournées vers les autres, comme dans les exemples ci-après :

2



Ça, ce n'est pas bien du tout !



Ça, c'est très bien !

### 🌀 DUEL

Lorsque 2 personnes ont retourné le même dessin (la couleur n'a aucune importance), il y a duel. Le premier des deux qui attrape le totem gagne le duel. Le perdant récupère les cartes face visible de son adversaire, ainsi que les siennes et celles du pot (s'il existe : voir ci-dessous) s'il existe, et les place sous son paquet. On continue ensuite à jouer normalement en recommençant par le perdant.

Il peut arriver, suite à l'utilisation d'une carte spéciale (voir ci-dessous), qu'un duel mette aux prises plusieurs joueurs. C'est celui qui attrape le totem en premier qui gagne la manche.

Attention ! Certaines cartes semblent identiques, mais elles sont légèrement différentes.

### 🌀 LE POT

Si le totem tombe et qu'un unique coupable ne peut pas être déterminé facilement (à cause d'une bousculade générale, par

3

exemple), toutes les cartes face visible de tous les joueurs sont placées sous le totem. Elles constituent un pot de cartes face visible.

### 🌀 PÉNALITÉS

Un joueur qui attrape le totem alors qu'il n'a pas à le faire ramasse toutes les cartes face visible de la table : celles de tous les joueurs, mais aussi celles du pot. Même chose s'il fait tomber le totem.

### 🌀 RÉCUPÉRER DES CARTES

Quand un joueur doit récupérer des cartes, il les place face cachée sous son propre paquet.

Si plusieurs joueurs doivent récupérer des cartes, c'est le gagnant qui choisit comment elles sont réparties entre les perdants.

### 🌀 CARTES SPÉCIALES

Les cartes spéciales ne donnent pas lieu à des duels mais modifient légèrement le déroulement du jeu.

### 🌀 CARTE « FLÈCHES VERS L'EXTÉRIEUR »



Tous les joueurs retournent simultanément une carte. Si des dessins identiques apparaissent, un duel se déclenche immédiatement.

4

Si ce n'est pas le cas, c'est le joueur qui a retourné la carte « *Flèches vers l'extérieur* » qui continue à jouer.

**Conseil :** pour être bien certains que tout le monde retourne sa carte simultanément, n'hésitez pas à compter « un, deux, trois » avant de le faire.

### CARTE « FLÈCHES VERS L'INTÉRIEUR »



Tous les joueurs doivent tenter d'attraper le totem. Celui qui y parvient place toutes ses cartes face visible dans le pot. Il recommence ensuite à jouer.

### CARTE « FLÈCHES COULEUR »



À partir de maintenant, ce sont les couleurs des cartes et non les dessins qui déclenchent des duels. Il est possible qu'un duel se déclenche immédiatement.

Les effets de cette carte s'arrêtent (on recommence à jouer avec les dessins) dès qu'un de ces trois événements intervient : le totem tombe, un duel se déclenche ou une autre carte spéciale est retournée.

5

### CAS PARTICULIERS

Si l'effet d'une carte « *Flèches vers l'extérieur* » fait apparaître :

- une autre carte « *Flèches vers l'extérieur* », on la résout normalement à moins qu'un duel apparaisse en même temps ;
- une carte « *Flèches vers l'intérieur* » en même temps qu'un duel, c'est le joueur qui attrape le totem qui décide de l'action résolue : le duel ou la carte spéciale ;
- si plusieurs duels apparaissent en même temps, le joueur qui attrape le totem remporte son duel et les autres duels sont annulés.

### FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur retourne sa dernière carte, celle-ci reste en jeu pendant que les autres joueurs continuent à jouer. Il n'a pas gagné tant qu'il ne s'est pas débarrassé de son paquet de cartes face visible. Dès que c'est le cas, il est immédiatement déclaré vainqueur.



6

### CAS PARTICULIERS

- Si la dernière carte jouée est une carte spéciale « *Flèches vers l'intérieur* » et qu'il n'attrape pas le totem, il ramasse toutes les cartes face visible en jeu (au lieu de les placer dans le pot) et la partie continue ;
- si la dernière carte jouée est une carte spéciale « *Flèches vers l'extérieur* », il remporte la partie ;
- si la dernière carte jouée est une carte spéciale « *Flèches couleur* », il ramasse toutes les cartes face visible en jeu et la partie continue (la carte « *Flèches couleur* » ne prend pas effet).

### VARIANTE POUR TROIS JOUEURS

Les cartes « *Flèches couleur* » sont retirées du jeu. Si un des joueurs retourne une carte et que les 3 cartes face visible sont alors de la même couleur, ils agissent comme si l'un d'entre eux venait de retourner une carte « *Flèches vers l'intérieur* ».

### VARIANTE POUR DEUX JOUEURS

Les deux mains de chacun des 2 joueurs sont considérées comme des joueurs indépendants. Les joueurs se placent l'un en face de l'autre. On retire du jeu les cartes « *Flèches couleur* ». Les cartes sont divisées en 4 paquets égaux.

7

Les joueurs jouent l'un après l'autre en alternant leurs deux mains. Cela donne :

- Main droite du joueur 1 ;
- Main droite du joueur 2 ;
- Main gauche du joueur 1 ;
- Main gauche du joueur 2.

Et ainsi de suite...

Si un duel se déclenche, ce sont les mains concernées qui doivent saisir le totem. On ne récupère que les cartes des mains concernées.

Si un duel se déclenche entre les deux mains d'un même joueur, il ne doit pas attraper le totem.

Si une carte « *Flèches vers l'intérieur* » apparaît, il est conseillé de choisir la bonne main pour saisir le totem (celle qui possède le plus grand nombre de cartes face visible).

La partie se termine lorsque les 2 joueurs sont parvenus à se débarrasser de la totalité d'un de leurs deux paquets. On compte les cartes restantes et celui qui en possède le moins a gagné.

Toutes les autres règles restent inchangées.

Crédits

Créé par : « Tom & Yako » (Thomas Vuarchex et Pierrick Yakovenko)

Édité et distribué par : Asmodee

18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Villaroy • B.P. 40119

• 78041 CUVANCOURT Cedex • France

e-mail : [asmodee@asmodee.com](mailto:asmodee@asmodee.com)

(Visitez notre site internet : [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com))

Retrouvez la tribu Jungle Speed sur :

[www.junglespeed.com](http://www.junglespeed.com)



8