

Vous connaissez sans doute l'histoire du peuple Aboulou, mais un épisode nous a paru intéressant à raconter.

Un jour, alors que tous se tabassaient dans une parlotte disbarmonie, un des leurs revint d'un long voyage complètement métamorphosé. Son sourire béat semblait aux autres un appel aux barres. Il avait les cheveux longs (trop facile à arracher selon ses frères), portait un collier de perles (partait pour l'étranger, pensèrent ses amis) et soufflait dans un long tube en bois pour en faire sortir d'étranges sonorités (comme gourdin, ça doit faire mal, remarqua sa famille).

Comme le voulait la coutume, on lui envoya des pierres pour lui souhaiter la bienvenue, mais insensible à la gâterie ambiante, il s'assit en tailleur et déclara « faites l'am... Ouille ! Pas la pierre ! » Il refusa même de participer à la grande bagarre générale autour de los de singe qui fut organisée pour célébrer son retour.

« Vos feuilles d'ucalyplus ne m'intéressent plus, expliquez-moi, car j'ai découvert dans ces fleurs exotiques le secret de la sérénité ». Et il sortit de sa besace des fleurs et il disposa autour de lui, en chantant des chansons qui parlaient d'amour et de paix. C'en était trop pour les Aboulous qui décidèrent d'envoyer l'illco et à coups de pied dans le derrière un groupe de guerriers pour trouver un remède à cette mystérieuse maladie de la sérénité. Mais quand ils revinrent des années après, l'enfer et les pollus comme l'autre, ils redoutèrent une contagion de bons sentiments.

HISTOIRE

FLOWER POWER



ASMOODE
Jungle speed Flower Power est un jeu... qui a été puissamment créé par « Tom & Yoko »
[Thomas Vanthex et Pierre Jakovenko]... Qui est soigneusement édité et distribué par Asmodee
Éditions - ZAC du métrard - Rue aux fleurs - 78660 Voisins le Bretonneux - e-mail : asmodee@asmodee.com
Visitez notre site internet : www.asmodee.com - Et pour finir il est extrêmement fabriqué en Belgique by
CARMA M&M. Et pour rencontrer la tribu sur son site complètement web, c'est au : www.junglespeed.com

RÉSUMÉ DES RÈGLES

Toutes les cartes sont distribuées face cachée. Chacun pose une carte à son tour. Dès que deux cartes aux symboles identiques (la couleur ne compte pas) sont visibles sur la table, les deux joueurs qui les ont posées doivent aussi rapidement que possible s'emparer du totem placé au centre. Celui qui y parvient donne les cartes qu'il a retournées sur la table au perdant. Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes. Mais attention : les symboles se ressemblent et les pièges sont nombreux. Celui qui s'empare à tort du totem ramasse toutes les cartes posées sur la table. Quatre cartes « spéciales » apportent des événements spéciaux durant la partie. Attention : une partie de JUNGLE SPEED jouée avec fait-play et de manière poltriquement correcte peut s'avérer totalement insipide, mais plus les joueurs sont rapides et synchrones, moins il y a de litiges.

AVERTISSEMENT

Vous vous rappelez que paix et amour sont des principes fondateurs ! Il est formellement interdit de tenter de gagner par KO en assommant ses adversaires avec le totem. Les gurus laissent l'utilisation pacifique des objets de culte à la responsabilité de la communauté.

La carte « Mains extérieures » : jouez-la normalement (chaque joueur doit placer ses 2 mains).
Le vainqueur est le premier joueur à se débarrasser de la totalité d'un de ses deux paquets (cartes découvertes comprises).



Main droite

Lorsqu'un joueur découvre la carte « Main droite », tous les joueurs (lui compris) doivent attraper au plus vite le totem de la main droite. Celui qui remporte le totem met son tas de cartes découvertes au « pot » sous le totem. Ce « pot » sera pour le prochain perdant. C'est ensuite à celui qui a attrapé le totem de commencer à jouer.



Main gauche

Même règle que la carte précédente mais on doit attraper le totem de la main gauche.



Mains vers l'intérieur / tous pour un

Lorsque cette carte est découverte, tous les joueurs doivent empiler leur main à plat au-dessus du totem, sans le faire tomber. Le premier à avoir placé sa main est le gagnant, le dernier est le perdant. Le perdant ramasse les cartes du gagnant, les siennes et celles du pot, les place sous son paquet, et recommence à jouer. Si le totem tombe pendant l'empilement des mains, et que l'on peut clairement déterminer un fautif, celui-ci ramasse toutes les cartes découvertes. Si cette faute ne peut pas être attribuée à un joueur en particulier, la carte est annulée et on reprend le jeu.



Mains vers l'extérieur / fais tourner

Lorsque cette carte apparaît, chacun doit poser sa main à plat sur un paquet de cartes découvertes pour le récupérer à la place du sien. Il faut donc être le plus rapide à choisir le plus petit paquet. Une fois qu'ils ont tous été attribués, chacun place son tas de cartes devant lui. Le joueur se retrouvant avec la carte « Mains vers l'extérieur » devant lui reprend le jeu.

- On peut poser sa main devant un joueur qui n'a aucune carte découverte devant lui (à l'emplacement où elles sont censées être).
- On peut choisir son propre paquet (ou poser la main devant soi si on n'a aucune carte).

3 - Cas particuliers et précisions :

- On ne voit pas toujours le duel lorsqu'il apparaît, mais il peut toujours se faire tant que les deux cartes symbole sont visibles (aucune des deux cartes n'a été recouverte).
- Une carte « Main » est présente en même temps qu'un duel : c'est le joueur le plus rapide qui décide de l'action résolue. Le joueur qui réagit au duel annule la carte main et réciproquement.
- 2 duels différents sont présents sur la table : celui qui a eu le totem l'emporte sur son adversaire et le deuxième duel est annulé.
- Lorsque 3 personnes ou plus ont la même carte : les perdants du duel se partagent les cartes du gagnant (et celles du pot). Variante : le gagnant répartit comme il le décide ses cartes (et celles du pot) entre les perdants de la manche.
- Lorsque 2 personnes ont des cartes « Main » identiques, il n'y a pas de duel.

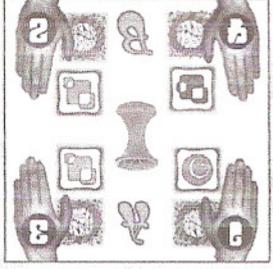
ERREUR : se tromper sur la gestuelle des cartes spéciales est pénalisé comme une erreur normale (ramasser toutes les cartes découvertes).

DES FRÈRES NOUS RACONTENT LEUR EXPÉRIENCE

Exemple entre 4 joueurs : Bob, Jimi, Janis & Mahatma. Il y a aussi Jefferson, mais il est en phase avec le plafond depuis deux heures et les autres ne lui proposent pas de jouer.

- Bob retourne la même carte (c'est-à-dire le même symbole) que Mahatma.
- Jimi et Janis ne doivent pas intervenir.
- Bob attrape le totem avant Mahatma.
- Mahatma a perdu, il ramasse toutes les cartes que Bob a retournées aux tours précédents, celles qu'il a lui-même retournées, ainsi que les cartes du pot, s'il y en a. Il les met sous son paquet. Mauvais karma pour Mahatma : rappelez-vous que le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes.
- Les cartes de Jimi et Janis restent en jeu.
- C'est à Mahatma (perdant du duel) de recommencer à jouer.
- Autre cas de figure : Mahatma croit avoir le même symbole que Bob mais se trompe (ou intervient dans un duel qui ne le concerne pas).

découvertes qui doit réagir.
 faire intervenir ! C'est évidemment la main qui a le plus de cartes
 main sur le totem, réfléchissez bien (mais vite) à la main que vous allez
 . Carte « Mains intérieures » : chaque joueur n'a droit que de poser une seule
 totem (ce sera cette main qui relancera le jeu).
 . Les cartes « Main droite » et « Main gauche » : jouez-les normalement mais
 choisissez ensuite laquelle de vos 2 mains place ses cartes découvertes sous le
 les les cartes découvertes et les placer dans le paquet de la main haute.
 même joueur, il ne doit pas attraper le totem ! Si il le fait, il doit ramasser tou-
 . Si un duel apparaît entre les deux mains d'un
 n'est pas obligé d'être bon à tout.



Conclusion : le joueur A est un peu nul mais on
 les met sous le tas de sa main gauche.
 uniquement les cartes découvertes de 2) et 3) et
 droite. Si 2) gagne le duel, le joueur A ramasse
 découvertes et les met sous le tas de sa main
 le totem, le joueur A ramasse toutes les cartes
 ple, le duel ne concerne que 2) et 3). Si 1) prend
 comme dans les règles normales. Dans l'exem-
 (même si ce l'arrange !). Toute erreur est punie
 cette main, le gagnant ne peut pas se débarrasser des cartes de sa main droite
 un duel de la main gauche, le perdant ne ramasse que les cartes découvertes de
 mains concernées qui doivent se saisir du totem. Attention : si un joueur gagne
 . Si un duel apparaît entre les cartes découvertes des deux joueurs, ce sont les
 mal aux neurones, mais après ça va.)
 3) main gauche du joueur A, 4) main gauche du joueur B, etc. (au début, ça fait
 che. Ça donne donc : 1) main droite du joueur A, 2) main droite du joueur B,
 . Les joueurs jouent l'un après l'autre, alternant leur main droite et leur main gau-
 sées en 4 paquets égaux (un pour chaque main : 2 joueurs = 4 mains).
 indépendants. Les joueurs se placent l'un en face de l'autre. Les cartes sont divi-
 . Les deux mains de chacun des 2 joueurs sont considérées comme des joueurs
 . Règles à 2 joueurs

Il attrape le totem ou le fait tomber. Mahatma ramasse alors les cartes
 qu'ont retournées tous les joueurs, y compris les siennes et les cartes du pot s'il
 y en a. Après cinq minutes de yoga, Mahatma a évacué ses énergies négatives, il
 est prêt à reprendre le jeu.

FIN DE PARTIE

- Lorsqu'un joueur retourne sa dernière carte, celle-ci reste en jeu pendant que les autres joueurs continuent de jouer. Il n'a pas gagné tant qu'il ne s'est pas débar- rassé de son paquet de cartes découvertes.
- La partie peut continuer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que deux joueurs en lice. Mais pour ne pas laisser le premier vainqueur ayant atteint le nirvana en dehors du jeu (à moins qu'il ait un mandala à finir), et pour enchaîner des parties plus rapides, il vaut mieux redistribuer dès qu'un des joueurs est parvenu à se débar- rasser de toutes ses cartes.

Cas particuliers :

- Si la dernière carte retournée par un joueur est la carte « Main droite » ou « Main gauche » (Fig 1 et Fig 2) et qu'il n'attrape pas le totem, il ramasse toutes les cartes en jeu et recommence à jouer.
- Si la dernière carte posée par un joueur est la carte « Mains vers l'intérieur » (Fig 3) et qu'il n'est pas le premier à mettre la main sur le totem, il ramasse toutes les cartes en jeu et recommence à jouer.
- Si la dernière carte posée par un joueur est la carte « Mains vers l'extérieur » (Fig 4) elle est jouée normalement.

REGLES OPTIONNELLES

- Règle anti-émeute : lorsque 2 personnes attrapent le totem en même temps, le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de doigts en contact avec le totem. En cas d'égalité le vainqueur est celui qui a la main en dessous.

LE TOTEM GAGNE LA MANCHE.
 QUELLE QU'EN SONT LA COULEUR, LE PREMIER DES DEUX QUI ATTRAPE
 . DUEL : LORSQU'2 PERSONNES ONT RETOURNÉ LE MÊME SYMBOLE
 de cartes retournées.
 aigüilles d'une montre), puis la recouvrent au tour suivant, formant ainsi un tas
 . Les joueurs dévoilent une carte devant eux, chacun leur tour (dans le sens des
 ne les regarde pas).
 . On distribue le plus équitablement possible les 80 cartes, face cachée (les joueurs
 . On allume quelques bâtons d'encens.
 . Le totem est placé au milieu des joueurs.
 DE TOUTES SES CARTES.

RESPECTONS LES RÈGLES COMMUNAUTAIRES

LE BUT DU JEU EST DE RÉUSSIR À SE DÉBARRESSER LE PLUS VITE POSSIBLE
 L'expérience initiatique peut commencer à 7 ans.
 Le Jangle Speed est un jeu communautaire : il convient donc mieux aux groupes
 (de 2 à 80 joueurs).
 L'âge Speed est un jeu communautaire : il convient donc mieux aux groupes

VIYONS ENSEMBLE
 jouer, pour partager avec tous l'allégresse de communier dans l'amour et la paix.
 bre, n'étaient parvenus à illustrer ces fameuses fleurs de sérénité sur des cartes à
 Nous ne saurons rien de cet épisode mythique si Tom et Yako, deux botanistes célè-
 enfin dans le désordre.
 Les autres membres de la tribu s'invitèrent joyeusement à la partie et tout rentra
 vous connaissez la suite, car bien évidemment elles se ressemblaient toutes.
 disposaient des fleurs devant eux et lorsque deux d'entre elles étaient identiques...
 Mais bientôt à la place des hymnes d'amour, on entendit des cris autour du feu de joie
 des Abounous. Pour savoir qui aurait le privilège de s'emparer du bâton sacré, ils
 tous ceux qu'ils appelaient désormais les Abounous furent mis en quarantaine.

- Le perdant de la manche récupère les cartes retournées de son adversaire, ainsi que les siennes et celles du « pot », s'il y en a. Ensuite, il recommence à jouer.
- Des cartes spéciales, les mains, ne donnent pas lieu à des duels, mais à des évé- nements expliqués plus bas (cf : emblèmes communautaires).
- Erreur : un joueur qui attrape ou fait tomber le totem alors qu'il n'y a pas lieu ramasse toutes les cartes retournées sur la table (celles de tous les joueurs et celles du pot). Cette règle vaut également pour un joueur qui intervient dans un duel qui ne le concerne pas.
- On ne joue qu'avec une seule main : l'autre ne doit jamais intervenir (sauf avec les cartes spéciales « main droite » et « main gauche », voir plus loin).
- Les cartes doivent être retournées vers les autres : comme sur ce joli dessin :



EMBLÈMES COMMUNAUTAIRES

- Il y a deux types de cartes :
- 1 - LES CARTES SYMBOLE : différents symboles figurent sur les cartes. Ces sym- boles se retrouvent dans 4 couleurs différentes. C'est l'apparition de deux symboles rigoureusement identiques qui occasionne un DUEL. On ne tient pas compte des couleurs, mais seulement des dessins.
 Ci-dessous, quelques symboles bien différents les uns des autres (mais dans le jeu, attention aux similitudes !)...



- 2 - LES CARTES MAINS : il y a quatre types de mains. Ce sont des cartes spéciales qui ne donnent pas lieu à des duels, mais qui modifient le déroulement du jeu.