

✦ RÉSUMÉ DES REGLES

Toutes les cartes sont distribuées face cachée. Chacun à son tour pose une carte, dès que deux cartes aux dessins 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 dessins se ressemblent et les pièges sont nombreux. Celui qui s'empare à tort du totem ramasse toutes les cartes posées sur la table. Trois cartes « Flèches » apportent des événements spéciaux durant la partie.

Attention : une partie de JUNGLE SPEED jouée avec fair-play et de manière politiquement correcte peut s'avérer totalement insipide, mais plus les joueurs sont rapides et synchrones, moins il y a de litiges.

Jungle speed est un jeu...

.... Qui a été puissamment créé par :

« Tom & Yako » (Thomas Vuarchex et Pierric Yakovenko)

.... Qui est soigneusement édité et distribué par :

Asmodée éditions 91 rue Tabuteau BP408 - 78534 BUC cedex

e-mail : asmodee@asmodee.com

(Visitez notre site internet : www.asmodee.com)

.... Et pour finir il est extrêmement fabriqué in Belgique by CARTA MUNDI

Et pour rencontrer la tribu sur son site complètement web, c'est au :

www.junglespeed.com

Quant à vous autres, joueurs confirmés, n'oubliez pas qu'il existe aussi une magnifique extension au jeu, avec 80 nouvelles cartes qui vous donneront vraiment du fil à retordre !



✦ HISTOIRE

Le jeu fut inventé il y a environ 3000 ans par les hommes de la tribu

Aboulou en Spidopotamie subtropicale.

Les Aboulous, peuple chahuteur et friand d'os de singes, utilisaient des feuilles d'eucalyptus en guise de cartes. Ils se disputaient ainsi pendant des heures les carcasses de leurs proies. Cependant, le jeu se terminait souvent en rixes sanglantes car les feuilles étaient toutes identiques. C'est pourquoi le Jungle Speed resta inconnu jusqu'à ce jour heureux du XX^e siècle où Tom & Yako inventèrent la carte à jouer.

✦ LA TRIBU

Le Jungle Speed® est un jeu tribal, il convient donc mieux aux groupes (de 2 à 80 joueurs). L'expérience initiatique peut commencer dès 7 ans.

LA LOI DE LA JUNGLE

- **LE BUT DU JEU EST DE RÉUSSIR À SE DÉBARRASSER, LE PLUS VITE POSSIBLE, DE TOUTES SES CARTES.**
- 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).
- 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 retournées. Ils ne jouent en même temps que lorsque la carte spéciale (Figure 1, ci-contre) apparaît.
- **DUEL : LORSQUE 2 PERSONNES ONT RETOURNÉ LE MÊME SYMBOLE, QUELLE QU'EN SOIT LA COULEUR, LE PREMIER DES DEUX QUI ATTRAPE LE TOTEM GAGNE LA MANCHE.**
- 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 flèches, ne donnent pas lieu à des duels, mais à des événements expliqués plus bas (cf : emblèmes tribaux).
- **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.
- **Les cartes doivent être retournées vers les autres** : comme sur ces jolis dessins :

ça c'est
très bien !



ça c'est
pas bien
du tout !

EMBLEMES TRIBAUX

Il y a deux types de cartes :

1 - LES CARTES SYMBOLES :

- Différentes formes ou symboles figurent sur les cartes. Ces formes ou symboles se retrouvent dans 4 couleurs différentes. C'est l'apparition de deux symboles rigoureusement identiques qui occasionne un DUEL. En règle TRÈS générale, on ne tient pas compte des couleurs, mais seulement des formes... sauf dans le cas où la carte spéciale « flèche couleur » apparaît...
- Ci-dessous, quelques-unes des formes bien différentes les unes des autres (mais dans le jeu attention aux similitudes !)...



2 - LES FLECHES :

- Il y a **trois types de flèches**. Ce sont des cartes spéciales qui ne donnent pas lieu à des duels, mais qui modifient le déroulement du jeu.

a) Flèches tournées vers l'extérieur : TOUT LE MONDE RETOURNE UNE CARTE , SIMULTANEMENT (Au début, on vous conseille de compter 1, 2, 3, ça aide pour que tout le monde retourne une carte en même temps). On compare alors les cartes et si rien ne se passe, le joueur placé après celui qui a posé cette carte recommence à jouer.



Fig. 1



b) Flèches tournées vers l'intérieur : lorsqu'un joueur découvre la carte « Flèches vers l'intérieur », **tous les joueurs (lui compris) doivent attraper au plus vite le totem.** 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 recommencer à jouer.



c) Flèches couleur : dans les parties à 3 joueurs, les cartes « Flèches couleur » sont écartées. En revanche, lorsque les 3 joueurs ont des cartes de même couleur face visible devant eux, cela fait le même effet que la carte « Flèches vers l'intérieur ». **Dans les parties à 4 joueurs** ou plus Lorsqu'un joueur retourne cette carte, **les joueurs ayant des cartes de couleurs identiques doivent se saisir du totem, quelle que soit la forme du symbole.** Le déroulement de cette manche est similaire à un duel normal (dans un duel à plusieurs, le gagnant partage ou choisit entre les perdants à qui il donne ses cartes). Cette carte est annulée dès qu'une action se produit, c'est-à-dire lorsque le totem tombe ou est attrapé ou si une carte « Flèches » différente apparaît. **Attention : les duels de symboles sont annulés tant que la carte est active.**

d) Cas particuliers :

- **Deux « flèches vers l'extérieur » se suivent :** si après en avoir retourné une première, une nouvelle carte « Flèches vers l'extérieur » apparaît : elle n'est résolue que si aucune autre situation n'est présente.
- **La carte « flèches vers l'intérieur » apparaît en même temps qu'un duel :** c'est le joueur le plus rapide qui décide de l'action résolue. Exemple : Zac, Rix, Wagner et Bloch retournent leur carte. Une carte « Flèche » apparaît, ainsi qu'un duel entre Zac et Rix. Zac est le premier à se saisir du totem. Il choisit laquelle des deux situations il résout (en fonction de son intérêt, probablement).
- **Deux duels apparaissent en même temps :** 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 de la manche se partagent les cartes du gagnant ou le gagnant peut décider de répartir comme il le décide ses cartes (et celles du pot) entre les perdants de la manche.

LA VIE DE LA JUNGLE

- **Exemple entre 4 joueurs : Bloch, Zac, Rix & Wagner.**
- Bloch retourne la même carte (c'est-à-dire le même symbole) que Wagner.
- Zac et Rix ne doivent pas intervenir.
- Bloch attrape le totem avant Wagner.
- Wagner a perdu, il ramasse toutes les cartes que Bloch 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. Pas de chance, **rappelez-vous que le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes.**
- Les cartes de Zac et Rix restent en jeu.
- C'est à Wagner de recommencer à jouer.
- **Autre cas de figure :** Wagner croit avoir le même symbole que Bloch mais se trompe (ou intervient dans un duel qui ne le concerne pas). Il attrape le totem ou le fait tomber. Wagner ramasse alors les cartes retournées par tous les joueurs, y compris les siennes et les cartes du pot s'il y en a.

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 débarrassé de son paquet de cartes découvertes.
- La partie s'achève lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs en lice. En revanche, pour enchaîner des parties plus rapides, la partie peut s'achever dès que l'un des joueurs est parvenu à se débarrasser de toutes ses cartes.

Cas particuliers :

- Si la dernière carte retournée par un joueur est la carte « Flèches vers l'intérieur » (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 « Flèches vers l'extérieur »... Bravo !! Il a gagné ! Il met la carte au pot, sous le totem et les autres peuvent continuer à jouer sans lui.
- Si la dernière carte retournée par un joueur est la carte « Flèches couleur », pas de bol ! Il ramasse toutes les cartes en jeu et recommence à jouer.

REGLES OPTIONNELLES

Carte « Flèches couleur » :

- Pour plus d'action, dans les parties de 4 ou 5 joueurs, la carte est active jusqu'à ce qu'elle soit recouverte.

Règle anti-émeute :

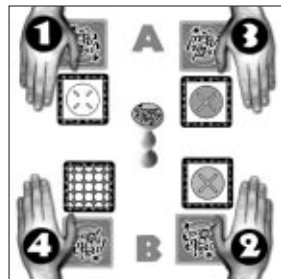
- lorsque 2 personnes attrapent le totem en même temps, le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de doigts en contact avec le totem. En cas d'égalité, le vainqueur est celui (celle) qui a la main en dessous.

Règles à 2 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. Les cartes sont divisées en 4 paquets égaux (un pour chaque main ; 2 joueurs = 4 mains).
- Les joueurs jouent l'un après l'autre, alternant leur main droite et leur main gauche. Ça donne donc : (1) main droite du joueur A ; (2) main droite du joueur B ; (3) main gauche du joueur A ; (4) main gauche du joueur B ; etc... (au début, ça fait mal aux neurones, mais après ça va).
- Si un duel apparaît entre les cartes découvertes des deux joueurs, ce sont les mains concernées qui doivent se saisir du totem. Attention : si un joueur gagne un duel de la main gauche, le perdant ne ramasse que les cartes découvertes de cette main, le

gagnant ne peut pas se défausser des cartes de sa main droite (même si ça l'arrange !). Toute erreur est punie comme dans les règles normales.

- Dans l'exemple, le duel ne concerne que (2) et (3). Si (1) prend le totem, le joueur A ramasse toutes les cartes découvertes et les met sous le tas de sa main droite. Si (2) gagne le duel, le joueur A ramasse uniquement les cartes découvertes de (2) et (3) et les met sous le tas de sa main gauche. Conclusion : le joueur A est un peu nul mais on n'est pas obligé d'être bon à tout.
- Si un duel apparaît entre les deux mains d'un même joueur, il ne doit pas attraper le totem ! S'il le fait, il doit ramasser toutes les cartes découvertes et les placer dans le paquet de la main fautive.
- La carte « Flèches vers l'intérieur » : lorsque cette carte tombe, avant d'attraper le totem, réfléchissez bien (mais vite) à la main que vous allez faire intervenir ! C'est évidemment la main qui a le plus de cartes découvertes qui doit réagir.
- La carte « Flèches vers l'extérieur » : elle fonctionne normalement.
- La carte « Flèches couleur » : dans un premier temps, il vaut mieux écarter cette carte (moi, je dis ça, c'est pour vous éviter de devenir dingue !)
- La partie s'achève lorsque les 2 joueurs sont parvenus à se débarrasser de la totalité d'un de leurs deux paquets. On compte alors les cartes restantes à chacun des 2 joueurs, celui qui en possède le plus perd la partie.



AVERTISSEMENT

Le tribalisme n'implique pas la violence !

Il est formellement interdit de tenter de gagner par KO en assommant ses adversaires avec le totem.

Les gurus laissent à l'utilisation pacifique des objets de culte à la responsabilité de la tribu.