

## OORSPRONG

Jungle Speed werd ongeveer 3000 jaar geleden uitgevonden door de leden van de Aboeloestam in subtropisch Spidopotamië.

De leden van de Aboeloestam maakten vrolijk ruzie over de karkassen van hun prooien en speelden daarbij met eucalyptusbladeren. Dit ritueel werd eeuwenlang in het geheim doorgegeven totdat Tom en Yako, de laatste afstammelingen van de Aboeloes, besloten om het met de wereld te delen.

## DE WETTEN VAN HET STRAND

Het doel van het spel is zo snel mogelijk al je kaarten kwijt te spelen. De eerste speler die daarin slaagt, krijgt de titel van stamhoofd van de Aboeloes.

## VOORBEREIDING VAN HET RITUEEL

De 64 speelkaarten worden zo gelijk mogelijk onder alle spelers verdeeld met de speelzijde naar beneden (de spelers mogen ze niet zien). Elke speler krijgt zo zijn voorraad speelkaarten.

De totem wordt in het midden tussen de spelers geplaatst. Iedereen buigt respectvol voor de totem.



## ABOELOETAAL

In de spelregels worden volgende termen gebruikt:

- **Trekstapel:** de stapel kaarten die een speler gedekt voor zich heeft liggen;
- **Aflegstapel:** de stapel kaarten die een speler open voor zich heeft liggen;
- **Pot:** de kaarten die open onder de totem liggen.

## HET RITUEEL KAN BEGINNEN.

De spelers draaien ieder om de beurt (in de richting van de loop van de zon of, als het donker is, in de richting van de klok) een kaart uit hun trekstapel om. Deze leggen ze voor zich neer en bedekken die met een nieuwe kaart bij de volgende beurt. Zo vormt zich een aflegstapel.

Er wordt met één hand gespeeld, de andere hand mag nooit gebruikt worden (tenzij om eventueel de trekstapel vast te houden). De kaarten worden omgedraaid in de richting van de andere spelers zoals in het voorbeeld hieronder:

**DIT IS HELEMAAL VERKEERD!**



**DAT IS GOED!**



## DUEL

Als 2 spelers een kaart met hetzelfde symbool omdraaien (ongeacht de kleur), vindt er een duel plaats.

De eerste die van hen de totem grijpt, wint het duel, de andere spelers moeten zich afzijdig houden.

De verliezer krijgt de afgelegde kaarten van zijn tegenstander, maar ook zijn eigen afgelegde kaarten en de eventuele kaarten in de pot (zie verder) en legt ze gedekt onder zijn trekstapel.

Het spel gaat hierna gewoon verder, te beginnen met de verliezer.

Het kan gebeuren dat er een duel plaatsvindt tussen meerdere spelers wanneer er een speciale kaart gebruikt wordt (zie verder). De ronde wordt dan gewonnen door de speler die als eerste de totem grijpt.

Als meerdere spelers kaarten moeten nemen, bepaalt de winnaar van de ronde hoe de kaarten verdeeld worden tussen de verliezers.

Zolang de zichtbare kaart van een aflegstapel niet bedekt is, kan deze een duel uitlokken.

Let goed op! Bepaalde kaarten zien er hetzelfde uit, maar verschillen in feite lichtjes.

### **SNEL ZIJN, TOT DAAR AAN TOE, MAAR GEWELD, DAT IS TABOE!**

Als er een discussie is over wie als eerste de totem gegrepen heeft, heeft het geen enkele zin om de totem als een orang-oetan naar je toe te trekken. Probeer eerst te bepalen wie de meeste vingers rond de totem heeft. Bij een gelijke stand wint de speler die de totem het laagst vasthoudt. Als de totem van de tafel vliegt, is de ronde ongeldig.

## MISSE DAAD EN STRAF

Een speler die de totem grijpt (of doet vallen) wanneer hij dat niet mag, neemt nederig en zonder aarzelen alle kaarten die iedereen afgelegd heeft, maar ook de kaarten die zich in de pot bevinden.



## SPECIALE KAARTEN

Speciale kaarten geven geen aanleiding tot een duel, maar zijn van invloed op het spelverloop. Algemene paniek!

## PIJLEN NAAR BINNEN: OLALA



Alle spelers proberen de totem te grijpen. Wie de totem grijpt, plaatst zijn aflegstapel in de pot. Vervolgens gaat het spel gewoon verder.

## WITTE PIJLEN:

# AIAIAI

### 2 OPTIONELE KAARTEN



Enkel te spelen in de open lucht, liefst bij het water en in zwemkleding! Verwijder voor de start van het spel 2 kaarten met pijlen die naar binnen wijzen, en vervang ze door 2 van deze kaarten. Als één van deze kaarten wordt gespeeld, moeten alle spelers naar de Totem grijpen. De speler die de Totem vangt, smijt hem een tiental meter weg. Die speler legt zijn kaarten in de Pot en het spel gaat verder. Bij het volgende Duel moeten alle spelers als eerste naar de Totem lopen - of zwemmen!

## PIJLEN NAAR BUITEN: OEIOEIOEI



Alle spelers draaien tegelijkertijd een kaart om. Als er identieke tekeningen verschijnen, vindt onmiddellijk een duel plaats. Is dat niet het geval, dan begint het spel opnieuw met de speler die de kaart 'Pijlen naar buiten' heeft omdraaid.

**TIP:** Om er voor te zorgen dat iedereen gelijktijdig zijn kaart omdraait, kun je het beste tot drie tellen.

### BIJZONDERE GEVALLEN

Bij het omdraaien van een kaart 'Pijlen naar buiten' gebeurt het volgende:

- een andere kaart 'Pijlen naar buiten' verschijnt: de kaart wordt zoals anders afgehandeld tenzij er tegelijkertijd een duel plaatsvindt;
- een kaart 'Pijlen naar binnen' verschijnt en er vindt tegelijkertijd een duel plaats: de speler die de totem grijpt, beslist welke actie er genomen wordt: het duel (als hij daarbij betrokken is) of de speciale kaart;
- er vinden tegelijkertijd meerdere duels plaats: de speler die de totem grijpt, wint zijn duel en de andere duels vervallen.



## EINDE VAN HET SPEL

Als een speler zijn laatste kaart omdraait, blijft deze in het spel, terwijl de andere spelers doorspelen. Hij wint pas als hij zijn laatste kaart is kwijtgeraakt. Zodra dit gebeurt, wordt hij onmiddellijk uitgeroepen tot overwinnaar der gekken, stamhoofd en oppergoeroe.

### BIJZONDERE GEVALLEN

- Indien de laatst gespeelde kaart een speciale kaart 'Pijlen naar binnen' is en hij de totem niet grijpt, krijgt hij alle afgelegde kaarten (in plaats van ze in de pot te leggen) en gaat het spel verder;
- indien de laatst gespeelde kaart een speciale kaart 'Pijlen naar buiten' is, wint hij het spel ;
- indien de laatst gespeelde kaart een speciale kaart 'Witte Pijlen' is, vervalt het speciale effect van deze kaart, neemt hij alle afgelegde kaarten en gaat het spel verder.



### VARIANT VOOR DRIE SPELERS:

De kaarten 'Witte Pijlen' worden uit het spel verwijderd. Wanneer de 3 kaarten bovenop de aflegstapels dezelfde kleur hebben, moeten de spelers handelen alsof een kaart 'Witte Pijlen' omdraaid werd.



## VARIANT VOOR TWEE SPELERS:

De beide handen van de 2 spelers worden als aparte spelers beschouwd. De spelers nemen tegenover elkaar plaats. De kaarten 'Witte Pijlen' worden uit het spel verwijderd en de overige kaarten worden in 4 gelijke stapeltjes verdeeld. De spelers spelen na elkaar, afwisselend met de linker- en de rechterhand. Dit gaat als volgt:

- Rechterhand van speler 1;
- Rechterhand van speler 2;
- Linkerhand van speler 1;
- Linkerhand van speler 2.

En zo verder... Als er een duel plaatsvindt, mogen alleen de handen in kwestie de totem grijpen en alleen de kaarten van de handen in kwestie moeten genomen worden.

Als een duel gespeeld moet worden tussen de twee handen van dezelfde speler, hoeft hij de totem niet te grijpen. Als een kaart 'Pijlen naar binnen' verschijnt, is het aan te raden om de totem te grijpen met de goede hand (de hand met de grootste aflegstapel).

Het spel eindigt wanneer beide spelers erin slagen alle kaarten uit één van hun twee stapeltjes kwijt te spelen of wanneer een speler alle kaarten uit zijn twee stapeltjes weg speelt. De resterende kaarten worden geteld en wie de minste kaarten heeft, is de winnaar. Alle andere regels blijven ongewijzigd.



## VARIANT VOOR ÉÉN SPELER:

Bestaat niet! Zoek een tamtam, roep een stam samen, speel met elkaar en pas de geldende regels toe.



Hulp nodig ?  
KLANTENDIENST  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

Credits  
Gecreëerd door: goeroes « Tom & Yako »  
(Thomas Vuarchex et Pierric Yakovenko)  
Bezoek onze website: [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)  
Bezoek de stam van Jungle Speed op: [f junglespeed](https://www.facebook.com/junglespeed)



## HISTORIK

Le Jungle Speed fut inventé il y a environ 3 000 ans en Spidopotamie subtropicale par les hommes de la tribu Aboulou.

Les Aboulous se disputaient ainsi joyeusement les carcasses de leurs proies, en jouant avec des feuilles d'eucalyptus. Ce rituel se transmet secrètement à travers les siècles, jusqu'à ce que Tom et Yako, derniers descendants Aboulous, décident de le révéler au monde.



## LA LOI DE LA BEACH

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

Le premier qui y parvient est déclaré *Aboulou en chef*.



## PRÉPARATION DU CÉRÉMONIAL

On distribue le plus équitablement possible les 64 cartes, face cachée, entre tous les joueurs (les joueurs ne les regardent pas). Chaque joueur forme ainsi sa réserve.

Le totem est placé au milieu des joueurs. On s'incline respectueusement devant lui.



## DIALECTE ABOULOU

Tout au long des règles on parlera de :

- **Réserve** pour désigner le tas de cartes face cachée d'un joueur ;
- **Défausse** pour désigner le tas de cartes face visible d'un joueur ;
- **Pot** pour désigner le tas de cartes face visible placées sous le totem.



## LE RITUEL PEUT COMMENCER

Les joueurs dévoilent une carte de leur réserve devant eux, chacun leur tour (dans le sens de la course du soleil ou, s'il fait nuit, dans celui des aiguilles d'une montre), puis la recouvrent au tour suivant, formant ainsi leur défausse.

On ne joue qu'avec une seule main, l'autre ne doit jamais intervenir (elle peut éventuellement tenir la réserve).

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

**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, les autres joueurs n'ont pas à intervenir.

Le perdant récupère la défausse de son adversaire, ainsi que la sienne et les cartes du pot (s'il existe : voir ci-après), et les place face cachée sous sa réserve.

On relance ensuite le jeu normalement en recommençant par le perdant.

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

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

Tant que la carte visible d'une défausse n'est pas recouverte, elle peut provoquer un duel.

Ouvrez l'œil ! Certaines cartes semblent identiques, alors qu'elles sont légèrement différentes.

### **ÊTRE MALIN C'EST BIEN, ÊTRE VIOLENT C'EST MÉCHANT !**

Lorsqu'un litige apparaît pour savoir qui a attrapé le totem en premier, il ne sert à rien de le tirer à soi comme un orang-outan. On essaie d'abord de déterminer qui a le plus grand nombre de doigts en contact avec le totem et, en cas d'égalité, celui qui a la main dessous est déclaré vainqueur.

### **ERREUR ET CHÂTIMENT**

Un joueur qui attrape le totem (ou qui le fait tomber) alors qu'il n'a pas à le faire, ramasse humblement et sans broncher, les défausses de tous les joueurs, ainsi que les cartes du pot.



## CARTES SPÉCIALES

Les cartes spéciales ne donnent pas lieu à des duels mais modifient sensiblement le déroulement du jeu : Bagarre générale !

### FLÈCHES VERS L'INTÉRIEUR : **OLALA**



Tous les joueurs doivent tenter d'attraper le totem. Celui qui y parvient place sa défausse dans le pot. Il recommence ensuite à jouer.

### FLÈCHES BLANCHES : **AYAYAY**

#### 2 CARTES OPTIONNELLES



Elle est à jouer exclusivement en plein air, de préférence au bord de l'eau et en maillot de bain ! Avant de commencer la partie, enlevez 2 cartes « Flèches vers l'intérieur » et remplacez-les par ces 2 cartes. Quand elle apparaît, tous les joueurs doivent tenter d'attraper le totem. Celui qui y parvient doit le lancer à une dizaine de mètres. Il défausse ses cartes au pot et le jeu reprend normalement, mais lors du prochain duel, tous les joueurs devront courir... ou nager pour l'attraper !

## FLÈCHES VERS L'EXTÉRIEUR : WOPOPOP



Tous les joueurs retournent simultanément une carte. Si des dessins identiques apparaissent, un duel se déclenche immédiatement. Si ce n'est pas le cas, c'est le joueur qui a retourné la carte « Flèches vers l'extérieur » qui recommence 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.

### 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 (s'il était impliqué dedans) 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 sa défausse. Dès que c'est le cas, il est immédiatement déclaré vainqueur adulé des foules, seigneur de la tribu et grand Gourou Suprême.

### 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 défausses (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 blanches », cette carte spéciale ne prend pas effet, il ramasse toutes les défausses et la partie continue.



### VARIANTE POUR TROIS JOUEURS :

Les cartes « Flèches blanches » sont retirées du jeu. Si un joueur retourne une carte et que les 3 cartes du dessus des défausses sont de la même couleur, les joueurs doivent alors agir comme si une carte « Flèches vers l'intérieur » venait d'être retournée.



## 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 blanches ». Les cartes sont divisées en 4 paquets égaux. 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 la plus importante défausse).

La partie se termine lorsque les deux joueurs sont parvenus à se débarrasser de la totalité d'un de leurs deux paquets ou lorsqu'un joueur s'est débarrassé de la totalité de ses deux paquets. On compte alors les cartes restantes et celui qui en possède le moins a gagné. Toutes les autres règles restent inchangées.



## VARIANTE POUR UN JOUEUR :

Y en a pas ! Trouvez un tam-tam, réunissez une tribu, jouez à plusieurs et reportez-vous alors aux règles adéquates.

*Pour Antonin, Alice et Claire.*

Crédits

Créé et illustré par : « Tom & Yako »

(Thomas Vuarchex et Pierrick Yakovenko)

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

Retrouvez la tribu Jungle Speed

sur [f junglespeed](https://www.facebook.com/junglespeed)

JSBEAC01FR



Besoin d'aide ?  
SERVICE CLIENT  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)