

TOM & YAKO STELLEN VOOR



**Jungle
Speed!**
safari

DE SPELREGELS

**VOOR 2 TOT 6 SPELERS
VANAF 5 JAAR**

Doorgaans leven de dieren van de jungle vredig naast elkaar, maar bij etenstijd verzamelen ze met z'n allen rond het totembos en neemt hun wild instinct de bovenhand. De meest hongerigen proberen de prooi te vangen, net voor de rest. Anderen ergeren zich en schreeuwen het uit, terwijl de kameleon zich het liefst zou verstoppen. En wanneer de jager tevoorschijn komt, breekt algemene paniek uit: iedereen moet zich beschermen.

INHOUD

- 5 voedseltotems ;
- 42 kaarten ;
- 1 zak ;
- De spelregels die je nu leest.

SPELVOORBEREIDING



SPELVERLOOP

Wie het best een banaan uitbeeldt die gepeld wordt, die begint het spel. De speler draait op zijn beurt een kaart om van zijn persoonlijke trekstapel. Dit gebeurt op de 'Jungle Speed'-wijze. Hij legt de kaart op zijn puntenstapel, net voor zijn persoonlijke trekstapel.

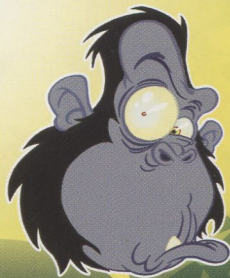


DE KAART VEROORZAAKT MOGELIJK EEN GEVOLG

De actie wordt uitgevoerd en dan is de volgende speler in wijzerzin aan zet. Het spel eindigt zodra geen enkele speler nog kaarten in zijn persoonlijke trekstapel heeft liggen.

DOEL VAN HET SPEL

De speler die op het einde van het spel de meeste kaarten in zijn puntenstapel heeft liggen, wordt tot winnaar uitgeroepen.



DE UITVOERING VAN DE KAARTEN

NORMALE KAART (12 KAARTEN)



EEN BEETJE RUST IN DEZE BEESTIGE WERELD.

De speler die de kaart omdraait, wint deze en legt deze op zijn puntenstapel. Verder is er niemand die iets moet doen!

UITGEHONGERD DIER (15 KAARTEN)



HET DIER HEEFT HONGER: HET MOET ZO VLUG MOGELIJK GEVOEDERD WORDEN!

De spelers moeten de totem pakken met het favoriete voedsel van het dier dat afgebeeld staat op de kaart die zonet omdraaid werd. De speler die hier als eerste in slaagt, wint de kaart en voegt deze toe aan zijn puntenstapel. Er mag hierbij slechts één hand gebruikt worden en slechts één totem vastgepakt.

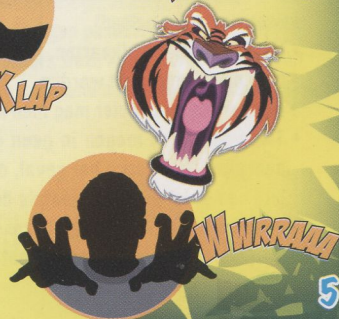
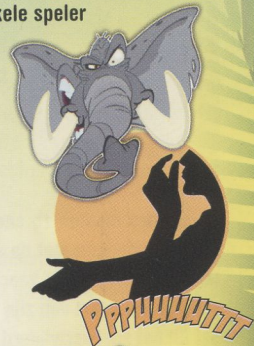


WOEDEND DIER (5 KAARTEN)



HET DIER IS GEK VAN WOEDE: DOE ZOALS HEM!

De spelers moeten onmiddellijk het dier nabootsen (gebaren en geschreeuw). De speler die dit als laatste uitvoert, verliest een kaart vanop zijn puntenstapel. Deze kaart wordt definitief uit het spel verwijderd (en gedekt in het midden van de tafel tussen de totems gelegd). Als het onmogelijk is een verliezer aan te wijzen, verliest geen enkele speler een kaart en gaat het spel gewoon verder.





Als je het spel voor de eerste keer speelt of met kinderen jonger dan 7 jaar, kan je de kaarten Kameleon en Jager uit het spel verwijderen om het gemakkelijker te maken. Je kan ze bij een volgende spelletje er altijd terug aan toevoegen.

KAMELEON (5 KAARTEN)



DIT VREEMD DIER MAAKT HET JE MET AL ZIJN KLEUREN NIET GEMAKKELIJK!

Kies één van de volgende twee regels (voor de start van het spel!).

• JUNGLE-REGEL

De spelers moeten zo snel mogelijk een voorwerp in de kleur van de kameleon met de vinger aanraken (opgelet: niet de achtergrondkleur van de kaart). De speler die dit als laatste uitvoert, verliest een kaart van zijn puntenstapel. Deze kaart wordt definitief uit het spel verwijderd (en gedekt in het midden van de tafel tussen de totems gelegd).

- Het spelmateriaal (kaarten, zak, totem, ...) telt niet mee en mag niet aangeraakt worden.
- Ook een andere speler mag men niet aanraken.
- Twee personen mogen in geen geval hetzelfde voorwerp aanraken. Is dit toch het geval, dan verliezen beide spelers een kaart als ze als laatste de actie uitvoeren.

Als het onmogelijk is een verliezer aan te wijzen, verliest geen enkele speler een kaart en gaat het spel gewoon verder.



• SPEED-REGEL

De spelers moeten zo snel mogelijk de totem in de kleur van de kameleon vastpakken.

De speler die hier als eerste in slaagt, wint de kaart en voegt deze toe aan zijn puntenstapel. Er mag hierbij slechts één hand gebruikt worden en slechts één totem vastgepakt.

JAGER (5 KAARTEN)



EEN GEWEERSCHOT IS SNEL GELOST. ZOEK DEKKING!

De speler die deze kaart omdraait, is de jager en moet zijn hand zo snel mogelijk op de puntenstapel van een speler naar keuze leggen. De andere spelers moeten de eigen puntenstapel beschermen door hun hand erop te leggen.

- Slaagt de jager erin zijn hand als eerste op de puntenstapel van een van zijn tegenspelers te leggen, dan wint hij een kaart van de puntenstapel van zijn slachtoffer bovenop de jagerskaart.
- Indien de jager hier niet in slaagt, wint hij enkel de jagerskaart.
- Vergist de jager zich en legt hij zijn hand op de eigen puntenstapel, dan schiet hij zichzelf in de voet. Hij verliest dan de jagerskaart. Deze kaart wordt definitief uit het spel verwijderd (en gedekt in het midden van de tafel tussen de totems gelegd).

SPECIAL GEVAL

Indien de verliezer geen kaarten meer heeft en er dus geen kan afgeven, gebeurt er niets.



ONTWORPEN DOOR TOM & YAKO
(THOMAS VAARCHEX EN PIERRIC YAKOVENKO)

AFBEELDINGEN VAN
LUDOVIC HELL



BEZOEK ONZE WEBSITE:
WWW.ASMODEE.COM

Verdeeld door Asmodee Benelux
Jan-Baptist Vinkstraat, 4
B-3070 Kortenberg • BELGIUM
E-mail: info_be@asmodee.com



Hulp nodig ?
KLANTENDIENST
www.asmodee.com

Uitgegeven door Asmodee
18 rue Jacqueline Auriol • quartier Villaroy
B.P. 40119 • 78041 Guyancourt cedex • FRANCE
E-mail : asmodee@asmodee.com



TOM & YAKO PRÉSENTENT



Jungle Speed

safari

LES RÈGLES

**POUR 2 À 6 JOUEURS
À PARTIR DE 5 ANS**

En temps normal, le calme règne parmi les animaux de la jungle. Mais quand vient l'heure de manger, ils se réunissent autour de la forêt de totems, et leur instinct sauvage reprend le dessus. Les plus affamés tentent d'attraper leur proie avant les autres. D'autres s'énervent et poussent des cris, tandis que le caméléon voudrait bien se cacher. Et lorsque surgit le chasseur, c'est la panique générale : tout le monde doit se protéger.

CONTENU

- 5 totems « nourriture » ;
- 42 cartes ;
- 1 sac ;
- Les règles du jeu que vous êtes en train de lire.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

On place les totems « nourriture » au centre de la table, en cercle.

Les cartes sont distribuées, face cachée, le plus équitablement possible entre les joueurs. Ces cartes forment une pile appelée pioche personnelle.

Chaque joueur possède également une autre pile de cartes, vide au début de la partie. C'est la pile de score.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Celui qui imite le mieux la banane qu'on épluche commence.

À son tour, le joueur retourne une carte de sa pioche personnelle, « à la manière » de Jungle Speed, dans sa pile de score, devant sa pioche personnelle.



LA CARTE DÉCLENCHÉ ÉVENTUELLEMENT UN EFFET

On le résout et on passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. La partie se termine lorsque plus aucun joueur n'a de carte dans sa pioche personnelle.

BUT DU JEU

Le joueur qui possède le plus grand nombre de cartes dans sa pile de score à la fin de la partie est déclaré vainqueur.



RÉSOLUTION DES CARTES

CARTE NORMALE (12 CARTES)



UN PEU DE REPOS DANS CE MONDE DE BRUTES.

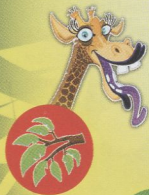
Le joueur qui vient de retourner la carte la gagne et la conserve dans sa pile de score. Personne ne doit rien faire !

ANIMAL AFFAMÉ (15 CARTES)



L'ANIMAL A FAIM : IL FAUT LE NOURRIR LE PLUS VITE POSSIBLE !

Les joueurs doivent tenter d'attraper le totem qui correspond à la nourriture favorite de l'animal révélé. Le joueur qui y parvient gagne la carte et l'ajoute à sa pile de score. On ne doit utiliser qu'une main et n'attraper qu'un seul totem.

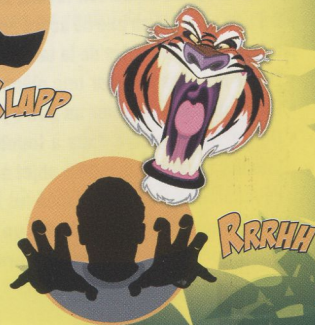
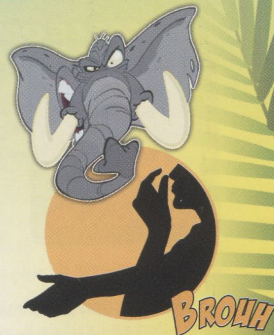


ANIMAL EN COLÈRE (5 CARTES)



L'ANIMAL EST FOU DE RAGE : FAITES COMME LUI !

Les joueurs doivent immédiatement imiter l'animal révélé (gestes + cri). Le dernier joueur à y parvenir perd une carte de sa pile de score, qui est retirée définitivement du jeu (et placée au centre de la table, entre les totems, face cachée). S'il est impossible de désigner un perdant, personne ne perd de carte et le jeu reprend normalement.





Pour plus de simplicité, si vous vous apprêtez à jouer pour la première fois, ou si vous jouez avec des enfants de moins de 6 ans, n'hésitez pas à retirer du jeu les cartes Caméléon et Chasseur. Vous pourrez les réintégrer au jeu lors des prochaines parties.

CAMÉLÉON (5 CARTES)



CE CURIEUX ANIMAL VA VOUS EN FAIRE VOIR DE TOUTES LES COULEURS !

Choisissez une des deux règles suivantes (avant le début de la partie !).

• RÈGLE JUNGLE

Les joueurs doivent immédiatement toucher du doigt un objet de la couleur du caméléon révélé. Le dernier joueur à y parvenir perd une carte de sa pile de score qui est retirée définitivement du jeu (et placée au centre de la table, entre les totems, face cachée).

- On ne doit pas toucher une pièce du jeu (carte, totem, sac...)
- On ne doit pas toucher un autre joueur.
- On ne doit pas être deux à toucher le même objet. Si deux joueurs touchent le même objet à la fin de la résolution de l'événement, ils perdent tous les deux une carte. S'il est impossible de désigner un perdant, personne ne perd de carte et le jeu reprend normalement.



• RÈGLE SPEED

Les joueurs doivent immédiatement attraper le totem de la couleur du caméléon.

Le joueur qui y parvient gagne la carte et l'ajoute à sa pile de score. On ne doit utiliser qu'une main et n'attraper qu'un seul totem.

CHASSEUR (5 CARTES)



UN COUP DE FUSIL PEUT PARTIR TRÈS VITE. TOUS AUX ABRIS !

Le joueur qui vient de retourner cette carte est le chasseur et doit essayer de poser le plus vite possible la main sur la pile de score d'un joueur de son choix. Les autres joueurs doivent protéger leur pile en posant la main dessus.

- Si le chasseur est le premier à poser sa main sur la pile de score d'un adversaire, il gagne une carte de la pile de score de sa victime en plus de la carte chasseur.
- En cas d'échec, il ne gagne que la carte chasseur.
- Si le chasseur se trompe et tape sur son propre tas, il se tire une balle dans le pied ! Il perd la carte chasseur (et la place au centre de la table, entre les totems, face cachée).

CAS SPÉCIAUX

Si un joueur doit perdre une carte et qu'il n'en possède pas, il ne se passe rien.



CRÉÉ PAR TOM & YAKO
(THOMAS VUARCHÈX ET PIERRIC YAKOVENKO)

ILLUSTRÉ PAR
LUDOVIC HELL



VISITEZ NOTRE SITE INTERNET :
WWW.ASMODEE.COM

 Besoin d'aide ?
SERVICE CLIENT
www.asmodee.com

Édité et distribué par : Asmodee Benelux
Jan-Baptist Vinkstraat, 4
B-3070 Kortenberg • BELGIUM
E-mail: info_be@asmodee.com

