



3-9 SPELERS

* INHOUD:

- 28 grote symboolkaarten
- 4 teambasisen
- 10 totemfiches
- 1 totemvlag
- 1 spelhandleiding



* DOEL:

Team: leg al je symboolkaarten af.

Totem: plaats al je totemfiches.

* VOORBEREIDING:

Eén speler speelt als de totem. De andere spelers vormen 2 tot 4 teams van 1 of 2 personen.

Hieronder volgen de regels voor teams van 2 spelers. Voor een spel als solospeler, zie de bijbehorende sectie.

* STAP 1: KIES JE SPEELRUIMTE

Je hebt voldoende ruimte nodig om in rond te rennen, idealiter zonder obstakels of muren, om te voorkomen dat je ergens tegenaan botst. Bijvoorbeeld een veld, speeltuin of park.

* STAP 2: VORM TEAMS

Elk team kiest een kleur en pakt de bijbehorende basis. Elk team bestaat uit een **draaiër** en een **loper**. Deze rollen veranderen tijdens het spel, maar bepaal de startrol van elke speler.

Verdeel de 28 symboolkaarten gelijkmatig over de teams. Vervolgens verplaatst elk team zich naar een hoek van de speelruimte en plaatst hun basis ongeveer 1 meter achter zich.

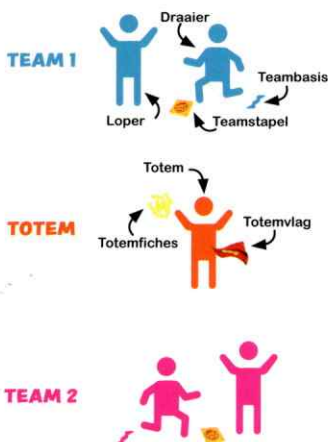
De draaiërs leggen hun symboolkaarten gedekt voor zich neer.

* STAP 3: DE TOTEM BEREIDT ZICH VOOR

De totem bevestigt de vlag aan zijn kleding, zonder deze vast te knopen (bijvoorbeeld door een riemlus), zodat deze heel gemakkelijk kan worden vastgepakt en losgetrokken. Hij houdt 8 totemfiches in zijn hand en verplaatst zich vervolgens naar het **midden** van de speelruimte, in het midden van alle teams, op ongeveer 10 meter van elk team.

Opmerking: je kunt het de totem moeilijker maken door het aantal fiches dat deze speler moet plaatsen, te vergroten - of omgekeerd.

VOORBEELD VOORBEREIDING MET 5 SPELERS:



Spelersrollen:

- De **draaiër** onthult de volgende symboolkaart.
- De **loper** probeert de vlag te grijpen als zijn team in een duel verwikkeld is.
- De **totem** probeert een totemfiche op een basis te plaatsen tijdens een duel.

* WINNEN:

- Elk team wint of verliest samen. Als een team erin slaagt om al hun symboolkaarten af te leggen, winnen ze. De andere teams en de totem verliezen.
- De totem wint of verliest alleen. Als deze speler erin slaagt om al zijn totemfiches op te plaatsen, dan wint hij. Alle teams verliezen.

* SPELVERLOOP:

Teams spelen het spel met de klok mee.

- De eerste draaiër onthult de bovenste kaart van zijn stapel. Hij pakt deze op en laat deze aan de andere spelers zien, waarbij hij de kaart verticaal vasthoudt zonder deze zelf te bekijken.
- Vervolgens onthult de volgende draaiër de bovenste kaart van zijn stapel, enzovoort.

Wanneer een draaiër een nieuwe kaart onthult, legt hij de vorige kaart af door deze **voor** zijn stapel te leggen. Vervolgens onthult hij de bovenste kaart van hun stapel.



✂ DUEL :

Wanneer er op de symboolkaarten van twee teams 2 **dezelfde symbolen** staan, moeten hun lopers naar voren rennen om de totemvlag te bemachtigen.

Tegelijkertijd moet de totem een van zijn fiches op de basis van een duelerend team plaatsen.

Let op: de draaiers van teams die niet aan het duel deelnemen, blijven hun symboolkaart zichtbaar houden totdat zij weer aan de beurt zijn.

DE LOPER GRIJPT DE VLAG

Goed gedaan, het team wint de ronde! Het team geeft zowel hun aflegde kaarten als de kaart die het duel heeft veroorzaakt, aan het verliezende team. Het verliezende team neemt vervolgens al hun huidige en nieuwe kaarten, schudt ze door elkaar en maakt een nieuwe stapel.

Zo legt een team dus kaarten af! Het verliezende team heeft nu juist meer kaarten...

Wanneer een team hun laatste kaart aflegt, winnen ze onmiddellijk het spel!

Let op: normaal gesproken staan er maar twee teams tegenover elkaar in een duel. Soms hebben echter meer dan twee teams hetzelfde symbool, als draaiers niet hebben opgemerkt dat een identiek symbool zichtbaar was. Als dit gebeurt, verdeelt het winnende team hun kaarten zo gelijk mogelijk tussen de verliezende teams, die elk een nieuwe stapel maken.

DE TOTEM PLAATST EEN FICHE OP EEN BASIS

Goed gedaan, totem! Jij wint de ronde! De duelerende teams vormen ieder een nieuwe stapel met al hun kaarten.



Let op: zorg ervoor dat het fiche gedeeltelijk of geheel op de basis is geplaatst. Het duel gaat door totdat dit gebeurt.

Zodra de totem zijn laatste fiche plaatst, wint hij onmiddellijk het spel!

Speciale situatie: als er een discussie ontstaat over wie het duel heeft gewonnen (bijvoorbeeld: de totem en een team hebben tegelijkertijd hun doelen bereikt), bespreek dit dan en word het eens over een winnaar.

Als de stapel van je team leeg is, maak dan geen nieuwe stapel. Houd je huidige kaart zichtbaar totdat er een nieuw duel plaatsvindt. Als de stapels van elk team leeg zijn en er geen duel is, dan schudt elk team al hun kaarten om nieuwe stapels te maken.

✂ CHAOSKAART

Tussen de symboolkaarten zit 1 chaoskaart.

Zodra je de chaoskaart onthult, moeten alle spelers

- inclusief de draaiers - onmiddellijk naar de totem rennen om de vlag te bemachtigen!

Tijdens deze chaos geldt hetzelfde spelverloop en dezelfde regels als bij een duel.

Zodra de chaos voorbij is, wordt de draaier van elk team een loper, en vice versa.



✂ EINDE VAN DE RONDE:

Een ronde kan op twee manieren eindigen:

1. EEN LOPER GRIJPT DE VLAG

OF

2. DE TOTEM PLAATST EEN FICHE OP DE BASIS VAN EEN TEAM

✂ DE VOLGENDE RONDE STARTEN:

De totem kiest welk team de volgende ronde begint en zorgt ervoor dat dit wisselt van ronde tot ronde.

✂ SOLOSPEL:

Als jij alleen een team vormt, ben je zowel de draaier als de loper. Je moet kaarten onthullen, maar ook rennen tijdens duels of dankzij de chaoskaart. Wanneer je een kaart van je stapel onthult, houd je deze verticaal naast je, zodat je de kaart tegelijkertijd met de andere spelers kunt zien.



INSTRUCTIES – Bewaar deze informatie voor toekomstig gebruik.

- Zorg ervoor dat het materiaal in goede staat is en volg de gebruiksaanwijzing.
- Speel onder toezicht van een volwassene.
- Gebruik op vlakke en schone oppervlakten zonder obstakels.
- Gebruik niet op gladde, natte of vuile grond, of op grind, stukken ijs, enz.
- Maak het product na elk gebruik schoon.
- Het oppervlak van het product kan worden gereinigd met een vochtige doek.
- Details kunnen na verloop van tijd verslechteren, afhankelijk van het gebruik.

CREDITS

Een spel van «Tom & Yako»

(Thomas Vuarchex en Pierric Yakovenko)

Jungle Speed is een geregistreerd handelsmerk van Asmodee Group

Grafisch ontwerp: Guillaume la Rüs, Axel Mahé