

2 tot 6 spelers, vanaf 4 jaar

Speelduur: 15 minuten



## Doel van het spel

In het hart van de jungle, viel de leeuw in slaap... Snel! Hier is je kans om de dieren te redden!

Gebruik je geheugen en snelle reflexen om als eerste de totem te grijpen!

## Inhoud

### 32 dierenkaarten

(4 dieren: Olifant, giraf, aap en zebra. Elk dier heeft de volgende ooguitdrukkingen: naar boven kijken, recht kijken, naar beneden kijken of hun ogen gesloten - er zijn 2 sets van elk plaatje: dier/oog uitdrukking)

### 4 leeuwenkaarten (de leeuw bestaat uit 4 kaarten.)

### 6 karakterkaarten

### 1 totem

### 1 zak

### deze spelregels



## Voorbereiding

Plaats de totem in het midden van de tafel. De dieren- en leeuwenkaarten worden geschud en verdeeld rondom de totem. Elke speler krijgt een karakterkaart en legt deze voor zich neer (de gekleurde kant naar boven).

## Hoe speel je het spel?

Het spel start met de jongste speler die één van de dierenkaarten omdraait.

### Belangrijk

Wanneer een speler een kaart omdraait, moet hij dat doen in de richting van de andere spelers (zodanig dat hij de afbeelding op de kaart niet eerder kan zien dan de andere spelers).



De 2 à 6 joueurs, à partir de 4 ans

Durée : 15 minutes



## La Petite histoire

Au coeur de la jungle luxuriante, le lion s'est endormi. Vite ! Profitez-en pour sauver un maximum d'animaux ! Votre mémoire et vos réflexes aiguisés seront essentiels pour attraper le totem le premier !

## matériel de jeu

### 32 tuiles Animal

(4 animaux : éléphant, girafe, singe et zèbre. Chaque animal peut avoir un regard parmi les suivants : regard en haut, regard en bas, regard en face ou yeux fermés - chaque tuile est présente deux fois.)

### 1 Lion (sous forme de 4 tuiles assemblables)

### 6 tuiles Personnage

### 1 totem

### 1 sac

### 1 livret de règles



## mise en place

On place le totem au centre de la table. Les tuiles Animal et Lion (36 au total) sont mélangées face cachée et étalées autour du totem. Chaque joueur reçoit une tuile Personnage qu'il place devant lui (face personnage coloré visible).

## Déroulement d'une partie

Le plus jeune joueur commence. Il retourne alors une des tuiles.

### Important

Quand un joueur retourne une tuile, il doit le faire en direction des autres joueurs (pour ne pas en prendre connaissance avant eux).





Als iedereen goed naar de afbeelding heeft gekeken, wordt de kaart weer omgedraaid. Elke speler, om de beurt en volgens de wijzers van de klok, draait een dierenkaart om.

Wanneer een dierenkaart omgedraaid is, mag elke speler de totem grijpen als ze denken te weten waar een kaart ligt met een afbeelding van hetzelfde dier.

Alleen de speler die de totem heeft gegrepen mag de kaart omdraaien waarvan hij denkt dat hetzelfde dier er op afgebeeld staat. Ze plaatsen de totem op deze kaart en en draaien de kaart vervolgens om.



Als het inderdaad hetzelfde dier is, dan wint de speler beide kaarten en legt deze naast zijn karakterkaart.

Als de dieren niet van dezelfde familie zijn, dan draait de speler zijn karakterkaart om (met de 'grijze' kant naar boven): deze speler mag tijdelijk niet naar de totem grijpen. Hij mag wel kaarten onthouden, die door de andere spelers worden omgedraaid! Beide dierenkaarten worden weer omgedraaid.



Het spel gaat verder: de speler links van degene die de totem had gegrepen, draait een kaart om, en ga zo verder.

Als een tijdelijk uitgeschakelde speler toch naar de totem grijpt dan zet hij deze gewoon weer op tafel en het spel gaat verder.

## Een tijdelijk uitgeschakelde speler reactiveren

### 2 opties:

1 Als het de beurt is van een tijdelijk uitgeschakelde speler, draait deze zijn karakterkaart (met gekleurde kant naar boven) om, in plaats van een dierenkaart.



2 Wanneer een speler een leeuwenkaart omdraait, dan draait elke tijdelijk uitgeschakelde speler zijn karakterkaart (gekleurde kant naar boven) om, en kan direct weer proberen om de totem als eerste te grijpen!



Une fois que tout le monde a bien visualisé la tuile, le joueur peut la remettre face cachée.

Chaque joueur retourne ainsi une tuile à tour de rôle (on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre).

Lorsqu'une tuile est retournée, **n'importe quel joueur** peut se saisir du totem s'il pense savoir où est caché un animal de la même famille (peu importe son regard).

**Seul le joueur qui s'est emparé du totem** peut proposer une tuile. Il place alors le totem sur la tuile qui, selon lui, cache un animal de la même famille que celui de la tuile déjà découverte, puis il la retourne face visible :



Si c'est un animal de la même famille, le joueur gagne les 2 tuiles et les empile près de sa tuile Personnage.

Si les animaux sont de familles différentes, le joueur retourne sa tuile Personnage (côté figé) : il ne pourra temporairement plus attraper le totem. En revanche, il pourra continuer à mémoriser les tuiles retournées par les autres joueurs ! Les deux tuiles Animal visibles sont ensuite retournées face cachée.



Puis le jeu reprend : **le joueur à gauche du joueur ayant attrapé le totem** retourne une tuile, et ainsi de suite.

Si par mégarde un joueur figé attrape le totem, il doit simplement le reposer à sa place et le jeu reprend son cours.

## Réveil d'un Personnage figé

### Deux options pour se réveiller :

1 Quand revient son tour, au lieu de retourner une tuile Animal, un joueur figé retourne sa tuile Personnage côté coloré et pourra de nouveau attraper le totem



2 Dès qu'un joueur retourne une tuile Lion, tous les joueurs figés retournent leur tuile Personnage côté coloré et pourront de nouveau attraper le totem.







## EinDe van het spel

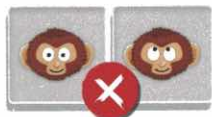
De leeuw zal deel voor deel te voorschijn komen, hij wordt daarmee wakker. Het spel eindigt meteen wanneer de vierde leeuwenkaart wordt omgedraaid! De dieren die nog gered moeten worden van de leeuw blijven verstopt en verstijfd achter! De speler die de hoogste stapel dierenkaarten heeft verzameld, wint het spel! Bij een gelijkspel, dan delen de spelers de overwinning!

## Variante 1 "Oog van De tijger"

5 jaar en ouder



Voor deze variant zijn de dierenfamilies niet van belang, het zijn alleen de ooguitdrukkingen die belangrijk zijn: spelers moeten de kaarten met dezelfde ooguitdrukkingen vinden (naar boven kijken, rechtdoor kijken, naar beneden kijken of hun ogen gesloten). Los van deze regel verandert er niets. De spelers zullen extra oplettend moeten zijn om de ooguitdrukkingen van de dieren te onthouden.



## Variante 2 "Koning van De Jungle"

6 jaar en ouder



Om de beurt, laten de spelers hun kaarten opgedraaid voor zich liggen: hierdoor zullen meer en meer kaarten 'open' op tafel liggen. Wanneer een speler gelooft dat 2 omgedraaide kaarten een perfecte match zijn (hetzelfde dier EN dezelfde ooguitdrukking), grijpt hij de totem en plaatst deze op één van de kaarten terwijl hij wijst naar de andere kaart. Als de speler gelijk heeft, dan krijgt hij beide kaarten en legt hij deze naast zijn karakterkaart. Als de speler fout geantwoord heeft, wordt hij tijdelijk uitgeschakeld. Los van deze regel verandert er niets.

Gecreëerd door: Tom Vuarchex, Pierrick Yakovenko, Marie Fort en Wilfried Fort

Geïllustreerd door: Vainui de Castelbajac.

bezoek ons op: [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)  
Bekijk ook: [www.junglespeed.com](http://www.junglespeed.com)  
en op Facebook: [@junglespeed](https://www.facebook.com/junglespeed)



6



## Fin De Partie

À tout moment, si un joueur retourne une des 4 tuiles Lion, il la place face visible à côté du totem.

Petit à petit, l'image du lion va apparaître, annonçant son réveil : au moment où la quatrième et dernière tuile Lion est découverte, la partie s'arrête immédiatement !

Si tous les animaux n'ont pas été sauvés, les derniers restent cachés, effrayés par la présence du lion dans les parages !

Le joueur ayant la pile de tuiles la plus haute gagne la partie ! En cas d'égalité, les joueurs concernés sont tous déclarés vainqueurs !

## Variante « Œil Du Tigre »

5 ans et +



Pour cette variante, **seul le regard compte**, peu important les familles d'animaux : il faut trouver des tuiles avec exactement le même regard (regard vers le haut, en face, vers le bas ou yeux fermés). Le reste du jeu est identique à la version de base. Il faudra donc être encore plus observateur et bien mémoriser la position des yeux sur les différents animaux !



## Variante « Loi De la jungle »

6 ans et +



À leur tour, les joueurs laissent la tuile retournée face visible : il va donc y avoir de plus en plus de tuiles face visible. Dès qu'un joueur pense que 2 tuiles **exactement** identiques sont découvertes (même famille ET même regard), il doit se saisir du totem, le placer **immédiatement** sur une tuile et pointer l'autre tuile du doigt.

Si le joueur a raison, il gagne les 2 tuiles correspondantes et les empile près de sa tuile Personnage ; si le joueur s'est trompé, il est figé ! Le reste du jeu est identique à la version de base.

Créé par : Tom Vuarchex, Pierrick Yakovenko, Marie Fort et Wilfried Fort.  
Illustré par : Vainui de Castelbajac.

Visitez notre site internet : [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)  
Retrouvez la tribu Jungle Speed sur : [www.junglespeed.com](http://www.junglespeed.com)  
et sur facebook : [@junglespeed](https://www.facebook.com/junglespeed)



6

