

De creatieve goeroes: Thomas Vuarchex & Pierric Yakovenko

JUNGLE SPEED®

1 Jungle Speed wa's dà?

1 Totem + 80 speelkaarten + 1 boekje met spelregels + 1 zakje

OORSPRONG

Het spel werd ongeveer 3000 jaar geleden uitgevonden door de leden van de Aboelostam in subtropisch Spidopotamië. De Aboeloes, een volk van herrietrappers verzot op apenbotten, gebruikten eucalyptusbladeren als speelkaarten. Op die manier maakten ze urenlang ruzie over de karkassen van hun prooien. Het spel eindigde meestal in bloedige knokpartijen, want de bladeren waren allemaal hetzelfde.

Daarom is Jungle Speed® onbekend gebleven tot aan die fortuinlijke dag in de XX^{ste} eeuw waarop Tom & Yako de speelkaart uitvonden.

DE WET VAN DE JUNGLE

Jungle Speed® is een stamspel en is dus beter geschikt voor groepen (van 2 tot 80 spelers).

De initiatie kan reeds vanaf 7 jaar:

BESCHRIJVING EN VOORBEREIDING VAN HET SPEL

De totem wordt in het midden tussen de spelers geplaatst.

De 80 speelkaarten worden zo gelijk mogelijk verdeeld met de speelzijde naar beneden (de spelers mogen ze niet zien).

Er zijn twee soorten kaarten:

- 1) – de symboolkaarten
- 2) – de speciale kaarten

1 - DE SYMBOOLKAARTEN: deze kaarten bevatten verschillende figuren of symbolen. Deze figuren of symbolen zijn er in verschillende kleuren. In de MEESTE gevallen houdt men geen rekening met de kleur, maar enkel met de figuren ... behalve als er een speciale kaart wordt omgedraaid...

Hieronder worden een aantal figuren afgebeeld, die onderling heel verschillend zijn (maar laat je tijdens het spel niet misleiden door de overeenkomst!) ...



Figuur 1



2 - DE SPECIALE KAARTEN: er zijn drie soorten speciale kaarten en als een van deze kaarten te voorschijn komt, verandert de spelactie:



Figuur 2



Figuur 3



Figuur 4

a) - De pijlen zijn naar **BUITEN** gericht: iedereen speelt tegelijk.

b) - De pijlen zijn naar **BINNEN** gericht: de eerste speler die de totem grijpt, mag zijn stapeltje kaarten in het midden van de tafel leggen.

c) - De **GEKLEURDE** pijlen: in dit geval houdt u geen rekening meer met de figuren, maar enkel met de kleuren. Op Figuur 4 zijn de kleuren niet echt duidelijk, hiervoor bekijkt u beter de **ECHE** kaarten! De werking van deze kaart vervalt, zodra er een andere actie volgt, dat wil zeggen zodra de totem valt of opgepakt wordt, of als een andere kaart met «pijlen» wordt omgedraaid. Let op: er mogen geen duels met symbolen gehouden worden, zolang deze kaart actief is.

• De spelers spelen ieder om de beurt. Ze spelen enkel tegelijk als de speciale kaart verschijnt (Figuur 2).

• De spelers draaien ieder op hun beurt een kaart om en bedekken deze bij de volgende beurt met een nieuwe kaart. Zo vormen zij een stapeltje van omgedraaide kaarten die ze voor zich leggen.

• Men speelt maar met één hand, de andere mag nooit gebruikt worden.

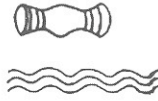
• De kaarten worden omgedraaid in de richting van de andere spelers: zoals op het tekeningetje hierboven



Zo is het goed



Zo is het niet goed!



• Een spel bestaat uit een aantal rondes.

ALS 2 SPELERS HETZELFDE SYMBOOL OMDRAAIEN, ONGEACHT DE KLEUR, DAN WINT DE EERSTE DIE DE TOTEM GRIJPT DEZE RONDE.

• De verliezer krijgt het stapeltje omgedraaide kaarten van zijn tegenstander, alsook zijn eigen kaarten en die van de «pot».

HET DOEL VAN HET SPEL IS ER IN TE SLAGEN AL ZIJN KAARTEN ZO SNEL MOGELIJK KWIJTE SPELEN

HET LEVEN IN DE JUNGLE

Voorbeeld met 4 spelers: Bach, Rex, Rik en Wagner.

• Bach draait dezelfde kaart (dat wil zeggen hetzelfde symbool) om als Wagner.

- Rex en Rik doen niets
- Bach grijpt de totem vlak voor Wagners neus weg.
- Wagner verliest deze ronde en neemt alle kaarten die Bach tijdens vorige beurten heeft omgedraaid, alle kaarten die hij zelf heeft omgedraaid en de kaarten uit de pot, als die er zijn (zie verderop). Hij legt ze onder zijn stapeltje. Hij heeft pech, want u herinnert zich nog wel dat de bedoeling van het spel is om alle kaarten kwijt te spelen.
- De kaarten van Rex en Rik blijven in het spel
- Wagner mag als eerste verder spelen.
- Een ander voorbeeld: Wagner denkt dat hij hetzelfde symbool heeft als Bach, maar vergist zich (of doet mee aan een duel waar hij niet bij betrokken is). Hij grijpt de totem of laat hem vallen.
- Wagner bekommt alle kaarten die de andere spelers hebben omgedraaid, inclusief de zijne en de kaarten uit de pot voor zover die er zijn.

DE PIJLEN

I - PIJLEN NAAR BUITEN:

Als een speler een kaart met de «pijen naar buiten gericht» omkeert (zie figuur 2), telt hij tot 3. Op 3 draaien alle spelers (hijzelf inbegrepen) tegelijk een kaart om en vergelijken de symbolen. Als er niets gebeurt gaat de speler, links van degene die de kaart heeft omgedraaid, verder.



II - PIJLEN NAAR BINNEN:

Als een speler een kaart met de «pijen naar binnen gericht» omkeert, moeten alle spelers (hijzelf inbegrepen) tegelijk de totem proberen te grijpen. Diegene die de totem grijpt, legt zijn stapel omgedraaide kaarten in de «pot» onder de totem. Deze «pot» is voor de volgende verliezer. Vervolgens speelt degene die de totem greep verder.



III - GEKLEURDE PIJLEN:

Als een speler deze kaart omdraait (deze kaart is gekleurd, bekijk ze misschien eerst alvorens te beginnen), heeft er enkel een duel plaats tussen twee of meer spelers die een kaart met dezelfde kleur voor zich hebben. Er wordt helemaal geen rekening gehouden met de vorm van het symbool. Het spel wordt weer normaal verder gespeeld, zodra er een nieuwe kaart met «gekleurde pijlen» wordt omgedraaid.



Bijzondere gevallen bij het omdraaien van een kaart met de pijlen naar buiten (Figuur 2): er zijn drie mogelijkheden:

- 1 • De kaart met pijlen wordt tegelijk omgedraaid met een «gewoon» duel tussen twee andere spelers: de snelste speler beslist welke actie er genomen wordt. (Rex, Rik, Wagner en Bach draaien hun kaart om. Er is een kaart met pijlen én een duel tussen Rex en Rik. Rex grijpt als eerste de totem en kiest welke van de twee situaties hij wil oplossen (waarschijnlijk wat hem het beste uitkomt).
 - 2 • Als 3 of meer personen dezelfde kaart hebben: de verliezers delen de kaarten van de winnaar of de winnaar mag beslissen hoe hij zijn kaarten (en die van de pot) onder de verliezers van deze ronde wil verdelen.
 - 3 • Tenslotte, als er nog een kaart met de «pijen naar buiten» wordt omgedraaid: deze actie kan enkel genomen worden als er geen enkele andere actie is.
- Opgelet: hoe sneller en synchroon spelers hun kaarten omdraaien, hoe minder er getuuzied wordt.**

EINDE VAN HET SPEL

Als een speler zijn laatste kaart omdraait, blijft deze toch in het spel, terwijl de andere spelers doorspelen. Hij wint pas als hij zijn laatste kaart is kwijtgeraakt.

EEN BIJZONDER GEVAL:

- Als een speler als laatste kaart de kaart met de «pijlen naar binnen» (Figuur 3) omdraait en hij de totem niet grijpt, moet hij alle kaarten die in het spel zijn opnemen en opnieuw beginnen.
- Als een speler als laatste kaart de kaart met de «pijlen naar buiten» omdraait... Bravo! Hij heeft gewonnen! Hij legt de kaart in de pot naast de totem en de anderen kunnen zonder hem verder spelen.

Het spel is afgelopen als er slechts 2 spelers in het spel zijn.

FACULTATIEVE REGELS

- De kaart met de «gekleurde pijlen»:
 - Bij spelletjes met 3 spelers worden de kaarten met de gekleurde pijlen uit het spel genomen. Als daarentegen de 3 spelers kaarten van dezelfde kleur omgedraaid voor zich hebben, heeft dat hetzelfde gevolg als de kaart met de «pijlen naar binnen».
 - Bij spelletjes met 4 of 5 spelers, blijft de kaart actief tot er een volgende kaart opgelegd wordt.
- Anti-opstandregel: als 2 spelers tegelijk de totem grijpen, wint degene die de meeste vingers rond de totem heeft. Als ze allebei evenveel vingers rond de totem hebben, wint de onderste hand.
- Regels voor 2 spelers:
 - De beide handen van de 2 spelers worden als aparte spelers beschouwd. De spelers nemen tegenover elkaar plaats. De kaarten worden in 4 gelijke stapeltjes verdeeld (één voor elke hand; 2 spelers = 4 handen).
 - De spelers spelen na elkaar, afwisselend met de linker- en de rechterhand. Dit gaat als volgt: 1) de rechterhand van speler A; 2) de rechterhand van speler B; 3) de linkerhand van speler A; 4) de linkerhand van speler B; enz. ... (in het begin worden de hersenen op proef gesteld, maar daarna gaat het vanzelf beter).

- Als een duel gespeeld moet worden tussen beide spelers, dan moet de totem gegrepen worden met de hand die gespeeld heeft. Let op: als een speler een duel met de linkerhand wint, dan neemt de verliezer enkel de kaarten die met die hand gespeeld zijn, de winnaar mag zich dus niet van de kaarten die met de rechterhand gespeeld zijn, ontdoen (ook al zou hem dat beter uitkomen) Elke vergissing wordt bestraft, net als in het gewone spel. In het voorbeeld is het duel enkel tussen 2) en 3). Als 1) de totem grijpt, neemt speler A alle open kaarten en legt het onder het stapeltje van zijn rechterhand. Als 2) het duel wint, neemt speler A alleen de omgedraaide kaarten van stapels 2) en 3) en legt ze onder het stapeltje van zijn linkerhand. Conclusie: speler A kan er eigenlijk niet veel van, maar je kan ook niet in alles even goed zijn.

- Als een duel gespeeld moet worden tussen de twee handen van dezelfde speler, hoeft hij de totem niet te grijpen! Doet hij dat toch, dan moet hij alle omgedraaide kaarten nemen en onder het stapeltje leggen van de hand waarmee hij de vergissing begaan heeft.
- De kaart «pijlen naar binnen»: als deze kaart omgedraaid wordt, denk dan goed (en snel) na voor je de totem grijpt, welke hand je hiervoor moet gebruiken! Je moet natuurlijk de hand kiezen die de meeste omgedraaide kaarten heeft.

- De kaart «pijlen naar buiten»: deze kaart wordt normaal gespeeld.
- De kaart met de gekleurde pijlen: in eerste instantie kan je deze kaart maar beter verwijderen (ik zeg het maar, omdat je anders gek wordt).
- Het spel is afgelopen als 2 spelers er in geslaagd zijn alle kaarten uit één van beide stapeltjes kwijt te spelen. De resterende kaarten van de 2 spelers worden geteld en diegene die de meeste heeft, verliest het spel.

OPGELET:

Het stamleven houdt geen geweld in! Het is ten strengste verboden te winnen door anderen met de totem knock-out te slaan.

De goeroes laten het vreedzame gebruik van de objecten van vereering over aan de verantwoordelijkheid van de stam.

SAMENVATTING VAN DE REGELS:

Alle kaarten worden verdeeld met de speelzijde naar beneden. Iedere speler draait op zijn beurt een kaart om. Zodra twee kaarten met hetzelfde symbool (de kleur telt niet) zichtbaar op tafel liggen, moeten de twee spelers die ze omgedraaid hebben zo snel mogelijk de totem die in het midden staat proberen te grijpen. Degene die de totem grijpt, geeft zijn omgedraaide kaarten aan de verliezer. Het doel van het spel is om al zijn kaarten kwijt te raken. Maar let op, de symbolen lijken op elkaar en er zijn veel valkuilen. Degene die de totem grijpt, terwijl hij dat niet mocht, moet alle kaarten die omgedraaid op tafel liggen, opnemen. Drie verschillende kaarten met «pijlen» zorgen voor speciale actie tijdens het spel.

OPGELET:

Een partijtje JUNGLE SPEED dat eerlijk en politiek correct gespeeld wordt, kan heel erg saai lijken, maar hoe sneller en synchroner de spelers hun kaarten omdraaien, hoe minder er geruzied zal worden.

Jungle Speed® is een spel...

krachtvol gecreëerd door:

«Tom» en «Yako» (Thomas Vuarchex et Pierre Yakovenko)

uitgegeven door:

ASMDEE Editions

91 rue Tabuteau – BP 408 – 78534 BUC Cedex – France

e-mail: asmodee@asmodee.com

(Bezoek ook onze website www.asmodee.com)

verdeeld in Benelux door :

Hodin – Leuvensesteenweg 510 b44 – 1930 Zaventem – België
uitstekend vervaardigd in België door Carta Mundi

En om de stam op hun website te ontmoeten:

www.junglespeed.org