

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



✦ RÉSUMÉ DES REGLES

Toutes les cartes sont distribuées face cachée. Chacun à son tour pose une carte, dès que deux cartes aux dessins identiques (la couleur ne compte pas) sont visibles sur la table, les deux joueurs qui les ont posées doivent aussi rapidement que possible s'emparer du totem placé au centre. Celui qui y parvient donne les cartes qu'il a retournées sur la table au perdant. Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes. Mais attention, les dessins se ressemblent et les pièges sont nombreux. Celui qui s'empare à tort du totem ramasse toutes les cartes posées sur la table. Trois cartes « Flèches » apportent des événements spéciaux durant la partie.

Attention : une partie de JUNGLE SPEED jouée avec fair-play et de manière politiquement correcte peut s'avérer totalement insipide, mais plus les joueurs sont rapides et synchrones, moins il y a de litiges.

Jungle speed est un jeu...

.... Qui a été puissamment créé par :

« Tom & Yako » (Thomas Vuarchex et Pierric Yakovenko)

.... Qui est soigneusement édité et distribué par :

Asmodée éditions 91 rue Tabuteau BP408 - 78534 BUC cedex

e-mail : asmodee@asmodee.com

(Visitez notre site internet : www.asmodee.com)

.... Et pour finir il est extrêmement fabriqué in Belgique by CARTA MUNDI

Et pour rencontrer la tribu sur son site complètement web, c'est au :

www.junglespeed.com

Quant à vous autres, joueurs confirmés, n'oubliez pas qu'il existe aussi une magnifique extension au jeu, avec 80 nouvelles cartes qui vous donneront vraiment du fil à retordre !



✦ HISTOIRE

Le jeu fut inventé il y a environ 3000 ans par les hommes de la tribu

Aboulou en Spidopotamie subtropicale.

Les Aboulous, peuple chahuteur et friand d'os de singes, utilisaient des feuilles d'eucalyptus en guise de cartes. Ils se disputaient ainsi pendant des heures les carcasses de leurs proies. Cependant, le jeu se terminait souvent en rixes sanglantes car les feuilles étaient toutes identiques. C'est pourquoi le Jungle Speed resta inconnu jusqu'à ce jour heureux du XX^e siècle où Tom & Yako inventèrent la carte à jouer.

✦ LA TRIBU

Le Jungle Speed® est un jeu tribal, il convient donc mieux aux groupes (de 2 à 80 joueurs). L'expérience initiatique peut commencer dès 7 ans.

LA LOI DE LA JUNGLE

- **LE BUT DU JEU EST DE RÉUSSIR À SE DÉBARRASSER, LE PLUS VITE POSSIBLE, DE TOUTES SES CARTES.**
- Le totem est placé au milieu des joueurs.
On distribue le plus équitablement possible les 80 cartes, face cachée (les joueurs ne les regardent pas).
- Les joueurs dévoilent une carte devant eux, chacun leur tour (dans le sens des aiguilles d'une montre), puis la recouvrent au tour suivant, formant ainsi un tas de cartes retournées. Ils ne jouent en même temps que lorsque la carte spéciale (Figure 1, ci-contre) apparaît.
- **DUEL : LORSQUE 2 PERSONNES ONT RETOURNÉ LE MÊME SYMBOLE, QUELLE QU'EN SOIT LA COULEUR, LE PREMIER DES DEUX QUI ATTRAPE LE TOTEM GAGNE LA MANCHE.**
- Le perdant de la manche récupère les cartes retournées de son adversaire, ainsi que les siennes et celles du « pot », s'il y en a. Ensuite, il recommence à jouer.
- Des cartes spéciales, les flèches, ne donnent pas lieu à des duels, mais à des événements expliqués plus bas (cf : emblèmes tribaux).
- **Erreur** : un joueur qui attrape ou fait tomber le totem alors qu'il n'y a pas lieu ramasse toutes les cartes retournées sur la table : celles de tous les joueurs et celles du pot. Cette règle vaut également pour un joueur qui intervient dans un duel qui ne le concerne pas.
- On ne joue qu'avec une seule main, l'autre ne doit jamais intervenir.
- **Les cartes doivent être retournées vers les autres** : comme sur ces jolis dessins :

ça c'est
très bien !



ça c'est
pas bien
du tout !

EMBLEMES TRIBAUX

Il y a deux types de cartes :

1 - LES CARTES SYMBOLES :

- Différentes formes ou symboles figurent sur les cartes. Ces formes ou symboles se retrouvent dans 4 couleurs différentes. C'est l'apparition de deux symboles rigoureusement identiques qui occasionne un DUEL. En règle TRÈS générale, on ne tient pas compte des couleurs, mais seulement des formes... sauf dans le cas où la carte spéciale « flèche couleur » apparaît...
- Ci-dessous, quelques-unes des formes bien différentes les unes des autres (mais dans le jeu attention aux similitudes !)...



2 - LES FLECHES :

- Il y a **trois types de flèches**. Ce sont des cartes spéciales qui ne donnent pas lieu à des duels, mais qui modifient le déroulement du jeu.

a) Flèches tournées vers l'extérieur : TOUT LE MONDE RETOURNE UNE CARTE , SIMULTANEMENT (Au début, on vous conseille de compter 1, 2, 3, ça aide pour que tout le monde retourne une carte en même temps). On compare alors les cartes et si rien ne se passe, le joueur placé après celui qui a posé cette carte recommence à jouer.



Fig. 1



b) Flèches tournées vers l'intérieur : lorsqu'un joueur découvre la carte « Flèches vers l'intérieur », **tous les joueurs (lui compris) doivent attraper au plus vite le totem.** Celui qui remporte le totem met son tas de cartes découvertes au « pot » sous le totem. Ce « pot » sera pour le prochain perdant. C'est ensuite à celui qui a attrapé le totem de recommencer à jouer.



c) Flèches couleur : dans les parties à 3 joueurs, les cartes « Flèches couleur » sont écartées. En revanche, lorsque les 3 joueurs ont des cartes de même couleur face visible devant eux, cela fait le même effet que la carte « Flèches vers l'intérieur ». **Dans les parties à 4 joueurs** ou plus Lorsqu'un joueur retourne cette carte, **les joueurs ayant des cartes de couleurs identiques doivent se saisir du totem, quelle que soit la forme du symbole.** Le déroulement de cette manche est similaire à un duel normal (dans un duel à plusieurs, le gagnant partage ou choisit entre les perdants à qui il donne ses cartes). Cette carte est annulée dès qu'une action se produit, c'est-à-dire lorsque le totem tombe ou est attrapé ou si une carte « Flèches » différente apparaît. **Attention : les duels de symboles sont annulés tant que la carte est active.**

d) Cas particuliers :

- **Deux « flèches vers l'extérieur » se suivent :** si après en avoir retourné une première, une nouvelle carte « Flèches vers l'extérieur » apparaît : elle n'est résolue que si aucune autre situation n'est présente.
- **La carte « flèches vers l'intérieur » apparaît en même temps qu'un duel :** c'est le joueur le plus rapide qui décide de l'action résolue. Exemple : Zac, Rix, Wagner et Bloch retournent leur carte. Une carte « Flèche » apparaît, ainsi qu'un duel entre Zac et Rix. Zac est le premier à se saisir du totem. Il choisit laquelle des deux situations il résout (en fonction de son intérêt, probablement).
- **Deux duels apparaissent en même temps :** celui qui a eu le totem l'emporte sur son adversaire et le deuxième duel est annulé.

- **Lorsque 3 personnes ou plus ont la même carte :** les perdants de la manche se partagent les cartes du gagnant ou le gagnant peut décider de répartir comme il le décide ses cartes (et celles du pot) entre les perdants de la manche.

LA VIE DE LA JUNGLE

- **Exemple entre 4 joueurs : Bloch, Zac, Rix & Wagner.**
- Bloch retourne la même carte (c'est-à-dire le même symbole) que Wagner.
- Zac et Rix ne doivent pas intervenir.
- Bloch attrape le totem avant Wagner.
- Wagner a perdu, il ramasse toutes les cartes que Bloch a retournées aux tours précédents, celles qu'il a lui-même retournées, ainsi que les cartes du pot, s'il y en a. Il les met sous son paquet. Pas de chance, **rappelez-vous que le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes.**
- Les cartes de Zac et Rix restent en jeu.
- C'est à Wagner de recommencer à jouer.
- **Autre cas de figure :** Wagner croit avoir le même symbole que Bloch mais se trompe (ou intervient dans un duel qui ne le concerne pas). Il attrape le totem ou le fait tomber. Wagner ramasse alors les cartes retournées par tous les joueurs, y compris les siennes et les cartes du pot s'il y en a.

FIN DE PARTIE

- Lorsqu'un joueur retourne sa dernière carte, celle-ci reste en jeu pendant que les autres joueurs continuent de jouer. Il n'a pas gagné tant qu'il ne s'est pas débarrassé de son paquet de cartes découvertes.
- La partie s'achève lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs en lice. En revanche, pour enchaîner des parties plus rapides, la partie peut s'achever dès que l'un des joueurs est parvenu à se débarrasser de toutes ses cartes.

Cas particuliers :

- Si la dernière carte retournée par un joueur est la carte « Flèches vers l'intérieur » (Fig 2) et qu'il n'attrape pas le totem, il ramasse toutes les cartes en jeu et recommence à jouer.
- Si la dernière carte posée par un joueur est la carte « Flèches vers l'extérieur »... Bravo !! Il a gagné ! Il met la carte au pot, sous le totem et les autres peuvent continuer à jouer sans lui.
- Si la dernière carte retournée par un joueur est la carte « Flèches couleur », pas de bol ! Il ramasse toutes les cartes en jeu et recommence à jouer.

REGLES OPTIONNELLES

Carte « Flèches couleur » :

- Pour plus d'action, dans les parties de 4 ou 5 joueurs, la carte est active jusqu'à ce qu'elle soit recouverte.

Règle anti-émeute :

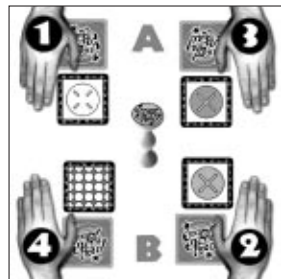
- lorsque 2 personnes attrapent le totem en même temps, le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de doigts en contact avec le totem. En cas d'égalité, le vainqueur est celui (celle) qui a la main en dessous.

Règles à 2 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. Les cartes sont divisées en 4 paquets égaux (un pour chaque main ; 2 joueurs = 4 mains).
- Les joueurs jouent l'un après l'autre, alternant leur main droite et leur main gauche. Ça donne donc : (1) main droite du joueur A ; (2) main droite du joueur B ; (3) main gauche du joueur A ; (4) main gauche du joueur B ; etc... (au début, ça fait mal aux neurones, mais après ça va).
- Si un duel apparaît entre les cartes découvertes des deux joueurs, ce sont les mains concernées qui doivent se saisir du totem. Attention : si un joueur gagne un duel de la main gauche, le perdant ne ramasse que les cartes découvertes de cette main, le

gagnant ne peut pas se défausser des cartes de sa main droite (même si ça l'arrange !). Toute erreur est punie comme dans les règles normales.

- Dans l'exemple, le duel ne concerne que (2) et (3). Si (1) prend le totem, le joueur A ramasse toutes les cartes découvertes et les met sous le tas de sa main droite. Si (2) gagne le duel, le joueur A ramasse uniquement les cartes découvertes de (2) et (3) et les met sous le tas de sa main gauche. Conclusion : le joueur A est un peu nul mais on n'est pas obligé d'être bon à tout.
- Si un duel apparaît entre les deux mains d'un même joueur, il ne doit pas attraper le totem ! S'il le fait, il doit ramasser toutes les cartes découvertes et les placer dans le paquet de la main fautive.
- La carte « Flèches vers l'intérieur » : lorsque cette carte tombe, avant d'attraper le totem, réfléchissez bien (mais vite) à la main que vous allez faire intervenir ! C'est évidemment la main qui a le plus de cartes découvertes qui doit réagir.
- La carte « Flèches vers l'extérieur » : elle fonctionne normalement.
- La carte « Flèches couleur » : dans un premier temps, il vaut mieux écarter cette carte (moi, je dis ça, c'est pour vous éviter de devenir dingue !)
- La partie s'achève lorsque les 2 joueurs sont parvenus à se débarrasser de la totalité d'un de leurs deux paquets. On compte alors les cartes restantes à chacun des 2 joueurs, celui qui en possède le plus perd la partie.



AVERTISSEMENT

Le tribalisme n'implique pas la violence !

Il est formellement interdit de tenter de gagner par KO en assommant ses adversaires avec le totem.

Les gurus laissent à l'utilisation pacifique des objets de culte à la responsabilité de la tribu.



UBISOFT



BWAAAHH



LES RÈGLES

Jungle Speed® est un jeu pour 2 à 10 joueurs
(et même plus !) à partir de 7 ans.





BUT DU JEU

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



PRÉPARATION DE LA PARTIE

Le totem est placé au milieu des joueurs.

La figurine du Lapin Crétin™ est posée sur le totem.

On distribue le plus équitablement possible les 80 cartes, faces cachées, entre tous les joueurs (les joueurs ne les regardent pas). Chaque joueur forme ainsi sa réserve.



LEXIQUE

Tout au long des règles on parlera de :

- Réserve : pour désigner le tas de cartes faces cachées d'un joueur ;
- Défausse : pour désigner le tas de cartes faces visibles d'un joueur ;
- Pot : pour désigner le tas de cartes faces visibles placées sous le totem.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs dévoilent une carte de leur réserve devant eux, chacun leur tour (dans le sens 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 !

BWAAAH !

● 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 faces cachées sous sa réserve. On relance ensuite le jeu normalement en recommençant par le perdant.

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

Ouvrez l'œil ! Certaines cartes semblent identiques, mais elles peuvent être légèrement différentes.



Être crétin 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 une brute. On essaie d'abord de déterminer qui a le plus grand nombre de doigts en contact avec le totem ou, en cas d'égalité, celui qui a la main dessous est déclaré vainqueur.

Si le totem est éjecté de la table, le coup est annulé.

PÉNALITÉS

Un joueur qui attrape le totem alors qu'il n'a pas à le faire ramasse toutes les défausses de la table : celles de tous les joueurs, mais aussi les cartes du pot.

Il se passe la même chose s'il fait tomber le totem.

LE COUP DU LAPIN... règle crétine

Après que le totem a été attrapé, le joueur qui ramasse le Lapin Crétin (et qui le reposera soigneusement sur le totem) donne une carte de sa réserve sans la regarder au joueur de son choix. Celui-ci la place sous sa propre réserve.

Précisions :

- Cette règle est valable même après qu'un joueur a attrapé le totem par erreur.
- Un joueur habile peut très bien attraper le totem, puis le lapin dans la même main, mais pas en un seul geste !



CARTES SPÉCIALES

Les cartes spéciales ne donnent pas lieu à des duels mais modifient sensiblement le déroulement du jeu.

LAPIN CHASSEUR



Lorsque cette carte apparaît, tous les joueurs doivent tenter d'attraper le totem.

Celui qui y parvient place sa défausse au pot. Il recommence ensuite à jouer.

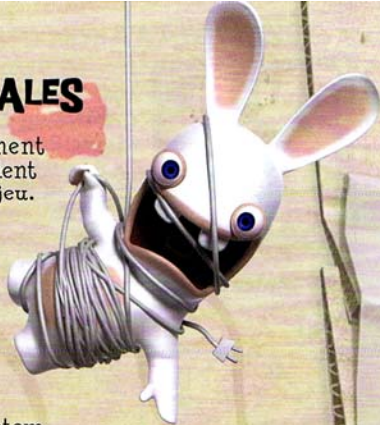
CHAUD LAPIN



Lorsque cette carte apparaît, tous les joueurs doivent immédiatement tenter d'attraper le Lapin Crétin™ posé sur le totem.

En commençant par le joueur de son choix et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre, le gagnant distribue sa défausse aux autres joueurs. Ces derniers placent la ou les cartes reçues sous leur réserve.

Le totem peut éventuellement tomber mais il ne faut pas l'attraper (celui qui l'attrape ramasse toutes les défausses et le pot).
Le gagnant relance le jeu.



BWWWWAAAH



Lorsque cette carte apparait, les joueurs font, avec deux doigts, le signe des oreilles de lapin derrière la tête de leur voisin de gauche en disant « Bwwwaaah ».

Le dernier à faire le geste (ou celui qui attrape le totem ou le lapin) ramasse toutes les défausses et le pot.

S'il n'est pas possible de savoir qui est le perdant, on continue à jouer normalement.

Le perdant, s'il y en a un, relance le jeu.

LA BATTUE



Lorsque cette carte apparait, les joueurs mettent leur réserve et leur défausse de côté (la table doit être à peu près vide), ils ferment les yeux et gardent les mains le long du corps. Le joueur qui a révélé la carte prend le totem et le place où il veut sur la table tant qu'il reste à portée de main de tous les joueurs. Lorsqu'il donne le signal, les autres joueurs cherchent le totem à l'aveuglette avec une

seule main. Celui qui le trouve l'annonce et place sa défausse au pot puis il relance le jeu.

Le joueur qui a placé le totem surveille que personne ne triche, si quelqu'un ouvre les yeux, il ramasse toutes les défausses et le pot.



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.

CAS PARTICULIERS

- Si la dernière carte jouée est une carte spéciale **LAPIN CHASSEUR** ou **LA BATTUE** et qu'il n'attrape pas le totem, ou une carte **CHAUD LAPIN** et qu'il n'attrape pas le Lapin Crétin™, 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 **BWWWWAAAH**, il a gagné la partie.



VARIANTE POUR TROIS JOUEURS

Si, au cours de la partie, les 3 cartes visibles des joueurs ont des fonds de la même couleur, cela agit comme si on venait de retourner une carte **LAPIN CHASSEUR**.



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 **LA BATTUE** et **BWWWWAAAH**. 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 **LAPIN CHASSEUR** ou **CHAUD LAPIN** apparaît, il est conseillé de choisir la bonne main pour saisir le totem ou le Lapin Créatin™ (celle qui possède la plus grande 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.

CRÉDITS

Créé par : « Tom & Yako »

(Thomas Vuarchex et Pierric Yakovenko)

Édité et distribué par Asmodee

18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Villaroy •
BP 40119 • 78041 Guyancourt Cedex • FRANCE

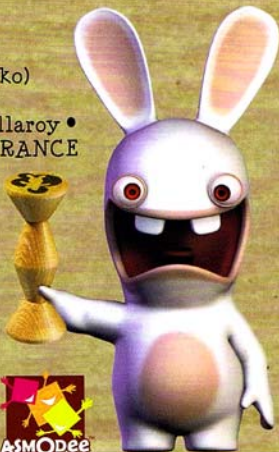
Visitez notre site internet :

www.asmodee.com

Retrouvez la tribu Jungle Speed sur :

www.junglespeed.com

Tom & Yako remercient leur
clapier respectif et les p'tits
lapins du collège du Vigan.



© 2011 Ubisoft Entertainment.
Tous droits réservés.





FLOWER POWER

* HISTOIRE

Vous connaissez sans doute l'histoire du peuple Aboulou, mais un épisode nous a paru intéressant à raconter.

Un jour, alors que tous se tabassaient dans une parfaite disharmonie, un des leurs revint d'un long voyage complètement métamorphosé. Son sourire béat semblait aux autres un appel aux baffes. Il avait les cheveux longs (trop facile à arracher selon ses frères), portait un collier de perles (parfait pour l'étrangler, pensèrent ses amis) et soufflait dans un long tube en bois pour en faire sortir d'étranges sonorités (ca, comme gourdin, ça doit faire mal, remarqua sa famille).

Comme le voulait la courtoisie, on lui envoya des pierres pour lui souhaiter la bienvenue, mais insensible à la gaieté ambiante, il s'assit en tailleur et décréta « faites l'am... Ouille ! Pas la pierre ! » Il refusa même de participer à la grande bagarre générale autour de l'os de singe qui fut organisée pour célébrer son retour.

« Vos feuilles d'eucalyptus ne m'intéressent plus, expliqua-t-il, car j'ai découvert dans ces fleurs exotiques le secret de la sérénité ». Et il sortit de sa besace des fleurs qu'il disposa autour de lui, en chantant des chansons qui parlaient d'amour et de paix.

C'en était trop pour les Aboulous qui décidèrent d'envoyer illico et à coups de pied dans le derrière un groupe de guerriers pour trouver un remède à cette mystérieuse maladie de la sérénité. Mais quand ils revinrent des années après, fleuris et poilus comme l'autre, ils redoutèrent une contagion de bons sentiments.

Tous ceux qu'ils appelèrent désormais les Aboumous furent mis en quarantaine. Mais bientôt, à la place des hymnes d'amour, on entendit des cris autour du feu de joie des Aboumous. Pour savoir qui aurait le privilège de s'emparer du bâton sacré, ils disposaient des fleurs devant eux et lorsque deux d'entre elles étaient identiques... vous connaissez la suite, car bien évidemment elles se ressemblaient toutes.

Les autres membres de la tribu s'invitèrent joyeusement à la partie et tout rentra enfin dans le désordre.

Nous ne saurions rien de cet épisode mythique si Tom et Yako, deux botanistes célèbres, n'étaient parvenus à illustrer ces fameuses fleurs de sérénité sur des cartes à jouer, pour partager avec tous l'allégresse de communier dans l'amour et la paix.

VIVONS ENSEMBLE

Le Jungle Speed est un jeu communautaire : il convient donc mieux aux groupes (de 2 à 80 joueurs).

L'expérience initiatique peut commencer à 7 ans.

RESPECTONS LES RÈGLES COMMUNAUTAIRES

- LE BUT DU JEU EST DE RÉUSSIR À SE DÉBARRASSER LE PLUS VITE POSSIBLE DE TOUTES SES CARTES.
- Le totem est placé au milieu des joueurs.
- On allume quelques bâtons d'encens.
- On distribue le plus équitablement possible les 80 cartes, face cachée (les joueurs ne les regardent pas).
- Les joueurs dévoilent une carte devant eux, chacun leur tour (dans le sens des aiguilles d'une montre), puis la recouvrent au tour suivant, formant ainsi un tas de cartes retournées.
- DUEL : LORSQUE 2 PERSONNES ONT RETOURNÉ LE MÊME SYMBOLE, QUELLE QU'EN SOIT LA COULEUR, LE PREMIER DES DEUX QUI ATTRAPE LE TOTEM GAGNE LA MANCHE.

- Le perdant de la manche récupère les cartes retournées de son adversaire, ainsi que les siennes et celles du « pot », s'il y en a. Ensuite, il recommence à jouer.
- Des cartes spéciales, les mains, ne donnent pas lieu à des duels, mais à des événements expliqués plus bas (cf : emblèmes communautaires).
- Erreur : un joueur qui attrape ou fait tomber le totem alors qu'il n'y a pas lieu ramasse toutes les cartes retournées sur la table (celles de tous les joueurs et celles du pot). Cette règle vaut également pour un joueur qui intervient dans un duel qui ne le concerne pas.
- On ne joue qu'avec une seule main : l'autre ne doit jamais intervenir (sauf avec les cartes spéciales « main droite » et « main gauche », voir plus loin).
- Les cartes doivent être retournées vers les autres : comme sur ce joli dessin :

Pas cool !



Cool !

EMBLÈMES COMMUNAUTAIRES

Il y a deux types de cartes :

1 - LES CARTES SYMBOLE : différents symboles figurent sur les cartes. Ces symboles se retrouvent dans 4 couleurs différentes. C'est l'apparition de deux symboles rigoureusement identiques qui occasionne un DUEL. On ne tient pas compte des couleurs, mais seulement des dessins.

Ci-dessous, quelques symboles bien différents les uns des autres (mais dans le jeu, attention aux similitudes !)...



2 - LES CARTES MAINS : il y a quatre types de mains. Ce sont des cartes spéciales qui ne donnent pas lieu à des duels, mais qui modifient le déroulement du jeu.



Fig.1

Main droite

Lorsqu'un joueur découvre la carte « Main droite », tous les joueurs (lui compris) doivent attraper au plus vite le totem de la main droite. Celui qui remporte le totem met son tas de cartes découvertes au « pot » sous le totem. Ce « pot » sera pour le prochain perdant. C'est ensuite à celui qui a attrapé le totem de commencer à jouer.



Fig.2

Main gauche

Même règle que la carte précédente mais on doit attraper le totem de la main gauche.



Fig.3

Mains vers l'intérieur / tous pour un

Lorsque cette carte est découverte, tous les joueurs doivent empiler leur main à plat au-dessus du totem, sans le faire tomber. Le premier à avoir placé sa main est le gagnant, le dernier est le perdant. Le perdant ramasse les cartes du gagnant, les siennes et celles du pot, les place sous son paquet, et recommence à jouer. Si le totem tombe pendant l'empilement des mains, et que l'on peut clairement déterminer un fautif, celui-ci ramasse toutes les cartes découvertes. Si cette faute ne peut pas être attribuée à un joueur en particulier, la carte est annulée et on reprend le jeu.



Fig.4

Mains vers l'extérieur / fais tourner

Lorsque cette carte apparaît, chacun doit poser sa main à plat sur un paquet de cartes découvertes pour le récupérer à la place du sien. Il faut donc être le plus rapide à choisir le plus petit paquet. Une fois qu'ils ont tous été attribués, chacun place son tas de cartes devant lui. Le joueur se retrouvant avec la carte « Mains vers l'extérieur » devant lui reprend le jeu.

- On peut poser sa main devant un joueur qui n'a aucune carte découverte devant lui (à l'emplacement où elles sont censées être).

- On peut choisir son propre paquet (ou poser la main devant soi si on n'a aucune carte).

3 - Cas particuliers et précisions :

- On ne voit pas toujours le duel lorsqu'il apparaît, mais il peut toujours se faire tant que les deux cartes symbole sont visibles (aucune des deux cartes n'a été recouverte).
- Une carte « Main » est présente en même temps qu'un duel : c'est le joueur le plus rapide qui décide de l'action résolue. Le joueur qui réagit au duel annule la carte main et réciproquement.
- 2 duels différents sont présents sur la table : celui qui a eu le totem l'emporte sur son adversaire et le deuxième duel est annulé.
- Lorsque 3 personnes ou plus ont la même carte : les perdants du duel se partagent les cartes du gagnant (et celles du pot). Variante : le gagnant répartit comme il le décide ses cartes (et celles du pot) entre les perdants de la manche.
- Lorsque 2 personnes ont des cartes « Main » identiques, il n'y a pas de duel.

ERREUR : se tromper sur la gestuelle des cartes spéciales est pénalisé comme une erreur normale (ramasser toutes les cartes découvertes).

DES FRÈRES NOUS RACONTENT LEUR EXPÉRIENCE

Exemple entre 4 joueurs : Bob, Jimi, Janis & Mahatma. Il y aussi Jefferson, mais il est en phase avec le plafond depuis deux heures et les autres ne lui proposent pas de jouer.

- Bob retourne la même carte (c'est-à-dire le même symbole) que Mahatma.
- Jimi et Janis ne doivent pas intervenir.
- Bob attrape le totem avant Mahatma.
- Mahatma a perdu, il ramasse toutes les cartes que Bob a retournées aux tours précédents, celles qu'il a lui-même retournées, ainsi que les cartes du pot, s'il y en a. Il les met sous son paquet. Mauvais karma pour Mahatma : rappelez-vous que le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes.
- Les cartes de Jimi et Janis restent en jeu.
- C'est à Mahatma (perdant du duel) de recommencer à jouer.
- Autre cas de figure : Mahatma croit avoir le même symbole que Bob mais se trompe (ou intervient dans un duel qui ne le concerne pas).

Il attrape le totem ou le fait tomber. Mahatma ramasse alors les cartes qu'ont retournées tous les joueurs, y compris les siennes et les cartes du pot s'il y en a. Après cinq minutes de yoga, Mahatma a évacué ses énergies négatives, il est prêt à reprendre le jeu.

FIN DE PARTIE

- Lorsqu'un joueur retourne sa dernière carte, celle-ci reste en jeu pendant que les autres joueurs continuent de jouer. Il n'a pas gagné tant qu'il ne s'est pas débarassé de son paquet de cartes découvertes.
- La partie peut continuer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que deux joueurs en lice. Mais pour ne pas laisser le premier vainqueur ayant atteint le nirvana en dehors du jeu (à moins qu'il ait un mandala à finir), et pour enchaîner des parties plus rapides, il vaut mieux redistribuer dès qu'un des joueurs est parvenu à se débarasser de toutes ses cartes.

Cas particuliers :

- Si la dernière carte retournée par un joueur est la carte « Main droite » ou « Main gauche » (Fig 1 et Fig 2) et qu'il n'attrape pas le totem, il ramasse toutes les cartes en jeu et recommence à jouer.
- Si la dernière carte posée par un joueur est la carte « Mains vers l'intérieur » (Fig 3) et qu'il n'est pas le premier à mettre la main sur le totem, il ramasse toutes les cartes en jeu et recommence à jouer.
- Si la dernière carte posée par un joueur est la carte « Mains vers l'extérieur » (Fig 4) elle est jouée normalement.

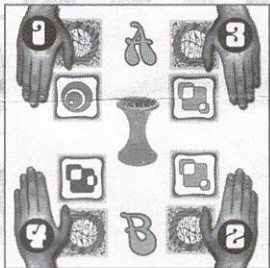
DECMES OPTIONNELS

- Règle anti-émeute : lorsque 2 personnes attrapent le totem en même temps, le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de doigts en contact avec le totem. En cas d'égalité le vainqueur est celui qui a la main en dessous.

• Règles à 2 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. Les cartes sont divisées en 4 paquets égaux (un pour chaque main : 2 joueurs = 4 mains).
- Les joueurs jouent l'un après l'autre, alternant leur main droite et leur main gauche. Ça donne donc : 1) main droite du joueur A, 2) main droite du joueur B, 3) main gauche du joueur A, 4) main gauche du joueur B, etc. (au début, ça fait mal aux neurones, mais après ça va.)
- Si un duel apparaît entre les cartes découvertes des deux joueurs, ce sont les mains concernées qui doivent se saisir du totem. Attention : si un joueur gagne un duel de la main gauche, le perdant ne ramasse que les cartes découvertes de cette main, le gagnant ne peut pas se défausser des cartes de sa main droite (même si ça l'arrange !). Toute erreur est punie comme dans les règles normales. Dans l'exemple, le duel ne concerne que 2) et 3). Si 1) prend le totem, le joueur A ramasse toutes les cartes découvertes et les met sous le tas de sa main droite. Si 2) gagne le duel, le joueur A ramasse uniquement les cartes découvertes de 2) et 3) et les met sous le tas de sa main gauche. Conclusion : le joueur A est un peu nul mais on n'est pas obligé d'être bon à tout.

- Si un duel apparaît entre les deux mains d'un même joueur, il ne doit pas attraper le totem ! S'il le fait, il doit ramasser toutes les cartes découvertes et les placer dans le paquet de la main fautive.
- Les cartes « Main droite » et « Main gauche » : jouez-les normalement mais choisissez ensuite laquelle de vos 2 mains place ses cartes découvertes sous le totem (ce sera cette main qui relancera le jeu).
- Carte « Mains intérieures » : chaque joueur n'a droit que de poser une seule main sur le totem, réfléchissez bien (mais vite) à la main que vous allez faire intervenir ! C'est évidemment la main qui a le plus de cartes découvertes qui doit réagir.



- La carte « Mains extérieures » : jouez-la normalement (chaque joueur doit placer ses 2 mains).
- Le vainqueur est le premier joueur à se débarrasser de la totalité d'un de ses deux paquets (cartes découvertes comprises).

* AVERTISSEMENT *

Nous vous rappelons que paix et amour sont des principes fondateurs ! Il est formellement interdit de tenter de gagner par KO en assommant ses adversaires avec le totem. Les gurus laissent l'utilisation pacifique des objets de culte à la responsabilité de la communauté.

* RÉSUMÉ DES RÈGLES

Toutes les cartes sont distribuées face cachée. Chacun pose une carte à son tour. Dès que deux cartes aux symboles identiques (la couleur ne compte pas) sont visibles sur la table, les deux joueurs qui les ont posées doivent aussi rapidement que possible s'emparer du totem placé au centre. Celui qui y parvient donne les cartes qu'il a retournées sur la table au perdant. Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes. Mais attention : les symboles se ressemblent et les pièges sont nombreux.

Celui qui s'empare à tort du totem ramasse toutes les cartes posées sur la table. Quatre cartes « spéciales » apportent des événements spéciaux durant la partie.

Attention : une partie de JUNGLE SPEED jouée avec fair-play et de manière politiquement correcte peut s'avérer **totalment insipide**, mais plus les joueurs sont rapides et synchrones, moins il y a de litiges.



Jungle speed Flower Power est un jeu... Qui a été puissamment créé par « Tom & Yako » (Thomas Vuarchex et Pierre Yalovoniel)... Qui est soigneusement édité et distribué par Asmodée

Éditions · ZAC du méraltais · Rue aux Clercs · 78460 Virois le Bectonneux · e-mail : asmodee@asmodee.com

(Visitez notre site internet : www.asmodee.com). Et pour finir il est extrêmement fabriqué in Belgique by

CARTA MUNDI. Et pour rencontrer la tribu sur son site complètement web, c'est au : www.junglespeed.com