

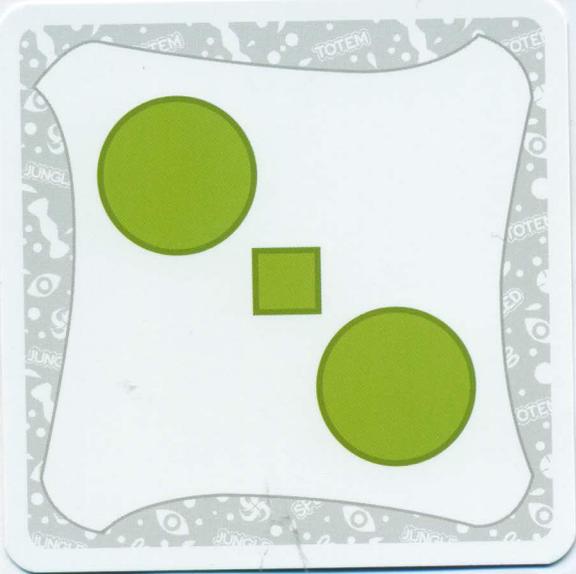
Jungle Speed



2-4



7+



BUT DU JEU

Le premier joueur qui se débarrasse de ses cartes gagne la partie.

Préparation du rituel

Distribuez le plus également possible les 33 cartes, face cachée, entre les joueurs (les joueurs ne les regardent pas). Chaque joueur forme ainsi sa réserve. Placez le totem au centre de la table.

Jargon

Dans ces règles de jeu, les mots suivants signifient :

Réserve | La pile de cartes face cachée d'un joueur
Défausse | La pile de cartes face visible d'un joueur
Pot | La pile de cartes placée sous le totem

Le rituel peut commencer

Chacun à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs dévoilent la première carte de leur réserve et la placent dans leur défausse. Les joueurs ne peuvent se servir que d'une seule main, l'autre main est interdite. Les cartes doivent être retournées vers les autres joueurs.

1

FR

©Asmodee Group



Duel

Lorsque 2 joueurs retournent des cartes ayant le même dessin (la couleur n'importe pas), il y a duel.

Le premier des deux qui attrape le totem gagne le duel, les autres joueurs n'interviennent pas. Le perdant récupère la défausse de son adversaire, ainsi que la sienne et les cartes du pot (s'il y en a : voir page suivante), et les place face cachée sous sa réserve. Une nouvelle manche est lancée et commence par le perdant. Il peut arriver, suite à l'utilisation d'une carte spéciale, qu'un duel mette aux prises plusieurs joueurs. Celui qui attrape le totem en premier gagne la manche. Dans ce cas, chaque perdant récupère sa propre défausse et le gagnant distribue le plus équitablement possible les cartes de sa défausse et celles du pot entre les perdants. Tant que la carte visible d'une défausse n'est pas recouverte, elle peut provoquer un duel.

Soyez vigilant !

Certaines cartes semblent identiques, alors qu'elles sont légèrement différentes !

FR

©Asmodee Group



Carte spéciale

Tous les joueurs doivent tenter d'attraper le totem. Celui qui y parvient en premier place sa défausse dans le pot. Il commence ensuite une nouvelle manche.

Erreur et châtime

Un joueur qui attrape le totem (ou qui le fait tomber) alors qu'il n'a pas à le faire, ramasse humblement et sans broncher les défausses de tous les joueurs ainsi que les cartes du 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 (et ne peut donc monter sur le piédestal) tant qu'il ne s'est pas débarrassé de sa défausse.

Dès que c'est le cas, il est immédiatement déclaré vainqueur adulé par la foule, seigneur de la tribu et grand gourou suprême.

Précision

Si la dernière carte retournée est une carte spéciale et que le joueur n'attrape pas le totem, il récupère toutes les défausses (au lieu de les placer dans le pot), et le jeu continue.

3

FR

©Asmodee Group