



UBISOFT®



BWAAAHH



LES RÈGLES

Jungle Speed® est un jeu pour 2 à 15 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 :

2

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.



3

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 !

4



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



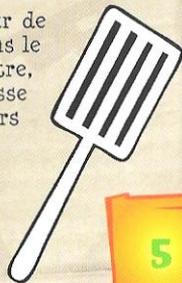
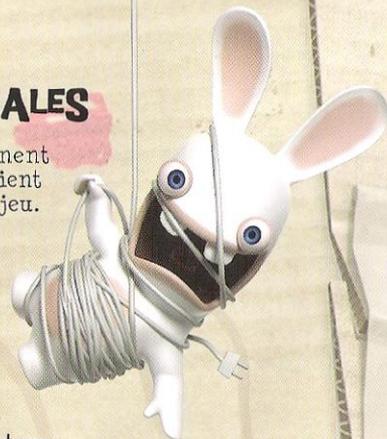
Lorsque cette carte apparaît, tous les joueurs doivent immédiatement tenter d'attraper le Lapin Crétin™ posé sur le totem.

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.



5

● 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 réserve).

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.

