



Les Règles



Jungle Speed Beach® est un jeu tribal
pour 2 à 10 joueurs (et même plus !).
L'expérience initiatique peut commencer à partir de 7 ans.



HISTORIK

Le Jungle Speed fut inventé il y a environ 3 000 ans en Spidopotamie subtropicale par les hommes de la tribu Aboulou.

Les Aboulous se disputaient ainsi joyeusement les carcasses de leurs proies, en jouant avec des feuilles d'eucalyptus. Ce rituel se transmet secrètement à travers les siècles, jusqu'à ce que Tom et Yako, derniers descendants Aboulous, décident de le révéler au monde.



LA LOI DE LA BEACH

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

Le premier qui y parvient est déclaré *Aboulou en chef*.



PRÉPARATION DU CÉRÉMONIAL

On distribue le plus équitablement possible les 64 cartes, face cachée, entre tous les joueurs (les joueurs ne les regardent pas). Chaque joueur forme ainsi sa réserve.

Le totem est placé au milieu des joueurs. On s'incline respectueusement devant lui.





DIALECTE ABOULOU

Tout au long des règles on parlera de :

- **Réserve** pour désigner le tas de cartes face cachée d'un joueur ;
- **Défausse** pour désigner le tas de cartes face visible d'un joueur ;
- **Pot** pour désigner le tas de cartes face visible placées sous le totem.



LE RITUEL PEUT COMMENCER

Les joueurs dévoilent une carte de leur réserve devant eux, chacun leur tour (dans le sens de la course du soleil ou, s'il fait nuit, dans celui 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 !





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 face cachée sous sa réserve.

On relance ensuite le jeu normalement en recommençant par le perdant.

Il peut arriver, suite à l'utilisation d'une carte spéciale (voir plus loin), qu'un duel mette aux prises plusieurs joueurs. C'est celui qui attrape le totem en premier qui gagne la manche.

Si plusieurs joueurs doivent récupérer des cartes, c'est le gagnant qui choisit comment elles sont réparties entre les perdants.

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

Ouvrez l'œil ! Certaines cartes semblent identiques, alors qu'elles sont légèrement différentes.

ÊTRE MALIN 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 un orang-outan. On essaie d'abord de déterminer qui a le plus grand nombre de doigts en contact avec le totem et, en cas d'égalité, celui qui a la main dessous est déclaré vainqueur.

ERREUR ET CHÂTIMENT

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.



CARTES SPÉCIALES

Les cartes spéciales ne donnent pas lieu à des duels mais modifient sensiblement le déroulement du jeu : Bagarre générale !



FLÈCHES VERS L'INTÉRIEUR : OLALA



Tous les joueurs doivent tenter d'attraper le totem. Celui qui y parvient place sa défausse dans le pot. Il recommence ensuite à jouer.



FLÈCHES BLANCHES : AYAYAY

2 CARTES OPTIONNELLES



Elle est à jouer exclusivement en plein air, de préférence au bord de l'eau et en maillot de bain ! Avant de commencer la partie, enlevez 2 cartes « Flèches vers l'intérieur » et remplacez-les par ces 2 cartes. Quand elle apparaît, tous les joueurs doivent tenter d'attraper le totem. Celui qui y parvient doit le lancer à une dizaine de mètres. Il défausse ses cartes au pot et le jeu reprend normalement, mais lors du prochain duel, tous les joueurs devront courir... ou nager pour l'attraper !



FLÈCHES VERS L'EXTÉRIEUR :

WOPOPOP



Tous les joueurs retournent simultanément une carte. Si des dessins identiques apparaissent, un duel se déclenche immédiatement. Si ce n'est pas le cas, c'est le joueur qui a retourné la carte « Flèches vers l'extérieur » qui recommence à jouer.

CONSEIL : pour être bien certains que tout le monde retourne sa carte simultanément, n'hésitez pas à compter « un, deux, trois » avant de le faire.



CAS PARTICULIERS

Si l'effet d'une carte « Flèches vers l'extérieur » fait apparaître :

- une autre carte « Flèches vers l'extérieur », on la résout normalement à moins qu'un duel apparaisse en même temps ;
- une carte « Flèches vers l'intérieur » en même temps qu'un duel, c'est le joueur qui attrape le totem qui décide de l'action résolue : le duel (s'il était impliqué dedans) ou la carte spéciale ;
- si plusieurs duels apparaissent en même temps, le joueur qui attrape le totem remporte son duel et les autres duels sont annulés.





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 adulé des foules, seigneur de la tribu et grand Gourou Suprême.



CAS PARTICULIERS



- Si la dernière carte jouée est une carte spéciale « Flèches vers l'intérieur » et qu'il n'attrape pas le totem, 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 spéciale « Flèches vers l'extérieur », il remporte la partie ;
- si la dernière carte jouée est une carte spéciale « Flèches blanches », cette carte spéciale ne prend pas effet, il ramasse toutes les défausses et la partie continue.



VARIANTE POUR TROIS JOUEURS :

Les cartes « Flèches blanches » sont retirées du jeu. Si un joueur retourne une carte et que les 3 cartes du dessus des défausses sont de la même couleur, les joueurs doivent alors agir comme si une carte « Flèches vers l'intérieur » venait d'être retournée.





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 « Flèches blanches ». 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 « Flèches vers l'intérieur » apparaît, il est conseillé de choisir la bonne main pour saisir le totem (celle qui possède la plus importante 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.



VARIANTE POUR UN JOUEUR :

Y en a pas ! Trouvez un tam-tam, réunissez une tribu, jouez à plusieurs et reportez-vous alors aux règles adéquates.

Pour Antonin, Alice et Claire.

Crédits

Créé et illustré par : « **Tom & Yako** »

(Thomas Vuarchex et Pierric Yakovenko)

Visitez notre site internet : www.asmodee.com

Retrouvez la tribu Jungle Speed

sur  [junglespeed](https://www.facebook.com/junglespeed)

JSBEAC01FR

