



3 À 9 JOUEURS

* MATÉRIEL DE JEU :

- 28 cartes Symbole géantes
- 4 bases d'Équipe
- 10 jetons Totem
- 1 drapeau Totem
- 1 règle du jeu



* OBJECTIF :

Pour une équipe : se débarrasser de toutes ses cartes Symbole.

Pour le Totem : placer tous ses jetons Totem.

* MISE EN PLACE DE LA PARTIE :

Un joueur incarne le Totem. Les autres joueurs forment 2 à 4 équipes composées de 1 à 2 personnes.

Ci-après, c'est le jeu par équipe de 2 qui est expliqué. Pour les joueurs solo, reportez-vous à la fin des règles.

✂ ÉTAPE 1 : CHOISISSEZ VOTRE TERRAIN DE JEU

Vous avez besoin d'un espace suffisamment étendu pour pouvoir courir, idéalement sans obstacles ou murs afin d'éviter les collisions. Par exemple, une cour, une grande salle ou un parc.

✂ ÉTAPE 2 : FORMEZ LES ÉQUIPES

Chacune choisit sa couleur et prend la base associée. Une équipe est constituée d'un **Porteur** et d'un **Coureur** : ces rôles changeront au cours de la partie, mais déterminez le rôle de chacun pour débiter.

Répartissez équitablement les 28 cartes Symbole entre les équipes. Puis chaque équipe se place à un coin du terrain de jeu et place sa base environ 1 mètre derrière elle.

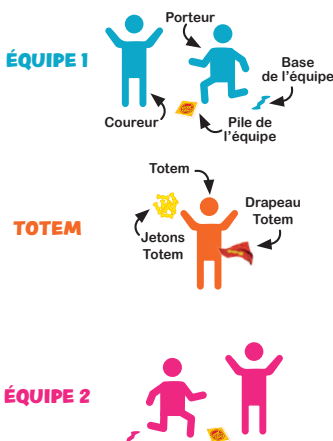
Les Porteurs empilent les cartes Symbole face cachée devant eux.

✂ ÉTAPE 3 : LE TOTEM SE PRÉPARE

Le Totem fixe le drapeau à ses vêtements, sans attache (par exemple, dans un passant de ceinture), de façon que celui-ci puisse être tiré et décroché très facilement. Il prend en main 8 jetons Totem, puis se place au **centre** de la zone de jeu, au milieu de toutes les équipes, à une dizaine de mètres de chacune d'elles.

Note : Pour augmenter la difficulté pour le Totem, vous pouvez augmenter le nombre de jetons Totem qu'il doit placer, et inversement.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE À 5 JOUEURS :



Les différents rôles :

Le Porteur révèle la prochaine carte Symbole.

Le Coureur tente d'attraper le drapeau lorsque son équipe est impliquée dans un duel.

Le Totem essaye de placer un jeton Totem sur une base lorsqu'un duel a lieu.

* COMMENT GAGNER :

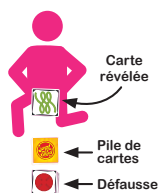
- Chaque équipe gagne ou perd ensemble. Si une équipe réussit à ne plus avoir de carte Symbole, elle a gagné. Les autres équipes et le Totem ont perdu.
- Le Totem gagne ou perd seul. S'il réussit à placer tous ses jetons Totem chez les équipes, il a gagné. Toutes les équipes ont perdu.

* DÉROULÉ DE LA PARTIE :

Les équipes jouent ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre :

- Le premier Porteur révèle la première carte de sa pile. Il la soulève et la montre aux autres joueurs en la tenant verticalement sans la regarder.
- Puis le Porteur suivant révèle la première carte de sa pile, et ainsi de suite.

Quand un Porteur doit révéler une nouvelle carte, il pose la précédente **devant** sa pile, formant une **défausse**, puis révèle la prochaine carte de la pile.



DUEL :

Lorsque 2 symboles identiques (la couleur ne compte pas) sont visibles sur les cartes Symbole de deux équipes, leurs Coureurs doivent se précipiter pour attraper le drapeau du Totem.

Le Totem, quant à lui, doit placer un de ses jetons sur la base d'une des deux équipes en duel.

Note : Les Porteurs dont l'équipe n'est pas concernée par le duel conservent leur carte Symbole levée sans la regarder, jusqu'à ce que leur tour revienne.

UN COUREUR ATTRAPE LE DRAPEAU

Bravo, son équipe gagne la manche ! Elle donne sa défausse et la carte qui a déclenché le duel à l'équipe perdante. Cette dernière rassemble l'ensemble de ses cartes en plus des cartes ainsi récupérées, les mélange et constitue une nouvelle pile.

C'est ainsi qu'une équipe se défausse de ses cartes ! L'équipe perdante, de son côté, a maintenant plus de cartes...

Lorsqu'une équipe se débarrasse de sa dernière carte, elle gagne immédiatement la partie !

Note : Normalement, seules 2 équipes s'affrontent en duel. Il peut cependant arriver que plus de 2 équipes aient le même symbole, dans le cas où des Porteurs aient joué sans remarquer qu'il y avait déjà un symbole identique. Dans ce cas, l'équipe gagnante répartit son tas le plus équitablement possible entre les perdantes, qui reconstituent une pile.

LE TOTEM PLACE UN JETON SUR LA BASE D'UNE ÉQUIPE

Bravo, il gagne la manche ! Les équipes qui étaient en duel reforment une pile avec toutes leurs cartes.



Note : la victoire du Totem n'est valable que si tout ou partie du jeton est en contact avec la base de l'équipe. Tant que ce n'est pas le cas, le duel continue !

Lorsque le Totem place son dernier jeton, il gagne immédiatement la partie !

Cas particuliers : S'il y a débat sur le vainqueur du duel (ex : le Totem et une équipe ont rempli leur objectif en même temps), mettez-vous d'accord pour désigner le vainqueur.

Si la pile de votre équipe est vide, ne la reformez pas. Gardez la même carte levée jusqu'à ce qu'il y ait un duel. En revanche, si les piles de toutes les équipes sont vides et qu'il n'y a pas de duel, mélangez l'ensemble de vos cartes pour former une nouvelle pile.

CARTES MÊLÉE :

Parmi les cartes Symbole se trouve 1 carte Mêlée. Quand une carte Mêlée est révélée, tous les joueurs, y compris les Porteurs, doivent se précipiter vers le Totem pour attraper son drapeau !

La mêlée se déroule et se résout ensuite de la même façon qu'un duel.

Une fois la mêlée finie, le Porteur de chaque équipe devient Coureur et vice-versa.



FIN DE MANCHE :

Une manche prend fin dans un des deux cas suivants :

UN COUREUR A ATTRAPÉ LE DRAPEAU

OU

LE TOTEM A PLACÉ UN JETON
SUR LA BASE D'UNE ÉQUIPE

DÉBUTER LA PROCHAINE MANCHE :

C'est le Totem qui choisit quelle équipe débute la prochaine manche, en variant d'une manche à l'autre.

JOUEURS SOLO :

Si vous formez une équipe de 1, vous avez à la fois le rôle de Porteur et de Coureur. Vous devez donc révéler les cartes mais aussi courir lorsqu'il y a un duel ou une mêlée. Lorsque vous révélez une carte de votre pile, tenez-la verticalement à côté de vous pour pouvoir la regarder en même temps que les autres.



NOTICE D'UTILISATION - Conservez ces informations pour vous y référer ultérieurement.

- Veiller au bon état des différents matériaux et au respect des conditions d'utilisation.
- Jouer sous la surveillance d'un adulte.
- Utiliser sur des surfaces lisses, régulières, propres et dégagées de tout obstacle.
- Ne pas utiliser sur un sol glissant, mouillé ou souillé, sur des graviers, des plaques de verglas...
- Ranger le produit après chaque utilisation.
- Le produit peut être lavé en surface avec un chiffon humide.
- Les décors peuvent s'altérer avec le temps en fonction de l'utilisation.

CRÉDITS

Créé par : « Tom & Yako »

(Thomas Vuarchex et Pierrick Yakovenko)

Jungle speed est une marque déposée
d'Asmodee Group

Graphismes : Guillaume la Rüs, Axel Mahé

Merci à l'école Denfert-Rochereau et à Déclic'Ado de
Boulogne-Billancourt de nous avoir aidés à tester le jeu !



FR
ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE + NOTICE



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



OU

Adresses sur quefairedemesdechets.fr