

8+ 2-8 10'

asmodee

But du jeu

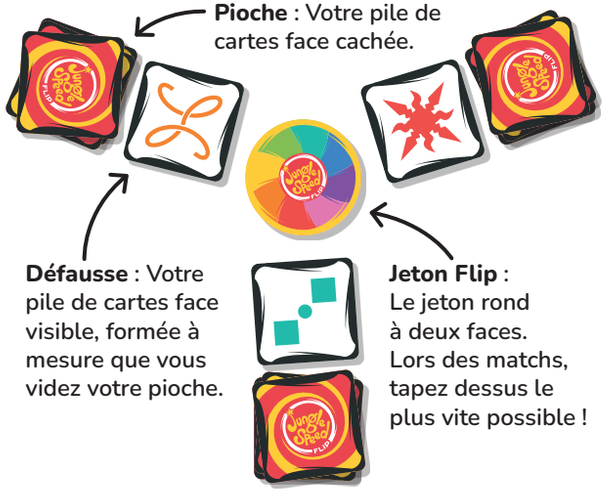
Débarrassez-vous de toutes vos cartes en premier pour gagner.

Mise en place

Distribuez le plus équitablement possible les 77 cartes, face cachée, pour former la pioche de chaque joueur.
Le jeton Flip est placé au milieu des joueurs, côté symbole.



Vocabulaire



Tour de jeu

Jouez dans le sens horaire. Le premier joueur est le plus pressé d'entre vous.
À votre tour, révélez la première carte de votre pioche, en la retournant vers les autres joueurs :



Puis placez-la, face visible, sur le dessus de votre défausse.

Match

Dès qu'une nouvelle carte est révélée, elle peut déclencher un match avec une carte adverse. **Si votre carte matche avec celle d'un autre joueur, tapez sur le jeton Flip le plus vite possible.**
Seule la carte du dessus de la défausse est prise en compte pour les matchs avec les cartes adverses.

Il existe **2 types de matchs** :

Si le jeton Flip est côté noir et blanc, seuls les **symboles** sont pris en compte : vous matchez avec un adversaire lorsque vos cartes comportent un même symbole (ignorez les couleurs). Exemple : et



Si le jeton Flip est côté multicolore, seules les **couleurs** sont prises en compte : vous matchez avec un adversaire lorsque vos cartes comportent une même couleur (ignorez les symboles). Exemple : et





Note : *Le jeton Flip change de côté après la résolution d'une carte Flip ! (voir page suivante)*



Cas particulier : *Les cartes Famille contiennent **4 symboles et 4 couleurs**. Quelle que soit la face du jeton Flip, une carte Famille offre donc 4 possibilités de match avec les autres cartes !*

Résolution d'un match

Le premier à taper remporte le match !

QUI A TAPÉ EN PREMIER ?
En cas de doute, c'est **la main qui recouvre le plus le jeton Flip** qui l'emporte.

Le perdant récupère **sa propre défausse** et **celle du gagnant** qu'il place face cachée sous sa pioche. Puis il révèle une nouvelle carte de sa pioche pour relancer un tour de jeu.

Restez attentif : *Tant qu'une carte n'est pas recouverte, elle peut déclencher un match à tout moment !*

ERREUR ET CHÂTIMENT
Vous avez tapé sur le jeton Flip par erreur ? Ramassez humblement et sans broncher toutes les défausses, y compris la vôtre. Puis révélez une nouvelle carte de votre pioche pour relancer un tour de jeu.



ZYGJSE0101FR_JSFLIP_RULES_FR_2026.indd 1 17/06/2026 09:55

Multi-match

Lorsque plus de 2 joueurs s'affrontent, il s'agit d'un multi-match. **Dans ce cas :**

- Tous les joueurs concernés **tapent** le plus vite possible sur le jeton Flip.
- Le **premier à taper** retire définitivement du jeu **2 cartes de sa pioche**, qu'il met sous le jeton Flip (ou dans la boite).
- Le **dernier à taper** récupère les défausses de **tous les joueurs concernés** par le multi-match (y compris la sienne) et les place sous sa pioche. Puis il révèle une nouvelle carte de sa pioche pour relancer un tour de jeu.



Déclenchement d'un multi-match



CARTE FAMILLE : Lorsqu'une carte Famille est révélée, **il arrive qu'elle matche avec plusieurs cartes** adverses à la fois : **tous les joueurs concernés** participent alors à ce multi-match.





CARTE FLIP : Lorsqu'une carte Flip est révélée, **tous les joueurs** doivent taper sur le jeton Flip, quelle que soit leur carte.

Une fois le multi-match de la carte Flip résolu, retournez le jeton Flip sur son autre face.



Restez attentif : *Le type de match change donc à chaque fois qu'une carte Flip est résolue !*

Fin de partie

Quand votre pioche est vide, vous n'avez plus de carte à révéler, mais vous restez en jeu tant que vous ne vous êtes pas débarrassé de votre défausse.

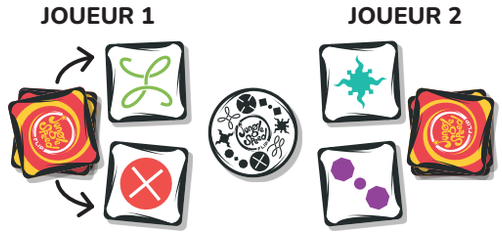
Dès qu'un joueur n'a plus **aucune carte** devant lui, la partie prend fin et il est déclaré vainqueur !

En cas d'égalité, partagez-vous la victoire.

Variante pour 2 joueurs

Vous avez 2 défausses chacun et jouez vos cartes de façon alternée sur celles-ci.

Lorsque vous révélez la première carte de votre pioche, placez-la sur votre défausse de gauche. Votre adversaire fait de même. Puis placez votre carte suivante sur votre défausse de droite, et ainsi de suite.



Un match n'a lieu que si un même symbole ou une même couleur (selon la face du jeton Flip) figure sur au moins une défausse de chaque joueur. Le **perdant d'un match** ramasse **toutes les défausses**, y compris les siennes. Puis il relance un tour de jeu.

Important : *Si vos deux défausses comportent le même symbole ou la même couleur, cela ne compte pas comme un match ! Vous ne devez pas taper sur le jeton Flip.*

Lorsqu'une **carte Flip** est révélée, les deux joueurs doivent taper sur le jeton. Le **perdant** récupère toutes les défausses, et le **gagnant** retire définitivement du jeu **4 cartes de sa pioche**, qu'il met sous le jeton Flip (ou dans la boite). Puis retournez le jeton Flip !
Le perdant relance un tour de jeu.

Jungle Speed FLIP

Bienvenue dans le monde extraordinaire des joueurs
Créez votre compte & profitez d'avantages exclusifs
My asmodee players only*
*Pour les Joueurs

Crédits

Créé par : « Tom & Yako » (Thomas Vuarchex et Pierric Yakovenko)
© 2026 asmodee Group. Jungle Speed®, asmodee®, autres marques et l'identité visuelle appartiennent aux entités asmodee. Tous droits réservés.
Publié par Zygomatic - Asmodee Group 18 rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy BP 40119 • 78041 Guyancourt CEDEX FRANCE
www.zygomatic-games.com www.asmodee.com

ZYGO matic

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr