

Règles du Jungle Speed

Comment jouer au Jungle Speed

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Se débarrasser de toutes ses cartes avant les autres joueurs.
- **Mécanique principale** : Repérer les dessins identiques et attraper le totem plus vite que son adversaire.
- **Condition de victoire** : Le premier joueur qui n'a plus aucune carte (réserve et défausse vides) remporte la partie.

Jungle Speed, c'est LE jeu d'observation et de réflexes qui met le feu à n'importe quelle soirée. De 2 à 10 joueurs (voire plus si affinités), à partir de 7 ans, les parties sont courtes, intenses et souvent hilarantes. Si tu aimes les jeux rapides comme [Dobble](#) ou [la Crapette rapide](#), tu vas adorer. Allez, installe-toi, je t'explique tout !

Mise en place de la partie

La préparation est ultra rapide, promis :

- Distribuez les **80 cartes** face cachée, le plus équitablement possible, entre tous les joueurs. Personne ne regarde ses cartes !
- Chaque joueur pose son paquet devant lui : c'est sa **réserve** (le tas de cartes face cachée).
- Placez le **totem** bien au centre de la table, à égale distance de chaque joueur.

Voilà, c'est prêt. Trois termes à retenir pour la suite :

- **Réserve** : ton tas de cartes face cachée.
- **Défausse** : ton tas de cartes face visible, qui se construit devant toi au fil du jeu.
- **Pot** : un tas de cartes face visible placé sous le totem (il apparaît parfois en cours de

partie).

Déroulement d'une manche

Retourner ses cartes à tour de rôle

Chacun votre tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, vous retournez la carte du dessus de votre **réserve** et vous la posez face visible devant vous, formant ainsi votre **défausse**. Au tour suivant, la nouvelle carte vient recouvrir la précédente.

Règle importante : on ne joue qu'avec **une seule main**. L'autre main peut juste maintenir la réserve, rien d'autre. Et quand tu retournes ta carte, retourne-la **vers les autres joueurs** (pas vers toi), pour que tout le monde la voie en même temps. Pas de triche sur les réflexes !

Déclencher un duel

Dès que deux joueurs ont le **même dessin** visible sur le dessus de leur **défausse**, c'est le duel ! Attention : **seul le dessin compte, jamais la couleur**.

Les deux joueurs concernés doivent attraper le **totem** le plus vite possible. Celui qui le saisit en premier gagne le duel. Le perdant ramasse alors :

- Sa propre **défausse**.
- La **défausse** du gagnant.
- Les cartes du **pot** (s'il y en a).

Toutes ces cartes sont glissées face cachée sous sa **réserve**. Aïe ! Ensuite, c'est le perdant du duel qui relance la partie en retournant une nouvelle carte.

Petite astuce : gardez toujours un oeil sur les cartes visibles de tous les joueurs, pas seulement de vos voisins. Un duel peut survenir avec n'importe qui autour de la table, et tant qu'une carte n'est pas recouverte, elle peut provoquer un duel !

[IMAGE_MATERIEL]

Les pièges à éviter

Cartes ressemblantes mais différentes

Certaines cartes se ressemblent énormément mais ne sont pas identiques. Ouvrez bien les yeux ! Se jeter sur le **totem** à tort est la pire erreur possible (on voit ça juste en dessous).

Erreurs et punitions

Si tu attrapes le **totem** (ou si tu le fais tomber) alors que tu n'avais aucune raison de le faire, tu ramasses les **défausses de tous les joueurs**, plus les cartes du **pot**. Oui, ça fait mal. Alors on reste calme et on vise juste !

Litiges sur le totem

Si deux joueurs attrapent le **totem** en même temps, pas de bagarre : on regarde qui a le plus de doigts en contact avec le totem. En cas d'égalité, c'est celui qui a la main en dessous qui gagne. Et si le totem est éjecté de la table, le coup est tout simplement annulé.

Les cartes spéciales

Ces cartes ne déclenchent jamais de duel classique. Elles changent les règles temporairement et pimentent sérieusement la partie. Il y en a trois types :

Flèches vers l'intérieur (carte « Olala »)

Quand cette carte apparaît, **tous les joueurs** doivent se jeter sur le **totem**, peu importe les dessins ! Celui qui l'attrape en premier place sa **défausse** dans le **pot** (sous le totem) et relance le jeu. Les autres ne récupèrent rien, mais ils n'ont pas non plus vidé leur défausse.

Flèches de couleurs (carte « Ayayay »)

Dès que cette carte est retournée, on change de règle : ce ne sont plus les **dessins** qui comptent, mais les **couleurs**. Deux joueurs avec la même couleur visible sur leur défausse ? Duel ! Un duel peut d'ailleurs se déclencher immédiatement à l'apparition de cette carte.

Ce mode « couleurs » cesse dès que l'un de ces trois événements se produit :

- Le **totem** tombe.
- Un duel se déclenche (et se résout).
- Une autre **carte spéciale** est retournée.

Flèches vers l'extérieur (carte « Woporo »)

Quand cette carte apparaît, **tous les joueurs retournent une carte simultanément**. Pour bien synchroniser, comptez « un, deux, trois » avant de retourner. Si des **dessins identiques** apparaissent, un duel se déclenche immédiatement entre les joueurs concernés. Sinon, c'est le joueur qui a retourné la carte Woporo qui continue de jouer.

Cas particuliers liés à cette carte :

- Si une autre carte « Flèches vers l'extérieur » apparaît, on la résout normalement (tout le monde retourne encore une carte), sauf si un duel a lieu en même temps.
- Si une carte « Flèches vers l'intérieur » apparaît en même temps qu'un duel, c'est celui qui attrape le **totem** qui choisit l'action résolue : le duel (s'il y participe) ou la carte spéciale.
- Si plusieurs duels apparaissent simultanément, celui qui attrape le **totem** remporte son duel, et les autres duels sont annulés.

Ce jeu de réflexes et d'observation rappelle d'ailleurs la tension que l'on retrouve dans des jeux comme [Mito](#) ou [6 qui prend !](#), où chaque carte retournée peut tout changer.

[IMAGE_FIN]

Fin de partie et victoire

Quand un joueur retourne sa **dernière carte** de réserve, il n'a pas encore gagné ! Sa dernière carte reste en jeu sur sa **défausse** et peut toujours provoquer un duel. Il doit encore se débarrasser de cette défausse pour gagner (par exemple en remportant un duel ou en attrapant le totem sur une carte « Flèches vers l'intérieur »).

Dès qu'il n'a plus aucune carte (ni réserve, ni défausse), il est déclaré grand vainqueur !

Quelques cas particuliers quand on joue sa toute dernière carte :

- Si c'est une carte « **Flèches vers l'intérieur** » et qu'il n'attrape pas le totem : il ramasse

toutes les défausses de tous les joueurs. Retour à la case départ !

- Si c'est une carte « **Flèches vers l'extérieur** » : il remporte la partie immédiatement.
- Si c'est une carte « **Flèches de couleurs** » : la carte spéciale ne prend pas effet. Il ramasse toutes les défausses et la partie continue.

Variantes selon le nombre de joueurs

Variante à 3 joueurs

Retirez les cartes « **Flèches de couleurs** » du jeu. En revanche, si les 3 cartes visibles sur les défausses sont de la **même couleur**, tous les joueurs doivent se jeter sur le totem, exactement comme pour une carte « Flèches vers l'intérieur ».

Variante à 2 joueurs

Chaque joueur joue avec ses **deux mains**, comme si chaque main était un joueur indépendant. Retirez les cartes « **Flèches de couleurs** ». Les 80 cartes sont réparties en 4 paquets égaux (un par main).

L'ordre de jeu est le suivant :

- Main droite du joueur 1
- Main droite du joueur 2
- Main gauche du joueur 1
- Main gauche du joueur 2

Si un duel se déclenche, seules les mains concernées doivent attraper le **totem**. Si un duel oppose tes deux propres mains, tu ne dois surtout pas toucher le totem ! Sur une carte « Flèches vers l'intérieur », choisis la main qui a la plus grosse défausse pour saisir le totem.

La partie se termine quand un joueur s'est débarrassé d'au moins un de ses deux paquets (ou des deux !). On compte les cartes restantes, et celui qui en a le moins gagne.

Petit conseil : cette variante demande une vraie gymnastique mentale. Ne vous découragez pas les premières parties, on finit par prendre le pli !

Récapitulatif des cartes spéciales

Carte spéciale	Effet	Qui agit	Ce que gagne le vainqueur
Flèches vers l'intérieur (« Olala »)	Tous se ruent sur le totem	Tous les joueurs	Il place sa défausse dans le pot
Flèches de couleurs (« Ayayay »)	Les duels se font par couleur et non par dessin	Les joueurs ayant la même couleur visible	Le perdant récupère les défausses + le pot
Flèches vers l'extérieur (« Woporo »)	Tout le monde retourne une carte en même temps	Tous les joueurs	Duel classique si dessins identiques

Et voilà, tu sais tout ! Jungle Speed est un jeu où l'observation, la vitesse et le sang-froid font la différence. Rassemblez votre tribu, posez le totem au milieu de la table, et que le meilleur Aboulou gagne. Bonne partie !