

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

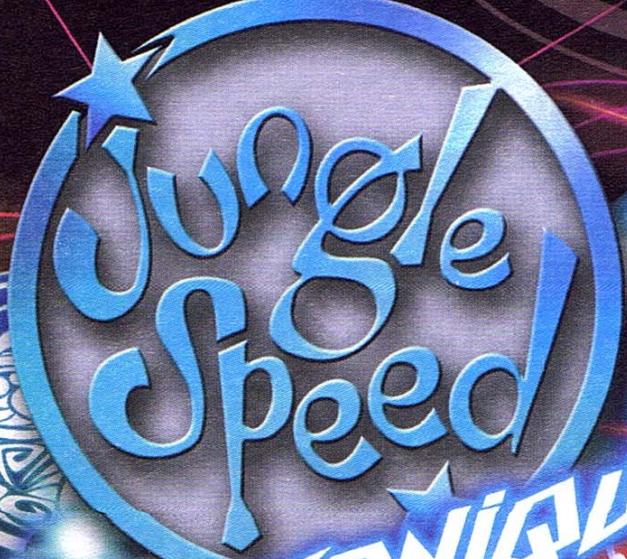
[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





**ELECTRONIQUE**

# Règles du jeu

Jungle Speed Électronique® est un jeu tribal  
pour 3 à 8 joueurs (et même plus !).  
L'expérience initiatique peut commencer dès 7 ans.

## **Historik**

*Le Jungle Speed fut inventé il y a environ 3000 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.*

## **Matériel**

- 1 règle du jeu
- 1 totem
- 1 base électronique
- 72 cartes



### **Quoi ? 72 cartes ? Mais j'en ai 80 !**

Certains d'entre vous auront remarqué que votre paquet comporte 80 cartes. Pour jouer à Jungle Speed Électronique il vous suffit de retirer les 8 cartes spéciales à fond orange. Et si vous voulez jouer à Jungle Speed sans la base (original flavour), il vous suffit d'ajouter ces 8 cartes et d'aller télécharger les règles sur le site [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com).

## **La loi de la jungle**

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 72 cartes, face cachée, entre tous les joueurs (les joueurs ne les regardent pas). Chaque joueur forme ainsi sa réserve.

La base électronique est placée au milieu des joueurs. On s'incline respectueusement devant elle. On choisit le niveau de difficulté du jeu en gigotant le bouton situé sur le côté. La position 1 correspond à une partie facile, la 3 à une partie difficile. Pour choisir un niveau moyen, on aura la présence d'esprit de choisir la position 2.

Au cours du jeu la base va vous donner des consignes (ou Hou-Kaz). Vous devrez les suivre. Tant que le totem n'est pas posé dessus, la base ne vous en donnera pas. Quand vous êtes tous prêts, posez le totem sur la base, la partie commence !

### **Je ferais bien un tour au petit coin...**

Dès que le totem est retiré de la base, la partie est mise en pause. S'il se passe quoi que ce soit de fâcheux, prenez l'habitude de retirer le totem de la base.

### **Moi pas comprendre la langue !**

Si vous disposez d'un Jungle Speed Évolution multilingues, choisissez celle qui vous intéresse en modifiant la position du bouton situé sous le socle.



# 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 à côté de la base ;
- **Hou-Kaz** : intervention de la base.

## Le rituel peut commencer

Vous devez commencer à jouer normalement avant que la base ne vous parle ! 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 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 :



## **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 un Hou-Kaz, qu'un duel mette aux prises plusieurs joueurs (voir plus loin). 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. Si le totem est éjecté de la table, le coup est annulé.

## **Erreurs et pénalités !**

Un joueur qui attrape le totem (ou qui le fait tomber) alors qu'il n'a pas à le faire subit une pénalité : il ramasse humblement et sans broncher les défausses de tous les joueurs, ainsi que les cartes du pot.

## **Hou-Kaz**

Les Hou-Kaz de la base ne donnent pas obligatoirement lieu à des duels, mais modifient sensiblement le déroulement du jeu !



## 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.

### Hou-Kaz : l'appel de la base

Voici quelques explications au sujet des consignes que vous donne la base électronique. Il y a deux sortes d'actions :

- Les « actions immédiates » :  elles doivent être résolues dès que le Hou-Kaz est prononcé. On recommence ensuite à jouer normalement.
- Les « actions durables » :  leur effet cesse dès que le totem est retiré de la base (on recommence ensuite à jouer normalement) ou dès qu'un nouveau Hou-Kaz est prononcé.

**Attention, la base peut aussi raconter n'importe quoi, seuls les Hou-Kaz ci-dessous sont à prendre en compte !**

#### Niveau 1 (facile)

 « À trois, retournez tous une carte, un, deux, trois ! » 

Tous les joueurs retournent simultanément une carte. Si des dessins identiques apparaissent, un duel se déclenche immédiatement. Si ce n'est pas le cas, on continue à jouer normalement.

 « Couleurs ! » 

À partir de maintenant, ce sont les couleurs et non plus les dessins qui déclenchent des duels. Il est possible qu'un duel se déclenche immédiatement. Dès que le totem est retiré de sa base, on recommence à jouer avec les dessins et non plus les couleurs.

## Chant tribal

Lorsque la base commence son incantation, tout le monde s'arrête de jouer... Dès que le gong retentit, tous les joueurs doivent tenter d'attraper le totem. Celui qui y parvient place sa défausse dans le pot. Il recommence ensuite à jouer. Attention, attraper le totem avant le gong est considéré comme une erreur.

## « Totem ! »

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



### Niveau 2 (moyen)

Tous les Hou-Kaz du niveau 1 plus les nouveaux Hou-Kaz suivants :

#### « Dans l'autre main ! »

Les gauchers jouent désormais avec la main droite et vice-versa. Un joueur qui se trompe subit une pénalité.

#### « Dans l'autre sens ! »

Le sens du jeu change (il passe dans le sens inverse des aiguilles d'une montre). Un joueur qui se trompe subit une pénalité.

#### « Saute-moutons ! »

Un joueur sur deux doit passer son tour et ne retourne donc pas de carte. Il peut normalement participer aux duels. Un joueur qui se trompe subit une pénalité.

Attention : si vous êtes 4, ne tenez pas compte de ce Hou-Kaz.

### Niveau 3 (difficile)

Tous les Hou-Kazdu niveau 1 plus les nouveaux Hou-Kaz suivants :

 « Jouez la carte de votre voisin de droite ! » 

Comme son nom l'indique, vous devez réagir aux duels déclenchés par les cartes de votre voisin de droite.

 « Main droite ! » 

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

 « Main gauche ! » 

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

 « Main sur le totem ! » 

Tous les joueurs doivent immédiatement poser leur main à plat sur le sommet du totem sans que ce dernier tombe.

Le premier joueur à avoir placé sa main est le gagnant, le dernier est le perdant.

Le perdant est considéré comme ayant perdu un duel avec le gagnant (il récupère les deux défausses et le pot).

 « Tour de passe-passe ! » 

Chaque joueur doit poser sa main sur la défausse d'un autre joueur, ou la sienne (que la défausse contienne des cartes ou pas). Il récupère ces cartes qui deviennent sa défausse (ou zéro carte, c'est mieux, s'il n'y en avait pas).

#### Crédits

Créé par : « Tom & Yako » (Thomas Vuarchex et Pierrick Yakovenko)

Édité et distribué par : Asmodee • 18 rue Jacqueline AURIOL • Quartier Villaroy

B.P. 40119 • 78041 Guyancourt Cedex • FRANCE

e-mail : [asmodee@asmodee.com](mailto:asmodee@asmodee.com)

(Visitez notre site internet : [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com))

Retrouvez la tribu Jungle Speed sur : [www.junglespeed.fr](http://www.junglespeed.fr)

et sur facebook 

