



1 Contenu

- 1 Sac
- 1 Totem
- 72 Cartes Symboles - 18 Rouges, 18 Jaunes, 18 Vertes et 18 Mauves
- 8 Cartes Actions - 2 cartes Flèches Couleurs, 3 cartes Flèches Entrantes et 3 cartes Flèches Sortantes
- 1 Règles du jeu

2 But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes. Ce jeu étant surtout basé sur les ressemblances existant entre les formes géométriques des cartes Symboles, nous encourageons fortement les nouveaux joueurs à se familiariser avec ces cartes (voir section 6)

3 Préparation

1. Mettre le Totem au centre à une distance approximativement égale de chacun des joueurs. Chaque joueur doit pouvoir s'emparer facilement du Totem.
2. Après les avoir bien mélangées, distribuer toutes les cartes à tous les joueurs sans que ceux-ci ne les regardent. Chaque joueur doit avoir le même ou presque le même nombre de cartes au début de la partie.
3. Chaque joueur empile ses cartes devant lui de façon à se créer une pile appelée la **Pioche**. Les cartes de la Pioche sont tournées face vers la table de façon à ne pas être visibles.
4. Ce jeu se joue avec une seule main. Les joueurs doivent utiliser la même main pour manipuler leurs cartes et pour s'emparer du Totem.

4 Déroulement de la partie

1. À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur retourne une carte de sa Pioche vers les autres joueurs. Les cartes, retournées faces visibles, sont empilées juste à côté des Pioches des joueurs de façon à créer une pile appelée la **Défausse**.
2. Au fur et à mesure de la progression du jeu, chaque joueur aura donc 2 piles de cartes devant lui: Sa Pioche (faces non visibles) qui doit normalement diminuer et sa Défausse (faces visibles) qui doit normalement augmenter. Les cartes qui se trouvent au-dessus de la pile Défausse sont appelées les **Cartes Actives**. Ce sont les seules cartes visibles du jeu à tout moment de la partie. Elles sont constamment et automatiquement remplacées puisque chaque joueur piochant une carte la met au-dessus de sa pile Défausse faisant de cette carte une nouvelle carte active et « désactivant » ainsi celle qui vient d'être recouverte.

3. Comme les joueurs tirent les cartes une à une, il arrivera dans la partie que 2 cartes actives soient identiques (Elles ont exactement la même forme mais n'ont pas la même couleur).

Un Défi est automatiquement créé entre les 2 joueurs ayant 2 cartes actives identiques et ces 2 joueurs doivent essayer de prendre le Totem. Le premier joueur qui parvient à s'emparer du Totem se débarrasse de toute sa pile Défausse en la donnant à l'autre joueur **qui va l'ajouter à sa propre pile défausse** et mettre le tout en dessous de sa Pioche. Rappelons que le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes.

4. Toutefois, comme de nombreuses cartes se ressemblent mais ne sont pas identiques, il est facile de se tromper et de s'emparer du Totem alors qu'il n'y a pas de Défi. Si un joueur s'empare du Totem par erreur, tous les autres joueurs lui donnent leurs piles Défausses. Le joueur qui a commis l'erreur place alors toutes les cartes reçues ainsi que sa propre pile défausse en dessous de sa Pioche en regrettant amèrement d'avoir agit trop rapidement.

5. Influence des cartes Actions :

La carte Flèches Couleurs: Lorsque cette carte est une carte active, les cartes sont considérées comme identiques si elles ont la même couleur, quelle que soit leur forme. Cette règle s'applique tant qu'une carte Flèches Couleurs est active.

La carte Flèches Entrantes: Le premier joueur qui s'empare du Totem dès que cette carte est activée se débarrasse de sa pile Défausse en la mettant au centre sous le Totem (Le Pot). Les cartes contenues dans le Pot seront ajoutées aux cartes reçues par le joueur perdant le prochain Défi.

La carte Flèches Sortantes: Lorsque cette carte est activée, le joueur qui l'a retournée compte jusqu'à trois et tous les joueurs retournent une carte en même temps. Si un ou plusieurs défis sont créés par cette situation, la règle habituelle s'applique

Fin de la partie

1. La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de carte devant lui (ni Pioche, ni Défausse). Ce joueur est déclaré gagnant de la partie.
2. Un joueur n'ayant plus de Pioche mais ayant encore une Défausse n'a pas encore gagné. Il continue à jouer sans avoir à retourner de cartes, sa carte active étant toujours la même. Il doit parvenir à se débarrasser de sa Défausse pour gagner la partie. Il devra donc soit gagner un dernier Défi, soit être le plus rapide lors de l'apparition d'une carte Flèches Entrantes, ou bien encore attendre l'erreur d'un autre joueur.

Se familiariser avec les cartes

Cartes symboles

18 symboles sont représentés dans 4 couleurs, soit 72 cartes. Les 18 symboles sont parfois très proches, mais sont tous différents. Nous recommandons aux nouveaux joueurs de diviser les 72 cartes par couleur et de regarder attentivement les cartes d'une même couleur afin de se familiariser avec les ressemblances et les différences. Les joueurs pourront alors constater qu'il y a 18 groupes de 4 cartes qui sont identiques par la forme mais différentes par la couleur

Deux cartes ayant exactement la même forme sont considérées comme identiques. Dans le jeu, deux cartes identiques sont forcément de couleurs différentes.

Cas particuliers

Nous recommandons aux joueurs de ne lire ce paragraphe que lorsqu'ils sont bien familiers avec le jeu ou s'ils sont dans une situation non prévue dans la section 4.

1. Plusieurs mains sur le totem

Si deux joueurs ou plus se disputent le totem, le gagnant est celui qui a la main placée en dessous des autres mains.

2. Défis à plusieurs

Les cartes Actions peuvent provoquer des défis qui impliquent plus de 2 joueurs. Dans ce cas, tous les joueurs concernés doivent essayer de s'emparer du Totem. Le joueur qui réussit peut se débarrasser de toute sa pile Défausse en la divisant en parts égales entre les joueurs ayant perdus le Défi ou, si c'est son choix, en la donnant en totalité à un des joueurs ayant perdu le défi. Si le nombre de cartes n'est pas divisible, il devra mettre les cartes excédentaires dans le pot (exemple : 23 cartes à diviser entre 2 joueurs : 11 cartes chacun et une carte dans le pot)

3. Plusieurs défis (différents) simultanés

Par exemple, au moment de l'activation d'une carte Flèches Couleurs, 2 joueurs ont des cartes rouges et deux joueurs ont des cartes jaunes. Dans ce cas, le joueur le plus rapide se débarrasse de sa pile Défausse la divisant également entre les 3 joueurs perdants ou en la donnant entièrement au joueur ayant perdu le défi contre lui.

4. Défis et Flèches Entrantes simultanés

Suite à une carte Flèches Sortantes, il peut y avoir une situation avec un ou plusieurs Défis et une carte Flèches Entrantes. Si le joueur le plus rapide n'est pas un joueur ayant un Défi, il se débarrasse de sa Défausse en la mettant dans le Pot. Si, par contre, le joueur le plus rapide est un joueur ayant un Défi, il se débarrasse de sa Défausse en la donnant à son adversaire défié vaincu (règle normale).

5. Deux Flèches Sortantes successives

La priorité est d'abord donnée aux autres actions (défis, Flèches Entrantes) s'il y a lieu. Une fois terminées, on joue normalement la deuxième carte Flèches Sortantes).

Règles optionnelles

A ne pas consulter avant d'avoir bien maîtrisé la mécanique du jeu

1. Le jeu continue après la victoire d'un joueur. Les autres joueurs jouent entre eux pour déterminer le deuxième, etc. jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 2 joueurs
2. Les règles suivantes peuvent s'appliquer aux fins de parties lorsqu'un joueur n'a plus de Pioche (mais a encore une Défausse)
 - a. Si une carte Flèches Entrantes devient active, il doit obligatoirement s'emparer du Totem. S'il échoue, il doit prendre toutes les Défausses existantes pour former sa nouvelle Pioche.
 - b. Si une carte Flèches Sortantes devient active, il peut se débarrasser de sa Défausse dans le Pot et gagne donc la partie.

- 3.** Les parties à 2 joueurs peuvent aussi être jouées de la façon suivante (attention, cette règle est un peu folle)
 - a.** Chaque main des joueurs est considérée comme indépendante. Il y a ainsi virtuellement 4 joueurs.
 - b.** Chaque joueur a donc 2 Pioches et 2 Défausses
 - c.** Chaque joueur joue alternativement avec sa main droite et avec sa main gauche.
 - d.** Si un Défi survient entre les 2 mains d'un même joueur, il a le choix de ne pas le jouer ou de transférer une des deux Défausses vers l'autre main
 - e.** Si un Défi survient entre 2 mains appartenant aux 2 joueurs différents, ils doivent s'emparer du Totem avec la main concernée. Si une autre main s'empare du Totem, cette main doit ramasser les 3 autres Défausses.
 - f.** Le jeu se termine soit si un joueur s'est débarrassé de ses deux Défausses et de ses deux Pioches, soit si les deux joueurs n'ont plus qu'une Défausse et une Pioche (dans la même main). Chaque joueur compte alors toutes ses cartes et celui qui en a le plus perd la partie.
- 4.** Les joueurs peuvent décider d'enlever la Carte Flèches Couleurs pour les parties de moins de 4 joueurs.
- 5.** Pour les parties à 3 joueurs sans Carte Flèches Couleurs, il est possible d'appliquer la règle suivante : Toutes les cartes actives de la même couleur créent la même situation qu'une carte Flèches Entrantes.



www.junglespeed.com

pour apprécier les règles du jeu animées et en couleur