

De creatieve goeroes: Thomas Vuarchex & Pierric Yakovenko

JUNGLE SPEED®

Wat is een Jungle Speed?

1 Totem + 80 speelkaarten + 1 boekje met spelregels + 1 zakje

OORSPRONG

Het spel werd ongeveer 3000 jaar geleden uitgevonden door de leden van de Aboelbestam in subtropisch Spidopotamië. De Aboeloes, een volk van hermetrappers verzot op apenbotten, gebruikten eucalyptusbladeren als speelkaarten. Op die manier maakten ze urenlang ruzie over de karkassen van hun prooien. Het spel eindigde meestal in bloedige knokpartijen, want de bladeren waren allemaal hetzelfde.

Daarom is Jungle Speed® onbekend gebleven tot aan die Fortuinlijke dag in de XX^{ste} eeuw waarop Tom & Yako de speelkaart uitvonden.

DE WÉT VAN DE JUNGLE

Jungle Speed® is een stamspel en is dus beter geschikt voor groepen (van 2 tot 80 spelers).

De initiatie kan reeds vanaf 7 jaar.

BESCHRIJVING EN VOORBEREIDING VAN HET SPEL

De totem wordt in het midden tussen de spelers geplaatst.

De 80 speelkaarten worden zo gelijk mogelijk verdeeld met de speelzijde naar beneden (de spelers mogen ze niet zien).

Er zijn twee soorten kaarten:

- 1) – de symboolkaarten
- 2) – de speciale kaarten

1 - DE SYMBOOLKAARTEN: deze kaarten bevatten diverse figuren of symbolen in verschillende kleuren. In de **MEESTE** gevallen houdt men geen rekening met de kleur, enkel met de figuren ... behalve wanneer er een speciale kaart wordt omgedraaid...

Hieronder worden een aantal figuren afgebeeld, die onderling heel verschillend zijn (maar laat je tijdens het spel niet misleiden door de overeenkomsten) ...



Figuur 1



2 - DE SPECIALE KAARTEN: er zijn drie soorten speciale kaarten en als één van deze kaarten te voorschijn komt, verandert de spelactie:



Figuur 2



Figuur 3



Figuur 4

a) - De pijlen zijn naar **BUITEN** gericht: ledere en legt tegelijkertijd een Kaart neer.

b) - De pijlen zijn naar **BINNEN** gericht: ledere en speelt tegelijk. De eerste speler die de totem grijpt, mag zijn stapeltje kaarten in het midden van de tafel leggen.

c) - De **GEKLEURDE** pijlen: in dit geval hou je geen rekening meer met de figuren, maar enkel met de kleuren. Op fig. 4 zijn de kleuren niet echt duidelijk, hiervoor bekijk je beter de **ECHTE** kaarten! De werking van deze kaart vervalt zodra er een andere actie volgt. Dat wil zeggen; zodra de totem valt of opgepakt wordt, of wanneer een andere kaart met «pijlen» wordt omgedraaid.
Let op: er mogen geen duels met symbolen gehouden worden, zolang deze kaart actief is.

• De spelers spelen ieder om de beurt en klokwijs. Ze spelen enkel tegelijk als de speciale kaart verschrift (figuur 2).

• De spelers draaien ieder op hun beurt een kaart om en bedekken deze bij de volgende beurt met een nieuwe kaart. Zo vormt zich een stapeltje van omgedraaide kaarten die ze voor zich leggen.

• Men speelt maar met één hand, de andere mag nooit gebruikt worden.

• De kaarten worden omgedraaid in de richting van de andere spelers: zoals op het tekeningetje hieronder:



• Een spel bestaat uit een aantal opeenvolgende rondes.

**ALS 2 SPELERS EEN KAART
MET HETZELFDE SYMBOOL OMDRAAIEN,
ONGEACHT DE KLEUR, DAN WINT
DE EERSTE DIE DE TOTEM
GRIJPT DEZE RONDE.**

• De verliezer krijgt het stapeltje omgedraaide kaarten van zijn tegenstander; alsook zijn eigen kaarten en die van de «pot».

**HET DOEL VAN HET SPEL IS ER IN TE
SLAGEN AL ZIJN KAARTEN ZO SNEL
MOGELIJK KWIJTT TE SPELEN**

HET LEVEN IN DE JUNGLE

Voorbeeld met 4 spelers: Pieter, Ronald, Rik en Frank.

• Pieter draait dezelfde kaart (dat wil zeggen hetzelfde symbool) om als Frank.

- Ronald en Rik doen niets.
- Pieter grijpt de totem vlak voor Frank zijn neus weg.
- Frank verliest deze ronde en neemt alle kaarten die Pieter tijdens vorige beurten heeft omgedraaid, alle kaarten die hij zelf heeft omgedraaid én de kaarten uit de pot, als die er zijn (zie verder). Hij legt ze onder zijn stapeltje. Hij heeft pech, want het doel van het spel bestaat er immers in om alle kaarten kwijt te spelen.
- De kaarten van Ronald en Rik blijven in het spel.
- Frank mag als eerste verder spelen.
- Een ander voorbeeld: Frank denkt dat hij hetzelfde symbool heeft als Pieter, maar vergist zich (of doet mee aan een duel waar hij niet bij betrokken is). Hij grijpt de totem of laat hem vallen.
- Frank bekomt alle kaarten die de andere spelers hebben omgedraaid, inclusief de zijne en de kaarten uit de pot voor zover die er zijn.

DE PIJLEN

I - PIJLEN NAAR BUITEN:



Als een speler een kaart met de «pijlen naar buiten gericht» om draait (zie figuur 2), legt hij tot 3. Op 3 draaien alle spelers (hijzelf inbegrepen) tegelijk een kaart om en vergelijken de symbolen. Als er niets gebeurt gaat de speler, links van degene die de kaart heeft omgedraaid, verder.

II - PIJLEN NAAR BINNEN:



Als een speler een kaart met de «pijlen naar binnen gericht» om draait, moeten alle spelers (hijzelf inbegrepen) tegelijk de totem proberen te grijpen. Diegene die de totem grijpt, legt zijn stapel omgedraaide kaarten in de «pot» onder de totem.

Deze «pot» is voor de volgende verliezer. Vervolgens speelt degene die de totem greep verder.

III - GEKLEURDE PIJLEN:



Als een speler deze kaart omdraait (deze kaart is gekleurd, kijk goed alvorens te beginnen), heeft er enkel een duel plaats tussen twee of meer spelers die een kaart van dezelfde kleur voor zich hebben. Er wordt helemaal geen rekening gehouden met de vorm van het symbool. Het spel wordt weer normaal verder gespeeld, zodra er een nieuwe kaart met «gekleurde pijlen» wordt omgedraaid.

Bijzondere geval bij het omdraaien van een kaart met de «pijlen naar buiten» (alle spelers moeten een kaart omdraaien) (Figuur 2): hier kunnen zich drie situaties voordoen:

- 1 • De kaart met pijlen wordt tegelijk omgedraaid met een «gewoon» duel tussen twee andere spelers: de snelste speler beslist welke actie er genomen wordt. (Ronald, Rik, Frank en Pieter draaien hun kaart om. Er ligt een kaart met pijlen én er is een duel tussen Ronald en Rik. Ronald grijpt als eerste de totem en kiest welke van de twee situaties hij wil oplossen (hij kiest waarschijnlijk wat hem het beste uitkomt)
- 2 • Als 3 of meer personen dezelfde kaart omdraaien: de verliezers verdelen de kaarten van de winnaar onderling of de winnaar mag beslissen hoe hij zijn kaarten (en die van de pot) onder de verliezers van deze ronde wil verdelen.
- 3 • Tenslotte, als er nog een kaart met de «pijlen naar buiten» wordt omgedraaid: deze actie kan enkel genomen worden als er geen enkele andere actie is.

Opgelet: hoe sneller en synchroon spelers hun kaarten omdraaien, hoe minder er getruized wordt.

EINDE VAN HET SPEL

Als een speler zijn laatste kaart omdraait, blijft deze toch in het spel, terwijl de andere spelers doorspelen. Hij wint pas als hij zijn laatste kaart is kwijtgeraakt.

EEN BIJZONDER GEVAL:

- Indien een speler als laatste kaart de kaart met de «pijlen naar binnen» (Figuur 3) omdraait en hij de totem niet grijpt, moet hij alle kaarten die in het spel zijn opnemen en opnieuw beginnen.
- Indien een speler als laatste kaart de kaart met de «pijlen naar buiten» omdraait ... Bravo! Hij is de winnaar! Hij legt de kaart in de pot onder de totem en de anderen kunnen zonder hem verder spelen.

Het spel is afgelopen wanneer er nog slechts 2 spelers in het spel zijn.

FACULTatieve REGELS

- De kaart met de «gekleurde pijlen»:
 - Bij spelletjes met 3 spelers worden de kaarten met de gekleurde pijlen uit het spel genomen. Als daarentegen de 3 spelers kaarten van dezelfde kleur omgedraaid voor zich hebben, heeft dat hetzelfde gevolg als de kaart met de «pijlen naar binnen».
 - Bij spelletjes met 4 of 5 spelers, blijft de kaart actief tot er een volgende kaart opgelegd wordt.
- Anti-opstandregels: als 2 spelers tegelijk de totem grijpen, wint degene die de meeste vingers rond de totem heeft. Als ze allebei evenveel vingers rond de totem hebben, wint de onderste hand.
- Regels voor 2 spelers:
 - De beide handen van de 2 spelers worden als aparte spelers beschouwd. De spelers nemen tegenover elkaar plaats. De kaarten worden in 4 gelijke stapeltjes verdeeld (één voor elke hand; 2 spelers = 4 handen).
 - De spelers spelen na elkaar, afwisselend met de linker- en de rechterhand. Dit gaat als volgt: 1) de rechterhand van speler A; 2) de rechterhand van speler B; 3) de linkerhand van speler A; 4) de linkerhand van speler B; enz. ... (In het begin worden de hersenen op proef gesteld, maar daarna gaat het varzeel beter).

- Als een duel gespeeld moet worden tussen beide spelers, dan moet de totem gegrepen worden met de hand die gespeeld heeft. Let op: als een speler een duel met de linkerhand wint, dan neemt de verliezer enkel de kaarten die met de hand gespeeld zijn, de winnaar mag zich dus niet van de kaarten die met de rechterhand gespeeld zijn, ontdoen. (ook al zou hem dat beter uitkomen!) Elke vergissing wordt bestraft, net als in het gewone spel. In het voorbeeld speelt er zich een duel af tussen 2) en 3).

Als 1) de totem grijpt, neemt speler A alle open kaarten en legt het order het stapeltje van zijn rechterhand. Als 2) het duel wint, neemt speler A alleen de omgedraaide kaarten van stapels 2) en 3) en legt ze onder het stapeltje van zijn linkerhand. Conclusie: speler A brengt er eigentijk niet veel van terecht, maar je kan ook niet in alles even goed zijn.

- Als een duel gespeeld moet worden tussen de twee handen van dezelfde speler, hoeft hij de totem niet te grijpen! Doet hij dat toch, dan moet hij alle omgedraaide kaarten nemen en onder het stapeltje leggen van de hand waarmee hij de vergissing begaan heeft.

- De kaart «pijlen naar binnen»: als deze kaart omgedraaid wordt, denk dan goed (maar snel) na voor je de totem grijpt over welke hand je hiervoor moet gebruiken! Je moet natuurlijk de hand kiezen die de meeste omgedraaide kaarten heeft.

- De kaart «pijlen naar buiten»: deze kaart wordt normaal gespeeld.

- De kaart met de gekleurde pijlen: we raden aan deze kaart in deze versie van het spel te verwijderen om onmogelijkheden en zenuwlopende toestanden te vermijden...

- Het spel is afgelopen wanneer 2 spelers erin geslaagd zijn alle kaarten uit één van beide stapeltjes kwijt te spelen. De resterende kaarten van de 2 spelers worden geteld en degene die de meeste heeft, verliest het spel.

OPGELET!

Het stamleven kent geen geweld! Het is ten strengste verboden te winnen door anderen met de totem knock-out te slaan. De goeroes laten het vreedzame gebruik van de objecten van vereening over aan de verantwoordelijkheid van de stam.

SAMENVATTING VAN DE REGELS:

Alle kaarten worden verdeeld met de speelzijde naar beneden. Iedere speler draait op zijn beurt een kaart om. Zodra twee kaarten met hetzelfde symbool (de kleur telt niet) zichtbaar op tafel liggen, moeten de twee spelers die ze omgedraaid hebben zo snel mogelijk de totem die in het midden staat proberen te grijpen. Degene die de totem grijpt, geeft zijn omgedraaide kaarten aan de verliezer. Het doel van het spel is om al zijn kaarten kwijt te raken. Maar let op, de symbolen lijken op elkaar en er zijn veel valkuilen. Diegene die de totem grijpt, terwijl hij dat niet mocht, moet alle kaarten die omgedraaid op tafel liggen, opnemen. Drie verschillende kaarten met «pijen» zorgen voor speciale actie tijdens het spel.

OPGELET:

Een partijtje JUNGLE SPEED dat eerlijk en politiek correct gespeeld wordt, kan heel erg saai lijken, maar hoe sneller en synchroner de spelers hun kaarten omdraaien, hoe minder er geruzied zal worden.

Jungle Speed © is een energiek spel...

Gecreëerd door:

«Tom» en «Yako» (Thomas Vuarchex en Pierre Yakovenko)

Uitgegeven door:

uitgeverij ASMODEE Éditions

Z.A.C. Le Mérançais – Angle rue aux Fleurs / rue des Tilleuls

BP 00037 – 78960 Voisins Le Bretonneux – France

e-mail: asmodee@asmodee.com

(Bezoek ook onze website www.asmodee.com)

verdeeld in België door :

HODIN – Jan-Baptist Vinkstraat, 4 – Guldenelle Park

B-3070 Kortenberg – België

Vervaardigd door:

Carta Mundi

Kijk ook even op de website van de stam:

www.junglespeed.org