

OORSPRONG

Jungle Speed werd ongeveer 3000 jaar geleden uitgevonden door de leden van de Aboeloestam in subtropisch Spidopotamië.

De leden van de Aboeloestam maakten vrolijk ruzie over de karkassen van hun prooien en speelden daarbij met eucalyptusbladeren. Dit ritueel werd eeuwenlang in het geheim doorgegeven totdat Tom en Yako, de laatste afstammelingen van de Aboeloes, besloten om het met de wereld te delen.

DE WET VAN DE JUNGLE

Het doel van het spel is zo snel mogelijk al je kaarten kwijt te spelen. De eerste speler die daarin slaagt, krijgt de titel van stamhoofd van de Aboeloes.

VOORBEREIDING VAN HET RITUEEL

De 80 speelkaarten worden zo gelijk mogelijk onder alle spelers verdeeld met de speelzijde naar beneden (de spelers mogen ze niet zien). Elke speler krijgt zo zijn voorraad speelkaarten.

De totem wordt in het midden tussen de spelers geplaatst. Iedereen buigt respectvol voor de totem.

ABOELOETAAL

In de spelregels worden volgende termen gebruikt:

- **Trekstapel:** de stapel kaarten die een speler gedekt voor zich heeft liggen;
- **Aflegstapel:** de stapel kaarten die een speler open voor zich heeft liggen;
- **Pot:** de kaarten die open onder de totem liggen.

HET RITUEEL KAN BEGINNEN.

De spelers draaien ieder om de beurt (in de richting van de loop van de zon of, als het donker is, in de richting van de klok) een kaart uit hun trekstapel om. Deze leggen ze voor zich neer en bedekken die met een nieuwe kaart bij de volgende beurt. Zo vormt zich een aflegstapel.

Er wordt met één hand gespeeld, de andere hand mag nooit gebruikt worden (tenzij om eventueel de trekstapel vast te houden).

De kaarten worden omgedraaid in de richting van de andere spelers zoals in het voorbeeld hieronder:

DIT IS HELEMAAL VERKEERD!



DAT IS GOED!



DUEL

Als 2 spelers een kaart met hetzelfde symbool omdraaien (ongeacht de kleur), vindt er een duel plaats.

De eerste die van hen de totem grijpt, wint het duel, de andere spelers moeten zich afzijdig houden.

De verliezer krijgt de afgelegde kaarten van zijn tegenstander, maar ook zijn eigen afgelegde kaarten en de eventuele kaarten in de pot (zie verder) en legt ze gedekt onder zijn trekstapel.

Het spel gaat hierna gewoon verder, te beginnen met de verliezer.

Het kan gebeuren dat er een duel plaatsvindt tussen meerdere spelers wanneer er een speciale kaart gebruikt wordt (zie verder). De ronde wordt dan gewonnen door de speler die als eerste de totem grijpt.

Als meerdere spelers kaarten moeten nemen, bepaalt de winnaar van de ronde hoe de kaarten verdeeld worden tussen de verliezers.

Zolang de zichtbare kaart van een aflegstapel niet bedekt is, kan deze een duel uitlokken.

Let goed op! Bepaalde kaarten zien er hetzelfde uit, maar verschillen in feite lichtjes.

SNEL ZIJN, TOT DAAR AAN TOE, MAAR GEWELD, DAT IS TABOO!

Als er een discussie is over wie als eerste de totem gegrepen heeft, heeft het geen enkele zin om de totem als een orang-oetan naar je toe te trekken. Probeer eerst te bepalen wie de meeste vingers rond de totem heeft. Bij een gelijke stand wint de speler die de totem het laagst vasthoudt. Als de totem van de tafel vliegt, is de ronde ongeldig.

MISSE DAAD EN STRAF

Een speler die de totem grijpt (of doet vallen) wanneer hij dat niet mag, neemt nederig en zonder aarzelen alle kaarten die iedereen afgelegd heeft, maar ook de kaarten die zich in de pot bevinden.

SPECIALE KAARTEN

Speciale kaarten geven geen aanleiding tot een duel, maar zijn van invloed op het spelverloop. Algemene paniek!

PIJLEN NAAR BINNEN: OLALA



Alle spelers proberen de totem te grijpen. Degene die de totem grijpt, plaatst zijn aflegstapel in de pot. Vervolgens gaat het spel gewoon verder.

GEKLEURDE PIJLEN: AiAiAi



Zodra deze kaart verschijnt, zijn het de kleuren en niet langer de tekeningen die bepalen of er een duel plaatsvindt. Het is mogelijk dat er onmiddellijk een duel plaatsvindt.

De effecten van deze kaart vervallen (het spel wordt opnieuw gespeeld met de tekeningen en niet langer met de kleuren) zodra één van deze drie gebeurtenissen zich voordoet: de totem valt, er vindt een duel plaats of er wordt een andere speciale kaart omgedraaid.

PIJLEN NAAR BUITEN: O E I O E I O E I



Alle spelers draaien tegelijkertijd een kaart om. Als er identieke tekeningen verschijnen, vindt onmiddellijk een duel plaats.

Is dat niet het geval, begint het spel opnieuw met de speler die de kaart 'Pijlen naar buiten' heeft omgedraaid.

Tip: Om er voor te zorgen dat iedereen gelijktijdig zijn kaart omdraait, kun je het beste tot drie tellen.

BIJZONDERE GEVALLEN

Bij het omdraaien van een kaart 'Pijlen naar buiten' gebeurt het volgende:

- een andere kaart 'Pijlen naar buiten' verschijnt: de kaart wordt zoals anders afgehandeld tenzij er tegelijkertijd een duel plaatsvindt;
- een kaart 'Pijlen naar binnen' verschijnt en er vindt tegelijkertijd een duel plaats: de speler die de totem grijpt, beslist welke actie er genomen wordt: het duel (als hij daarbij betrokken is) of de speciale kaart;
- er vinden tegelijkertijd meerdere duels plaats: de speler die de totem grijpt, wint zijn duel en de andere duels vervallen.



EINDE VAN HET SPEL

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

Zodra dit gebeurt, wordt hij onmiddellijk uitgeroepen tot overwinnaar der gekken, stamhoofd en oppergoeroe.

BIJZONDERE GEVALLEN

- Indien de laatst gespeelde kaart een speciale kaart 'Pijlen naar binnen' is en hij de totem niet grijpt, krijgt hij alle afgelegde kaarten (in plaats van ze in de pot te leggen) en gaat het spel verder;
- indien de laatst gespeelde kaart een speciale kaart 'Pijlen naar buiten' is, wint hij het spel ;
- indien de laatst gespeelde kaart een speciale kaart 'Gekleurde pijlen' is, vervalt het speciale effect van deze kaart, neemt hij alle afgelegde kaarten en gaat het spel verder.



VARIANT VOOR DRIE SPELERS:

De kaarten 'Gekleurde pijlen' worden uit het spel verwijderd. Indien een speler een kaart omdraait en de 3 kaarten bovenop de aflegstapels dezelfde kleur hebben, moeten de spelers handelen alsof een kaart 'Gekleurde pijlen' omgedraaid werd.



VARIANT VOOR TWEE SPELERS: De beide handen van de 2 spelers worden als aparte spelers beschouwd.

De spelers nemen tegenover elkaar plaats. De kaarten 'Gekleurde pijlen' worden uit het spel verwijderd. De kaarten worden in 4 gelijke stapeltjes verdeeld. Dit gaat als volgt:

- Rechterhand van speler 1;
- Rechterhand van speler 2;
- Linkerhand van speler 1;
- Linkerhand van speler 2.

En zo verder... Als er een duel plaatsvindt, moeten de handen in kwestie de totem grijpen en alleen de kaarten van de handen in kwestie moeten genomen worden.

Als een duel gespeeld moet worden tussen de twee handen van dezelfde speler, hoeft hij de totem niet te grijpen.

Als een kaart 'Pijlen naar binnen' verschijnt, is het aan te raden om de totem te grijpen met de goede hand (de hand met de grootste aflegstapel).

Het spel eindigt wanneer beide spelers erin slagen alle kaarten uit één van hun twee stapeltjes kwijt te spelen of wanneer een speler alle kaarten uit zijn twee stapeltjes weg speelt.

De resterende kaarten worden geteld en wie de minste kaarten heeft, is de winnaar.

Alle andere regels blijven ongewijzigd.



VARIANT VOOR ÉÉN SPELER : Bestaat niet!

Zoek een tamtam, roep een stam samen, speel met elkaar en pas de geldende regels toe.

Heb jij uitbreidingskaarten voor Jungle Speed verworven, maar speel je toch liever met de kaarten van het basisspel? Let dan op de symbolen die in de hoeken van de kaarten prijken; hierdoor kun je de uitbreidingen van het basisspel onderscheiden.



Symbool van de kaarten van het basisspel

Credits

Gecreëerd door: « Tom & Yako » (Thomas Vuarchex et Pierre Yakovenko)

Bezoek onze website: www.asmodee.com

Kijk op de website van de stam: www.junglespeed.com



Hulp nodig?
KLANTENDIENST
www.asmodee.com

