

Règle du Jungle Speed : cartes, totem, duels et victoire



Regle.Net

Règle de jeu

Attrapez le totem avant les autres

Jeu d'observation, de réflexes et de sang-froid, Jungle Speed transforme une simple table en mini-arène. Le principe est facile à comprendre : chacun retourne ses cartes, surveille les symboles et bondit sur le totem au bon moment. Mais attention, une main trop rapide peut coûter cher.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Pour jouer, distribuez toutes les cartes face cachée, placez le totem au centre, retournez une carte chacun votre tour et attrapez le totem dès qu'un symbole identique apparaît entre deux joueurs. Le premier à se débarrasser de toutes ses cartes gagne.

En bref

Réponse rapide : pour jouer, distribuez toutes

Au moins 2 joueurs

Matériel

80 cartes et 1 totem

Objectif

Se débarrasser de toutes ses cartes

Type

Jeu de réflexes, d'observation et d'ambiance

Présentation du jeu

Jungle Speed est un jeu de société accessible aux enfants de plus de 7 ans, mais il plaît tout autant aux adultes, surtout quand la table commence à crier « duel ! » avant même d'avoir bien regardé les cartes. L'ambiance repose sur un mélange simple : des symboles parfois très proches, un totem au centre, et des joueurs qui doivent réagir vite sans se tromper.

Le jeu se joue avec des cartes réparties en plusieurs couleurs. Les couleurs attirent l'œil, mais ce sont surtout les formes et les symboles qui déclenchent les duels. C'est là que les erreurs arrivent : deux cartes peuvent se ressembler, donner l'impression d'être identiques, puis piéger le joueur trop pressé. La partie reste donc vive, drôle et parfois chaotique, mais la règle tient en quelques principes clairs.

Principe et but du jeu

Règle du Jungle Speed : cartes, totem, duels et victoire



Regle.Net

Le but est de ne plus avoir de cartes. À chaque tour, un joueur retourne la carte du dessus de sa pile face visible devant lui. Si le symbole révélé est identique à celui visible devant un autre joueur, les deux joueurs concernés entrent en duel. Le plus rapide à attraper le totem remporte le duel, tandis que le perdant récupère les cartes retournées de son adversaire.

Observer le symbole, pas seulement la couleur

Les cartes sont vertes, jaunes, violettes ou orange, mais la couleur seule ne suffit pas. Ce sont les symboles identiques qui déclenchent le duel, sauf effet particulier lié aux cartes spéciales.

Attraper le totem au bon moment

Le totem ne doit pas être pris au hasard. Une prise correcte permet de se débarrasser de cartes ; une prise injustifiée oblige au contraire à récupérer les cartes sur la table.

Matériel et mise en place

Pour jouer, il faut les 80 cartes et le totem. Les cartes comprennent 72 cartes avec des symboles et formes différentes, ainsi que 8 cartes spéciales : flèches vers l'intérieur, flèches vers l'extérieur et flèches de couleur. Chaque carte de symbole est unique, même si certaines se ressemblent beaucoup.

- Placez le totem au centre de la table, à portée équitable de tous les joueurs.
- Mélangez les cartes, puis distribuez-les face cachée aussi équitablement que possible entre les joueurs.
- Chaque joueur garde sa pile devant lui, sans regarder les cartes à l'avance.
- Le joueur situé à gauche de la personne qui a distribué commence la partie.

Déroulement d'une partie

La partie avance dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur retourne la carte du dessus de sa pile vers les autres joueurs, afin de ne pas prendre d'avance en la voyant avant tout le monde. Les cartes retournées restent visibles devant leur propriétaire et forment sa pile de défausse active.

- Un joueur retourne une carte face visible devant lui.
- Tout le monde compare les symboles visibles avec ceux déjà posés devant les autres joueurs.
- Si deux symboles identiques apparaissent, les joueurs concernés disputent un duel.
- Le premier à saisir correctement le totem gagne le duel.
- Le perdant récupère les cartes retournées du gagnant et les ajoute à sa propre pile.

Règle du Jungle Speed : cartes, totem, duels et victoire



Regle.Net

- La partie reprend avec le joueur qui vient de perdre le duel.

Règles particulières et cas fréquents

Le cas le plus fréquent est le duel entre deux joueurs ayant le même symbole visible. Le premier qui attrape le totem gagne. Si deux joueurs le saisissent en même temps, on départage selon la prise : le nombre de doigts en contact avec le totem peut compter, ou encore la main placée en dessous lorsqu'il y a vraiment égalité. L'idée est simple : évitez le débat de 20 minutes, tranchez vite et relancez la partie.

Si un joueur attrape le totem alors qu'il n'aurait pas dû, ou s'il le fait tomber accidentellement, il ramasse toutes les cartes visibles sur la table. C'est la pénalité classique du jeu : elle calme souvent les mains trop enthousiastes, au moins pendant deux tours.

Les cartes avec flèches modifient le rythme. Quand une carte avec flèches vers l'intérieur est retournée, tous les joueurs peuvent tenter d'attraper le totem. Le premier à le saisir place ses cartes retournées sous le totem : elles forment un pot. Quand une carte avec flèches vers l'extérieur apparaît, tous les joueurs retournent une carte simultanément. Cela peut provoquer un ou plusieurs duels. Les cartes à flèches de couleur changent aussi la façon de comparer les cartes : on applique alors leur effet pour résoudre les duels liés aux couleurs.

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Symbole identique	Les deux joueurs concernés doivent attraper le totem.	Le plus rapide gagne le duel.
Duel perdu	Le perdant récupère les cartes retournées de son adversaire.	Il s'éloigne de la victoire.
Totem pris par erreur	Le joueur fautif ramasse toutes les cartes visibles sur la table.	Il vaut mieux vérifier avant de bondir.
Flèches vers l'intérieur	Tout le monde tente d'attraper le totem ; le gagnant place ses cartes sous celui-ci.	Le pot peut changer le cours de la partie.
Flèches vers l'extérieur	Tous les joueurs retournent une carte en même temps.	Préparez-vous à plusieurs duels possibles.



Comment gagner ?

Pour gagner, il faut être le premier joueur à ne plus avoir de cartes. Cela implique de remporter ses duels, mais aussi d'éviter les erreurs de totem qui font récupérer beaucoup de cartes d'un coup. La victoire ne dépend donc pas seulement de la vitesse : il faut aussi rester précis, observer les vrais symboles et ne pas se laisser piéger par des formes proches.

Quand un joueur gagne un duel, il allège sa pile en donnant ses cartes retournées au perdant. À l'inverse, chaque duel perdu ou prise injustifiée du totem rallonge la partie pour le joueur fautif. Le bon réflexe consiste donc à réagir vite, mais seulement quand la correspondance est réelle.

Erreurs fréquentes

Confondre couleur et symbole

Deux cartes de même couleur ne déclenchent pas forcément un duel. Vérifiez le symbole, sauf effet particulier d'une carte spéciale.

Retourner la carte vers soi

La carte doit être retournée vers les autres joueurs pour que tout le monde la découvre au même moment. Sinon, le joueur actif prend un avantage involontaire.

Attraper le totem trop tôt

Une prise de totem sans raison valable coûte cher. En cas d'erreur ou de chute accidentelle, le joueur fautif récupère les cartes visibles.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux rapides où l'ambiance monte vite, explorez aussi les règles de Time'S Up, parfait pour les soirées animées. Pour changer de rythme tout en restant dans les classiques faciles à sortir, la catégorie Jeux de Société rassemble d'autres règles prêtes à servir. Et si vous préférez un jeu d'ambiance à rôles cachés, Loup-Garou reste une valeur sûre autour d'une grande table.

Time'S Up Loup-Garou Jeux de Société

Pour ceux qui cherchent plutôt des règles avec des cartes, vous pouvez aussi parcourir les jeux de cartes.

Questions fréquentes



Combien faut-il de joueurs pour jouer au Jungle Speed ?

Il faut au moins 2 joueurs pour lancer une partie. Plus il y a de joueurs autour de la table, plus l'observation, les duels et les erreurs de totem deviennent fréquents.

Que faire si deux joueurs attrapent le totem en même temps ?

On départage les joueurs selon la prise sur le totem, par exemple avec le nombre de doigts en contact ou la main située en dessous lorsqu'il y a vraiment égalité.

Que se passe-t-il si un joueur attrape le totem par erreur ?

Le joueur fautif ramasse toutes les cartes visibles sur la table. La partie reprend ensuite avec ce joueur, qui retourne une nouvelle carte.

Quel est le but des cartes flèches vers l'intérieur ?

Quand une carte avec flèches vers l'intérieur apparaît, tous les joueurs peuvent tenter d'attraper le totem. Le plus rapide place ses cartes retournées sous le totem pour former un pot.