

JUNGLE SPEED®

De creatieve goeroes: Thomas Vuarchex & Pierric Yakovenko

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 Aboeloestam in sub-tropisch Spidopotamie. De Aboeloes, een volk van her-nietrappers verzot op aperibotten, 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 WET 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 speelzide naar beneden (de spelers mogen ze niet zien).

Er zijn twee soorten kaarten:

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

Les Gurus créateurs : Thomas Vuarchex & Pierric Yakovenko

JUNGLE SPEED®

1 Jungle Speed kesskeucé ?
80 cartes + 1 règle du jeu + 1 sac

HISTOIRE

Le jeu fut inventé il y a environ 3000 ans par les hommes de la tribu Aboulou en Trisopotamie Orientale. Les Aboulous, peuple chahuteur et friand d'os de singes, utilisaient des feuilles d'eucalyptus en guise de cartes. Ils se disputaient ainsi pendant des heures les carcasses de leurs proies. Cependant, le jeu se terminait souvent en rixes sanglantes car les feuilles étaient toutes identiques.

C'est pourquoi le Jungle Speed® resta inconnu jusqu'à ce jour heureux du XX^e siècle où Tom & Yako inventèrent la carte à jouer.

LA LOI DE LA JUNGLE

Le Jungle Speed® est un jeu tribal, il convient donc mieux aux groupes (de 2 à 80 joueurs).

L'expérience initiatique peut commencer dès 7 ans.

DESCRIPTION ET PREPARATION DU JEU

- Le totem est placé au milieu des joueurs.
- On distribue le plus équitablement possible les 80 cartes, face cachée (les joueurs ne les regardent pas).

Il y a schématiquement deux types de cartes :

- 1) - Les cartes symboles
- 2) - Les cartes spéciales

1 - LES CARTES SYMBOLES : différentes Formes ou symboles figurent sur les cartes. Ces formes ou symboles se retrouvent dans différentes couleurs. En règle TRES générale, on ne tient pas compte des couleurs, mais seulement des formes... sauf dans le cas où une des cartes Spéciales apparaît...

Ci-dessous, quelques unes des formes bien différentes les unes des autres (mais dans le jeu attention aux similitudes !)...



Figure 1

2 - LES CARTES SPÉCIALES : il y a trois types de cartes spéciales et l'action de jeu devient différente lorsque l'une de ces cartes apparaît :



Figure 2

a) - Les flèches tournées vers l'EXTERIEUR : tout le monde joue simultanément.



Figure 3

b) - Les flèches tournées vers l'INTERIEUR : le premier joueur à se saisir du Totem pourra se débarrasser de son paquet de carte au centre de la table.



Figure 4

c) - Les flèches COULEUR : c'est le cas où l'on ne tiendra plus compte des Formes, mais seulement des couleurs. Dans cette figure 4 on ne voit pas vraiment les couleurs, mais reportez-vous aux VRAIES cartes ! Cette carte est annulée dès qu'une action se produit, c'est à dire lorsque le totem tombe ou est attrapé ou si une carte "flèches" différente apparaît. Attention : les duels de symboles sont annulés tant que cette carte est active.

• Les joueurs jouent l'un après l'autre . Ils ne jouent en même temps que lorsque la carte spéciale (Figure 2) apparaît.

- Les joueurs dévoilent une carte devant eux, chacun leur tour, puis la recouvrent au tour suivant, formant ainsi un tas de cartes retournées.
- On ne joue qu'avec une seule main, l'autre ne doit jamais intervenir.
- Les cartes doivent être retournées vers les autres : comme sur ce joli dessin :



- Une partie est faite d'une succession de manches.

Lorsque 2 personnes ont retourné le même symbole, quelle qu'en soit la couleur, le premier des deux qui attrape le totem gagne la manche.

- Le perdant de la manche récupère les cartes retournées de son adversaire, ainsi que les siennes et celles du «pot».

Le but du jeu est de réussir à se débarrasser, le plus vite possible, de toutes ses cartes

LA VIE DE LA JUNGLE

Exemple entre 4 joueurs : Bloch, Zac, Rix & Wagner.

- Bloch retourne la même carte (c'est à dire le même symbole) que Wagner.
 - Zac et Rix ne doivent pas intervenir
 - Bloch attrape le totem avant Wagner.
 - Wagner a perdu, il ramasse toutes les cartes que Bloch a retournées aux tours précédents, celles qu'il a lui même retournées, ainsi que les cartes du pot, s'il y en a (cf. plus loin). Il les met sous son paquet. Pas de chance, rappelez-vous que le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes.

- Les cartes de Zac et Rix restent en jeu.

- C'est à Wagner de recommencer à jouer.

- Autre cas de figure : Wagner croit avoir le même symbole que Bloch mais se trompe (ou intervient dans un duel qui ne le concerne pas). Il attrape le totem ou le fait tomber.
- Wagner ramasse les cartes qu'ont retournées tous les joueurs, y compris les siennes et les cartes du pot s'il y en a.

LES FLÈCHES

I - FLECHES VERS L'EXTÉRIEUR :



Lorsqu'un joueur découvre une carte «Flèches vers l'Extérieur» (voir Figure 2), il compte alors jusqu'à 3. À 3 tous les joueurs (lui compris) retournent une carte en même temps et comparent les symboles. Si rien ne se passe, le joueur placé après celui qui a posé cette carte recommence à jouer.

II - FLECHES VERS L'INTÉRIEUR :



Lorsqu'un joueur découvre la carte «Flèches vers l'Intérieur», tous les joueurs (lui compris) doivent attraper au plus vite le totem. Celui qui remporte le totem met son tas de cartes découvertes au «pot» sous le totem. Ce «pot» sera pour le prochain perdant. C'est ensuite à celui qui a attrapé le totem de commencer à jouer.

III - FLECHES COULEUR :



Lorsqu'un joueur fait apparaître cette carte (elle est en couleur et pour vous en assurer jetez un oeil aux vraies cartes), les duels ne concernent que deux ou plusieurs autres joueurs qui ont devant eux des cartes de couleurs identiques. On ne tient aucun compte de la forme des symboles. Le jeu redevient normal dès qu'une nouvelle carte «Flèches Couleur» est retournée.

Cas particuliers concernant l'apparition de la carte «Flèches vers l'Extérieur» (Figure 2) : trois cas peuvent se présenter :

- 1 • La Carte Flèche apparaît en même temps qu'un duel «normal» entre deux autres joueurs : c'est le joueur le plus rapide qui décide de l'action résolue. (Zac, Rix, Wagner et Bloch retournent leur carte. Une carte «Flèches» apparaît, ainsi qu'un duel entre Zac et Rix. Zac est le premier à se saisir du totem. Il choisit laquelle des deux situations il résout (en fonction de son intérêt, probablement).
- 2 • Lorsque 3 personnes ou plus ont la même carte : les perdants de la manche se partagent les cartes du gagnant ou le gagnant peut décider de répartir comme il le décide ses cartes (et celles du pot) entre les perdants de la manche.
- 3 • Enfin, lorsqu'une nouvelle carte «Flèches vers l'Extérieur» apparaît : elle n'est résolue que si aucune autre situation n'est présente.

Attention : Plus les joueurs sont rapides et synchrones, moins il y a de litiges.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur retourne sa dernière carte, celle-ci reste en jeu pendant que les autres joueurs continuent de jouer. Il n'a pas gagné tant qu'il ne s'est pas débarrassé de sa dernière carte.

CAS PARTICULIER :

- Si la dernière carte retournée par un joueur est la carte «Flèches vers l'Intérieur» (Figure 3) et qu'il n'attrape pas le totem, il ramasse toutes les cartes en jeu et recommence à jouer.
- Si la dernière carte posée par un joueur est la carte «Flèches vers l'Extérieur» ... Bravo ! Il a gagné ! Il met la carte au pot, sous le totem et les autres peuvent continuer à jouer sans lui.

La partie s'achève lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs en lice.

RÈGLES OPTIONNELLES

- Carte «Flèches couleur» :
 - Dans les parties à 3 joueurs, les Cartes «Flèches Couleur» sont écartées. En revanche, lorsque les 3 joueurs ont des cartes de même couleur face visible devant eux, cela fait le même effet que la Carte «Flèches Intérieur».
 - Dans les parties à 4 ou 5 joueurs, la carte est active jusqu'à ce qu'elle soit recouverte.
- Règle anti-émeute : lorsque 2 personnes attrapent le totem en même temps, le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de doigts en contact avec le totem. En cas d'égalité le vainqueur est celui (celle) qui a la main en dessous.
- Règles à 2 joueurs :
 - Les deux mains de chacun des 2 joueurs sont considérées comme des joueurs indépendants. Les joueurs se placent l'un en face de l'autre. Les cartes sont divisées en 4 paquets égaux (un pour chaque main ; 2 joueurs = 4 mains).
 - Les joueurs jouent l'un après l'autre, alternant leurs mains droites et leurs mains gauches. Ça donne donc : 1) main droite du joueur A ; 2) main droite du joueur B ; 3) main gauche du joueur A ; 4) main gauche du joueur B ; etc...(au début, ça fait mal aux neurones, mais après ça va).
 - Si un duel apparaît entre les cartes découvertes des deux joueurs, ce sont les mains concernées qui doivent se saisir du totem. Attention : si un joueur gagne un duel de la main gauche, le perdant ne ramasse que les cartes découvertes de cette main, le gagnant ne peut pas se défausser des cartes de sa main droite (même si ça l'arrange!). Toute erreur est punie comme dans les règles normales. Dans l'exemple, le duel ne concerne que 2) et 3). Si 1) prend le totem, le joueur A ramasse toutes les cartes découvertes et les met sous le tas de sa main droite. Si 2) gagne le duel, le joueur A ramasse uniquement les cartes découvertes de 2) et 3) et les met sous le tas de sa main gauche. Conclusion : le joueur A est un peu nul mais on n'est pas obligé d'être bon à tout.
 - Si un duel apparaît entre les deux mains d'un même joueur, il ne doit pas attraper le totem ! S'il le fait, il doit ramasser toutes les cartes découvertes et les placer dans le paquet de la main fautive.

- La Carte Flèches intérieures : lorsque cette carte tombe, avant d'attraper le totem, réfléchissez bien (mais vite) à la main que vous allez faire intervenir ! C'est évidemment la main qui a le plus de cartes découvertes qui doit réagir !
- La Carte Flèches extérieures : elle fonctionne normalement.
- La Carte Flèches Couleur : dans un premier temps, il vaut mieux écarter cette carte (moi, je dis ça, c'est pour vous éviter de devenir dingue!)
- La partie s'achève lorsque les 2 joueurs sont parvenus à se débarrasser de la totalité d'un de leurs deux paquets. On compte alors les cartes restantes à chacun des 2 joueurs, celui qui en possède le plus perd la partie.

ATTENTION :

La tribalité n'implique pas la violence ! Il est formellement interdit de tenter de gagner par KO en assommant ses adversaires avec le totem. Les gurus laissent l'utilisation pacifique des objets de culte à la responsabilité de la tribu.

RÉSUMÉ DES RÈGLES :

Toutes les cartes sont distribuées face cachée. Chaque joueur à son tour pose une carte. Dès que deux cartes aux dessins identiques (la couleur ne compte pas) sont visibles sur la table, les deux joueurs qui les ont posées doivent aussi rapidement que possible s'emparer du totem placé au centre. Celui qui y parvient donne les cartes qu'il a retournées sur la table au perdant. Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes. Mais attention, les dessins se ressemblent et les pièges sont nombreux. Celui qui s'empare à tort du totem ramasse toutes les cartes posées sur la table. Trois cartes «Flèches» apportent des événements spéciaux durant la partie.

ATTENTION :

Une partie de JUNGLE SPEED jouée avec fair-play et de manière politiquement correcte peut s'avérer totalement insipide, mais plus les joueurs sont rapides et synchrones, moins il y a de litiges.

Alle kaarten worden verdeeld met de speelzijde naar beneden, ledere spel 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, opemen. Drie verschillende kaarten met «pijen» zorgen voor speciale actie tijdens het spel.

O P G E L E T :

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

J u n g l e S p e e d ® i s e e n e n e r g i e k s p e l . . .

G e c r e e e r d d o o r :

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

U t g e g e v e n d o o r :

uitgeverij ASMODEE Editions

91 rue Tabuteau – BP 408 – 78534 BUC Cedex – France

e-mail: asmodee@asmodee.com(Bezoek ook onze website www.asmodee.com)

verdeeld in België door :

Hodin – Leuvensesteenweg 510 b44 – 1930 Zaventem – België

Vervaardigd door:

Carta Mundi

Kijk ook even op de website van de stam:

www.junglespeed.org

J u n g l e S p e e d ® e s t u n j e u . . .

... Qui a été puissamment créé par : « Tom » & « Yako »

(Thomas Vuarchex et Pierric Yakovenko)

... Qui est soigneusement édité par :

ASMODEE Editions

91 rue Tabuteau – BP 408 – 78534 BUC Cedex – France

e-mail : asmodee@asmodee.com(Visitez notre site Internet : www.asmodee.com)

et distribué au Benelux par :

Hodin – Leuvensesteenweg 510 b44 – 1930 Zaventem – Belgique

... Et pour finir il est extrêmement fabriqué par Carta Mundi en Belgique

Et pour rencontrer la tribu sur son site complètement web, c'est au :

www.junglespeed.org

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-opstandregel: 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). Dit

- 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 vanzelf beter).

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 die 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 spel er zich een duel af tussen 2 en 3). Als 1) de totem grijpt, neemt speler A alle open kaarten en legt 2) en onder 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 rechterhand. Conclusie: speler A brengt er eigenlijk 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 gedaan 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 met de gekleurde pijlen: we raden aan deze kaart in deze versie van het spel te verwijderen om onmogelijkheden en zenuwslappende toestanden te vermijden...
- Het spel is afgelopen wanneer 2 spelers een geslaagd zijn alle kaarten uit één van beide stapeltjes kwijt te spelen. De resterende kaarten van de 2 spelers worden geteld en diegene die de meeste heeft, verliest het spel.

OPLEET!

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 vereniging over aan de verantwoordelijken! Huid van de stam.

• 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 en 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 bekommt 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» omdraait (zie Figuur 2), telt hij tot 3. Op 3 draaien alle spelers (hijzelf inbegrepen) een kaart om en vervolgens 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» omdraait, 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 binnen» (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 en 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 synchroneer hun kaarten omdraaien, hoe minder er getuzied wordt.

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 overeenkomst!



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: ledereen legt tegelijkertijd een kaart neer.
- b) - De pijlen zijn naar **BINNEN** gericht: ledereen 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 klokgewijs. Ze spelen enkel tegelijk als de speciale kaart verschijnt (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».

HÉT DOEL VAN HÉT SPEL IS ER IN TE SLAGEN AL ZIJN KAARTEN ZO SNEL MOGELIJK KWIJT TE SPELEN

HÉT LEVEN IN DE JUNGLE

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