



# SPELREGELS

Een spel van Tom & Yako

### Credits

Gecreëerd door: Tom Vuarchex, Pierrick Yakhovko  
Jungle Speed is a trademark of Asmodee Group  
bezoek ons op: [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

Bekijk ook: [www.junglespeed.com](http://www.junglespeed.com)  
en op Facebook: [@junglespeed](https://www.facebook.com/junglespeed)



# JUNGLE SPEED® IS EEN SPEL VOOR 2 TOT 10 SPELERS. VANAF 7 JAAR.

**1**

## DE WET VAN DE JUNGLE (Doel van het spel)

De eerste speler die al zijn kaarten wegspelt wint het spel.

## VOORBEREIDING

Verdeel de 70 kaarten, gedekt, zo gelijk mogelijk (de spelers kijken niet naar hun kaarten). Elke speler vormt zijn eigen stapel. Plaats de totem in het midden van de tafel.

## DIALECT

In deze spelregels betekenen de volgende woorden:

- **STAPEL:** de gedekte kaarten van een speler;
- **AFLEGSTAPEL:** de 'open' kaarten van een speler;
- **POT:** de stapel kaarten die onder de totem ligt.

## HET SPEL KAN BEGINNEN

De spelers draaien ieder om de beurt, volgens de wijzers van de klok, de bovenste kaart van hun stapel op hun aflegstapel. Als het opnieuw zijn beurt is dan draait hij zijn kaart om en legt deze op zijn vorige, omgedraaide, kaart. Zo wordt zijn aflegstapel gevormd.

Spelers mogen slechts met één hand spelen, hun andere hand mag nooit gebruikt worden (tenzij om eventueel de stapel vast te houden).

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

**2**

## DUEL

Als 2 spelers een kaart met hetzelfde symbool omdraaien (ongeacht de kleur), vindt er een duel plaats. De eerste van hen die de totem grijpt, wint het duel. De andere spelers moeten zich afzijdig houden. De verliezer krijgt de afgelegde kaarten van zijn tegenstander, evenals zijn eigen afgelegde kaarten en de eventuele kaarten in de pot (zie verder). De speler legt ze gedekt onder zijn stapel. 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). Dan wint de speler die als eerste de totem grijpt, de ronde.

Elke verliezer van het duel neemt zijn eigen aflegstapel en de winnaar verdeelt de kaarten van zijn aflegstapel en de pot onder de verliezers. Zolang de zichtbare kaart van een aflegstapel niet bedekt is, kan ze een duel uitlokken.

## FOUT 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 en tevens de kaarten die zich in de pot bevinden.

## SLIM ZIJN IS EEN GOEDE ZAAK, MAAR ONEERLIJK ZIJN NIET!

**3**

Als er een discussie is over wie als eerste de totem gegrepen heeft, heeft het geen enkele zin om de totem met kracht naar je toe te trekken. Probeer eerst te bepalen wie de meeste vingers rond de totem heeft. Bij een gelijkspel is de speler die de totem het laagst vasthoudt, de winnaar. Als de totem van de tafel valt, is de ronde ongeldig.

## SPECIALE KAARTEN

Speciale kaarten wijzigen het spelverloop.



### PIJLEN NAAR BINNEN

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



### PIJLEN NAAR BUITEN

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

**4**

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.

## VARIANT VOOR DRIE SPELERS

Indien een speler een kaart omdraait en de 3 kaarten bovenop de aflegstapels dezelfde kleur hebben, moeten de spelers handelen alsof een kaart 'Pijlen naar binnen' 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 worden in 4 gelijke stapeltjes verdeeld. Eén set per hand. De spelers spelen om de beurt, afwisselend van één hand naar de andere:

- Speler A: Rechterhand 1
- Speler B: Rechterhand 2
- Speler A: Linkerhand 3
- Speler B: Linkerhand 4



En zo verder... Als er een duel plaatsvindt, moeten de handen in kwestie de totem grijpen. 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 je goede hand (de hand met de grootste aflegstapel).

Het spel eindigt:

- Wanneer beide spelers erin slagen alle kaarten uit één van hun stapeltjes kwijt te spelen. Dan tellen ze de overgebleven kaarten. De speler met de minste kaarten wint het spel; OF
- Wanneer een speler de kaarten van zijn beide stapels kan kwijtspelen.

Alle andere regels blijven hetzelfde.

## VARIANT VOOR ÉÉN SPELER

Bestaat niet! Roep een stam samen, speel met elkaar en volgens de geldende regels.

**5**