

Jungle speed « mots de la même famille » - Règle de jeu

Nombre de joueurs : 3 à 5

But du jeu : Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes le plus vite possible !

Préparation : les cartes sont mélangées et distribuées entre tous les joueurs. En cas de répartition inégale des cartes, on commencera le tour de jeu par le joueur qui en a reçu le plus.

Début du jeu : Les 80 cartes sont équitablement distribuées aux joueurs, faces cachées. Elles forment une pile. Le totem (bouchon) est placé au milieu de la table.

Le premier joueur retourne la première carte de sa pile. Puis c'est au tour du deuxième joueur, puis du troisième, etc.

Lorsque deux joueurs ont retourné une carte représentant des mots de la même famille le premier des deux qui s'empare du totem gagne le duel. Le perdant récupère les cartes retournées de son adversaire, ainsi que les siennes et celles du « pot », s'il y en a. Ensuite, il recommence à jouer.

Lorsque deux 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 qui a la main en dessous.

Si un joueur attrape le totem alors qu'il n'avait pas à le faire ou le fait tomber, il ramasse toutes les cartes retournées sur la table, celles de tous les joueurs et celles du pot.

Attention, les joueurs ne jouent qu'avec une seule main pour retourner les cartes et attraper le totem, l'autre ne doit jamais intervenir. De plus, les joueurs retournent leurs cartes vers les autres, une à une, devant eux, chacun leur tour, pour former une pile de cartes.

Cartes spéciales : Il existe deux types de cartes spéciales différentes

Flèche vers l'extérieur : tout le monde doit retourner une carte simultanément (il est conseillé de compter jusqu'à 3). Si, à ce moment il y a un duel, il faut le résoudre. Si rien ne se passe, le joueur placé après celui qui a posé cette carte recommence à jouer.

Flèche vers l'Intérieur : tous les joueurs doivent s'emparer du totem. Celui qui gagne pose sa pile de cartes découvertes au « pot » sous le totem. Ce « pot » sera pour le prochain perdant. C'est ensuite à ce même joueur de rejouer. C'est le seul cas où le gagnant recommence à jouer.

Fin du jeu : Lorsqu'un joueur retourne sa dernière carte, elle reste au sommet de sa pile pendant que les autres joueurs continuent de jouer. Il ne gagne que lorsqu'il s'est débarrassé de sa pile de cartes découvertes.