

SOCIÉTÉ

Jungle Speed : règles du jeu (totem, duels, cartes spéciales)

Mis à jour le 13 juillet 2026

Totem, défausse simultanée, duels sur symboles identiques et cartes spéciales : les règles du jeu de rapidité expliquées.

Le Jungle Speed est un jeu de rapidité et d'observation où un totem en bois trône au centre de la table. Chacun retourne ses cartes à tour de rôle sur sa pile visible et, dès que deux cartes retournées montrent le même symbole, les deux joueurs concernés s'affrontent : le plus rapide à attraper le totem gagne le duel, le plus lent ramasse les cartes. Toute la difficulté vient des symboles presque identiques, faits pour piéger l'œil. Le premier à se débarrasser de toutes ses cartes gagne. Ce guide reprend les règles de l'éditeur Asmodee.

Objectif et matériel Objectif : être le premier joueur à ne plus avoir aucune carte.

Matériel : un totem en bois et un jeu de 80 cartes. Les cartes portent des symboles colorés, dont plusieurs paires de dessins très ressemblants (flèches d'épaisseur différente, cercles concentriques en nombre variable), ainsi que des cartes spéciales.

Joueurs : 2 à 8. À partir de 7 ans. **Durée** : 15 minutes environ.

Mise en place

Placez le totem au centre de la table, à portée de tous.

Mélangez les 80 cartes et distribuez-les toutes, face cachée, également entre les joueurs. Chacun forme une pile qu'il garde face cachée devant lui, sans la regarder.

Déroulement À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur retourne la carte du dessus de sa pile cachée pour la poser, face visible, sur sa propre pile de jeu. Le geste doit se faire d'un coup sec, en retournant la carte vers l'extérieur pour ne pas la voir avant les adversaires.

Dès que deux cartes visibles posées devant deux joueurs montrent le même symbole, ces deux joueurs entrent en duel : ils doivent attraper le totem le plus vite possible. La couleur des symboles n'a aucune importance pour un duel ordinaire : seule la forme du dessin compte.

Le perdant du duel (le plus lent) récupère la pile de cartes visibles du gagnant, ainsi que sa propre pile visible, et glisse le tout sous sa pile cachée. Le jeu reprend au joueur suivant.

Attention aux symboles piégeux Le cœur du jeu tient aux symboles quasi identiques : deux flèches presque de la même épaisseur, deux entrelacs très proches, des cercles au nombre légèrement différent. Attraper le totem alors que les symboles ne sont pas exactement les mêmes est une faute : le joueur qui se trompe ramasse les cartes visibles de tous les joueurs et les ajoute sous sa pile.

Les cartes spéciales Certaines cartes déclenchent des situations collectives (détails pouvant varier selon l'édition) :

Flèches de couleur : les duels de symboles sont momentanément suspendus. Tous les joueurs dont la carte visible partage la même couleur foncent alors sur le totem.

Flèches vers l'intérieur : tous les joueurs, sans exception, se ruent sur le totem. Le dernier à l'attraper ramasse les défausses en jeu.

Flèches vers l'extérieur : tous les joueurs retournent une carte simultanément, comme un tour normal joué en même temps par tout le monde.

Fin de la partie Un joueur qui a retourné toutes les cartes de sa pile cachée, puis remporté ou évité les duels jusqu'à ne plus avoir de carte du tout, quitte la partie comme vainqueur. On peut poursuivre pour déterminer le classement des suivants, ou s'arrêter au premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes.

Bien tenir le totem et éviter les fautes Le totem se saisit d'un geste franc, d'une seule main, entre le pouce et les doigts. Quelques règles de fair-play évitent les litiges autour de la table :

On ne protège pas le totem en gardant la main dessus ou juste au-dessus : il doit rester accessible à tous.

Lors d'un duel, si deux mains arrivent presque en même temps, celle qui touche le totem en premier et le maintient l'emporte : c'est souvent au groupe d'arbitrer.

Un joueur qui fait tomber le totem, même par accident, ramasse toutes les cartes visibles de la table.

Retourner ses cartes bien vers l'extérieur garantit que personne ne les voit avant les autres : c'est une question d'équité.

Conseils de stratégie

Gardez la main proche du totem sans le toucher : quelques centimètres gagnés font la différence dans un duel serré.

Mémo­ri­sez les symboles pié­geux. Prendre le temps, en début de partie, de bien distinguer les flèches épaisses des fines vous évitera des fautes coûteuses.

Restez concentré sur toutes les piles. Un duel peut opposer n'importe quels deux joueurs, pas seulement vos voisins immédiats.

Ne vous précipitez pas. Attraper le totem sur une fausse ressemblance vous fait ramasser toutes les cartes visibles : la prudence est parfois plus rentable que la vitesse.

Anticipez les cartes spéciales qui font jouer tout le monde en même temps : gardez un réflexe prêt.

Variantes courantes

Duel à la couleur : pour compliquer, on peut convenir que la couleur compte aussi lors des duels ordinaires (variante experte).

Édition famille ou junior : des versions simplifiées réduisent le nombre de symboles pié­geux pour les plus jeunes.

Grand groupe : des extensions permettent de jouer à plus de 8 joueurs.

Erreurs fréquentes des débutants

Attraper le totem sur une couleur identique alors que seul le symbole compte en duel ordinaire.

Retourner sa carte vers soi, ce qui donne un avantage déloyal en la voyant avant les autres.

Confondre deux symboles piégeux et récolter toutes les cartes visibles en pénalité.