

Règles



JUNGLE WEB

COMPOSANTS

- 57 cartes de jeu carrées avec 9 symboles par carte
- 1 sablier de 1 minute
- 8 cartes « questions » rectangulaires
- 5 cartes « challenges » rectangulaires
- 8 grandes fiches avec la liste des icônes du jeu
- 1 fiche explicative des applications
- 1 brochure « solutions aux challenges »
- Les règles du jeu
- Un ordinateur/smartphone avec une connexion internet à proximité est souhaitable, mais pas indispensable
- 1 grelot

Remarque : le jeu est bilingue (français/néerlandais). Certains composants du jeu sont donc dupliqués en néerlandais. Il ne faut pas en tenir compte pour le déroulement du jeu en français.

NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 20

DÉBUT DE PARTIE

Diviser le paquet de cartes de jeu en deux piles plus ou moins égales et les placer -symboles invisibles- au centre de la table. Mettre les grandes fiches icônes à disposition des joueurs. Les parcourir et clarifier les termes et symboles ensemble avant de jouer. Si nécessaire, consulter la fiche explicative des applications pour une description concise de chaque application.

Chaque carte se compose d'icônes et au centre soit d'un point d'interrogation « ? » (pour une QUESTION) soit d'un petit monstre. Les cartes ont toujours une et une seule icône en commun. Designier un maître du jeu qui régulera la fréquence des challenges à l'aide du grelot.

BUT DU JEU

Avoir le maximum de cartes de jeu en fin de partie.

PRINCIPES

Chacun à son tour, les joueurs retournent la première carte des deux tas afin que les symboles des deux cartes soient visibles.

- Les joueurs doivent identifier le plus rapidement possible l'icône commune aux deux cartes (sauf la question « ? » ou le petit monstre qui se trouvent au centre).
- Le premier joueur à trouver l'icône commune tape sur le tas le plus proche en annonçant à voix haute l'icône commune. S'il se trompe, les autres joueurs peuvent encore tenter leur chance.
- Si la réponse du joueur est correcte, deux possibilités s'offrent au joueur :

1. **Un point d'interrogation « ? » figure au centre de chacune des deux cartes.** Dans ce cas, la personne à droite du joueur pioche une carte question, lit une question à voix haute et retourne le sablier. Si le joueur répond correctement à la question dans le temps imparti (sablier), il peut prendre et conserver une carte d'un des deux tas et la partie continue.
2. **Un point d'interrogation « ? » figure au centre d'une des deux cartes et un petit monstre sur l'autre OU un petit monstre figure au centre de chacune des deux cartes.** Dans ce cas, le joueur prend une carte d'un des deux tas et la partie continue.

Si une connexion internet est disponible, le maître du jeu peut activer le grelot pour introduire des CHALLENGES. Quand le grelot retentit, la partie s'arrête temporairement et les joueurs tentent de répondre aux challenges. Le maître du jeu a la liberté d'introduire un challenge lorsqu'il le souhaite, mais il est important de veiller à maintenir un rythme régulier dans le jeu. Deux cas de figure se présentent à nouveau :

1. Il y a plusieurs appareils connectés (ordinateur ou smartphone) à proximité. Dans ce cas, le challenge peut être réalisé par autant de joueurs qu'il y a d'appareils connectés. Le maître du jeu veillera à ce que les appareils connectés soient suffisamment échangés durant la partie pour que tout le monde ait l'occasion de participer aux challenges. Le joueur qui aura résolu le challenge le plus rapidement pourra prendre et conserver une carte d'un des deux tas et la partie continue.
2. Il n'y a qu'un seul appareil connecté à proximité. Dans ce cas, la personne assise à gauche du maître du jeu tentera de réaliser le premier challenge. Au challenge suivant, ce sera son voisin de gauche (et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre). Si le joueur réussit le challenge dans le temps imparti (sablier), il peut prendre et conserver une carte d'un des deux tas et la partie continue.

Après chaque challenge, la partie reprend là où les joueurs l'avaient laissée. Si le joueur répond mal à une question ou ne parvient pas à réaliser un challenge dans le temps imparti, il doit remettre une de ses cartes précédemment gagnée dans un des deux tas au centre de la table.

Bon amusement!

Spelregels



BENODIGDHEDEN

- 57 vierkante speelkaarten met 9 symbolen per kaart
- 1 zandloper van 1 minuut
- 8 rechthoekige vraagkaarten
- 5 rechthoekige uitdagingenkaarten
- 8 grote kaarten met een overzicht van de spelpictogrammen
- 1 fiche met meer uitleg per app
- 1 bijhorend boekje met de oplossingen per uitdaging
- De spelregels
- Een computer/smartphone met internetverbinding in de buurt is wenselijk, maar niet noodzakelijk.
- 1 bel

Let op : het spel is tweetalig (Frans/Nederlands). Sommige onderdelen van het spel zijn daarom in het Nederlands gedupliceerd. Als je het spel in het Frans speelt, hoef je hier geen rekening mee te houden.

AANTAL SPELERS: 2 tot 20

BEGIN VAN HET SPEL

Verdeel de vierkante speelkaarten in twee min of meer gelijke stapels en leg ze met de pictogrammen naar beneden in het midden van de tafel. Geef de grote kaarten met het overzicht van de spelpictogrammen aan de spelers. Overloop deze kaarten voor het begin van het spel en zorg ervoor dat iedereen de termen en pictogrammen begrijpt. Raadpleeg indien nodig het blad met meer uitleg over de apps voor een beknopte beschrijving.

Elke speelkaart bevat verschillende pictogrammen. In het midden staat bovendien een vraagteken '?' (voor een VRAAG) of een monster. De verschillende kaarten hebben telkens maar één pictogram gemeenschappelijk. Duid een spelleider aan die de uitdagingen met behulp van de bel in de gaten houdt

DOEL VAN HET SPEL

Zo veel mogelijk speelkaarten hebben aan het einde van het spel.

HET VERLOOP VAN HET SPEL

De spelers draaien om beurten de bovenste kaart van beide stapels om, zodat de symbolen erop zichtbaar zijn.

- De spelers moeten zo snel mogelijk het pictogram vinden dat beide kaarten gemeen hebben (op het vraagteken '?' en het monster in het midden na).
- De eerste speler die het gemeenschappelijke pictogram vindt, klopt op de dichtstbijzijnde stapel en zegt luidop het gemeenschappelijke pictogram. Is het antwoord fout? Dan mogen de andere spelers opnieuw proberen.

- Is het antwoord correct, dan zijn er twee mogelijkheden:

1. **Beide kaarten hebben een vraagteken '?' in het midden.** In dat geval neemt de persoon rechts van de speler een vraagkaart, leest de vraag luidop voor en draait de zandloper om. Als de speler de vraag binnen de tijdslimiet (zandloper) correct beantwoordt, mag hij één kaart van een van de twee stapels bijhouden. Het spel gaat gewoon verder.
2. **De ene kaart heeft een vraagteken '?' in het midden, terwijl er op de andere kaart een monster staat OF beide kaarten hebben een monster in het midden.** In dat geval neemt de speler één kaart van een van de twee stapels en gaat het spel verder.

Als er een internetverbinding is, kan de spelmeester de bel laten rinkelen om UITDAGINGEN aan te kondigen. Zodra de bel rinkelt, stopt het spel tijdelijk en proberen de spelers de uitdaging te winnen. De spelmeester mag een uitdaging aankondigen wanneer hij dat wil, maar het is wel belangrijk dat het spel op een evenwichtige manier gespeeld wordt. Er zijn opnieuw twee scenario's mogelijk:

1. Er zijn verschillende apparaten (computer of smartphone) in de buurt met internet verbonden. In dat geval kunnen evenveel spelers als er apparaten zijn deelnemen aan de uitdaging. De spelmeester zorgt ervoor dat de apparaten regelmatig worden doorgegeven tijdens het spel, zodat iedereen de kans krijgt om deel te nemen aan de uitdagingen. De speler die de uitdaging het snelst heeft opgelost, mag één kaart van een van de twee stapels nemen en bijhouden. Het spel gaat weer verder.
2. Er is slechts één apparaat in de buurt verbonden. In dat geval mag de persoon die links van de spelmeester zit de uitdaging als eerste voltooien. Bij de volgende uitdaging gaat deze kans naar zijn buurman links (en zo verder, met de klok mee). Als de speler de uitdaging binnen de tijdslimiet (zandloper) voltooit, mag hij één kaart van een van de twee stapels nemen en bijhouden. Het spel gaat daarna weer verder.

Na elke uitdaging wordt het spel hervat op het punt waar de spelers waren gebleven. Als een speler een vraag verkeerd beantwoordt of een uitdaging niet binnen de tijdslimiet voltooit, moet hij één van zijn eerder gewonnen kaarten terugleggen op een van de twee stapels in het midden van de tafel.

Veel plezier!