

ZASADY GRY

AUTORZY: TOM I YAKO

JUNGLE SPEED® TO GRA DLA 2-10 GRACZY (A NAWET WIĘCEJ!) W WIEKU OD 7 LAT.

PRAWO DŻUNGLI

Celem gry jest bycie pierwszym graczem, który pozbędzie się wszystkich swoich kart i dzięki temu wygra!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przetasujcie wszystkie 70 kart i rozdajcie rewersami do góry pomiędzy graczy (po równo, o ile to możliwe), w ten sposób każdy z nich będzie miał własny stos zakrytych kart. Gracze nie zaglądają do swoich kart, aby zachować powagę ceremonii.
Totem stawiany jest na środku stołu i wszyscy oddają mu pokłon.

SŁOWNICZEK

Czytając poniższe zasady, możesz natknąć się na następujące określenia:

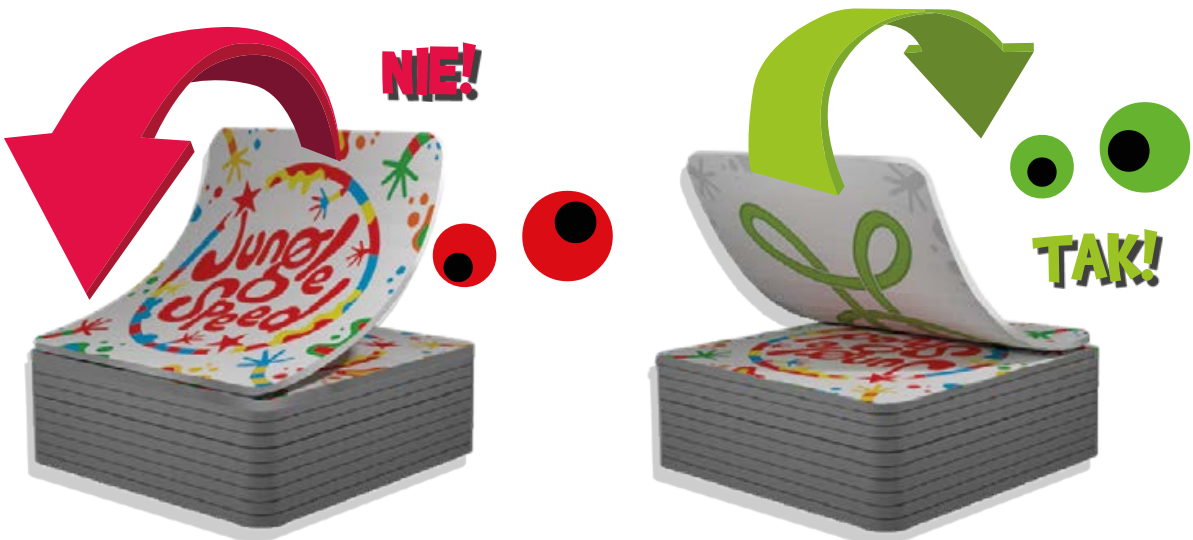
- **STOS KART ODKRYTYCH** – odkryte karty znajdujące się przed każdym z graczy;
- **KARNIAK** – odkryte karty znajdujące się pod totemem;
- **POJEDYNEK** – test refleksu 2 lub większej liczby graczy.
- **STOS KART ZAKRYTYCH** – zakryte karty znajdujące się przed każdym z graczy;

GRA SIĘ ROZPOCZYNA!

W kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od rozdającego, gracze po kolei odkrywają po 1 karcie ze swojego stosu kart zakrytych i kładą odkryte przed sobą. W swojej następnej turze każdy gracz odkrywa kolejną kartę i umieszcza ją na stosie kart odkrytych.

Każdy z graczy może używać tylko jednej ręki do odkrywania kart. Druga ręka nie będzie używana, można ją położyć na stole w pobliżu stosu zakrytych kart (ewentualnie przytrzymywać nią swój stos kart zakrytych, jeśli zajdzie taka potrzeba).

Karta musi być odkrywana w kierunku innych graczy, jak pokazano na rysunku.



POJEDYNEK

Za każdym razem, gdy na odsłoniętych kartach 2 graczy widać ten sam symbol (niezależnie od koloru), rozpoczyna się Pojedynek.

Pierwszy z tych graczy, który złapie totem, wygrywa Pojedynek. Pozostali gracze nie mogą się wtrącać. Osoba, która przegrała Pojedynek, musi wziąć odkryte karty swoje i przeciwnika oraz ewentualne karty z Karniaka (zob. następna strona). Kładzie je zakryte pod swoim stosem kart zakrytych.

Gra zostaje wznowiona od osoby, która przegrała Pojedynek.

Niektóre karty specjalne (zob. następna strona) mogą wywołać Pojedynek pomiędzy większą liczbą graczy. Zgodnie z zasadami gracz, który jako pierwszy złapie totem, wygrywa Pojedynek.

Jeśli jest kilku przegranych, każdy z nich zabiera swoje odkryte karty, a zwycięzca dzieli swoje odkryte karty oraz karty z Karniaka pomiędzy przegranych wedle własnego uznania.

Pojedynki są wywołane za każdym razem, gdy na stole pojawiają się 2 karty o takim samym symbolu.

Uważajcie! Niektóre symbole wydają się identyczne na pierwszy rzut oka, jednak różnią się od siebie szczegółami.



ZWYCIĘSTWO W POJEDYNKU TO MIARA PRĘDKOŚCI, NIE SIŁY!

Jeśli jest wątpliwość co do tego, kto jako pierwszy złapał totem, nie ma sensu, aby gracze wyrywali go sobie z rąk jak małpy banana. Zwycięzcą jest gracz, którego więcej palców dotyka totemu, a w przypadku remisu gracz, którego ręka jest niżej na totemie. Jeśli totem został przypadkiem strącony ze stołu, Pojedynek jest anulowany i gra toczy się dalej.



POMYŁKI

Totem jest święty. Pomyłki muszą być ukarane! Gracz, który chwyci totem w wyniku pomyłki, musi wziąć wszystkie karty odkryte przez pozostałych graczy oraz karty z Karniaka. Jeżeli gracz przewróci lub upuści totem, kara jest ta sama.



KARTY SPECJALNE

Karty specjalne zmieniają zasady gry.

STRZAŁKI DO ŚRODKA



Wszyscy gracze muszą spróbować chwycić totem. Gracz, któremu się uda zrobić to jako pierwszemu, odkłada swoje odkryte karty do Karniaka (pod totem) i wznawia grę.

STRZAŁKI NA ZEWNĄTRZ



Wszyscy gracze jednocześnie odkrywają wierzchnią kartę ze swojego stosu kart zakrytych. Jeśli wystąpią takie same symbole, to natychmiast rozpoczyna się Pojedynek. Jeżeli nie został wywołany żaden Pojedynek, gracz, który odkrył tę kartę, kontynuuje grę i odkrywa następną kartę.

Uwaga! Aby upewnić się, że wszyscy odkryją karty jednocześnie, najlepiej głośno liczyć „trzy, cztery…”.



WYJAŚNIENIA

Jeśli „Strzałki na zewnątrz” spowodują:

• pojawienie się kolejnej karty „Strzałki na zewnątrz”, to ma ona taki sam efekt, chyba że został wywołany Pojedynek;

• pojawienie się karty „Strzałki do środka” i normalnego Pojedynku w tym samym czasie – gracz, który złapał totem, decyduje, czy rozstrzyga kartę specjalną, czy Pojedynek;

• kilka Pojedynków w tym samym czasie – gracz, który złapał totem, decyduje, który Pojedynek jest ważny, pozostałe są anulowane.



KONIEC GRY

Gdy któryś z graczy odkryje swoją ostatnią kartę, pozostali gracze kontynuują normalnie grę. Ten gracz wygra dopiero wtedy, gdy pozbędzie się swoich odkrytych kart, wygrywając Pojedynek. Gdy to się zdarzy, jest on ogłaszany zwycięzcą przy dzikim aplauzie tłumów!



WYJĄTKI

• Jeśli ostatnią odsłoniętą kartą są „Strzałki do środka” i gracz nie złapie totemu, musi zebrać karty odkryte wszystkich graczy i ułożyć je zakryte u siebie (zwycięzca tego Pojedynku nie oddaje swoich kart do Karniaka). Gra toczy się dalej, począwszy od tego gracza (prawie zwycięzcy, prawdopodobnie rzucającego przekleństwami).

• Jeśli ostatnią odsłoniętą kartą są „Strzałki na zewnątrz”, gracz wygrywa.

WARIANT DLA 3 GRACZY

Gdy gracz odkryje kartę, a na stosach kart odkrytych wszystkich graczy pojawią się karty tego samego koloru, muszą oni zagrać tak, jakby właśnie pojawiła się karta „Strzałki do środka”.

WARIANT DLA 2 GRACZY

Każdy z graczy gra obiema rękami oddzielnie. Każda ręka każdego gracza jest niezależna i ma własny stos kart! Usiądźcie naprzeciwko siebie i podzielcie wszystkie karty na 4 równe stosy kart zakrytych. Gracze grają jeden po drugim, zmieniając ręce.

Kolejność wygląda następująco:

- Gracz A – prawa ręka 1
- Gracz B – prawa ręka 2
- Gracz A – lewa ręka 3
- Gracz B – lewa ręka 4



I tak dalej… Jeśli zostaje wywołany Pojedynek, tylko odpowiednie ręce mogą łapać totem i tylko karty z ich stosów są zabierane. Jeśli Pojedynek jest wywołany przez 2 ręce tego samego gracza, NIE MOŻE on chwycić totemu.

Gdy pojawia się karta „Strzałki do środka”, dobrym pomysłem jest złapanie totemu ręką, która ma większy stos kart odkrytych, które zostaną wysłane do Karniaka. Oczywiście łatwiej powiedzieć niż zrobić.

Gra się kończy, gdy:

• obaj gracze pozbyli się po jednym ze swoich stosów kart zakrytych. Gracze zliczają wtedy pozostałe karty i wygrywa ten, kto ma ich mniej.

ALBO

• jeden z graczy pozbył się stosów kart zakrytych z obu rąk.

Pozostałe reguły nie ulegają zmianom.



WARIANT DLA I GRACZA

Znajdź kumpli, zbierz ekipę i naucz ich grać w „Jungle Speed”!

Opracowanie
Autorzy: Tom i Yako (Thomas Vuarchex i Pierric Yakovenko)
Ilustracje: SKWAK
Odwiedź nasze strony: www.asmodee.com i www.wydawnictworebel.pl

Więcej szczegółów o grze na www.junglespeed.com i @Junglespeed