



ZASADY GRY

Jungle Speed © to gra dla 2-10 graczy
(a nawet więcej!) w wieku od 7 lat.



HISTORIA

Jungle Speed został wynaleziony około 3000 lat temu w subtropikalnej Szybkopotamii przez plemię Abulubulu.



Abulubulu wybierali swojego wodza w tradycyjnej grze rozgrywanej przy pomocy liści eukaliptusa. Zasady gry były przekazywane najgłębszej tajemnicy, z pokolenia na pokolenie, aż Tom i Yoko, ostatni dumni potomkowie plemienia Abulubulu postanowili przekazać je światu.



WÓDZ MOŻE BYĆ TYLKO JEDEN

Celem gry jest bycie pierwszym graczem, który pozbedzie się wszystkich swoich kart i zostanie wodzem Abulubulu.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przetasujcie wszystkie 80 kart i rozdajcie po równo (na ile to możliwe) pomiędzy graczy, rewersem do góry, w ten sposób każdy z nich będzie miał własny stos zakrytych kart. Gracze nie zagląдают do swoich kart, aby zachować powagę ceremonii. Totem stawiany jest na środku stołu i wszyscy oddają mu pokłon.



ROZMÓWKI ABULUBAŃSKO-POLSKIE

Czytając poniższe zasady możesz natknąć się na następujące określenia:

- **Stos kart zakrytych:** zakryte karty znajdujące się przed każdym z graczy;
- **Stos kart odkrytych:** odkryte karty znajdujące się przed każdym z graczy;
- **Karniak:** odkryte karty znajdujące się pod totemem;
- **Pojedynek:** test refleksu dwóch lub więcej graczy.

GRA ROZPOCZYNA SIĘ!

W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając od rozdającego, gracze po kolei odkrywają po jednej karcie ze swojego stosu kart zakrytych i kładą odkrytą przed sobą. Karta musi być odkrywana w kierunku innych graczy, jak pokazano na rysunku.

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.

ŹLE!



DOBRE!



POJEDYNEK

Za każdym razem, gdy odłożone karty dwóch graczy pokazują 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. Kładzie je zakryte, pod swoim stosom kart zakrytych.

Gra zostaje wznowiona, rozpoczynając od osoby, która przegrała Pojedynek.

Niektóre karty specjalne (zobacz dalej) mogą wywołać Pojedynek pomiędzy większą liczbą graczy. Tak jak normalnie, gracz, który jako pierwszy złapie totem, wygrywa Pojedynek.

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

Pojedynki mogą być wywołane za każdym razem, gdy na stole pojawiają się dwie 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!

Jeżeli jest wątpliwość co do tego kto złapał totem pierwszy, nie ma sensu aby gracze wrywali go sobie z rąk jak mały banana. Zwycięzcą jest gracz, którego więcej palców dotyka totemu, a w przypadku remisu, gracz którego ręka jest niżej na totemie. Jeżeli totem został przypadkiem potrącony 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 nie wywołują pojedynków, ale zmieniają zasady gry.

STRZAŁKI DO ŚRODKA: ULA LALA!



Wszyscy gracze muszą spróbować chwycić totem. Ten komu się uda, odkłada swoje karty odkryte do Karniaka (pod totem) i wznawia grę.

KOLOROWE STRZAŁKI: AJAJAJ!



Gdy ta karta pojawia się, Pojedynki są wywoływane przez takie same kolory, a nie symbole – być może jakiś pojedynek rozpocznie się od razu po jej wyłożeniu! Efekt tej karty przestaje działać (tzn. Pojedynki są znów wywoływane przez symbole) kiedy wydarzy się jedna z trzech rzeczy: totem upadnie, wywołany zostanie jakiś Pojedynek lub pojawi się inna karta specjalna.



KONIEC GRY

Gdy gracz odkryje swoją ostatnią kartę, pozostali gracze kontynuują normalnie grę. Ten gracz wygra dopiero jeżeli pozbedzie się swoich kart odkrytych wygrywając Pojedynek. Gdy to się zdarzy, jest on ogłaszany zwycięzcą i mianowany wodzem plemienia oraz Super Guru przy dzikim aplauzie tłumów!

Zasada opcjonalna: Pozostali gracze mogą kontynuować rozgrywkę, aby ustalić ważność innych członków plemienia w hierarchii.

WYJĄTKI:

- Jeżeli ostatnią odstoniętą 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);
- Jeżeli ostatnią odstoniętą kartą są "Kolorowe strzałki", karta nie ma efektu, gracz zbiera wszystkie karty odkryte ze stołu i gra jest kontynuowana;
- Jeżeli ostatnią odstoniętą kartą są "Strzałki na zewnątrz", gracz wygrywa.

WARIANT DLA 3 GRACZY: Karty "Kolorowe strzałki" są usuwane z gry. Jednak za każdym razem gdy na stosach kart odkrytych wszystkich graczy pojawią się karty tego samego koloru, muszą one zagrać tak, jakby właśnie pojawiła się karta "Kolorowe strzałki".

WARIANT DLA 2 GRACZY: Każdy z graczy gra obiema rękami oddzielnie. Każda ręka każdego gracza jest niezależna i posiada własny stos kart! Karty "Kolorowe strzałki" są usuwane z gry, a pozostałe dzielone na 4 równe stosy kart zakrytych. Gracze grają jeden po drugim, zmieniając ręce.

Kolejność wygląda następująco:

- prawa ręka gracza 1;
- prawa ręka gracza 2;
- lewa ręka gracza 1;
- lewa ręka gracza 2.

I tak dalej...

Jeżeli wywołany jest Pojedynek, tylko odpowiednie ręce mogą łąpać totem i tylko karty z tych stosów są zabierane. Jeżeli Pojedynek jest wywołany przez dwie ręce tego samego gracza, NIE MOŻE on chwycić totemu. Kiedy pojawia się karta "Strzałki do środka", dobrym pomysłem jest złapanie totemu ręką, która ma większy stos kart odkrytych, które zostaną wystane do Karniaka. Oczywiście – łatwiej powiedzieć niż zrobić.

Gra kończy się gdy: obaj gracze pozbyli się po jednym ze swoich stosów kart zakrytych lub jeden z graczy pozbył się stosów kart zakrytych z obu rąk. Gracze zliczają wtedy pozostałe karty i wygrywa ten, kto ma ich mniej.

Pozostałe reguły nie ulegają zmianie.

WARIANT DLA 1 GRACZA: Znajdź kumpła, zbiierz ekipę i naucz ich grać w Jungle Speed!

Jeżeli zakupiłeś jakiś z dodatków do Jungle Speed a chciałbyś zagrać samymi kartami z podstawowej gry, zwróć uwagę na oznaczenia w narożnikach kart.

Autorzy: Thomas Vuarchex i Pierrick Yakovenko
Tłumaczenie: Artur Jedliński
Wydane przez ASMODOEE

18 rue Jacqueline Auriol Ward Villaray • BP 40119
78041 Guyancourt Cedex • FRANCE
Dystrybucja w Polsce – REBEL.pl
ul. Matejki 6, 80-299 Gdańsk

Odwiedź nasze strony: www.asmodee.com, www.rebel.pl
Więcej o Plemieniu Jungle Speed na: www.junglespeed.com



Oznaczenie kart z gry podstawowej

