

The logo for the board game 'Jungle Speed' is a large yellow circle containing the words 'Jungle Speed' in a stylized, bubbly font. Two yellow stars are positioned at the top and bottom of the circle, with a curved arrow-like shape connecting them. Below the circle, the words 'ZASADY GRY' are written in a bold, white, blocky font with a red outline, slanted upwards from left to right.

Jungle Speed

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 w najgłębszej tajemnicy z pokolenia na pokolenie. Dopiero Tom i Yoko, ostatni dumni potomkowie plemienia Abulubulu, postanowili przekazać je światu.



WÓDZ MOŻE BYĆ TYLKO JEDEN

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



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przetasujcie wszystkie 80 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 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 większej liczby graczy.



GRA SIĘ ROZPOCZYNA!

W kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od rozdającego, gracze po kolei odkrywają po jednej karcie ze swojego stosu kart zakrytych i kładą odkryte 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!



DOBRCZE!



POJEDYNEK

Za każdym razem, gdy odsłonięte 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 stołem kart zakrytych. Gra zostaje wznowiona od osoby, która przegrała Pojedynek.

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

Jeżeli 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 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 jako pierwszy złapał totem, nie ma sensu, aby gracze wrywali 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. Jeżeli 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 nie wywołują pojedynków, ale zmieniają zasady gry.

STRZAŁKI DO ŚRODKA : ULA LALA!



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

KOLOROWE STRZAŁKI : AJAJAJ!



Gdy ta karta się pojawia, 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. Pojedyunki są znów wywoływane przez symbole), kiedy wydarzy się jedna z trzech rzeczy: totem upadnie, wywołany zostanie jakiś Pojedynek lub pojawi się inna karta specjalna.

STRZAŁKI NA ZEWNĄTRZ:

ŁUP ŁUP ŁUP



Wszyscy gracze jednocześnie odkrywają po jednej karcie ze swojego stosu kart zakrytych. Jeżeli 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 odkrywają karty jednocześnie, najlepiej głośno liczyć „trzy, cztery...”.

WYJĄTKI:

Jeżeli „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 Pojedyunku 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 i mianowany wodzem plemienia oraz Super-Guru przy dzikim aplauzie tłumów! Zasada opcjonalna: pozostali gracze mogą kontynuować rozgrywkę, aby ustalić ważność innych członków w hierarchii plemienia.

WYJĄTKI:

- Jeżeli 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).
- Jeżeli ostatnią odsłoniętą kartą są „Kolorowe strzałki”, karta nie ma efektu, a gracz zbiera wszystkie odkryte karty ze stołu i gra jest kontynuowana.
- Jeżeli ostatnią odsłoniętą 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 oni 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 ich 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 wysłane do Karniaka. Oczywiście – łatwiej powiedzieć, niż zrobić.

Gra kończy się, gdy obaj gracze pozbyli się po jednym ze swoich stosów kart zakrytych albo 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 zmianom.

JS01PL



WARIANT DLA 1 GRACZA

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

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



Oznaczenie kart z gry podstawowej

Autorzy: Thomas Vuarchex Pierrick Yakovenko Tłumaczenie: Artur Jedliński
Wydane przez ASMODEE

18 rue Jacqueline Auriol Ward Villaroy - BP 40119
78041 Guyancourt Cedex - FRANCE
Dystrybucja w Polsce – REBEL Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk.

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

