

The logo features the words "Jungle Speed" in a large, bubbly, yellow font with a red outline, set against a red circular background with a yellow border. A white star is positioned at the top left of the circle. Below "Jungle Speed", the word "COLLECTOR" is written in a bold, red, blocky font with a white outline. To the right of "COLLECTOR" is a small, stylized yellow character with a crown of flames.

**Jungle
Speed**
COLLECTOR

ZASADY GRY

Autorzy: Tom i Yako

JUNGLE SPEED® TO GRA DLA 2-10 GRACZY (A NAWET WIĘCEJ!) OD 7. ROKU ŻYCIA.

1

ZAWARTOŚĆ

Ta wersja zawiera 2 talie kart Jungle Speed – każda z innymi symbolami i bonusami.



TALIA PODSTAWOWA



TALIA KOLEKCJONERSKA

Lepiej ich nie mieszać, aby rozgrywki były krótsze i zabawniejsze.

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

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 1 ręki do odkrywania kart. Druga ręka nie będzie używana, można ją położyć na stole w pobliżu stosu kart zakrytych (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 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. Pojedyunki 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.

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.

KARTY SPECJALNE Z TALII PODSTAWOWEJ



★ 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 wznowia 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...”.

KARTY SPECJALNE Z TALII KOLEKCJONERSKIEJ



★ KOLOROWE STRZAŁKI

Gdy ta karta się pojawia, Pojedynek jest wywołany przez takie same kolory, a nie symbole – być może jakiś Pojedynek rozpocznie się od razu po jej wyłożeniu!

Efekt tej karty przestaje działać (tzn. Pojedynek jest znów wywołany przez symbole), gdy wydarzy się 1 z 3 rzeczy: totem upadnie, wywołany zostanie jakiś Pojedynek albo pojawi się inna karta specjalna.



★ DŁONIE DO ŚRODKA

Gdy ta karta jest odkryta, każdy gracz musi położyć dłoń na totemie bez jego wywracania. Gracz, który położy dłoń jako pierwszy, wygrywa, a ostatni – przegrywa. Osoba, która przegrała Pojedynek, musi wziąć odkryte karty swoje i przeciwnika oraz ewentualne karty z Karniaka. Kładzie je zakryte pod swoim stosem kart zakrytych i gra toczy się dalej. Jeśli totem zostanie przewrócony i można ustalić, który z graczy zawinął, to ten gracz zabiera wszystkie odkryte karty ze stołu (od graczy, swoje i spod totemu). Jeśli ustalenie winnego jest niemożliwe, karta jest odrzucana, a gracze kontynuują grę.

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 Pojedyneków w tym samym czasie – wygrywa je gracz, który jako pierwszy złapał totem. Pozostałe Pojedynki zostają 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 odkryte karty 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.
- 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”.

ZWYCIĘSTWO W POJEDYNKU TO MIARA PRĘDKOŚCI, NIE SIŁY!

Jeśli jest wątpliwość co do tego, kto jako pierwszy złapał totem, 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. Jeśli totem został przypadkiem strącony ze stołu, Pojedynek jest anulowany i gra toczy się dalej.

Opracowanie

Autorzy: Tom i Yaiko (Thomas Vuarchex i Pierre Yakovenko)

Jungle Speed to znak towarowy Asmodee Group.

Odwiedź nasze strony: www.asmodee.com i www.wydawnictworebel.pl

Więcej szczegółów o grze na www.junglespeed.com

! f @Junglespeed



Customer Service
www.asmodee.com