

ZASADY GRY

★
Jungle
Speed
KIDS

Autorzy:
Tom, Yako,
Marie i Will

Ilustracje:
Vaiivui de Castelbajac

Gra dla 2–6 graczy w wieku od 4 lat.

czas: 15 minut



O Co w tym Wszystkim Chodzi?

Lew udał się na łowy na sawannie. Pospiesz się! Skorzystaj z okazji i uratuj tyle zwierząt, ile się da, zanim wróci z polowania. Jeśli chcesz złapać totem jako pierwszy, wykorzystaj swoją spostrzegawczość i refleks!

zawartość

- 32 kafelki zwierząt (4 gatunki zwierząt: słoń, żyrafa, małpa i zebra. Każde ze zwierząt może patrzeć prosto, w górę, w dół albo mieć zamknięte oczy – zwierzęta patrzące w tę samą stronę występują w parach);
- 4 kafelki lwa (lew składa się z 4 kafelków);
- 6 kafelków postaci;
- totem;
- woreczek;
- instrukcja.





Przygotowanie Do gry

Umieść totem pośrodku stołu.

Potasuj kafelki zwierząt i Iwa (łącznie 36) i rozłóż je zakryte wokół totemu.

Rozdaj każdemu po kafelku postaci. Umieście je przed sobą kolorową stroną do góry.



Rozgrywka

Grę zaczyna najmłodszy gracz, odkrywając jeden z kafelków.

Uwaga!

Gdy odkrywasz kafelek, pamiętaj, aby robić to w kierunku pozostałych graczy (to oni mają zobaczyć zwierzę przed Tobą).



Gdy wszyscy przyjrzą się dokładnie kafelkowi, ponownie połów go obrazkiem do dołu.

Teraz gracze po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, odkrywają po kafelku.

Gdy kafelek jest odkryty, **każdy z graczy** może złapać totem, jeśli uważa, że wie, gdzie kryje się zwierzę tego samego gatunku.

Jedynie gracz, który złapał totem, może wskazać kafelek, pod którym – według niego – kryje się zwierzę pasujące do tego na odkrytym kafelku. Następnie umieszcza totem na zakrytym kafelku, a potem go odkrywa.



Jeśli to rzeczywiście zwierzę tego samego gatunku, gracz zdobywa obydwie kafelki i umieszcza je w stosie obok swojego kafelka postaci.

Jeśli gatunki zwierząt się różnią, gracz obraca swój kafelek postaci na zamrożoną stronę – chwilowo nie będzie mógł łapać totemu. Może jednak dalej zapamiętywać kafelki odkrywane przez pozostałych graczy! Obydwa kafelki zwierząt ponownie się zakrywa.



Gra zostaje wznowiona. **Gracz siedzący po lewej od osoby, która złapała totem**, odkrywa kolejny kafelek itd.

Jeśli zamrożony gracz przez przypadek chwyci totem, po prostu odkłada go na miejsce i gra trwa dalej.

Odmrożenie gracza

Istnieją dwa sposoby na odmrożenie.

1 Podczas swojej tury zamrożony gracz może odwrócić swój kafelek postaci na kolorową stronę zamiast odkrywać kafelek zwierzęcia. A potem może spróbować znów chwycić totem!



2 Gdy ktoś odwróci kafelek lwa, każdy zamrożony gracz natychmiast odwraca swój kafelek postaci na kolorową stronę i może spróbować złapać totem!





Koniec gry

Za każdym razem, gdy ktoś odkryje 1 z 4 kafelków lwa, musi umieścić odkryty kafelek lwa obok totemu.

Lew będzie się pojawiać stopniowo, kawałek po kawałku, zapowiadając tym samym swój powrót do dżungli. **Gra kończy się w momencie** odkrycia czwartego i ostatniego kafelka tworzącego lwa!

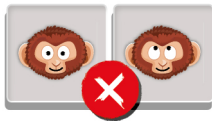
Zwierzęta, które wciąż nie zostały uratowane, pozostają w ukryciu – przerażone nadejściem grzywiastego drapieżnika!

Osoba, która ma najwyższy stos zdobytych kafelków, wygrywa! W przypadku remisu remisujący gracze współdzielą zwycięstwo!

Wariant 1. „czy te oczy mogą kłamać?” 5 lat i wzwyż



W tym wariantcie zwraca się uwagę tylko na oczy zwierząt – musicie znaleźć kafelki ze zwierzętami, które patrzą w tę samą stronę (albo mają zamknięte oczy). Zwierzaki nie muszą być tego samego gatunku. Oprócz tego zasady się nie zmieniają. Musicie być bardzo uważni, żeby zapamiętać, w jakim kierunku patrzą zwierzęta!





Wariant 2. „Król Dżungli” 6 lat i wzwyż



Gracze po kolei odkrywają kafelki i ich nie zakrywają, więc na stole będzie coraz więcej i więcej odkrytych kafelków. Gdy ktoś uważa, że 2 odkryte kafelki są identyczne (znajdują się na nich zwierzęta tego samego gatunku patrzące w tę samą stronę), musi chwycić totem i natychmiast umieścić go na jednym z tych kafelków, równocześnie wskazując drugi kafelek z pary.

Jeśli gracz ma rację, zdobywa obydwa kafelki i umieszcza je w stosie obok swojego kafelka postaci. Jeśli się pomyli, odwraca kafelek postaci na zamrożoną stronę. Oprócz tego zasady się nie zmieniają.

Autorzy: Tom Vuarchex, Pierric Yakovenko, Marie Fort i Wilfried Fort

Ilustracje: Vaïnui de Castelbajac

Tłumaczenie: Martyna Skowron

Redakcja: zespół Rebel

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

Więcej szczegółów o grze na www.junglespeed.com i [@junglespeed](https://www.facebook.com/junglespeed)



