



# Jungle Speed

PLAZA

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 za pomocą liści eukaliptusa. Zasady gry były przekazywane w najgłębszej tajemnicy z pokolenia na pokolenie. Dopiero Tom i Yako, ostatni dumni potomkowie plemienia Abulubulu, postanowili przekazać je światu.



## KRÓL PLAŻY MOŻE BYĆ TYLKO JEDEN

Celem gry jest bycie pierwszym graczem, który pozbędzie się wszystkich swoich kart, i zostanie wodzem Abulubulu (a właściwie zostałaby, gdyby nie siedział na plaży).



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przetasujcie wszystkie 64 karty 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 koca (albo ręcznika czy innej powierzchni, na której gracze) 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 1 karcie ze swojego stosu kart zakrytych i kładą odkryte przed sobą. Karta musi być odkrywana w kierunku innych graczy, jak pokazano na zdjęciu. Każdy z graczy może używać tylko jednej ręki do odkrywania kart. Druga ręka nie będzie używana, można ją położyć na kocu w pobliżu stosu zakrytych kart.

**ŹLE!**



**DOBŹE!**



## **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. Kładzie je zakryte pod swoim stosem 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.

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 w grze 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 wyrwali go sobie z rąk jak mewy frytkę. Zwycięzca jest gracz, którego więcej palców dotyka totemu, a w przypadku remisu gracz, którego ręka jest niżej na totemie. Jeżeli totem został przewrócony, 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. Jeśli gracz przewróci albo upuści totem, kara jest ta sama.



## KARTY SPECJALNE

Karty specjalne nie wywołują Pojedyneków, ale zmieniają zasady gry.



### STRZAŁKI DO ŚRODKA

# ULALALA!



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



### BIAŁE STRZAŁKI

2 OPCJONALNE KARTY



# AJAJAJ!

Tych kart używa się tylko na dworze, najlepiej nad morzem albo jeziorem! I to w kostiumach kąpielowych! Przed rozpoczęciem gry należy wymienić 2 karty „Strzałki do środka” na 2 „Białe strzałki”. Gdy jedna z nich zostanie zagrana, wszyscy gracze muszą spróbować chwycić totem. Osoba, której się uda, musi rzucić totem około 10 metrów od miejsca rozgrywki. Następnie odrzuca swoje karty do Karniaka i wznawia grę. Podczas następnego Pojedynku wszyscy biorący w nim udział gracze muszą pobiec – albo popłynąć – do totemu i każdy próbuje złapać go jako pierwszy.

## STRZAŁKI NA ZEWNĄTRZ

ŁUP ŁUP ŁUP



Wszyscy gracze jednocześnie odkrywają po 1 karcie ze swojego stosu kart zakrytych. Jeśli wystąpią takie same symbole, to natychmiast rozpoczyna się Pojedynek.

Jeśli 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 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. Gdy to się zdarzy, jest on ogłaszany zwycięzcą i mianowany królem plaży oraz Superguru przy dzikim aplauzie tłumów! Zasada opcjonalna: pozostali gracze mogą kontynuować rozgrywkę, aby ustalić ważność innych członków w hierarchii plażujących.

## 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, počawszy od tego gracza (prawie zwycięzcy, prawdopodobnie rzucającego przekleństwami).
- Jeśli ostatnią odsłoniętą kartą są „Białe strzałki”, karta nie ma efektu, a gracz zbiera wszystkie odkryte karty z obszaru gry i gra jest kontynuowana.
- Jeśli ostatnią odsłoniętą kartą są „Strzałki na zewnątrz”, gracz wygrywa.



## WARIANT DLA 3 GRACZY

Karty „Białe strzałki” są usuwane z gry. 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 „Strzałki do środka”.



## WARIANT DLA 2 GRACZY

Każdy z graczy gra obiema rękami oddzielnie. Każda ręka każdego gracza jest niezależna i posiada własny stos kart! Karty „Białe 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... 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 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.



## WARIANT DLA 1 GRACZA

Brawo – jesteś zwycięzcą! :) A teraz znajdź kumpli, zbierz ekipę i naucz ich grać w „Jungle Speed”!

rebel

Opracowanie: zespół Rebel i Sylwia Światoszek  
Autorzy: Tom i Yako (Thomas Vuarchex, Pierric Yakovenko)  
Tłumaczenie: Artur Jedliński  
Odwiedź strony: [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com), [www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)  
Więcej o Plemieniu Jungle Speed przeczytasz na: [#junglespeed](#)