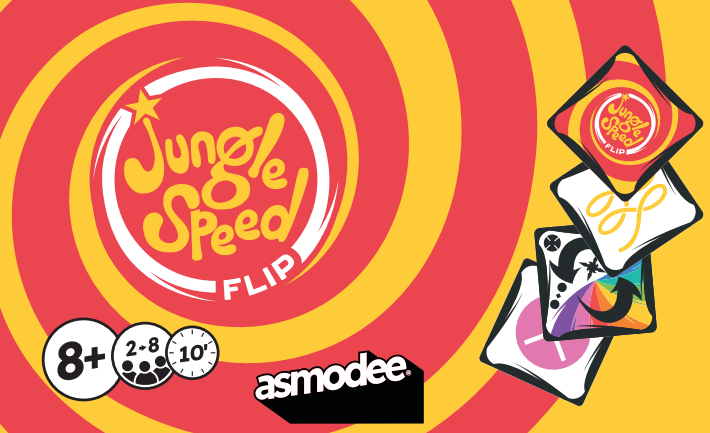


Prawo dżungli

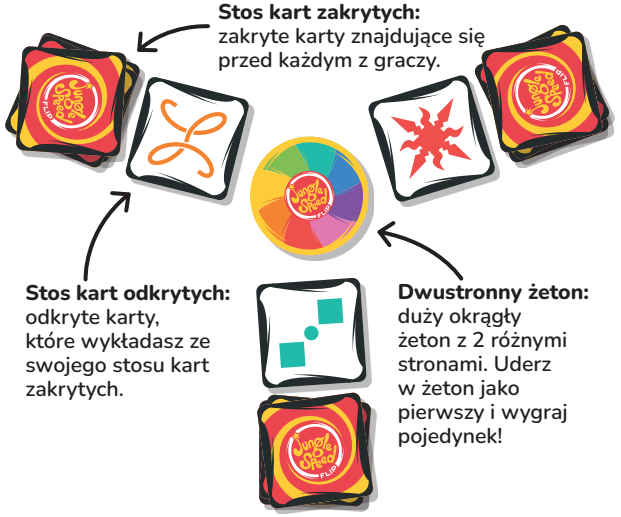
Celem gry jest zostanie pierwszym graczem, który pozbędzie się wszystkich swoich kart.

Przygotowanie do gry

Przetasujcie wszystkie 77 kart i rozdajcie graczom po mniej więcej tyle samo zakrytych kart, dzięki czemu każdy będzie miał własny stos zakrytych kart.
Połóżcie dwustronny żeton na środku stołu stroną z symbolem ku górze.



Słowniczek



Gra się rozpoczyna!

Gracze rozgrywają tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Grę rozpoczyna osoba, która najbardziej się śpieszy. W swojej turze odkryj wierzchnią kartę ze swojego stosu kart zakrytych tak, by była widoczna dla innych graczy.



Następnie umieść ją odkrytą na swoim stosie kart odkrytych.

Pojedynek

Gdy odkryjesz kartę, może mieć taki sam symbol albo kolor, co karta przeciwnika. **Jeśli Twoja karta tworzy parę z kartą innego gracza, jak najszybciej uderz w żeton dłonią.**

Pamiętaj, że tylko wierzchnie karty stosów kart odkrytych mogą tworzyć pary.

W grze istnieją **2 rodzaje par:**

Gdy żeton leży czarno-białą stroną ku górze, liczy się tylko **symbol**. Karty graczy tworzą pary tylko wtedy, gdy przedstawiają identyczny symbol, niezależnie od koloru.

Na przykład  i .



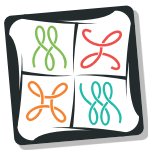
Gdy żeton leży kolorową stroną ku górze, liczy się tylko **kolor**. Karty graczy tworzą pary tylko wtedy, gdy są tego samego koloru, niezależnie od przedstawionego na nich symbolu.

Na przykład  i .





***Uwaga!** Po rozpatrzeniu efektu karty flip, odwróćcie żeton na 2. stronę (zob. następna strona).*



***Wyjątek.** Karty rozmaitości zawierają 4 symbole i 4 kolory. Niezależnie od tego, która strona żetonu jest zwrócona ku górze, karta rozmaitości daje 4 sposoby na utworzenie pary z innymi kartami.*

Jak rozstrzygnąć pojedynek?

Gracz, który jako pierwszy uderzy w żeton, wygrywa!

KTO PIERWSZY UDERZYŁ W ŻETON?
Jeśli są wątpliwości co do tego, kto jako pierwszy uderzył w żeton, zwycięzcą jest gracz, którego dłoń zajmuje większą powierzchnię żetonu.

Osoba, która przegrała pojedynek, musi wziąć odkryte karty swoje i **przeciwnika**. Kładzie je zakryte pod swoim stosem kart zakrytych. Następnie przegrany odkrywa wierzchnią kartę ze swojego stosu kart zakrytych, by rozpocząć nową rundę.

***Ważne!** Każda odkryta karta może wywołać pojedynek w dowolnym momencie.*

POMYŁKI
Uderzyłeś w żeton, gdy nie powinieneś? Jeśli tak – spokojnie i bez kłótni – zbierz wszystkie stosy kart odkrytych, w tym swój własny. Następnie odkryj wierzchnią kartę ze swojego stosu kart zakrytych, by rozpocząć nową rundę.



Wieloosobowy pojedynek

Gdy więcej niż 2 graczy uderzy w żeton w tym samym momencie, musicie rozegrać wieloosobowy pojedynek! W takim przypadku:

- Wszyscy gracze biorący udział w pojedynku wieloosobowym uderzają w żeton tak szybko, jak to możliwe.
- **Gracz, który jako pierwszy uderzy w żeton**, usuwa **2 wierzchnie karty ze swojego stosu kart zakrytych** i umieszcza je pod żetonem albo odkłada do pudełka.
- **Gracz, który jako ostatni uderzy w żeton**, zbiera stosy kart odkrytych **wszystkich graczy biorących udział w wieloosobowym pojedynku**. Następnie przegrany odkrywa wierzchnią kartę ze swojego stosu kart zakrytych, by rozpocząć nową rundę.

Jak wywołać pojedynek wieloosobowy?



KARTA ROZMAITOŚCI: po odkryciu **może tworzyć pary z kilkoma kartami naraz.** W takim przypadku **wszyscy gracze, których karty tworzą parę z kartą rozmaitości**, biorą udział w pojedynku wieloosobowym.





KARTA FLIP: po odkryciu karty flip wszyscy gracze muszą uderzyć w żeton, niezależnie od swojej odkrytej karty.

Po rozegraniu pojedynku wieloosobowego rozpoczętego przez kartę flip odwróćcie żeton na 2. stronę.



Ważne! *Rodzaj pojedynku zmienia się za każdym razem, gdy karta flip zostanie rozpatrzona.*

Koniec gry

Gdy wyczerpie się Twój stos kart zakrytych, nie będziesz już mógł odkrywać kart. Jednak dopóki masz stos kart odkrytych, pozostajesz w grze.

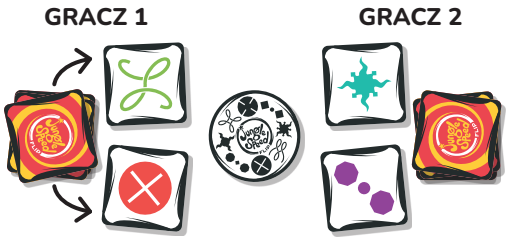
Gra się kończy, gdy 1 z graczy pozbędzie się **wszystkich swoich kart**. Ten gracz zostaje zwycięzcą!

W przypadku remisu gracze współdzielą zwycięstwo.

WARIANT DLA 2 GRACZY

Każdy z graczy ma przed sobą 2 stosy kart i na zmianę odkrywa z nich swoje karty.

Na początku rozgrywki odkryj wierzchnią kartę ze swojego stosu kart zakrytych i połóż ją na swoim lewym stosie kart odkrytych. Tę czynność powtarza Twój przeciwnik. Następnie odkryj wierzchnią kartę ze swojego stosu kart zakrytych i połóż ją na swoim prawym stosie kart odkrytych. Rozgrywajcie swoje tury na zmianę.



Pojedynek rozpoczyna się tylko wtedy, gdy obaj gracze mają ten sam symbol albo kolor (zgodnie z widoczną stroną żetonu) na co najmniej 1 ze swoich stosów kart odkrytych. **Osoba, która przegrała pojedynek**, zbiera **wszystkie stosy kart odkrytych**, w tym swoje. Ten gracz odkrywa wierzchnią kartę ze swojego stosu kart zakrytych, by rozpocząć nową rundę.

Ważne! *Nie rozpoczynasz pojedynku, gdy karty na wierzchach obu Twoich odkrytych stosów tworzą parę. W takim przypadku nie uderzaj w żeton.*

Po odkryciu **karty flip** obaj gracze muszą uderzyć w żeton. **Przegrany** zbiera wszystkie stosy kart odkrytych, a **zwycięzca usuwa 4 wierzchnie karty ze swojego stosu kart zakrytych** i umieszcza je pod żetonem albo odkłada do pudełka. Odwróćcie żeton. Następnie przegrany rozpoczyna nową rundę.

Jungle Speed FLIP

Witaj w niezwykłym świecie graczy

Zarejestruj i ciesz się z ekskluzywnych korzyści!

My asmodee players only

Twórcy:

Projekt gry: Tom i Yako (Thomas Vuarchex i Pierric Yakovenko)

© 2026 asmodee Group. Jungle Speed®, asmodee® są znakami towarowymi należącymi do podmiotów asmodee. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Tłumaczenie: Kacper Podliński
Redakcja: zespół Rebel

Producent: Zygomatic - Asmodee Group 18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Villaroy BP 40119 v 78041 Guyancourt Cedex, FRANCJA

www.asmodee.com www.zygomatic-games.com

ZYGO matic