



DLA 3-9 GRACZY

* ZAWARTOŚĆ:

28 wielkich kart,
4 bazy drużyn,
10 żetonów totemu,
flaga totemu,
instrukcja.



* PRAWO DŻUNGLI

Drużyny. Pozbądźcie się wszystkich swoich kart.
Totem. Rozmieść wszystkie swoje żetony.

* PRZYGOTOWANIE DO GRY

Jedno z Was gra jako **totem**. Pozostali tworzą 2, 3 albo 4 drużyny złożone z 1 albo 2 osób.

Poniższe zasady dotyczą drużyn 2-osobowych. Zasady dla drużyn 1-osobowych znajdują się w odpowiednim akapicie.

* KROK 1. WYBÓR OBSZARU GRY

Znajdźcie na tyle dużą przestrzeń, abyście mogli swobodnie biegać. Najlepiej, jeśli będzie pozbawiona ścian i innych przeszkód, z którymi moglibyście się zderzyć. Idealnym miejscem jest podwórko, plac zabaw albo park.

* KROK 2. STWORZENIE DRUŻYN

Zdecydujcie, kto w Waszej drużynie jest **pokazującym**, a kto **biegaczem**. Pamiętajcie, żeby w trakcie rozgrywki zamienić się rolami. Następnie weźcie bazę drużyny w wybranym kolorze. Rozdajcie wszystkie 28 kart po równo między drużyny. Każda drużyna staje w osobnym rogu obszaru gry i umieszcza swoją bazę około metra za sobą.

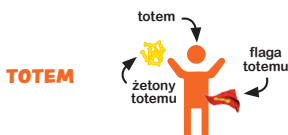
Pokazujący układają karty drużyny w zakrytym stosie przed sobą.

* KROK 3. PRZYGOTOWANIE TOTEMU

Totem przyczepia flagę do swojego ubrania w taki sposób, aby dało się ją łatwo złapać i zabrać. Może np. przeciągnąć ją przez szlufki u spodni, ale **nie może jej przywiązać**. Następnie bierze 8 żetonów totemu i staje **pośrodku** obszaru gry, zachowując odległość około 9 metrów od każdej drużyny.

Uwaga! Możecie utrudnić totemowi grę, zwiększając liczbę żetonów, które musi rozmieścić.

PRZYKŁADOWE PRZYGOTOWANIE GRY DLA 5 GRACZY:



Role graczy:

Pokazujący odkrywa karty.

Biegacz próbuje złapać flagę, gdy jego drużyna bierze udział w pojedynku.

Totem próbuje umieścić żeton totemu na bazie drużyny podczas pojedynku.

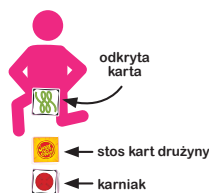
* JAK WYGRAĆ

- Każda drużyna wygrywa albo przegrywa jako całość. Jeśli drużyna pozbedzie się wszystkich swoich kart, wygrywa. Pozostałe drużyny i totem przegrywają.
- Totem wygrywa albo przegrywa sam. Jeśli rozmieści wszystkie swoje żetony na bazach drużyn, wygrywa. Wszystkie drużyny przegrywają.

* GRA SIĘ ROZPOCZYNA!

Gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

1. Pierwszy pokazujący odkrywa wierzchnią kartę ze stosu swojej drużyny (w kierunku innych graczy). Bez patrzenia trzyma ją pionowo przed sobą, pokazując pozostałym graczom.
2. Następnie kolejny pokazujący odkrywa wierzchnią kartę ze stosu swojej drużyny itd. Przed odkryciem nowej karty pokazujący kładzie poprzednio odkrytą kartę **przed** sobą, tworząc karniaka. Następnie odkrywa kolejną kartę z wierzchu stosu swojej drużyny.



POJEDYNEK

Za każdym razem, gdy na odsłoniętych kartach 2 drużyn widać **ten sam symbol**, ich biegacze ścigają się, aby złapać flagę totemu.

W tym samym czasie totem musi umieścić 1 ze swoich żetonów na bazie pojedynkującej się drużyny.

Uwaga! Pokazujący drużyn, które nie biorą udziału w pojedynku, trzymają swoje karty, dopóki nadejdzie ich kolej.

BIEGACZ ZŁAPAŁ FLAGĘ

Brawo, drużyna tego biegacza wygrywa rundę! Przegrana drużyna musi wziąć zarówno ich odkryte karty z karniaka, jak i kartę, która wywołała pojedynek. Następnie tasuje wszystkie swoje obecne i nowe karty i tworzy z nich nowy stos kart.

W ten sposób drużyny pozbywają się swoich kart! Z kolei przegrana drużyna ma ich teraz jeszcze więcej...

Gdy drużyna pozbędzie się swojej ostatniej karty, natychmiast wygrywa rozgrywkę!

Uwaga! Zazwyczaj pojedynkują się tylko 2 drużyny. Może się jednak zdarzyć, że w pojedynku weźmie udział więcej drużyn. Stanie się tak, gdy pokazujący nie zauważą, że ten sam symbol znajduje się już na 2 odkrytych kartach. W takim wypadku wygrana drużyna dzieli swoje karty po równo między przegrane drużyny, które tworzą z nich nowe stosy kart.

TOTEM UMIEŚCIŁ ŻETON NA BAZIE DRUŻYNY

Brawo, totem wygrywa rundę! Pojedynkujące się drużyny tworzą nowe stosy ze wszystkich swoich kart.



Uwaga! Upewnijcie się, że żeton totemu znajduje się częściowo albo całkowicie na bazie. Pojedynek trwa, dopóki żeton nie będzie dotykał bazy.

Gdy totem umieści swój ostatni żeton, natychmiast wygrywa rozgrywkę!

Wyjątek. Jeśli nie macie pewności, kto wygrał pojedynek (np. biegacz złapał flagę i w tym samym momencie totem położył żeton), wspólnie ustalcie zwycięzcę.

Jeśli w stosie danej drużyny nie ma kart, nie tworzy się nowego stosu. Pokazujący zachowuje odkrytą kartę do następnego pojedynku. Jeśli w stosach wszystkich drużyn nie ma kart i nie trwa właśnie pojedynek, każda drużyna tasuje wszystkie swoje karty i tworzy nowy stos.



Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie **PLANSZOWA REBELIA** [FB/groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/groups/planszowarebelia)

KARTA BITWY

Wśród kart znajduje się 1 karta bitwy.

Gdy karta bitwy zostanie odkryta, wszyscy gracze, łącznie z pokazującymi, próbują odebrać flagę totemowi!

Bitwa podlega tym samym zasadom co pojedynki.

Po zakończeniu bitwy role w drużynach się odwracają – pokazujący stają się biegaczami.



KONIEC RUNDY

Runda może się zakończyć na 2 sposoby:

1. BIEGACZ ZŁAPAŁ FLAGĘ.

ALBO

2. TOTEM UMIEŚCIŁ ŻETON NA BAZIE DRUŻYNY.

ROZPOCZĘCIE KOLEJNEJ RUNDY

Totem wybiera, która drużyna rozpoczyna kolejną rundę. Nie może wybrać drużyny, która rozpoczęła poprzednią rundę.

DRUŻYNY 1-OSOBOWE

Jeśli tworzysz drużynę 1-osobową, jesteś zarówno pokazującym, jak i biegaczem. Musisz nie tylko odkrywać karty, ale też biegać podczas pojedynków i bitew. Gdy odkrywasz kartę ze swojego stosu, trzymaj ją pionowo i trochę z boku, tak aby zobaczyć ją w tym samym czasie co pozostali gracze.



INSTRUKCJA UŻYTKOWANIA. Przeczytaj i zachowaj niniejszą instrukcję.

- Upewnij się, że wszystkie elementy gry są w dobrym stanie i są używane zgodnie z ich przeznaczeniem.
- Używaj wyłącznie pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.
- Używaj wyłącznie na gładkich, płaskich i czystych powierzchniach.
- Nie używaj na śliskich, mokrych i brudnych powierzchniach takich jak żwir, lód itp.
- Dokładnie wyczyść produkt po każdym użyciu.
- Możesz delikatnie zczyścić powierzchnię kart wodą z mydłem.
- Pamiętaj, że w zależności od częstotliwości użytkowania produkt może się zużyć.

OPRACOWANIE

Autorzy: Tom i Yako

(Thomas Vuarchex i Pierric Yakovenko)

„Jungle Speed” to znak towarowy Asmodee Group.

Ilustracje: Guillaume la Rüs, Axel Mahé