



LE REGOLE

UN GIOCO DI TOM & YAKO

JUNGLE SPEED® È UN GIOCO
PER 2-10 GIOCATORI (E ANCHE
DI PIÙ) DAI 7 ANNI IN SU.



LA LEGGE DELLA GIUNGLA (Obiettivo del Gioco)

Lo scopo del gioco consiste nell'essere il primo giocatore a restare senza carte.



PREPARAZIONE RITUALE

Le 70 carte vengono distribuite coperte a tutti i giocatori, quanto più equamente possibile, per formare il Mazzo di ciascun giocatore. I giocatori non possono guardare il proprio Mazzo.

Collocare il Totem al centro del tavolo.



DIALETTO

Nelle regole verranno usate le seguenti parole:

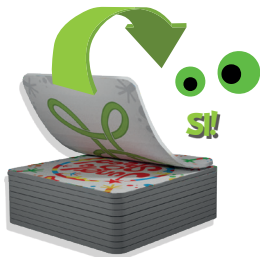
- **MAZZO:** descrive il mazzo di carte coperte dinanzi a ogni giocatore;
- **PILA DEGLI SCARTI:** descrive il mazzo di carte scoperte dinanzi a ogni giocatore;
- **PIATTO:** descrive il mazzo di carte scoperte sotto il Totem.

IL RITUALE PUÒ INIZIARE

A turno, in senso orario e iniziando da chi ha dato le carte, ogni giocatore gira la prima carta del proprio Mazzo e la colloca scoperta davanti a sé a formare la sua Pila degli Scarti. Nel turno successivo colloca la nuova carta appena girata in cima alla carta precedente nella propria Pila degli Scarti.

I giocatori devono usare una sola mano per girare le loro carte. L'altra mano non deve mai essere usata, se non per tenere il proprio Mazzo.

Le carte devono essere girate in direzione degli altri giocatori, come mostrato nel seguente esempio.





DUELLO

Quando due giocatori rivelano carte con lo stesso disegno (indipendentemente dal colore), c'è un Duello.

Il primo dei due giocatori che afferra il Totem vince il Duello. Gli altri giocatori non devono intervenire. Il giocatore perdente deve prendere la sua Pila degli Scarti, quella del suo avversario e tutte le carte del Piatto (se ce ne sono: vedi la pagina seguente) e metterle coperte in fondo al suo Mazzo.

Il gioco riprende poi da chi ha perso il Duello.

Talvolta, quando viene girata una Carta Speciale (vedi pagina successiva), un Duello può coinvolgere diversi giocatori. Come sopra, il giocatore che per primo afferra il Totem vince il Duello.

Se ci sono diversi perdenti, ciascuno di essi raccoglie la propria Pila degli Scarti mentre il vincitore divide la sua Pila degli Scarti e il Piatto tra i giocatori come preferisce.

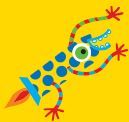
Fino a quando resta una carta scoperta in una Pila degli Scarti, questa può fare scattare un Duello.



VINCERE UN DUELLO È UNA PROVA DI VELOCITÀ, NON DI FORZA!

Quando si verifica una disputa su chi sia stato il primo ad afferrare il Totem, non serve a nulla cercare di tirarlo a sé con la forza! Il vincitore è il giocatore che ha più dita in contatto col Totem e, in caso di pareggio, è il giocatore la cui mano sta più in basso sul Totem. Se il Totem cade accidentalmente dal tavolo, il Duello viene annullato e la partita continua.

ERRORI



Un giocatore che afferra il Totem (o lo fa cadere) per sbaglio dovrà, molto umilmente, prendere le Pile degli Scarti di tutti i giocatori e anche le carte nel Piatto.



CARTE SPECIALI

Le Carte Speciali cambiano notevolmente il corso dei Duelli.



FRECCE VERSO L'INTERNO



Tutti i giocatori devono tentare di afferrare il Totem. Chi vince colloca la sua Pila degli Scarti nel Piatto e poi fa ripartire il gioco.



FRECCE VERSO L'ESTERNO



Tutti i giocatori simultaneamente girano la prima carta del loro Mazzo. Se ci sono disegni identici, inizia immediatamente un Duello. Se non si verifica alcun Duello, il giocatore che ha rivelato la carta "Frecce verso l'Esterno" fa ripartire il gioco e gira un'altra carta.

Consiglio: Per essere sicuri che tutti scoprano contemporaneamente la loro carta, qualcuno dovrebbe contare "uno, due, tre".



CASI SPECIALI

Quando una carta
“Frecce verso l’Esterno” viene girata E:

- Si scopre un'altra carta “Frecce verso l’Esterno”: quest'ultima ha l'effetto solito, a meno che non scatti un Duello nello stesso tempo; **OPPURE**
- Si scopre una carta “Frecce verso l’Interno” e allo stesso tempo si attiva un Duello, in questo caso il giocatore che afferra il Totem decide cosa ha effetto, il Duello (se il giocatore vi era coinvolto) o la Carta Speciale; **OPPURE**
- Si verificano diversi Duelli allo stesso tempo, allora il giocatore che per primo afferra il Totem vince il Duello, mentre gli altri Duelli vengono annullati.



FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore gira la sua ultima carta, gli altri giocatori continuano a giocare normalmente. Quel giocatore non può vincere finché non si libera della sua Pila degli Scarti vincendo un Duello in cui sia coinvolto. Appena questo succede, egli viene dichiarato vincitore.



CASI SPECIALI

- Se l'ultima carta giocata è “Frecce verso l’Interno” e il giocatore non prende il Totem, dovrà raccogliere le Pile degli Scarti di tutti e metterle nel proprio Mazzo (invece di lasciare che il vincitore del Duello piazzì la propria Pila degli Scarti nel Piatto). La partita riprende.

- Se l'ultima carta giocata è "Frecce verso l'Esterno", il giocatore vince.

VARIANTE PER TRE GIOCATORI

Quando un giocatore gira una carta, se le carte su tutte e tre le Pile degli Scarti sono dello stesso colore, i giocatori dovranno agire come se fosse stata rivelata una carta "Frecce verso l'Interno".

VARIANTE PER DUE GIOCATORI

Le due mani di ciascun giocatore sono considerate indipendenti e ciascuna ha il proprio Mazzo! I giocatori si siedono uno di fronte all'altro. Dividere le carte in 4 Mazzi uguali. I giocatori giocano l'uno dopo l'altro, alternando le loro mani:

- Giocatore A: Mano destra **1**
- Giocatore B: Mano destra **2**
- Giocatore A: Mano sinistra **3**
- Giocatore B: Mano sinistra **4**



E così via... Se inizia un Duello, i giocatori devono prendere il Totem solo con la mano che ha girato la carta coinvolta nel Duello e si raccolgono poi solo le carte delle Pile degli Scarti coinvolte. Se si verifica un Duello tra le due mani di un giocatore, egli non deve afferrare il Totem.

Se compare la carta "Frecce verso l'Interno" è meglio usare la mano con la maggiore Pila degli Scarti per afferrare il Totem.

Il gioco termina quando:

- Entrambi i giocatori hanno esaurito uno dei loro Mazzi. Quindi, i giocatori contano le loro carte rimanenti e chi ne ha di meno vince; OPPURE
- Quando un giocatore ha esaurito entrambi i suoi Mazzi.

Tutte le altre regole restano invariate.




VARIANTE PER UN GIOCATTORE

Non ne esiste una! Trovate la vostra tribù, raccoglietevi insieme e giocate con queste regole.

Riconoscimenti:

Creato da: "Tom & Yako" (Thomas Vuarchex e Pierric Yakovenko)

Illustrazioni: 

Trovate la Tribù di Jungle Speed su: www.junglespeed.com

e Facebook:  @Junglespeed

Per ulteriori informazioni: www.asmodee.it



**SERVIZIO
CLIENTI**
www.asmodee.com

EN