



# SZABÁLYOK

**A Jungle Speed-et 2-10 (vagy még több!)  
játékos játszhatja, hétéves kortól!**



## A JATEK TÖRTÉNETE

A Jungle Speed-et közel 3000 évvel ezelőtt a szubtrópusi Szpidopotámia lakói, az Abouloubou törzs találta fel.



Az abouloubouk ezzel az eukaliptusz-levelekkel játszott játékkal választották törzsfőiket. A játék nemzedékről nemzedékre öröklődött, míg végül Tom és Yako, az Abouloubou törzs utolsó leszármazottai úgy döntöttek, hogy megosztják a világgal.



## A DZSUNGEL TÖRVÉNYE

A játék célja, hogy a játékosok minél gyorsabban megszabaduljanak a kártyáiktól, és ezzel elnyerjék az Abouloubou törzs főnöki címét.



## A JATEK ELŐKÉSZÍTÉSE

A totemet a kör közepére tesszük. A 80 kártyát jól megkeverjük, majd képpel lefordítva egyenlően elosztjuk a játékosok között. A maradék kártyákat képpel felfordítva a totem alá helyezük. A játékosok képpel lefordítva maguk elé teszik a paklijukat anélkül, hogy megnéznék a kártyáikat.



## ABOULOBOU NYELVJÁRÁS

A szabályban a következő kifejezésekkel találkozhatunk:

- **Pakli:** a játékosok előtt lévő, képpel lefelé fordított lapok.
- **Eldobott lapok:** A játékosok előtt lévő, képpel felfelé fordított lapok.
- **Közös talon:** a totem alatt lévő, képpel felfelé fordított lapok
- **Párbaj:** két vagy több játékos gyorsasági versenye

### A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járásával megegyező sorrendben egymás után felfordítanak egy-egy lapot a saját paklijukból. Amikor legközelebb újra rájuk kerül a sor, az újonnan felfordított lapot erre teszik majd rá, így az új lap mindig elfedi az alatta levőt. Ezzel keletkezik mindenki előtt egy új, felfelé fordított lapokból álló pakli. A játékosok csak az egyik kezüket használhatják a játék során, a másikat sohasem. A kártyákat a többiek felé kell felfordítani, hogy ők lássák először a rajta lévő szimbólumot. Íme pár példa:

EZ SZABÁLYTALANI!



ÍGY A HELYES!



## PÁRBAJ

Ha két játékos előtt azonos szimbólum látható (a szín ilyenkor nem játszik szerepet), akkor párbaj következik. Mindketten azonnal megpróbálják megkaparintani a totemet. Az nyer, akinek ez elsőként sikerül. A vesztes kénytelen magához venni ellenfele felfordított lapjait, saját felfordított kártyáit, valamint a közös talonban található lapokat (ha vannak, lásd alább), és képpel lefelé fordítva a saját paklija alá helyezi őket. Ezután a szokásos módon folytatódik a játék, a vesztestől indulva: először ő fordítja fel a paklija legfelső lapját.

Egyes speciális kártyák (lásd később) felfordításakor több játékos is részt vesz a párbajban. A párbajt ekkor is az nyeri, akinek elsőként sikerül megszereznie a totemet.

*Figyelem! Egyes kártyák nagyon hasonlóknak tűnnek, ám ha jobban megnézzük őket, apró különbségeket fedezhetünk fel rajtuk.*

### **EGY PÁRBAJT NEM ERŐVEL, HANEM GYORSASÁGGAL LEHET MEGNYERNI!**

Ha nem egyértelmű, ki ragadta meg először a totemet, nincs értelme eszetlenül rángatni azt. A párbajt ilyenkor az a játékos nyeri, akinek a legtöbb ujjá ér a totemhez. Döntetlen esetén az, akinek a keze lejjebb van a totemen. Ha a totem véletlenül felborulna, a párbaj félbeszakad és a játék folytatódik.



## BÜNTETÉS

Ha egy játékos rosszkor nyúl a totemért, akkor az összes felfordított paklit megkapja: az összes játékos pakliját és a közös talont egyaránt. Ugyanez a helyzet akkor is, ha valaki elejti vagy feldönti a totemet.

## SPECIALIS LAPOK

Ha valaki speciális lapot fordít fel, akkor nem párbaj következik, hanem megváltozik a játék menete.

### “BEFELÉ MUTATÓ NYILAK” KÁRTYA: **OLALA**



A játékosok azonnal megpróbálják megragadni a totemet. Akinek ez sikerül, a totem alatt lévő közös talonba teszi az összes felfordított kártyáját. Ezután ismét ő fordít, és a szokott módon folytatódik a játék.

### “SZINES NYILAK” KÁRTYA: **AYAYAY**



Mostantól az azonos színű, nem pedig az azonos formájú kártyák esetén kell párbajozni. Előfordulhat, hogy a “színes nyilak” kártya megfordításakor azonnal párbajra kerül sor. A kártya hatása egészen addig érvényesül, amíg fel nem borul

a totem, párbaj nem történik, vagy nem tesz ki valaki egy másik speciális lapot. Ekkortól kezdve ismét a forma számít és nem a szín.



A játékosok egyszerre felfordítanak egy-egy lapot. Ha két játékos azonos szimbólumot fordít fel, azonnal párbaj történik. Egyéb esetben az a játékos folytatja a játékot, aki a “kifelé mutató nyilak” kártyát tette.

**Tipp:** Hogy biztos mindenki egyszerre fordítsa fel a kártyáját, valaki számoljon vissza háromtól.

### **KÜLÖNLEGES ESETEK**

Ha a “kifelé mutató nyilak” kártya felfordítása után:

- egy másik “Kifelé mutató nyilak” kártyát fordít fel valaki, akkor, ha ezzel párhuzamosan párbaj kezdődik, a kártya hatása nem érvényesül, ellenkező esetben a “kifelé mutató nyilak” kártya a fent leírt módon befolyásolja a játék menetét.
- Egy “befelé mutató nyilak” kártyát fordít fel valaki, miközben éppen párbaj is zajlik, akkor az a játékos, aki magához ragadta a totemet, eldöntheti, hogy melyik hatás – a párbaj vagy a speciális lap hatása – érvényesüljön, és hogy mi legyen a felfordított lapokkal (a vesztes veszi fel mindet, vagy a győztes teszi a közös talonba a saját lapjait).

- Ha egyszerre több párbajra is sor kerül, akkor az a játékos nyer, akinek először sikerül megkaparintania a totemet. Ekkor a többi párbaj azonnal befejeződik, ezeket figyelmen kívül hagyjuk.

## A JÁTÉK VÉGE

Ha valaki az utolsó kártyáját is felfordította, a kártya továbbra is érvényben – az asztalon – marad, a többiek pedig a megszokott módon játszanak tovább. A játékos csak akkor nyeri meg a játékot, ha valaki elviszi előle a felfordított paklit. Ha sikerül megszabadulnia az előtte lévő kártyáktól, megnyerte a játékot.

## KÜLÖNLEGES ESETEK

- Ha a játékos utolsó lapja egy "befelé mutató nyilak" kártya, és a párbaj során nem sikerül megkaparintania a totemet, akkor az összes felfordított lapot megkapja (és nem a totem alá teszi), és tovább folytatódik a játék.
- Ha a játékos utolsó lapja egy "kifelé mutató nyilak" kártya, akkor azonnal megnyeri a játékot.
- Ha a játékos utolsó lapja egy "színes nyilak" kártya, akkor a játékban lévő összes felfordított lapot megkapja, és tovább folytatódik a játék (ebben az esetben a "színes nyilak" kártya más módon nem befolyásolja a játék menetét).



**JATEKVALTOZAT HARMON JATEKOS SZAMARA:** A "szines nyilak" kártyákat kivesszük a játékból. Ha a játék során egy kártya felfordítása után egyszerre három egyforma színű lap van felfordítva, a "befelé mutató nyilak" kártya hatása érvényesül (vagyis mindenki megpróbálja megszerezni a totemet).

**JATEKVALTOZAT KÉT JATEKOS SZAMARA:** A játékosok két keze két külön játékosként érvényesül. A játékosok egymással szemben helyezkednek el. A "szines nyilak" kártyákat kivesszük a játékból, majd a többi lapot négy egyenlő paklira osztjuk.

A játékosok felváltva játszanak, és közben az alábbiak szerint folyamatosan változtatják a kezüket:

- 1. játékos jobb keze
- 2. játékos jobb keze
- 1. játékos bal keze
- 2. játékos bal keze és így tovább...

Párba esetén csak az aktuális kezek nyúlhatnak a totem után, és csak a párbajozó kezek kártyáját kell begyűjteni.

Ha egy játékos két keze között zajlana párba, akkor a játékos NEM nyúlhat a totem után.

Ha valaki egy "befelé mutató nyilak" kártyát fordít fel, érdemes azzal a kézzel nyúlni a totem után, amellyel jobban jár – vagyis azzal a kézzel, amellyel előtt több felfordított kártya van.

A játéknak akkor van vége, ha vagy:

- mindkét játékos előtt már csak egy pakli van Vagy
- az egyik játékos megszabadult mindkét paklijától.

Ezután megszámoljuk a maradék lapokat. Az nyer, akinek kevesebb lapja maradt. A többi szabály változatlan.

**JATEKVALTOZAT EGY JATEKOS SZAMARA:** Keríts egy dobót, szerezz egy törzset és tanítsd meg őket a játékkal.

Ha vásároltál már kiegészítőt a játékhoz, de vissza szeretnél térni a kezdeti játékok nyugalamához, akkor a kiegészítők lapjait a sarkokban látható jelek segítségével tudod kiválogatni.



Az alapjáték kártyáinak szimbólumai

Köszönetnyilvánítás

Szerzők: « Tom & Yako » (Thomas Vuarehex et Pierre Yakovenko)

Fordítás: Mohácsi-Gorove Anna és Molnár László (Laexox)

Kiadó: Asmodee • 18 rue Jacqueline Auriol

Quartier Villaroj B.P. 40119 • 78041 Guyancourt Cedex • FRANCE

Forgalmazza: Gem Klub Kft.

1092 Budapest, Ráday u. 30/b.

www.gemklub.hu



2013-11/503HU/CA001