

The logo for the board game Jungle Speed is a large yellow circle with a thick outline. Inside the circle, the words "Jungle Speed" are written in a bubbly, yellow, stylized font with black outlines. Two yellow stars are positioned at the top and bottom right of the circle. Below the circle, the words "LE REGOLE" are written in a bold, white, sans-serif font with a thick red outline and a slight drop shadow, slanted upwards from left to right.

Jungle Speed

LE REGOLE

Jungle Speed® è un gioco per 2-10 giocatori
(e anche di più) dai 7 anni in su.



STORIA

Jungle Speed fu inventato circa 3000 anni fa nella Spidopotamia subtropicale dalla tribù degli Abouloubou.

Gli Abouloubou sceglievano i loro capi usando un gioco tradizionale giocato con le foglie di eucalipto. Il gioco fu tramandato segretamente di generazione in generazione, finché Tom e Yako, gli ultimi discendenti degli Abouloubou, decisero di rivelarlo al mondo.



LA LEGGE DELLA GIUNGLA

Lo scopo del gioco consiste nell'essere il primo giocatore a restare senza carte e quindi essere eletto capo degli Abouloubou.



PREPARAZIONE

Le 80 carte vengono distribuite coperte a tutti i giocatori, quanto più uniformemente possibile, a formare il Mazzo di ciascun giocatore.

Per preservare il mistero della cerimonia, i giocatori non possono guardare il proprio Mazzo. Il Totem viene piazzato al centro dei giocatori, i quali s'inchineranno di fronte ad esso con rispetto.

DIALETTO ABOULOUBOU

Nelle regole verranno usate le seguenti parole:

- **Mazzo:** descrive il mazzo di carte coperte dinanzi ad ogni giocatore;
- **Scarti:** descrive il mazzo di carte scoperte dinanzi ad ogni giocatore;
- **Piatto:** descrive il mazzo di carte scoperte sotto il Totem;
- **Duello:** descrive una prova di velocità tra due o più giocatori.

IL GIOCO HA INIZIO

A turno, iniziando con chi ha dato le carte, i giocatori girano la prima carta del loro Mazzo e la piazzano scoperta nella loro pila degli Scarti. Le carte devono essere girate verso gli altri giocatori, come mostrato nel seguente esempio. Il gioco procede in senso orario.

I giocatori possono usare una sola mano per girare le carte. L'altra mano non deve mai essere usata, ma può essere tenuta sul proprio Mazzo.

NON COSÌ!



COSÌ!



DUELLO

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

Il primo dei due giocatori che agguanta il Totem vince il Duello. Gli altri giocatori non devono intervenire.

Il giocatore perdente deve prendere sia gli Scarti suoi che quelli del suo avversario, e tutte le carte del Piatto, e le mette 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 i propri Scarti, e il vincitore divide i suoi Scarti e il Piatto tra gli sconfitti come preferisce.

I Duelli possono iniziare in qualsiasi momento se ci sono due carte con lo stesso disegno visibile.

Fate attenzione! Alcune carte sembrano identiche, ma in realtà sono leggermente differenti.

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 significa nulla se i giocatori cercano di tirarlo a vicenda come scimmie. 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 dovesse esser fatto cadere accidentalmente dal tavolo, il Duello viene annullato e la partita continua.

ERRORI

Il Totem è sacro. Gli errori vanno puniti. Un giocatore che afferra il Totem per sbaglio dovrà molto umilmente prendersi gli Scarti di tutti i giocatori, e anche le carte nel Piatto. Se un giocatore dovesse urtare o lasciar cadere il Totem, pagherà lo stesso prezzo.



CARTE SPECIALI:

Le carte speciali non provocano Duelli, ma cambiano il gioco.

FRECCHE VERSO L'INTERNO: **OLALA**



Tutti i giocatori devono tentare di afferrare il Totem. Chi vince piazza i suoi Scarti nel Piatto e poi fa ripartire il gioco.

FRECCHE COLORATE: **AYAYAY**



Appena compare questa carta, i Duelli vengono iniziati dal colore e non più dal disegno, quindi è assai probabile che inizi immediatamente un Duello.

Gli effetti di questa carta finiscono (cioè i Duelli sono di nuovo provocati dal disegno) quando succede una di queste tre cose: il Totem cade, inizia un Duello, o si gira una nuova carta speciale.

FRECCHE VERSO L'ESTERNO: WOPOPOP



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 questa carta continua il gioco e gira un'altra carta.

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

CASI SPECIALI

Se dopo una carta "Frecche verso l'esterno":

- si scopre un'altra carta "Frecche verso l'esterno", quest'ultima ha l'effetto solito, a meno che non si verifichi un Duello allo stesso tempo;
- si scopre una carta "Frecche verso l'interno" e allo stesso tempo si attiva un Duello, in questo caso il giocatore che ha afferrato il Totem per primo decide cosa ha effetto: il Duello (se il giocatore vi era coinvolto) o la carta speciale;
- 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 dei suoi Scarti vincendo un Duello in cui sia coinvolto. Appena questo succede, egli viene dichiarato vincitore ed eletto signore della tribù e grande supremo Guru, tra l'estatica adulazione delle folle!

CASI SPECIALI

- Se l'ultima carta giocata è "Frecce verso l'interno" e il giocatore non prende il Totem, dovrà invece raccogliere gli Scarti di tutti e metterli nel proprio Mazzo (invece di lasciare che il vincitore del Duello piazzì i propri Scarti nel Piatto). Il gioco continua col giocatore che stava per vincere, cui è permesso biascicare antiche maledizioni Abouloubou;
- Se l'ultima carta giocata è "Frecce colorate", la carta non ha effetto, il giocatore deve raccogliere tutti i suoi Scarti e la partita continua;
- Se l'ultima carta giocata è "Frecce verso l'esterno", il giocatore vince.



VARIANTE PER TRE GIOCATORI:

Le carte "Frecce colorate" vanno rimosse dal gioco. Tuttavia, 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 colorate".



VARIANTE PER DUE GIOCATORI:

I giocatori giocano con le loro mani separate. Le due mani di ciascun giocatore sono considerate indipendenti e ciascuna ha il proprio Mazzo! Le carte "Frecce colorate" vanno rimosse dal gioco e le carte rimanenti vanno divise in quattro Mazzi uguali. I giocatori giocano l'uno dopo l'altro, alternando le loro mani. La sequenza è:

- Mano destra del Giocatore 1;
- Mano destra del Giocatore 2;
- Mano sinistra del Giocatore 1;
- Mano sinistra del Giocatore 2.

e così via... Se inizia un Duello, si può prendere il Totem solo con le mani coinvolte nel Duello, e dopo si raccolgono solo le carte 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 maggior pila degli Scarti per afferrare il Totem. Naturalmente questo è più facile a dirsi che a farsi.

Il gioco termina quando:

entrambi i giocatori hanno esaurito uno dei loro Mazzi oppure un giocatore ha esaurito entrambi i suoi Mazzi.

Quindi i giocatori contano le loro carte rimanenti e chi ne ha di meno vince.

Tutte le altre regole restano invariate.



VARIANTE PER UN GIOCATORE:

Trovati un bongo, raccogli la tribù e insegna loro le regole!

Se avete acquistato un qualsiasi set di espansione di Jungle Speed e volete riscoprire la pace e serenità delle vostre prime partite, potete separare i diversi set usando i simboli agli angoli delle carte.



Il simbolo delle carte del gioco base

Riconoscimenti

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

Visitate il nostro sito web: www.asmodee.com

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

