

TOM & YAKO PRZEDSTAWIAJA



Jungle Speed

safari

ZASADY

DLA 2-6 GRACZY

WIEK 5+

Zwierzęta zamieszkujące dżunglę prowadzą spokojny żywot do czasu, gdy nadchodzi pora posiłku... Dzika natura i pierwotne instynkty biorą wówczas górę. Najbardziej wygłodniałe bestie spieszą najszybciej w stronę swoich ofiar, podczas gdy wolniejsze dają upust swej złości głośnym rykiem. A kameleony, jak to kameleony, chowają się wśród liści... Ale dopiero gdy pojawia się łowca, narasta prawdziwa panika. Ratuj się kto może!

ZAWARTOŚĆ

- 5 totemów (pożywienie)
- 42 karty
- 1 woreczek
- 1 instrukcja (którą właśnie czytacie)

PRZYGOTOWANIE

Umieście 5 totemów pośrodku stołu w taki sposób, aby formowały mały krąg.

Potasujcie i rozdajcie po kolei wszystkie (zakryte) karty pomiędzy graczy. Karty gracza stanowią jego stos doberania.

W czasie rozgrywki każdy gracz będzie także tworzył drugi stos - kart zdobyczy, który na początku gry jest pusty.

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna gracz, który najlepiej potrafi gestem oddać obieranie banana. Gracz w swojej turze odkrywa jedną kartę ze swojego stosu dobierania, w kierunku od siebie (tak, aby nie widział treści karty zanim zobaczą ją inni gracze) i kładzie na swoim stosie zdobyczy.



**WIĘKSZOŚĆ KART, W MOMENCIE DOBRANIA,
AKTYWUJE PRZYPISANĄ IM AKCJĘ.**

Gracz przeprowadza daną akcję i gra toczy się dalej, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozgrywka dobiega końca, gdy wszyscy gracze pozbędą się wszystkich kart ze swoich stosów dobierania.

KONIEC GRY

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą kart w swoim stosie zdobyczy.



AKCJE WYNIKAJĄCE Z KART

KARTY STANDARDOWE (1 2 BIAŁYCH KART)



CHWILA ODDECHU W TYM OKRUTNYM ŚWIECIE.

Gracz dobierający taką kartę odkłada ją na swój stos zdobyczy. Karta nie aktywuje żadnej akcji.

GŁODNE ZWIERZĘTA (1 5 NIEBIESKICH KART)



**ZWIERZĘ JEST GŁODNE I MUSI SIĘ
JAK NAJSZYBCIEJ POŻYWIĆ!**

Wszyscy gracze starają się pochwycić totem przedstawiający pożywienie charakterystyczne dla zwierzęcia na odkrytej karcie. Gracz, któremu się powiedzie, otrzymuje kartę zwierzęcia i dołącza ją do swojego stosu zdobyczy. Gracze używają do gry tylko jednej ręki i mogą pochwycić tylko jeden totem.



WŚCIEKŁE ZWIERZĘTA (5 CZERWONYCH KART)



**ZWIERZĘ OGARNEŁA WŚCIEKŁOŚĆ,
A WY MUSICIE TO ODEGRAĆ!**

Gracze muszą natychmiast przedstawić, za pomocą dźwięku i gestu, rolę wściekłego zwierzęcia z odkrytej karty. Ostatni gracz, który to uczyni traci wierzchnią kartę ze swojego stosu zdobyczy. Karta zostaje na stałe usunięta z gry i odłożona zakryta na środek stołu, pomiędzy totemy. Jeśli określenie ostatniego naśladowcy jest niemożliwe, nikt nie traci karty i gra toczy się dalej.

Poniżej przedstawiono kilka przykładów odgłosów i gestów, jakie gracze mogą wykorzystać w tej akcji.



MMMHH



CLAP, CLAP



BROUH



OUH OUH



RRRHH



Jeśli gracie po raz pierwszy lub z dziećmi poniżej 6 roku życia, możecie zdecydować się na usunięcie z talii kart Kameleona i Łowcy. Możecie ponownie włączyć je do gry, gdy wszyscy zapoznają się z podstawowymi zasadami rozgrywki.

KAMELEON (5 KART)



TO WIELCE INTERESUJĄCE ZWIERZĄTKO POZWOLI WAM NA ZABAWĘ KOLORAMI!

Przed rozgrywką wspólnie wybiercie jedną z poniższych opcji:

• **DZIKI KAMELEON**

Gracze muszą natychmiast dotknąć przedmiotu w kolorze odkrytego na karcie Kameleona. Ostatni gracz, który to uczyni traci wierzchnią kartę ze swojego stosu zdobyczy. Karta zostaje na stałe usunięta z gry i odłożona zakryta na środek stołu, pomiędzy totemy.

- Dotykane przedmioty nie mogą stanowić elementów gry.
- Dotykane przedmioty nie mogą być częścią garderoby innego gracza.
- Tylko jeden gracz może dotknąć każdego z przedmiotów. Jeśli dwóch lub więcej graczy dotknie tego samego przedmiotu, wszyscy oni tracą kartę ze swojego stosu zdobyczy.

Jeśli określenie przegranego jest niemożliwe, nikt nie traci karty i gra toczy się dalej.



• SZYBKI KAMELEON

Gracze muszą natychmiast pochwycić totem w kolorze odkrytego Kameleona.

Gracz, któremu się powiedzie otrzymuje kartę i dołącza do swojego stosu zdobyczy. Gracze mogą używać tylko jednej ręki do pochwycenia totemu.



ŁOWCA (5 KART)



ŁOWCA STRZELA ZNIENACKA, WIĘC CHROŃCIE SWOJE ZWIERZĘTA!

Gracz, który dobrał tę kartę staje się łowcą. Jego celem jest położenie dłoni na stosie zdobyczy należącym do innego gracza. Pozostali gracze starają się ochronić swoje zdobycze poprzez zakrycie dłonią swojego stosu zanim łowca go dotknie.

- Jeśli łowca zdoła zakryć dłonią stos zdobyczy innego gracza zanim on przykryje go własną dłonią, to łowca zdobywa wierzchnią kartę z tego stosu i dołącza do swojego stosu zdobyczy.
- Jeśli łowcy nie uda się zdobyć karty innego gracza, zatrzymuje jedynie kartę łowcy.
- Jeśli łowca przez pomyłkę dotknie swojego stosu zdobyczy, oznacza to, iż postrzelił się w stopę! Traci kartę łowcy, którą umieszcza między totemami na środku stołu.

SYTUACJA WYJĄTKOWA

Jeśli, według reguł, gracz powinien utracić kartę, a nie posiada żadnej w swoim stosie zdobyczy, nic się nie dzieje.



GRA TOMA & YAKO
(THOMAS VAURCHEX I PIERRIC YAKOVIEŃKO)

ILUSTRACJE:
LUDOVIC HELL



ZAPOLUJ NA NASZEJ STRONIE:
WYDAWNICTWO.REBEL.PL

Rebel Centrum Gier
ul. Matejki 6
80-232 Gdańsk


REBEL.PL
Centrum gier