



**Jungle Speed® je hra pro 2 až 10 hráčů
(i více!) ve věku 7 a více let.**

HISTORIE

Hru Jungle Speed vynalezl kmen Abouloubou ze subtropické Spidopotamie přibližně před třemi tisíci lety.

Příslušníci kmene Abouloubou si své náčelníky vybírali tradiční hrou hranou s listky eukalyptu a znalost této hry si předávali z generace na generaci, dokud se poslední členové kmene, Tom a Yako, nerozhodli předat ji i zbytku světa.

ZAKON DŽUNGLE

Vítězem hry (a tedy i náčelníkem kmene Abouloubou) se stává ten hráč, který se jako první zbaví všech svých karet.

PŘÍPRAVA

Všech 80 karet rozdejte co možná nejrovnoměrněji mezi všechny hráče - takto dostane každý hráč svůj balíček. Aby se zachovala tajemnost tohoto obřadu, nesmí hráči rozdávání sledovat. Totem umístěte doprostřed mezi hráče a uctivě se mu pokloňte.



NÁŘEČÍ KMENE ABOULOUBOU

V pravidlech jsou použita následující slova:

- **Balíček:** karty otočené lícem dolů (obrázkem dolů) před každým hráčem.
- **Odhozené karty:** karty otočené lícem nahoru (obrázkem nahoru) před každým hráčem.
- **Bank:** karty otočené lícem nahoru pod totemem.
- **Duel:** souboj v rychlosti mezi dvěma a více hráči.

ZAČÁTEK HRY

Počínaje rozdávajícím hráčem otáčejí hráči postupně vrchní kartu svého balíčku a položí ji lícem nahoru (odkrytou) na odhozené karty. Karty musí hráči otáčet směrem k ostatním hráčům, jak uvidíte na následujících příkladech. Hra pokračuje po směru hodinových ručiček.

K otáčení karet smí hráči používat pouze jednu ruku. Druhou ruku k tomuto účelu nesmí nikdy použít. Mohou ji ale mít na balíčku položenou.



DUEL

Pokud dva hráči odhalí karty se stejným vzorem (bez ohledu na barvu), dojde k duelu.

Vítězem duelu se stává hráč, který jako první uchopí totém. Ostatní hráči nemusí do tohoto souboje zasahovat.

Poražený hráč musí sebrat své i vítězovy odhozené karty a karty v banku. Sebrané karty poté licem přidá do spodu svého balíčku.

Hra poté pokračuje dále, počínaje poraženým hráčem. V některých případech (otočení speciální karty - viz. dále) se může duelu zúčastnit více hráčů. I v tomto případě vyhrává ten, kdo uchopí totém jako první.

Je-li poražených hráčů více, sebere si každý vlastní odhozené karty a vítěz mezi ně podle svého rozhodnutí rozdělí své odhozené karty a karty z banku.

Duely začínají kdykoliv se objeví dvě karty se stejnými vzory. Dávejte pozor! Některé karty vypadají stejně, ale jejich vzory se přesto liší!

DUEL JE SOUBOJ V RYCHLOSTI, NIKOLIV ZKOUŠKA SILY!

Nemohou-li se hráči shodnout na tom, kdo se totému chopil jako první, nemá smysl se o něj přetahovat jako opice. V takovém případě je vítězem hráč, který se totému dotýká nejvíce prsty. Je-li situace i nadále nerovinná, vyhrává hráč, jehož ruka drží totém nejnižše. Shodí-li hráči během duelu totém ze stolu (či libovolně podložky), je duel zrušen a hra pokračuje dále.

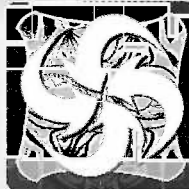
CHYBY

Totém je posvátný a nestrpí špatné zacházení. Chyby musí být potrestány. Hráč, který uchopí totém omylem, musí do svého balíčku pokorně přijmout odhozené karty od všech ostatních hráčů a k tomu i bank. Stejný trest čeká i na ty hráče, kteří totém shodí, porazí či upustí.

ZVLÁŠTNÍ KARTY:

Zvláštní karty nespouští duely, ale mění průběh hry.

ŠIPKY UKAZUJÍCÍ DO STŘEDU: OLALA



Všichni hráči se musí pokusit jako první uchopit totém.

Ten, komu se to povede, umístí své odhozené karty do banku a pokračuje ve hře.

BAREVNÉ ŠIPKY:



Odted' je souboj spuštěn ne stejnými symboly, ale stejnou barvou karet. Je tedy možné, že k nějakému duelu dojde okamžitě.

Tato karta přestává účinkovat (tj. duely budou opět spuštěné stejnými vzory), jestliže

nastane jedna z následujících událostí: pád totému, spuštění duelu nebo otočení další zvláštní karty.

ŠIPKY UKAZUJÍCÍ OD STŘEDU: WOPOPO



Všichni hráči současně otočí vrchní kartu svého balíčku. Pokud jsou některé vzory stejné, okamžitě dojde k duelu.

Nedojde-li k duelu, pokračuje ve hře ten hráč, který tuto kartu otočil.

Poznámka: Chcete-li si být jisti, že všichni otočí karty ve stejný okamžik, určete hráče, který tento okamžik odpočítá, např. "raz, dva, tři".

ŠZVLÁŠTNÍ PŘÍPADY

Pokud karta "Šipky směrem od středu" způsobí:

- odhalení další karty "Šipky směrem od středu", má tato karta obvyklý efekt – ale pouze pokud není zároveň spuštěn duel;
- odhalení karty "Šipky směrem do středu" a zároveň spuštění duelu, pak se hráč, který jako první uchopí totem, rozhodne, jestli bude platit efekt duelu (jen pokud je jeho účastníkem), nebo zvláštní karty;



- více duelů najednou: hráč, který jako první uchopí totem, vyhrává svůj duel, přičemž ostatní duely jsou zrušeny.

KONEC HRY:

Otočí-li hráč svou poslední kartu, ostatní hráči pokračují normálně ve hře. Hráč nevyhrává, dokud se nezbaví svých odhozených karet tím, že vyhraje duel, jehož je účastníkem. Jakkmile se mu to povede, je za hlasitého provolávání slávy a obdivu prohlášen vítězem hry, vládcem a náčelníkem kmene a nejvyšším Œuru!

Volitelné pravidlo: Hra může pokračovat dále, aby se určila důležitost ostatních hráčů v hierarchii kmene.

ŠZVLÁŠTNÍ PŘÍPADY:

- Pokud je poslední zahrnou kartou "Šipky směrem do středu" a hráči se nepovede uchopit totem první, musí tento hráč posbírat odhozené karty všech ostatních hráčů do svého balíčku (namísto toho, aby jako vítěz duelu položil svoji odkládací hromádku do banku). Hra poté pokračuje hráčem, který doufal, že vyhraje, a teď si nejspíš pod nosem opakuje pradávné kletby lidu Abouloubou;
- Je-li poslední otočenou kartou karta "Barevné šipky", nemá karta žádný efekt. Hráč si musí vzít odkládací hromádky od všech hráčů a hra pokračuje;
- Je-li poslední otočenou kartou "Šipky směrem od středu", hráč vyhrává.

VARIANTA PRO TŘI HRÁČE: Odstraňte ze hry karty "Barevné šípky". Pokud během hry dojde k tomu, že mají všichni tři lícem nahoru karty stejné barvy, musí hráč jasně jako kdyby byla právě otočena karta "Barevné šípky".

VARIANTA PRO DVA HRÁČE: Hráči hrají každou rukou zvlášť - každá ruka hraje nezávisle se svým vlastním balíčkem! Kartu "Barevné šípky" odstraňte ze hry a zbylé karty rozdělte na 4 stejné velké balíčky. Hráči hrají jeden po druhém, přičemž se střídají obě ruce ve hře. Pořadí je následovné:

- pravá ruka hráče č. 1;
- pravá ruka hráče č. 2;
- levá ruka hráče č. 1;
- levá ruka hráče č. 2.

aťd.

Vojde-li k souboji, mohou se pokusit uchopit totem jen dvě zúčastněné ruce. Karty bere ta ruka, která se zúčastnila souboje.

Pokud je spuštěn duel mezi oběma rukama jednoho hráče, tento hráč NESMÍ totem uchopit.

Objeví-li se karta „Šípky směrem do středu“, je nejlepší pokusit se uchopit totem rukou s největším počtem odhozených karet. Což se samozřejmě snadno řeší a buďe udělá.

Hra končí, když se oba hráči zbavili jednoho ze svých balíčků nebo pokud se jeden z hráčů zbavil obou svých balíčků.

Hráči si poté spočítají své zbývající karty. Vyhrává ten, kterému jich zbylo nejméně.

Ostatní pravidla zůstávají beze změn.

VARIANTA PRO JEDNOHO HRÁČE: Najděte si místo ke hře, sežeňte si členy kmene a navězte je pravidla!

Vlastníte-li nějaká rozšíření Jungle Speed a chcete opět získat pohodu a jednoduchost původní hry bez rozšíření, potom můžete rozřadit různé eady pomocí symbolů v rozích jednotlivých karet.

Tvůrce

Hra vytvořili Paul Thomas Vazarech a Pierre Yakovanko

Vydala společnost ASMOTEE

11 rue du général André Ward Villers - BP 40119 - 75041 Courcouronnes Cedex - France

Distributors: pro ČR / Distributor: pro SK: AVE Blakfara s.r.o. Almazovská 3

01408 Praha 8, e-mail: repalika@www.blakfara.cz, t4200341@90000

Have the best time at events on only: www.idvilliers.cz

Website for Jungle Speed: www.jungle-speed.com

