

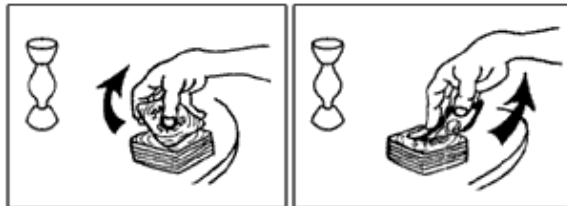
Jungle speed - A Dzsungel törvénye

A játék célja az, hogy a lehető leghamarabb megszabadulj az összes kártyádtól.

- A 80 lapot a lehető legegyszerűbben osszátok szét egymás között képpel lefelé (ne nézd meg a saját lapjaidat sem)
- A totemet tegyétek a játéktér közepére.
- Amikor rád kerül a sor, fedj fel egy lapot magad előtt, majd a következő körben az akkor felfordított lapot erre tedd rá, így keletkezik előtted egy képpel felfelé levő pakli. Soha nem egyszerre, hanem egymás után fedjétek fel a lapokat, kivéve, ha a „Befelé mutató nyilak” különleges kártya megjelenik (Ld. lejjebb)
- Párbaj: ha ketten egyforma szimbólumot fedtek fel (a szín nem számít), akkor az nyeri a párbajt, aki elsőként fogja meg a totemet. A vesztesnek fel kell vennie nemcsak az ellenfele felfordított pakliját, hanem a sajátját is és a közös talont is (ha van) (l. később, a „Befelé mutató nyilak”-nál). Ezután a játék folytatódik.

Hogy elkerüljétek a vitákat:

- Ha ketten egyszerre érintitek meg a totemet, az győz, akinek több ujja ér hozzá. Egyenlőség esetén az, akinek a keze alul van.
- Ha különleges lapokat (nyilak) fordítottok fel, nincs párbaj, a létrejövő hatást lejjebb megtalálod (l. Törzsi jelvények 2. -- nyíl-kártyák)
- Hiba: ha rosszkor fogod meg a totemet, vagy elejted azt, akkor az asztalon levő összes felfordított lapot fel kell vened (az összes játékosát és a közös talont is). Ez a szabály akkor is, ha olyan párbajba avatkozol bele, amely nem tartozik rád.
- Csak az egyik kezedet használhatod.
- A lapokat úgy fordítsd fel, hogy az ellenfeleid lássák (tehát feljűk, ne pedig magad felé húzva emeld fel.) (ld. az illusztrációt)



Jó

Nem jó

Szellemlovas - társasjátékok felnőtteknek

1067 Budapest, Szondi u. 18/a. Tel.: 302-2326

www.szellemlovas.hu/tarsasjatek

A törzsi jelvények

Kétféle lap van:

1. A szimbólum-kártyák: A kártyákon különböző formák, illetve szimbólumok szerepelnek, négy különböző színben. Párbaj csak akkor jön létre, ha két teljesen megegyező formát fordítottok fel (vigyázat, sok a hasonló forma!). A színt nem kell figyelembe venni, kivéve, ha a „színes nyíl” különleges lap megjelenik.
2. A nyíl-kártyák: Háromféle nyíl van. Ezek nem hoznak létre párbajt, hanem módosítják a játék menetét.

I. Kifelé mutató nyilak:

Mindenki EGYSZERRE fordítja fel a lapját (javasoljuk, hogy eleinte számoljatok háromig, ez megkönnyíti, hogy egyszerre tudjatok fordítani), aztán nézzétek meg, létrejön-e párbaj. Ha semmi nem történik, akkor az folytatja a játékot, aki a nyíl-kártyát felfordító játékos után következik.

II. Befelé mutató nyilak:

Ha egy „Befelé mutató nyilak” kártyát fordítasz fel, mindenkinek meg kell próbálni a lehető leggyorsabban elkapni a totemet (beleértve téged is). Aki megszerzi a totemet, az a saját felfordított lapjait a közös talonba helyezi a totem alatt. (Ezt a legközelebbi vesztes fogja majd felvenni.) Ezután az folytatja a játékot, aki megszerezte a totemet. (Ez az egyetlen eset, amikor a nyertes kezdi újra a kört.)

III. Színes nyilak:

A játékhoz adott leírásban nem szerepel ez a szabály, de a játék készítői szerint ez az eredeti változat!

Három játékos esetén: A „Színes nyilak” lapokat ki kell venni a játékból, viszont ha mindhárom játékos ugyanolyan színű lapot fordít fel, akkor annak ugyanolyan hatása van, mintha „Befelé mutató nyilak” kártyát fordítottak volna fel.

Négy vagy több játékos esetén: Ha felfordítasz egy „Színes nyilak” lapot, akkor az azonos színű lapot felfordító játékosoknak meg kell próbálniuk megragadni a totemet, függetlenül a lap szimbólumának formájától. A párbaj szabályai ugyanazok, mint a normál párbajnál (egy több résztvevős párbajnál a győztes maga dönthet, hogy hogyan osztja el a vesztesek között a felveendő lapokat, adhatja akár mindet egynek is). A lap hatása megszűnik, ha az alábbi események bekövetkeznek: valaki elkapja a totemet, a totem leesik, megjelenik egy új nyíl-kártya.

Figyelem: a szimbólum-párbaj szünetel, amíg a „Színes nyilak” lap hatása érvényben van

Szellemlovas - társasjátékok felnőtteknek

1067 Budapest, Szondi u. 18/a. Tel.: 302-2326

www.szellemlovas.hu/tarsasjatek

Szabályvariáció (nem kötelező): Hogy több legyen az akció, 4 és 5 játékos esetén a „Színes nyilak” lap hatása addig él, amíg be nem fedik egy következő felfordított lappal.

Különleges esetek:

- Egy „Kifelé mutató nyilak” lap után még egy ugyanilyen jelenik meg: csak akkor érvényesül a hatása, ha semmilyen más akció nincs érvényben
- A „Befelé mutató nyilak” lap ugyanakkor jelenik meg, mint egy párbaj: a leggyorsabb játékos dönt, hogy melyik akció jöjjön létre. Példa: Andor, Béla, Cili, és Dani felfordítják a lapjukat. Megjelenik egy nyíl-kártya és egy párbaj Andor és Béla között. Andor kapja el elsőként a totemet. Tehát Andor dönt, hogy a két helyzet közül melyik valósuljon meg (természetesen az ő érdekeinek megfelelően).

Ez a szabály érvényes a „Színes nyilak”-ra is.

- Egyszerre két párbaj jön létre: A játékos, aki megszerezte a totemet, legyőzi az ellenfelét, a másik párbaj nem jön létre.
- Három, vagy több játékosnak van ugyanolyan kártyája: a párbaj vesztesei osztoznak a felveendő lapokon, vagy a nyertes dönt, hogy hogyan osztja el közöttük a lapjait (és a közös talon lapjait).

Példák 4 játékosra:

1. Andor felfordít egy ugyanolyan szimbólumot, mint Béla:

- Cilinek és Daninak nem kell semmit tenniük
- Andor előbb elkapja a totemet, mint Béla
- Béla elvesztette a párbajt. Felveszi Andor összes, az eddigi körökben felfordított lapját, a saját eddigi körökben felfordított lapjait és a közös talon lapjait (ha van). Az összes felvett lapot a saját paklija aljára teszi. Micsoda pech! A játék célja, hogy megszabadulj tőlük!
- Cili és Dani lapjai játékban maradnak.
- Béla kezdi újra a kört.

2. Béla azt hiszi, hogy ugyanolyan szimbóluma van, mint Andornak, de téved. (Vagy „belenyúl” egy olyan párbajba, amely nem tartozik rá) Elkapja a totemet vagy leejti azt. Ekkor Béla felveszi az összes játékos felfordított lapjait (a sajátjait is!), és a közös talont is (ha van).

A játék vége

Ha felfordítottad az utolsó lapodat, akkor az a lap játékban marad, miközben a többiek folytatják a játékot. Nem nyertél, amíg nem szabadulsz meg a felfordított lapjaidtól! A játéknak akkor van vége, ha már csak 2 játékos maradt játékban. Viszont, ha gyorsabb játékot akartok, a játék befejeződhet akkor is, ha egy játékosnak sikerült megszabadulni az összes lapjától.

Különleges esetek:

- Ha az utolsó felfordított lapod a „Befelé mutató nyilak” lap, és nem sikerül elkapnod a totemet, minden játékban levő lapot fel kell vened és folytatnod kell a játékot.
- Ha az utolsó felfordított lapod a „Kifelé mutató nyilak” lap, akkor nyertél! Tedd a lapot a totem alá a közös talonba, a többiek pedig folytassák a játékot.
- Ha az utolsó felfordított lapod a „Színes nyilak” lap, az pech! Minden játékban levő lapot fel kell vened és folytatnod kell a játékot.

"Tom & Yako" (Thomas Vuarchex et Pierric Yakovenko) játéka, **Asmodée éditions** kiadó.

A játék 1997-ben elnyerte a Ludexpo I. helyezését.