



Las REGLAS

Jungle Speed es un juego para 2 a 15 jugadores (¡o más!), a partir de 7 años.



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es quedarse sin cartas lo antes posible.



PARA EMPEZAR

Se coloca el Tótem en medio de los jugadores.

Se distribuyen lo más equitativamente posible las 80 cartas entre todos los jugadores, boca abajo formando un mazo (los jugadores no las miran).

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Los jugadores, durante su turno, descubren la primera carta de su mazo, uno tras otro (en el sentido de las agujas del reloj), tapándola con otra carta cuando les vuelve a tocar. Cada jugador va formando así un mazo de cartas descubiertas frente a él.

Se juega sólo con una mano, la otra no puede intervenir nunca.

Hay que sacar las cartas hacia los demás, como muestran los dibujos:



¡Muy mal!



¡Muy bien!

DUELO

Cuando dos jugadores tienen ante sí una carta con la misma forma (el color no importa), el primero de los dos que coja el Tótem gana el duelo.

El perdedor del duelo se lleva las cartas descubiertas de su adversario, las suyas y las que hubiese de bote en el centro (ver siguiente párrafo), y se las guarda en su mazo de cartas no jugadas. El juego vuelve a empezar por el jugador que acaba de perder.

Puede pasar que, debido a una carta especial (ver más adelante), haya un duelo entre varios jugadores: el primero que se haga con el Tótem gana el duelo múltiple.

Cuidado: Algunas cartas parecen idénticas pero son ligeramente diferentes.

EL BOTE

Si el Tótem cae (se mueve la mesa bruscamente, por ejemplo) y no se puede determinar sin ninguna duda quién lo ha

tirado, se colocan todas las cartas ya descubiertas de todos los jugadores debajo del Tótem: formarán el bote.

CASTIGO

El jugador que coja el Tótem cuando no le toca se lleva todas las cartas descubiertas de la mesa: las de todos los jugadores y las del bote. Esta regla se aplica también al jugador que haga caer el Tótem.

LLEVARSE CARTAS

Cuando un jugador se lleva cartas, las coloca boca abajo al final de su propio mazo de juego. Si varios jugadores se llevan cartas, es el ganador el que elige como se reparten entre los perdedores.

CARTAS ESPECIALES

Las cartas especiales no provocan duelos, pero modifican un poco el desarrollo del juego.

CARTA «FLECHAS HACIA EL EXTERIOR»



Todos los jugadores sacan carta a la vez. (Se recomienda contar 1, 2, y 3, para ayudar a que todo el mundo saque la carta al mismo tiempo). Si aparecen símbolos idénticos, hay inmediatamente un duelo.

Si no, el jugador que ha sacado la carta "Flechas hacia el exterior" reanuda el juego.

CARTA «FLECHAS HACIA EL CENTRO»



Todos los jugadores tienen que intentar coger el Tótem. El que lo consiga, deja su montón de cartas descubiertas de bote, bajo el Tótem. Quien haya cogido el Tótem reanuda el juego.

CARTA «FLECHAS DE COLORES»



Cuando un jugador descubre esta carta, son los colores y no las formas los que producen duelos (Color igual = duelo). Es posible que se produzca un duelo inmediatamente.

Los efectos de esta carta se anulan (se vuelve a jugar a formas)

en cuanto pasa una de estas 3 cosas: El Tótem cae, se produce un duelo o se saca otra carta especial.

CASOS PARTICULARES

Si el efecto de una carta "Flechas hacia el exterior" hace que alguien saque:

- otra carta "Flechas hacia el exterior", ésta se resuelve como siempre, a menos que aparezca un duelo al mismo tiempo.

- una carta "Flechas hacia el centro" al mismo tiempo que un duelo: el que coja el Tótem decide si lo cogía por el duelo o por la carta especial.
- Si hay varios duelos simultáneos, el jugador que coge el Tótem gana su duelo y el resto de duelos quedan anulados.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando un jugador descubre su última carta, ésta permanece en juego, mientras que los demás siguen descubriendo cartas. Dicho jugador no habrá ganado hasta que se haya librado de su última carta descubierta.



CASOS PARTICULARES

- Si la última carta descubierta por un jugador es la carta "Flechas hacia el centro" y éste no atrapa el Tótem, se lleva todas las cartas en juego y sigue jugando.
- Si la última carta descubierta por un jugador es la carta "Flechas hacia el exterior", gana automáticamente la partida.
- Si la última carta descubierta por un jugador es la carta "Flechas de colores", mala suerte: se lleva todas las cartas que estén en juego y reanuda el juego (La carta "Flechas de colores" no surte efecto).

VARIANTE PARA 3 JUGADORES

Se retiran las cartas "Flechas de colores" del juego. Si al sacar una carta las 3 cartas visibles son del mismo color, actúan como si uno de los jugadores hubiese sacado una carta "Flechas hacia el centro".

VARIANTE PARA 2 JUGADORES

Las dos manos de cada uno de los jugadores son consideradas jugadores independientes. Los jugadores se sitúan frente a frente. Se retiran del juego las cartas "Flechas de colores". Se dividen las cartas en 4 montones iguales (uno para cada mano; 2 jugadores = 4 manos).

Los jugadores juegan uno detrás de otro, alternando su mano derecha y su mano izquierda.

En la práctica:

- (1) mano derecha del jugador A
- (2) mano derecha del jugador B
- (3) mano izquierda del jugador A
- (4) mano izquierda del jugador B;

etc.... (Al principio duelen las neuronas, pero luego te acostumbras).

Si aparecen duelos, las manos involucradas son las que deben coger el Tótem. Sólo se lleva cartas la mano que pierde.

Si hay duelos entre las dos manos de un mismo jugador, no se debe coger el Tótem.

Si sale una carta "Flechas hacia el centro", pensad bien qué mano vais a usar para coger el Tótem (mejor la mano que tiene más cartas)

La partida acaba cuando ambos jugadores hayan conseguido quedarse sin cartas en uno de los 2 tacos. Se cuentan entonces las cartas que les quedan a los dos jugadores y gana quien menos cartas tenga.

El resto de reglas no cambia.

Créditos

Creado por "Tom y Yako" (Thomas Vuarchex et Pierre Yakovenko)

Editado por Asmodee Editions Ibérica S.L.U • Mazo, 15 •

Pol. Ind. José Valderas • 28925 Alcorcón • Madrid

Copyright Asmodee 2010

www.asmodee.com

Fabricado en Bélgica por Cartamundi.

