

JUNGLE SPEED

Descrizione del gioco

Tutte le carte sono distribuite a faccia in giù. Uno alla volta, i giocatori girano le carte. Appena due carte con lo stesso simbolo (il colore non conta) sono rivelate, i due giocatori che hanno quelle carte devono cercare di afferrare il Totem, situato al centro dell'area di gioco. Il giocatore che riesce ad afferrare il Totem per primo consegna tutte le sue carte girate fino a quel momento al giocatore che non ha preso il Totem. Lo scopo del gioco è terminare il più rapidamente possibile tutte le proprie carte.

Ma attenzione! I simboli sono spesso simili e può essere una trappola. Se un giocatore afferra il Totem quando non dovrebbe farlo, è costretto a prendere tutte le carte girate sul tavolo. Tutte le carte "Freccia" indicano regole speciali da svolgere durante il gioco.

Avvertimento: Jungle Speed deve essere giocato in maniera sportiva e politicamente corretta. Sì, lo sappiamo, così è meno divertente ma essere gentili con gli altri giocatori significa avere meno denunce.

Storia

Il gioco è stato inventato circa 3000 anni fa dalla tribù Aboulou nella subtropicale Spidopotamia. Gli Aboulou (tribù conosciuta per le delicatezze a base di ossa di scimmia) originariamente usavano le foglie di eucalipto al posto delle carte per giocare. Questo gioco era utilizzato per decidere chi doveva ottenere quale parte di una carcassa, dopo una caccia fruttuosa. Il gioco tendeva a terminare in risse sanguinose perché tutte le carte erano identiche. Questo semplice errore portò quasi all'estinzione della tribù. Questo spiega perché Jungle Speed sia rimasto sconosciuto al mondo esterno fino al ventesimo secolo, quando due intelligenti Gametropologisti, Tom e Yako, hanno inventato l'attuale modo di giocare con le carte.

La tribù

Jungle Speed è un gioco tribale che dà il suo meglio giocato in gruppo (dai 2 agli 80 giocatori). Studi antropologici suggeriscono che l'iniziazione avviene solitamente intorno ai 7 anni.

LA LEGGE DELLA GIUNGLA

Lo scopo del gioco è terminare il più rapidamente possibile tutte le proprie carte.

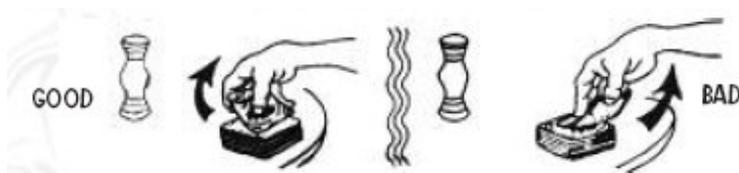
- Piazzate il Totem al centro dell'area di gioco.
- Mischiate le 80 carte e distribuitele tutte a faccia in giù. I giocatori NON devono guardare le proprie carte, invece devono creare un mazzo di pescaggio e piazzarlo davanti a se. Dopo che tutti i giocatori hanno ricevuto lo stesso numero di carte, quelle in eccesso vengono disposte sotto il Totem (questa pila sarà chiamata "Pentola").
- Uno dopo l'altro (in senso orario) i giocatori girano le loro carte.
- I giocatori non devono mai girare le carte nello stesso momento (a meno che non sia uscita la carta TUTTI GIRANO, vedere fig. 1 sotto).
- Nel suo turno, un giocatore gira la carta in cima al suo mazzo, e la piazza sulla cima della sua pila di scarto, dove si trovano tutte le carte girate in precedenza. Questo farà creare una pila di carte a faccia in su con il progredire del gioco.
- **Duelli: quando due persone girano una carta con lo stesso simbolo (indipendentemente dal colore), inizia un duello. Il giocatore che per primo riesce ad afferrare il Totem vince la sfida. Il perdente dovrà prendere tutte le sue carte a faccia in su, quelle del vincitore E qualsiasi carta si trovi nella Pentola. Poi il perdente girerà una carta, dando inizio ad un nuovo round.**

- Le carte speciali con le frecce non fanno iniziare un duello, ma seguono regole specifiche (vedere **Simboli Tribali**)

- **ERRORE!** Un giocatore che prende il totem nel momento sbagliato o lo fa cadere, prende tutte le carte sul tavolo, quelle degli altri giocatori e le carte nella Pentola. Questa regola è valida anche se un giocatore sbaglia a prendere il Totem fuori del suo turno.

- I giocatori devono usare solo una mano, l'altra non deve essere mai usata.

- Le carte devono essere sempre girate verso gli altri giocatori, come mostrato nella figura sotto:



SIMBOLI TRIBALI

Ci sono due tipi di carte:

1 – Carte Simbolo:

- Ci sono differenti forme e simboli sulle carte. Forme e simboli hanno uno dei quattro differenti colori. Quando due carte con lo stesso simbolo sono rivelate, inizia un duello. Di solito, solo il simbolo è importante, *non* il colore. ECCETTO quando è rivelata la carta SCONTRO DI COLORI...

- Sotto sono mostrate alcune forme che troverete sulle carte (ma attenzione alle somiglianze sottili!):



2 – Carte Freccia:

- Ci sono tre tipi di carte freccia. Sono carte speciali che non fanno iniziare duelli, ma cambiano le regole del gioco.



a) La carta TUTTI GIRANO (le frecce puntano all'ESTERNO):

Tutti i giocatori girano insieme una carta. Per partire vi consigliamo di contare "1, 2 e 3!" Questo assicura che tutti girino la carta nello stesso momento. Le carte sono confrontate e, se non c'è alcun duello, il giocatore a sinistra di quello che ha rivelato la carta frecce gira la nuova carta, ed il gioco prosegue come al solito.



b) La carta AFFERRA IN FRETTA (le frecce puntano verso l'INTERNO):

Tutti i giocatori devono immediatamente cercare di afferrare il Totem. Il vincitore mette tutta la sua pila di scarto nella Pentola sotto il Totem. La nuova Pentola andrà al prossimo perdente. Il giocatore che ha afferrato il Totem gira la nuova carta.



c) La carta SCONTRO DI COLORI (le frecce hanno diversi colori):

- Per le partite in 2-3 giocatori: le carte FRECCE COLORATE sono rimosse dal gioco prima d'iniziare la partita. Tuttavia, quando tutti i giocatori hanno rivelate davanti a se carte dello stesso colore, ha effetto la regola AFFERRA IN FRETTA.

- Per le partite con 4 o più giocatori: quando un giocatore gira una carta **SCONTRO DI COLORI**, i giocatori con carte dello stesso colore devono cercare di afferrare il Totem, indipendentemente dal simbolo sulla loro carta. Il giocatore che ha girato la carta **SCONTRO DI COLORI** non gioca questo round. Un duello a più giocatori è simile al duello per due, **ECCETTO!** per il fatto che il vincitore può scegliere se dare le sue carte ad un altro giocatore, oppure dividerle tra vari i perdenti.

La carta **SCONTRO DI COLORI** è attiva finché:

- 1) il Totem cade
- 2) un'altra carta speciale viene girata.

RICORDARSI! I duelli per i simboli non sono consentiti finché è attiva la carta **SCONTRO DI COLORI.**

d) SITUAZIONI PARTICOLARI RIGUARDANTI LE CARTE FRECCIA:

- Due carte **TUTTI GIRANO** compaiono una dopo l'altra: se la seconda carta **TUTTI GIRANO** appare immediatamente dopo la prima (cioè come conseguenza di quest'ultima), ha effetto soltanto se non ci sono duelli possibili tra i giocatori.
- Un'altra carta freccia appare nello stesso momento di un duello tra due giocatori: il giocatore più veloce decide il risultato. *Esempio:* Pete, Ollie, Veronica e Peggy Sue girano tutti una carta. Compare una carta freccia e un duello tra Pete e Ollie. Pete afferra il Totem per primo. Pete può decidere se il duello è finito, oppure se la carta freccia avrà effetto.
- Se due duelli sono possibili allo stesso tempo: il giocatore che afferra il Totem per primo è il vincitore, ed il secondo duello non avrà luogo.
- Se tre o più giocatori hanno la stessa carta: quelli che perdono il round dividono tra loro le carte del vincitore **OPPURE** il vincitore decide come dividere le sue carte (e quelle della Pentola). Per esempio: può dare tutte le sue carte ad un tuo avversario e nessuna ai tuoi amici; ma ricorda, il vincitore può dare le carte solo a chi a perso il duello.

VITA NELLA GIUNGLA

Un esempio di gioco con quattro giocatori: Pete, Ollie, Veronica e Peggy Sue.

- Pete gira la stessa carta di Ollie (una carta con un simbolo identico).
- Veronica e Peggy Sue non fanno niente.
- Pete afferra il Totem prima di Ollie.
- Ollie ha perso il duello e deve prendere tutte le carte della sua pila di scarto, di quella di Pete, **IN AGGIUNTA** a tutte le carte che possono essere sotto la Pentola. Mette queste carte in fondo al suo mazzo di pescaggio. *Peccato! Ricorda, lo scopo del gioco è finire tutte le proprie carte.*
- Le carte di Veronica e Peggy Sue sono ancora in gioco.
- Ollie (che ha perso il duello) ricomincia a giocare, girando una nuova carta.

Un secondo esempio di gioco:

- Peggy Sue pensa di avere la stessa carta di Pete, ma si sbaglia (oppure, prova a partecipare ad un duello a cui non dovrebbe). Afferra il Totem o lo fa cadere. Peggy Sue deve prendere **TUTTE** le carte dei giocatori, le sue E tutte le carte che stanno nella Pentola.

VITTORIA! E FINE DEL GIOCO

- Quando un giocatore ha girato la sua ultima carta, questa carta rimane in gioco mentre gli altri giocatori continuano a giocare. Il giocatore non ha vinto finché non è riuscito a perdere anche l'ultima carta a faccia in su.
- La partita finisce quando sono rimasti in gioco solo due giocatori. D'altra parte... per rendere la partita più veloce, il gioco può finire appena uno dei giocatori ha terminato le sue carte.

Situazioni particolari:

- Se l'ultima carta girata da un giocatore è AFFERRA IN FRETTA e non riesce ad afferrare il Totem per primo, prende tutte le carte degli altri giocatori e quelle sotto la Pentola, e continua a giocare. *Nooooooo! Eravate così vicini!*
- Se l'ultima carta girata da un giocatore è TUTTI GIRANO... Molto bene! Lui vince! Le sue carte vengono messe nella Pentola, sotto il Totem, e gli altri giocatori continuano a giocare senza di lui.
- Se l'ultima carta girata da un giocatore è SCONTRO DI COLORI... !#@%!*\$! Deve prendere tutte le carte degli altri giocatori e quelle nella Pentola, e continuare a giocare.

REGOLE OPZIONALI

Carte SCONTRO DI COLORI:

- Questo gioco pazzo può diventare ancora più eccitante! In una partita con quattro o cinque giocatori, la carta SCONTRO DI COLORI rimane attiva finché una nuova carta non la copre.

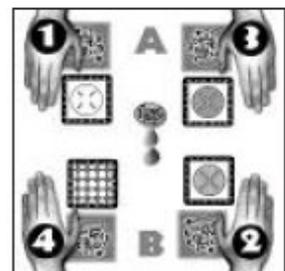
Regola Anti-rissa:

- Quando due giocatori afferrano il Totem nello stesso momento, il vincitore è quello che ha più dita in contatto con il Totem. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di dita che toccano il Totem, vince chi ha afferrato il Totem più vicino alla base.

Regole per due giocatori:

- Ogni mano di entrambi i giocatori è considerata un giocatore indipendente. I giocatori siedono l'uno di fronte all'altro. Le carte sono divise in quattro pile uguali. (una per ogni mano: 2 giocatori = 4 mani).
- I giocatori giocano uno dopo l'altro, alternando la mano destra e la sinistra. Il gioco procede nel modo seguente: (1) Mano destra del giocatore A; (2) Mano destra del giocatore (B); (3) Mano sinistra del giocatore A; (4) Mano sinistra del giocatore B e così via... (All'inizio, potrebbe essere troppo per i vostri vecchi neuroni, ma prendeteci la mano e vedrete che tutto andrà bene).
- Quando avviene un duello tra due giocatori, solo le mani che hanno nelle loro pile le carte uguali possono cercare di afferrare il Totem. Attenzione! Se un giocatore vince un duello con la sua mano sinistra, il perdente prende solo le carte a faccia in su di quella mano. Il vincitore non può dargli le carte nella pila di scarto della mano destra (anche se per lui fosse meglio!). Qualsiasi errore è punito secondo le normali regole.

- Nell'esempio a destra, il duello è solo tra le mani 2 e 3. Se la mano 1 afferra il totem, il giocatore A prende tutte le carte a faccia in su e le mette sotto la pila di scarti della mano destra. Se la mano 2 vince il duello, il giocatore A prende solo le carte a faccia in su della mano 2 e 3 e le mette sotto il mazzo della mano sinistra. Conclusione: il giocatore A è un po' scemo, ma non bisogna essere un genio per giocare a questo gioco.



- Se c'è un duello tra due mani dello stesso giocatore, questo non deve afferrare il Totem! Se lo fa, deve prendere tutte le carte a faccia in su e metterle sotto il mazzo della mano che ha preso il Totem.

- La carta AFFERRA IN FRETTA: quando questa carta viene girata, prima di prendere il Totem, pensa per un momento (ma fallo velocemente!) a quale mano è conveniente farlo afferrare! Naturalmente, dovrebbe essere la mano con più carte girate a faccia in su.

- La carta GIRANO TUTTI funziona come in una partita normale.
- La carta SCONTRO DI COLORI: non viene utilizzata nelle partite a due giocatori. Toglila dal mazzo, prima di distribuire le carte.
- La partita termina quando entrambi i giocatori sono riusciti ad eliminare tutte le carte in un mazzo di pescaggio. A questo punto i giocatori contano le carte che gli rimangono, quello che ha più carte ha perso la partita!

**VITA TRIBALE NON SIGNIFICA CHE DOVETE RICORRERE ALLA VIOLENZA!
È SEVERAMENTE VIETATO COLPIRE I TUOI AVVERSARI CON IL TOTEM PER
CERCARE DI VINCERE!
I GURU DEL GIOCO REPUTANO LA TRIBÙ INTERAMENTE RESPONSABILE DELL'USO
PACIFICO DEGLI OGGETTI SACRI.**

Jungle Speed è un gioco magistralmente creato da:
«Tom and Yako» (Thomas Vuarchez and Pierre Yakovenko)
e amorevolmente pubblicato e distribuito da:
Asmodée Éditions – 91 rue Tabuteau BP 108 – 78534 BUC cedex

Jungle Speed, Asmodée Éditions (nomi, artwork e logo) sono registrati da Asmodée Éditions SARL, all rights reserved. ©2003, Asmodée Éditions.

Distribuito in Nord America da: Asmodée Éditions – US Office 100 Station Street – Loyahanna, PA 15661 – 206-604-8365

www.asmodee-us.com – e-mail: contact@asmodee-us.com

Se volete interagire con l'intera tribù, controlla la nostra pagina web: www.junglespeed.org

Hey! Non dimenticare, un'espansione con 80 nuove carte è disponibile! Preparati a piangere e strapparti i capelli...

