



הוראה המשחק

FoxMind



Game design: "Tom & Yako" (Thomas Vuarchex and Pierric Yakovenko).

Jungle Speed is a trademark of Asmodee Group

משחק ל-2 עד 10 שחקנים, גיל 7 ומעלה.

אכולת המשחק

1 טוטם, 80 קלפים (72 קלפי צורות ו-8 קלפים מיוחדים), שקית בד לאחסון.

מטרת המשחק

להיפטר מכל הקלפים שלכם.
השחקן הראשון שנשאר ללא קלפים - מנצח!

הכנת המשחק

מערבבים ומחלקים באופן שווה את כל הקלפים בין השחקנים, עם פניהם כלפי מטה. מניחים את הטוטם במרכז השולחן כך שיהיה נגיש לכל השחקנים.

איך משחקים?

משחקים עם **יד אחת בלבד** (ימין או שמאל לבחירתכם). כל שחקן בתורו חושף במהירות קלף אחד מהחפיסה שלו בלי להציץ בו קודם, ומניח אותו לפניו גלוי כך שכל השחקנים יראו אותו בו-זמנית. המשחק נמשך בתורות עם כיוון השעון. בסבב הבא יחשוף השחקן קלף נוסף ויניח אותו גלוי על גבי הקלף שכבר מונח מולו - כך תיווצר ערימת הקלפים הגלויים שלו.

שימו לב! כך תחשפו את הקלפים לעיני שאר השחקנים:



13-קרב 🌟

דו-קרב מתרחש כאשר שני שחקנים חושפים קלפים עם צורות זהות (הצבע אינו חשוב). הראשון מבין שני השחקנים שתופס את הטוטם, מנצח בדו-קרב. השחקנים האחרים לא יכולים לקחת חלק בדו-קרב. השחקן שהפסיד בדו-קרב לוקח את ערימת הקלפים הגלויים של היריב, ואת ערימת הקלפים שמתחת לטוטם (אם ישנם: ראו הסבר בעמוד הבא). את כל הקלפים האלה השחקן שהפסיד בדו-קרב מוסיף לתחתית ערימת הקלפים שלו. השחקן שהפסיד מתחיל את הסבב החדש.

קרב שבו מעורבים יותר משני שחקנים עלול לפרוץ כאשר נחשף קלף מיוחד (ראו בעמוד הבא). השחקן שתופס ראשון את הטוטם, מנצח בסבב. במקרה זה כל מפסיד לוקח בחזרה את ערימת הקלפים הגלויים שלו. המנצח מחלק את הקלפים הגלויים שלו ואת הקלפים שמתחת לטוטם באופן שווה בין המפסידים. כל קלף מערימות הקלפים הגלויים יכול לעורר דו-קרב.

אם אחד השחקנים חושף בתורו קלף מיוחד, משחקים בהתאם להוראות אותו קלף (ראו פירוט בהמשך).



שליאה

שחקן שתופס את הטוטם (או מפיל אותו) בטעות, חייב לקחת את ערימות הקלפים הגלויים של כל שאר השחקנים וגם את ערימת הקלפים שמתחת לטוטם (אם ישנה כזאת).



אם יש מחלוקת לגבי מי השחקן שתפס את הטוטם ראשון, אין לנסות לקחת אותו בכוח! השחקן שידו אוחת יותר טוב ויותר צמוד לטוטם - יכרוז כמנצח. אם הטוטם נופל מהשולחן, הדו-קרב מבוטל.

קלפים מיוחדים 🌟

חשיפת קלפים מיוחדים משנה את מהלך המשחק. ישנם 3 סוגים של קלפים מיוחדים:

★ חיצים פונים החוצה

סופרים עד 3 וכל השחקנים חושפים קלף בו-זמנית. אם נחשפים 2 או יותר קלפים עם צורות זהות, יתרחש דו-קרב. אם לא, השחקן שחשף את קלף החיצים שפונים החוצה מתחיל סבב חדש.



★ חיצים פונים פנימה

על כל השחקנים לנסות לתפוס את הטוטם שבמרכז השולחן. השחקן שהצליח יניח את ערימת הקלפים הגלויים שלו במרכז השולחן מתחת לטוטם, ויתחיל סבב חדש.



★ חיצים צבעוניים

כשנחשף קלף כזה מתייחסים לצבעי הקלפים בלבד ומנסים לאתר בין הקלפים צבע זהה ולא צורה זהה. ההשפעה של קלף זה פגה (כלומר חוזרים לחפש צורה זהה) כאשר נחשף מעליו קלף חדש.



★ מצבים מיוחדים

כאשר שחקן חושף קלף של **חיצים פונים החוצה**, והשחקנים פותחים קלף נוסף בו-זמנית:

1. אם נחשף שוב קלף של **חיצים פונים החוצה**, כולם חושפים שוב קלף בו-זמנית, אלא אם כן נחשפות שתי צורות זהות ומתחיל דו-קרב.
2. אם נחשף קלף של **חיצים פונים פנימה**, ובמקביל החל דו-קרב עם צורות זהות - הראשון מבין בעלי הקלפים האלה שתופס את הטוטם מחליט אם לפעול בהתאם לכללי הקלף המיוחד, או בהתאם לקלפים עם הצורות הזהות.
3. אם מתרחשים כמה דו-קרבות במקביל, השחקן שתופס את הטוטם ראשון מנצח בדו-קרב, ושאר הדו-קרבות מבוטלים.

★ סיום המשחק

כאשר שחקן חושף את הקלף האחרון בחפיסה שלו (ולא הפסיד באותו תור), הוא ממשיך להשתתף במשחק בלי לחשוף קלפים, עד שיצליח להיפטר מערימת הקלפים הגלויים שלו. הקלף העליון בערימת הקלפים הגלויים שלו ימשיך להיות הקלף הרלוונטי עד שינצח בדו-קרב ויפטר גם מערימת הקלפים הגלויים שלו. יתר השחקנים ממשיכים לשחק כרגיל. המשחק מסתיים בניצחון השחקן שנותר ללא קלפים כלל.

★ מצבים מיוחדים נוספים

4. אם הקלף האחרון ששחקן חושף הוא **חיצים פונים פנימה** והוא לא הצליח לתפוס את הטוטם, עליו לקחת את כל ערימות הקלפים הגלויים וערימת הקלפים שמתחת לטוטם, והמשחק ממשיך.
5. אם הקלף האחרון של שחקן הוא **חיצים צבעוניים**, לקלף אין השפעה. על השחקן לאסוף בחזרה את ערימת הקלפים הגלויים שלו לחפיסה חדשה, והמשחק ממשיך.
6. אם הקלף האחרון של שחקן הוא **חיצים פונים החוצה**, הוא מניח את ערימת הקלפים הגלויים שלו מתחת לטוטם - ומנצח במשחק!

גרט משחק אפשרית ל-3 שחקנים 🌟

מוציאים את קלפי ה**היציים הצבעוניים** מהמשחק.
אם הצורות בראש שלוש ערימות הקלפים הגלויים הן בצבע זהה, על השחקנים להתייחס לצבעים ולא לצורות - כאילו נחשף קלף ה**היציים הצבעוניים**, ולחטוף את הטוטם.

גרט משחק אפשרית ל-2 שחקנים 🌟

מחלקים את הקלפים ל-4 ערימות אחידות. כל שחקן משחק עם 2 ערימות קלפים, אחת לכל יד, כאילו היה 2 שחקנים!
קלפי היציים הצבעוניים יוצאים מהמשחק.
השחקנים משחקים בזה אחר זה ומחליפים בין יד אחת לשנייה באופן הבא:



- 1 שחקן א: יד ימין
- 2 שחקן ב: יד ימין
- 3 שחקן א: יד שמאל
- 4 שחקן ב: יד שמאל

וכך הלאה... אם נחשפו קלפים עם צורה זהה, יש לפעול עם היד המתאימה ולתפוס את הטוטם. רק קלפים מערימת הקלפים הגלויים התואמים לאותה יד משחקת נאספים לאחר מכן. אם מתרחש דו-קרב בין שתי ידיו של שחקן אחד, הוא לא יוכל לתפוס את עמוד הטוטם.

אם נחשף קלף של **היציים פונים פנימה** כדאי להשתמש ביד השולטת על ערימת הקלפים הגלויים הגדולה יותר כדי לתפוס את הטוטם.
המשחק מסתיים במצבים הבאים:

כששני השחקנים נפטרים מאחת מהערימות שלהם. הם סופרים את הקלפים שנותרו להם, והשחקן שנותרו לו פחות קלפים מנצח במשחק!
IX כששחקן אחד נפטר משתי הערימות שלו.
כל שאר החוקים נותרים זהים.

גרט משחק אפשרית ל-1 שחקן 🌟

אין! אז מצאו את השבט שלכם, התכנסו, ושחקו לפי החוקים!

TWO-PLAYER VARIANT

In this variant, the word Set means the combined Deck and Discard Pile belonging to each hand.

Each player's hand is considered to be a player. Players sit across from each other. Divide the cards into 4 even Sets (one Set per hand). Players play in turns, switching between one hand and the other:

- Player A: Right hand ①
- Player B: Right hand ②
- Player A: Left hand ③
- Player B: Left hand ④



And so forth... If a Duel is triggered, the players must grab the Totem with the hand they used to flip their card. Take only the Discard Pile of the hand that participated in the Duel. If a Duel is triggered between both of one player's hands, they cannot grab the Totem.

When an Arrows Pointing Inward card is flipped, it is best to choose the correct hand for grabbing the Totem (i.e.; the one having the greatest Discard Pile).

The game ends:

- When both players have got rid of all the cards from one of their Sets. Then, they count the number of remaining cards. The player with the fewest cards wins the game; OR
 - When one player gets rid of all of their cards from both Sets.
- All the other rules remain unchanged.

ONE-PLAYER VARIANT

There is none! Find your tribe, get together, and play with the proper rules.

CLARIFICATIONS

When an **Arrows Pointing Outward** card is flipped, **AND**:

- Another **Arrows Pointing Outward** card is flipped: That card is resolved as usual unless a Duel is simultaneously triggered; OR
- An **Arrows Pointing Inward** card is flipped simultaneously to a Duel: The player who grabs the Totem decides on the outcome; the Duel (if that player was involved in it) or the Special Card; OR
- Multiple Duels occur simultaneously: The player who grabs the Totem wins their Duel and the other Duels are canceled.

★ END OF GAME

When a player flips their last card, they stay in play while the other players keep playing. That player is declared the winner, only after getting rid of their Discard Pile.

★ CLARIFICATIONS

- If the last flipped card is an Arrows Pointing Inward Special Card and the player does not grab the Totem, they take all the Discard Piles (instead of placing them in the Pot). The game resumes.
- If the last flipped card is an Arrows Pointing Outward Special Card, they win the game.

★ THREE-PLAYER VARIANT

Take the special cards Colored Arrows out of the deck.

When a player flips a card and if each top card of each of the 3 Discard Piles matches the color of the others, the players must play as if an Arrows Pointing Inward card had been flipped and grab the Totem.

When a dispute arises about which player grabbed the Totem first, trying to take it by force is a big no-no! To determine the winner - the player who has their hand under another player's hand is declared the winner. If the Totem falls off of the table, the Duel is canceled.

SPECIAL CARDS

Special Cards noticeably change the course of Duels.



ARROWS POINTING INWARD

All players must try to grab the Totem. The player who grabs it first places their Discard Pile in the Pot. Then, they start a new round.



ARROWS POINTING OUTWARD

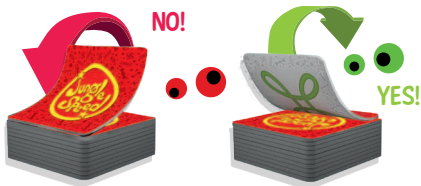
All players flip their top card simultaneously. A Duel is triggered when 2 or more cards have matching shapes. Otherwise, the player who flipped the Arrows Pointing Outward card starts the new round.



COLORED ARROWS

As soon as this card appears it is the colors and not the shapes that trigger Duels, so it is quite possible that a Duel will start immediately. The effect of this card ends (i.e. Duels are once again caused by the shapes) when a new card is revealed on top of the Colored Arrows card.

Flip the cards toward the other players, as shown in the illustration below:



DUEL

A duel is triggered when 2 players flip cards with matching shapes (color is of no importance).

The first of the two players to grab the Totem wins the duel. The other players cannot take part in the Duel. The defeated player takes their opponent's Discard Pile, theirs, and the Pot, if any (see next page). That player places them facedown at the bottom of their Deck.

The defeated player starts the new round.

A Duel involving several players may be triggered when a Special Card (see next page) is flipped. The player who grabs the Totem first wins the round.

In this case, each loser takes their own Discard Pile while the winner splits the cards of their Discard Pile and the Pot among the losers.

As long as a card from a Discard Pile remains visible, it can trigger a Duel.

ERROR AND PUNISHMENT

A player who grabs the Totem (or knocks it over) in error must, humbly and without making any fuss, take the Discard Piles of all the players and the Pot.

A game for 2 to 10 players, for 7 years old and up.

CONTENTS

1 Totem, 80 cards, cotton bag.

JUNGLE'S LAW (Object of the Game)

The first player to get rid of all of their cards wins the game.

GAME SETUP

Shuffle the 80 cards and deal them, facedown, as equally as possible among the players (without looking at them) so that each player has their own Deck.

Place the Totem in the center of the table, so that all players can easily reach it.

GAME TERMS

In this rulebook, the following words mean:

- **DECK:** A player's stack of facedown cards;
- **DISCARD PILE:** A player's stack of faceup cards;
- **POT:** The stack of cards placed under the Totem.

HOW TO PLAY?

On their turn and proceeding clockwise, each player flips over the top card of their Deck. On their next turn, they place the newly flipped card on top of their previous card so as to form their Discard Pile.

Players may use only one hand to flip their cards; they cannot use the other hand (except for holding the Deck).



RULES

A game by Tom & Yako

FoxMind



Game design: "Tom & Yako" (Thomas Vuarchex and Pierric Yakoventho)
Jungle Speed is a trademark of Asmodee Group