LIVRETO DE REGRAS

JUNGLE SPEED ® É UM JOGO PARA 2 A 10 JOGADORES (OU MAIS!). PODE SER JOGADO POR CRIANÇAS A PARTIR DE 7 ANOS DE IDADE.

A LEI DA SELVA (Objetivo do jogo)

O primeiro jogador a se livrar de todas as cartas vence o jogo.

RITUAL SETUP

Distribua as 70 cartas, voltadas para baixo, o mais igualmente possível entre os jogadores (eles não podem vê-las). Então, cada jogador cria seu próprio Baralho. Coloque o Totem no centro da mesa.

DIALECT

Veja os significados das seguintes palavras presentes neste livro de regras:

- **BARALHO**: a pilha de cartas (voltadas para baixo) de um jogador;
- **PILHA DE DESCARTE**: a pilha de cartas (voltadas para cima) de um jogador;
- **ESTOQUE**: a pilha de cartas colocada sob o Totem.

O RITUAL COMEÇA

Em sentido horário, um jogador de cada vez desvira a carta do topo do seu Baralho. Na sua vez de jogar, os jogadores devem colocar a carta recentemente desvirada sobre a carta anterior, formando, assim, a Pilha de Descartes. Os jogadores devem usar apenas uma mão para desvirar as cartas, a outra mão não pode ser usada (exceto para segurar o Baralho). Desvire as cartas em direção aos outros jogadores, como mostrado abaixo.

NÃO!

SIM!

DUELO

O duelo é ativado quando 2 jogadores desviram cartas que possuem símbolos correspondentes (a cor não importa). Vence o duelo o primeiro dos dois jogadores a pegar o Totem. Os outros jogadores não podem participar do Duelo. O jogador que perder o Duelo deve pegar toda a Pilha de Descartes do seu oponente, a sua própria, e também o Estoque, se houver algum (veja a próxima página). Esse jogador deve colocar essas cartas, voltadas para baixo, sob o seu Baralho. O jogador que perdeu o Duelo começa a nova rodada. Um Duelo envolvendo vários jogadores acontece quando uma Carta Especial (veja a próxima página) é desvirada. Vence a rodada o jogador que pegar o Totem primeiro. Nesse caso, cada perdedor deve pegar sua própria Pilha de Descartes e o vencedor deve distribuir as cartas da sua Pilha de Descartes, assim como as do Estoque, entre os perdedores. Enquanto uma carta de uma Pilha de Descartes estiver visível, ela pode ativar um Duelo.

SEJA ESPERTO, MAS NÃO SEJA MAU!

No caso de surgir uma discussão sobre qual jogador segurou o Totem primeiro, não tente pegá-lo à força, isso não é legal! Para determinar o vencedor, verifique qual dos jogadores está com mais dedos sobre o Totem. No caso de empate, vence o jogador que estiver com a mão debaixo da mão do outro jogador.
Se o Totem for derrubado da mesa, o Duelo é cancelado.

ERRO E PUNIÇÃO

Um jogador que segurar o Totem (ou derrubá-lo) por engano deve, sem reclamar, pegar as Pilhas de Descartes de todos os jogadores, assim como as cartas do Estoque.

CARTAS ESPECIAIS

As Cartas Especiais mudam o curso dos Duelos.

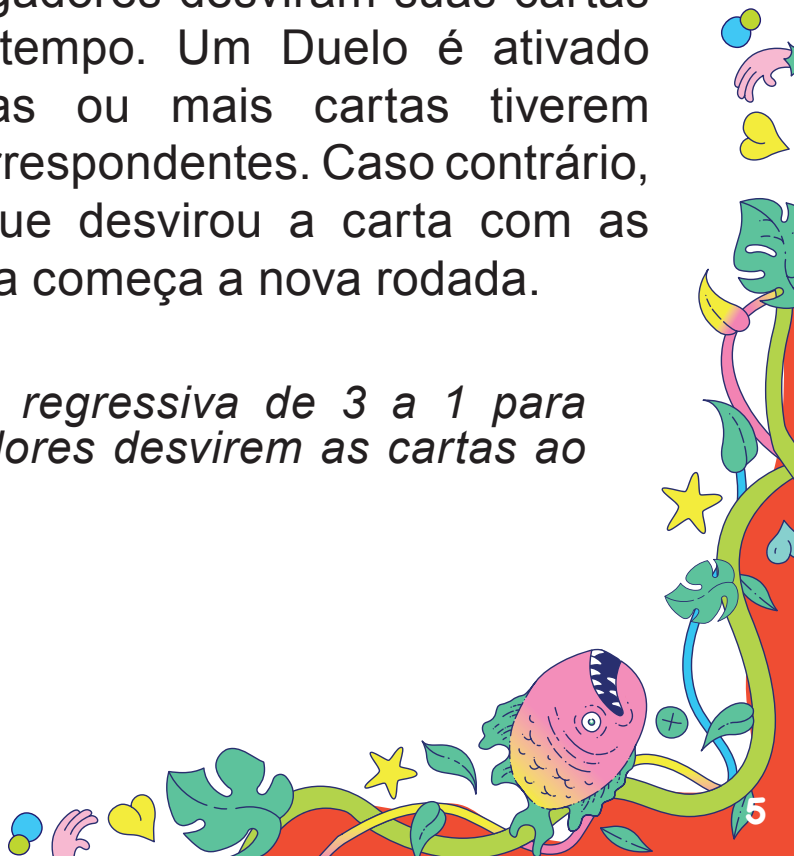
✶ SETAS APONTANDO PARA DENTRO:

Todos os jogadores devem tentar pegar o Totem. O Jogador que pegá-lo primeiro coloca sua Pilha de Descartes no Estoque. Em seguida, ele começa uma nova rodada.

✶ SETAS APONTANDO PARA FORA:

Todos os jogadores desviram suas cartas ao mesmo tempo. Um Duelo é ativado quando duas ou mais cartas tiverem símbolos correspondentes. Caso contrário, o jogador que desvirou a carta com as Setas Apontando Para Fora começa a nova rodada.

Dica: Faça uma contagem regressiva de 3 a 1 para garantir que todos os jogadores desvirem as cartas ao mesmo tempo.



ESCLARECIMENTOS

Quando uma carta com as Setas Apontando Para Fora for desvirada, e:

- *outra carta com as Setas Apontando Para Fora for desvirada: Essa carta é resolvida normalmente, a não ser que um Duelo seja ativado simultaneamente; OU*
- *uma carta com as Setas Apontando Para Dentro for desvirada simultaneamente a um Duelo: O jogador que pegar o Totem decide o que fazer: o Duelo (se esse jogador estiver participando dele) ou a Carta Especial; OU*
- *múltiplos Duelos ocorrerem simultaneamente: O jogador que pegar o Totem vence o Duelo em que está envolvido e os outros Duelos são cancelados.*

FIM DO JOGO

Quando um jogador desvirar sua última carta, ela permanece em jogo enquanto os outros jogadores continuam jogando. Esse jogador só é declarado vencedor (e colocado em um pedestal) depois de ter se livrado de sua Pilha de Descartes.

ESCLARECIMENTOS

- Se a última carta desvirada for uma Carta Especial com as Setas Apontando Para Dentro e o jogador não pegar o Totem, ele deve pegar para ele todas as Pilhas de Descartes (em vez de colocar a sua própria no Estoque). O jogo continua.
- Se a última carta desvirada for uma Carta Especial com as Setas Apontando Para Fora, o jogador em questão vence o jogo.

VARIANTE PARA TRÊS JOGADORES

Quando um jogador desvirar uma carta e a cor dela corresponder às cartas das Pilhas de Descartes dos outros dois jogadores, os jogadores devem jogar como se uma carta com as Flechas Apontando para Dentro tivesse sido desvirada.

VARIANTE COM DOIS JOGADORES

Nessa variante, a palavra “Monte“ significa tanto o Baralho quanto a Pilha de Descartes de cada mão. Cada mão dos jogadores é considerada um jogador. Os jogadores sentam na frente um do outro. Divida as cartas em 4 Montes iguais (um Monte por mão). Os jogadores jogam um de cada vez, alternando as mãos:

- Jogador A: mão direita 1
- Jogador B: mão direita 2
- Jogador A: mão esquerda 3
- Jogador B: mão esquerda 4

E assim por diante... se um Duelo for ativado, os jogadores devem pegar o Totem com a mão que usaram para desvirar a carta. Pegue apenas a Pilha de Descartes da mão que jogou. Se um Duelo for ativado por ambas as mãos do mesmo jogador, ele não poderá pegar o Totem.

Quando uma carta com as Setas Apontando Para Dentro for desvirada, é melhor escolher a mão certa para pegar o Totem (por exemplo: a que tiver a maior Pilha de Descartes). O jogo termina:

- quando ambos os jogadores conseguirem se livrar de todas as cartas de um dos seus Montes. Então, eles devem contar quantas cartas sobraram. O jogador com o menor número de cartas vence o jogo; OU
- quando um jogador se livrar de todas as cartas de ambos os Montes. Todas as outras regras permanecem inalteradas.

VARIANTE COM UM JOGADOR

Não existe! Encontre sua tribo e junte-se a ela para jogar. Lembre-se de seguir direitinho as regras!

Créditos:

Design do jogo: «Tom & Yako» (Thomas Vuarchex e Pierric Yakovenko).
Visite nosso website: www.asmodee.es
A tribo do Jungle Speed está disponível em: www.junglespeed.com
e no Facebook: @junglespeed

Galápagos Jogos: Aproximando pessoas por meio de experiências fantásticas de entretenimento.
Tradução: Juliana Gallo
Revisão: Paula Pizauro

www.GalapagosJogos.com.br

© Asmodee Group 2019. All rights reserved.

Arte : Bertone Studio