

RESUMEN DE LAS REGLAS

Se reparten todas las cartas boca abajo. Uno tras otro los jugadores sacan carta y cuando dos cartas de dibujos idénticos (el color no cuenta) coinciden sobre la mesa, los dos jugadores que las hayan sacado tienen que coger lo antes posible el tótem situado en el centro. El que lo consiga da al perdedor las cartas que tenga descubiertas sobre la mesa. El objetivo del juego es quedarse sin cartas. Pero cuidado, los dibujos se parecen y son muchas las trampas. El que coja el Tótem por error se lleva todas las cartas descubiertas que haya sobre la mesa. Hay tres cartas "Flechas" que producen situaciones especiales durante la partida.

Atención: una partida de Jungle Speed jugada de manera políticamente correcta y con juego limpio puede ser algo totalmente insípido, pero cuanto más rápidos y sincronizados estén los jugadores, menos conflictos habrá.

Jungle Speed es un juego...

Potentemente creado por:

"Tom & Yako" (Thomas Vuarchex et Pierric Yakovenko)

Cuidadosamente editado y distribuido por:

CRÓMOLA

Eduardo Nevado

Avenida de Badajoz 7

28027 Madrid

www.cromola.com

Y para terminar es extremadamente fabricado en Bélgica by Carta Mundi

Y para reunirte con la tribu en su página completamente web, pincha en:

www.junglespeed.com

En cuanto a vosotros, jugadores expertos, no olvidéis que en poco tiempo saldrá una magnífica extensión del juego, con 80 nuevas cartas que harán que perdáis la cabeza.



HISTORIA

El juego fue inventado hace 3000 años por los miembros de la tribu Abulú en spidopotamia subtrópica. Los Abulús, pueblo ruidoso y aficionado a los huesos de mono, utilizaban hojas de eucalipto a modo de cartas. Se disputaban así, durante horas, las ganancias de sus cacerías. El juego solía terminar en peleas sangrientas ya que todas las hojas eran idénticas. Por ello el Jungle Speed® no fue conocido hasta un feliz día del siglo XX en el que Tom & Yako inventaron las cartas del juego.

LA TRIBU

El Jungle Speed® es un juego tribal al que conviene jugar en grupo (de 2 a 80 jugadores). La experiencia iniciática puede comenzar desde los 7 años.



- **EL OBJETIVO DEL JUEGO ES QUEDARSE SIN CARTAS LO ANTES POSIBLE**
- Se coloca el Tótem en medio de los jugadores
Se distribuyen lo más equitativamente posible las 80 cartas entre todos los jugadores, boca abajo (los jugadores no las miran).
- Los jugadores descubren una carta hacia delante cuando les toque (en el sentido de las agujas del reloj), y la cubren con otra cuando les vuelve a tocar, formando así un montón de cartas descubiertas. Solo juegan al mismo tiempo cuando aparece la carta especial (figura 1, en la página opuesta).
- **DUELO : CUANDO DOS PERSONAS SACAN EL MISMO SÍMBOLO, SEA CUAL-SEA EL COLOR, EL PRIMERO DE LOS DOS QUE COJA EL TÓTEM GANA**
- El perdedor del duelo se lleva las cartas descubiertas de su adversario, las suyas y las que hubiese de “bote” en el centro, y se las guarda en el montón de cartas no jugadas.
- Las Cartas Especiales, las flechas, no dan lugar a duelos, sino a situaciones explicadas mas adelante (emblemas tribales)
- **Error** : el jugador que coja o haga caer el Tótem cuando no le tocaba 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 interviene en un duelo que no le concierne.
- Se juega solo con una mano, la otra no puede intervenir nunca
- **Hay que sacar las cartas hacia los demás**, como muestra el dibujo:

Bien
Hecho



Mal
Hecho

Hay dos tipos de cartas:

1- LAS CARTAS SÍMBOLOS

- Diferentes formas o símbolos figuran en las cartas. Estas formas o símbolos se encuentran en 4 colores diferentes. La aparición de dos símbolos rigurosamente idénticos provoca un DUELO. Por regla general no tendremos en cuenta los colores, sólo las formas...salvo en el caso de que aparezca alguna carta especial...
- Aquí vemos algunas de las formas diferentes entre si (cuidado con los parecidos en el juego !)



2- LAS FLECHAS

- Hay tres tipos de flechas. Son cartas especiales que no provocan duelos, pero que modifican el desarrollo del juego



Fig. 1

a) Flechas hacia el exterior: TODO EL MUNDO SACA CARTA A LA VEZ (al principio se recomienda contar 1, 2, 3, ayuda a que todo el mundo saque la carta al mismo tiempo) Se comparan los símbolos y si no pasa nada, el jugador situado a continuación del que ha sacado esta carta reanuda el juego.



b) Flechas hacia el Centro : Cuando un jugador descubre la carta “Flechas hacia el Centro”, **todos los jugadores (él incluido) deben coger lo más rápido posible el tótem.** El que atrape el tótem deja su montón de cartas descubiertas en el “bote” del centro de la mesa, bajo el tótem. Este “bote” se lo llevará el próximo que pierda. A continuación, el que ha cogido el Tótem reanuda el juego.



c) Flechas de Colores: en las partidas de 3 jugadores, se eliminan estas cartas de la baraja. Aún así, cuando los 3 jugadores tienen cartas descubiertas de mismo color, hace el mismo efecto que la carta “Flechas hacia el centro”. **En las partidas de 4 jugadores o más,** cuando un jugador descubre esta carta, **los jugadores que tengan cartas de colores idénticos deben coger el Tótem, sea cual sea la forma del símbolo.** Esta carta se anula en cuanto se produce una acción, es decir cuando alguien coge el Totem o si aparece una carta de flechas.

Atención: los duelos de símbolo se suspenden mientras esté la carta activa.

d) Casos particulares:

- **Dos “Flechas hacia fuera” salen seguidas:** si después de haber descubierto una carta de este tipo aparece otra, solo se ejecuta si no hay otra situación pendiente.
- **La carta “Flechas hacia el centro” aparece al mismo tiempo que un duelo:** el jugador más rápido es el que escoge qué hacer una vez haya atrapado el Tótem. Ejemplo: Zac, Rix, Wagner y Bloch descubren carta a la vez. Aparece una carta “Flechas hacia el Centro” y aparece también un duelo entre Zac y Rix. Zac coge primero el tótem y decide cual de las dos situaciones resuelve (en función de su interés).
- **Dos duelos al mismo tiempo:** el que coja el Tótem gana a su adversario y el segundo duelo se anula.

- **Cuando 3 personas o más tienen la misma carta:** los perdedores del duelo se reparten las cartas del ganador o el ganador puede repartir como quiera sus cartas (y las del bote) entre los perdedores del duelo.

LA VIDA DE LA JUNGLA

- **Ejemplo de 4 jugadores: Bloch, Zac, Rix y Wagner.**
- Bloch descubre la misma carta (es decir el mismo símbolo) que Wagner
- Zac y Rix no deben intervenir.
- Bloch coge el tótem antes que Wagner.
- Wagner ha perdido y se lleva todas las cartas que Bloch ha descubierto en las rondas anteriores, las que el mismo ha descubierto y las cartas que haya en el bote (si las hay). A continuación las pone debajo del taco con el que juega. **Mala suerte, puesto que el objetivo del juego es quedarse sin cartas.**
- Las cartas de Zac y Rix siguen en juego.
- Le toca a Wagner reanudar el juego.
- **Otra situación:** Wagner cree tener el mismo símbolo que Bloch pero se equivoca (o interviene en un duelo que no le concernía). Coge el tótem o lo tira accidentalmente: Wagner se lleva las cartas descubiertas de todo el mundo, incluidas las suyas y las del “bote” del centro si las hay.

FINAL DE PARTIDA

- Cuando un jugador descubre su última carta, ésta permanece en juego mientras que los demás jugadores siguen jugando. Dicho jugador no ha ganado hasta que se haya librado de su última carta descubierta.
- La partida termina cuando no quedan más que 2 jugadores. Para encadenar partidas más rápidas, la partida puede finalizar en cuanto alguno de los jugadores haya conseguido quedarse sin cartas.

Casos Particulares:

- Si la última carta descubierta por un jugador es la carta “Flechas hacia el Centro” (Fig. 2) 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”... ¡Felicidades! ¡Has ganado! Debes poner la carta en el bote, bajo el tótem y los otros pueden seguir jugando sin él.
- 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.

REGLAS OPCIONALES

Carta “Flechas de Colores”:

- Para más acción, en las partidas de 4 o 5 jugadores, la carta permanece activa hasta ser tapada.

Regla anti-motín:

- cuando dos personas cogen el Tótem al mismo tiempo, gana el que más dedos tenga agarrando el tótem. En caso de igualdad, el ganador es el que tiene el tótem agarrado de más abajo.

Reglas para 2 jugadores:

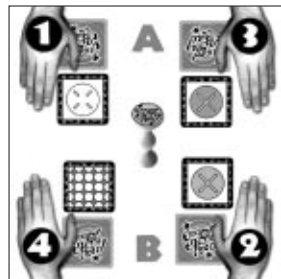
- Las dos manos de cada uno de los jugadores son consideradas jugadores independientes. Los jugadores se sitúan enfrente. Se dividen las cartas en 4 montones iguales (uno para cada mano; 2 jugadores = 4 manos).
- Los jugadores juegan uno detrás de otro, alternando su mano derecha y su mano izquierda. En la practica: (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 duelo entre las cartas de estos dos jugadores, las manos a las que concierne son las que deben coger el Tótem. Atención: si un jugador gana un duelo de la mano izquierda, el perdedor se lleva solo las cartas descubiertas por esta

mano, el ganador no puede darle las cartas de su mano derecha (¡aunque le convenga!). Todo error se castiga como en las reglas normales.

- En el ejemplo, el duelo solo concierne a (2) y a (3). Si (1) coge el tótem, el jugador A se lleva todas las cartas descubiertas y las coloca bajo el montón de su mano derecha. Si (2) gana el duelo, el jugador A se lleva únicamente las cartas descubiertas de (2) y (3) y las coloca bajo el montón de su mano izquierda.

Conclusión: el jugador A es un poco negado pero no se puede ser bueno en todo.

- Si aparece un duelo entre las dos manos de un mismo jugador, no debe coger el tótem. Si lo hace, se lleva todas las cartas descubiertas y las coloca en el montón de la mano que ha fallado.
- La carta “Flechas hacia el centro”: cuando sale esta carta, pensad bien que mano vais a usar para coger el tótem. Obviamente la mano que tiene más cartas es la que debería reaccionar.
- La carta “Flechas hacia el exterior” funciona normalmente.
- La carta “Flechas de colores”: Al principio conviene no utilizar esta carta (para evitar volverse loco).
- La partida acaba cuando los dos 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 pierde la partida el que más cartas tenga.



ADVERTENCIA

El tribalismo no implica violencia.

Está formalmente prohibido intentar ganar por KO
noqueando a los enemigos con el tótem.

Los gurús de jan la utilización pacífica
de los objetos de culto bajo responsabilidad de la tribu.