



Las Reglas



Jungle Speed Beach® es un juego tribal de 2 a 10 jugadores (¡o incluso más!), a partir de 7 años.



HISTORIA

Jungle Speed fue inventado hace alrededor de 3000 años en Spidopotamia subtropical por los hombres de la tribu Abulú.



Los Abulús se disputaban de esta manera tan divertida las pieles de sus presas, jugando con hojas de eucalipto. Este ritual se transmitió en secreto durante siglos, hasta que Tom y Yako, últimos descendientes Abulús, decidieron revelarlo al mundo.



LA LEY DE LA JUNGLA

El objetivo del juego es conseguir deshacerte lo más rápido posible de todas tus cartas. El primer jugador que lo consiga será nombrado jefe Abulú.



PREPARACIÓN DEL RITUAL

Se reparten las 64 cartas lo más equitativamente posible, boca abajo, entre todos los jugadores (sin que los jugadores las miren). Cada jugador forma así su reserva. El Tótem se coloca en el centro de los jugadores y éstos le hacen una reverencia en señal de respeto.



DIALECTO ABULÚ



Durante todas las reglas hablaremos de:

- **Reserva:** para hablar del mazo de cartas boca abajo de un jugador;
- **Descartes:** para hablar del mazo de cartas boca arriba de un jugador;
- **Bote:** para hablar del mazo de cartas boca arriba que están debajo del tótem.

EL RITUAL PUEDE DAR COMIENZO

Los jugadores revelan una carta de su reserva y la colocan delante de ellos, por turnos (en el sentido de la trayectoria solar o, si es de noche, en el de las aguas del reloj), y después la tapan en el turno siguiente con otra carta, formando así su mazo de descartes.

Se juega solo con una mano. La otra mano no debe intervenir nunca (lo único que se le permite hacer es sujetar la reserva).

Las cartas deben sacarse hacia fuera, como en los siguientes ejemplos:

¡ASÍ FATAL!



¡ASÍ PERFECTO!






LOS DUELOS

Cuando 2 jugadores han descubierto una carta con símbolos idénticos (el color no importa), tendrá lugar un duelo.

El primero de los dos que consiga atrapar el Tótem ganará el duelo. El resto de jugadores no intervendrán en dicho duelo.


El perdedor se llevará el mazo de descartes de su adversario, sus descartes y el bote (si lo hubiese: ver más abajo), y los pondrá boca abajo en su reserva.

Después, continúa la partida empezando por el jugador que acaba de perder.



Puede ocurrir que, si sale una carta especial (véase después), se produzca un duelo entre varios jugadores. En ese caso, ganará la ronda el primer jugador que coja el Tótem.

Si hay varios perdedores, será el ganador quien decida cómo repartir las cartas entre ellos.



Mientras la carta visible del mazo de descartes siga "activa" (es decir, que no se haya cubierto con otra), esta carta podrá provocar un duelo.

¡Abrid bien los ojos! Muchas cartas pueden parecer idénticas, pero si os fijáis bien encontraréis diferencias muy sutiles.

NO CONFUNDÁIS ASTUCIA CON VIOLENCIA!

Cuando hay una discusión para saber quién ha cogido el Tótem primero, no sirve de nada tirar de él como un orangután. Primero tendréis que fijaros en el número de dedos que están en contacto con el Tótem y, si hay un empate, el jugador que tenga el Tótem cogido por debajo será el ganador.

Si el Tótem se cae al suelo, se anula la jugada.

ERROR Y CASTIGO

Un jugador que coge el Tótem (lo que lo tira) cuando no tiene que hacerlo, se llevará, humildemente y sin rechistar, los mazos de descartes de todos los jugadores, así como las cartas que hubiera en el bote.



CARTAS ESPECIALES

Las cartas especiales no provocan duelos pero modifican sensiblemente el desarrollo del juego :
i Todos contra todos !

FLECHAS HACIA EL CENTRO: **OLALA**



Todos los jugadores tienen que intentar coger el Tótem.
Aquel que lo consiga pondrá su mazo de descartes en el bote y empezará un nuevo turno.

FLECHAS BLANCAS: **AYAYAY**



En cuanto aparece esta carta, serán los colores y no los símbolos los que provoquen los duelos.

Es posible que se desencadene un duelo inmediatamente.





Los efectos de esta carta finalizan (y se sigue jugando con los símbolos en vez de con los colores) en cuanto suceda una de estas tres cosas: si se cae el Tótem, si hay un duelo o si aparece otra carta especial.

FLECHAS HACIA FUERA: WOPOPOP



Todos los jugadores sacarán una carta a la vez. Si aparecen dos o más símbolos iguales, se producirá un duelo inmediatamente. Si esto no ocurre, el jugador que

haya sacado la carta "Flechas hacia Fuera" reiniciará el juego.

Consejo: para estar seguros de que todo el mundo saca su carta a la vez, podéis contar todos juntos "uno, dos, tres" antes de hacerlo.



CASOS PARTICULARES

Si el efecto de una carta "Flechas hacia Fuera" hace aparecer:

- otra carta "Flechas hacia Fuera", se resuelve normalmente a no ser que aparezca un duelo a la vez ;

- una carta "Flechas hacia el Centro" a la vez que un duelo, será el jugador que coja el Tótem el que decida la acción que se acaba de resolver: el duelo (si estaba implicado en él) o la carta especial;
- si aparece más de un duelo a la vez, el jugador que coja el Tótem ganará su duelo y el resto de duelos se anularán.



FIN DE LA PARTIDA

Quando un jugador saque su última carta, esta seguirá en juego mientras que el resto de jugadores sigue jugando. No se proclamará ganador hasta que no se haya librado de su mazo de descartes. En cuanto lo haga, será nombrado ganador aclamado por las multitudes, Señor de la tribu y Gran Gurú Supremo.

CASOS PARTICULARES

- Si la última carta jugada es una carta especial "Flechas hacia el Centro" y dicho jugador no atrapa el Tótem, se llevará todos los mazos de descartes (en lugar de ponerlos en el bote) y la partida continuará;
- Si la última carta jugada es una carta especial "Flechas hacia Fuera", ganará automáticamente la partida;
- Si la última carta jugada es una carta especial "Flechas Blancas", esta carta especial no tendrá efecto, pero el jugador se llevará todos los mazos de descartes y la partida continuará.





VARIANTE PARA 3 JUGADORES: Las cartas especiales "Flechas Blancas" se retiran del juego. Si un jugador saca una carta y el resto de cartas visibles de los mazos de descartes son del mismo color, los jugadores tendrán que reaccionar como si una carta "Flechas Blancas" hubiese aparecido.



VARIANTE PARA 2 JUGADORES: Las dos manos de cada uno de los 2 jugadores serán consideradas como jugadores independientes. Los jugadores se colocan uno enfrente del otro. Se retiran del juego las cartas especiales "Flechas Blancas". Las cartas se reparten en 4 paquetes iguales.

Los jugadores jugarán uno después de otro, alternando sus dos manos de la siguiente forma:

- Mano derecha del jugador 1;
- Mano derecha del jugador 2;
- Mano izquierda del jugador 1;
- Mano izquierda del jugador 2.



Y así sucesivamente...

Si se produce un duelo, serán las manos implicadas las que tendrán que coger el Tótem. El perdedor solo se llevará las cartas de las manos involucradas.

Si se produce un duelo entre las manos del mismo jugador, este no deberá atrapar el Tótem.

Si aparece una carta especial "Flechas hacia el Centro", os aconsejamos elegir la mano correcta para atrapar el Tótem (Ej. la que tenga el mazo de descartes más grande).

La partida se terminará cuando los dos jugadores hayan conseguido librarse de la totalidad de uno de sus dos mazos de descartes o cuando uno de los jugadores logre deshacerse de sus dos mazos.

Después se contarán las cartas que quedan y aquél que tenga menos ganará.

El resto de reglas no cambia.



VARIANTE PARA 1 JUGADOR: ¡No hay! Encuentra un tam-tam, reúne una tribu, y juega en grupo siguiendo las reglas correspondientes

Créditos

Creado por: Thomas Vuarchex y Pierric Yakovenko

Distribuido por ASMODEE SPAIN

C/Petróleo, 24 • Pol. Ind. José de Valderas • 28918 Leganés • España

Visita nuestra página web: www.asmodee.es

Encuentra a la tribu Jungle Speed en: www.junglespeed.com



¿Algún problema?
Servicio de atención al Cliente
www.asmodee.com

