



# REGLAS DE JUEGO

por Tom & Yako

# JUNGLE SPEED® ES UN JUEGO DE 2 A 10 JUGADORES (INCLUSO MÁS), A PARTIR DE 7 AÑOS.



## LEY DE LA JUNGLA (OBJETIVO DEL JUEGO)

Ser el primer jugador en quedarse sin cartas.



## PREPARACIÓN DEL RITUAL

Reparte entre los jugadores las 70 cartas, boca abajo y de la forma más equitativa posible, de forma que cada jugador pueda formar su mazo de juego. Los jugadores no pueden mirar las cartas. Coloca el tótem en el centro de la mesa.



## DIALECTO

En estas reglas utilizaremos los siguientes términos:

- **MAZO DE JUEGO:** la pila de cartas boca abajo de cada jugador;
- **MAZO DE DESCARTES:** la pila de cartas boca arriba de cada jugador;
- **BOTE :** la pila de cartas colocada bajo el tótem.



## EL RITUAL PUEDE COMENZAR

En su turno y jugando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador dará la vuelta a la primera carta de su mazo de juego. En su siguiente turno, dará la vuelta a una nueva carta, colocándola sobre la anterior, formando así el mazo de descartes.

Los jugadores solamente podrán utilizar una mano para dar la vuelta a sus cartas (aunque pueden utilizar la otra para sujetar su mazo de juego). Los jugadores deberán dar la vuelta a sus cartas hacia el resto de jugadores, tal y como se muestra a continuación.





## DUELO

Cuando 2 jugadores tienen una carta con el mismo símbolo, sin tener en cuenta el color, se inicia un duelo. El primer jugador, de los involucrados en el duelo, que atrape el tótem, ganará el duelo. El perdedor tomará su mazo de descartes, el mazo de descartes del vencedor y el bote (si lo hubiera, ver página siguiente) y los añade al final de su mazo de juego. El perdedor del duelo comienza la siguiente ronda. Las cartas especiales (ver página siguiente), pueden iniciar un duelo entre varios jugadores. El primer jugador que atrape el tótem ganará la ronda, los jugadores perdedores cogerán su mazo de descartes y el jugador ganador repartirá las cartas de su mazo de descartes, y las cartas del bote, entre los jugadores perdedores lo más equitativamente posible. Mientras haya una carta visible en un mazo de descartes, esta podrá iniciar un duelo.



### ¡LO CORTÉS NO QUITA LO VALIENTE!

Durante un duelo, si varios jugadores están agarrando el tótem, para averiguar quién es el ganador comprobad quién tiene más dedos sobre el tótem.

En caso de empate, el jugador que tenga sujeto el tótem en su parte inferior, será el ganador. Si el tótem se cae de la mesa, el duelo se cancela.



## ERROR Y CASTIGO.

El jugador que atrape el tótem (o lo derribe) por error, debe, humildemente y sin montar un escándalo, añadir a su mazo de juego el mazo de descartes de todos los jugadores y las cartas que se encuentren en el bote.



## CARTAS ESPECIALES

Las cartas especiales cambian notablemente el desarrollo de los duelos

### ★ FLECHAS HACIA DENTRO



Todos los jugadores deben intentar agarrar el tótem. El jugador que lo atrape primero colocará su mazo de descartes en el bote. Después, comenzará una nueva ronda.

### ★ FLECHAS HACIA FUERA



Todos los jugadores, simultáneamente, revelan una carta. Si dos o más cartas tienen el mismo símbolo, se iniciará un duelo. De lo contrario (y si no hay una nueva carta especial), el jugador que jugó la carta “flechas hacia fuera” continuará la ronda.

**Consejo:** Podéis contar hasta 3 para que todos los jugadores revelen sus cartas a la vez.





## ACLARACIONES

Cuando aparece una carta de «flechas hacia fuera», Y:

- Se revela otra carta de «flechas hacia afuera»: esa nueva carta se resuelve como de costumbre, a menos que haya un duelo a la vez; O BIEN
- Se revela una carta de «flechas hacia dentro» a la vez que se inicia un duelo: el jugador que atrapa el tótem decide el resultado; el duelo (si el jugador está implicado en el mismo) o la carta especial; O BIEN
- Si hay varios duelos a la vez: el jugador que atrapa el tótem gana su duelo y el resto de duelos se cancelan.



## FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador revele su última carta, esta permanecerá en la partida (mientras que el resto de jugadores continúan jugando de la forma habitual), hasta que consiga deshacerse de su pila de descartes. En ese momento será declarado ganador (y subido a un pedestal, tal y como se merece).

## ★ ACLARACIONES

- Si la última carta revelada por un jugador es una carta “flechas hacia dentro” y dicho jugador no atrapa el tótem, se llevará todos los mazos de descartes. Después, la partida se reanudará de la forma habitual.
- Si la última carta revelada por un jugador es “flechas hacia fuera”, ganará automáticamente.





## VARIANTE DE TRES JUGADORES

Cuando un jugador muestra su carta, si las 3 cartas visibles tienen el mismo color, los jugadores tendrán que jugar como si se tratara de una carta “flechas hacia dentro”.



## VARIANTE DE DOS JUGADORES

En esta variante, se conoce como Set de cartas el conjunto de un mazo de juego y un mazo de descartes de un jugador. Cada mano de cada jugador se considera como un jugador independiente. Los jugadores se sientan uno frente al otro, dividen las cartas en 4 sets iguales (uno por mano) y proceden a jugar los turnos de la siguiente manera:

- Jugador A: mano derecha ①
- Jugador B: mano derecha ②
- Jugador A: mano izquierda ③
- Jugador B: mano izquierda ④



Y así sucesivamente... Si se inicia un duelo, los jugadores tendrán que atrapar el tótem con la mano que utilizaron para revelar la carta involucrada en dicho duelo, y solamente se juega el mazo de descartes de la mano con la que juega.

No se inician duelos entre las dos manos de un mismo jugador.

Cuando se revela una carta “flechas hacia dentro”, intenta elegir con cuidado la mano con la que atrapas el tótem (por ejemplo , la mano con el mayor mazo de descartes).

La partida termina:

- Cuando ambos jugadores logran deshacerse de todas las cartas de uno de sus Sets. Después, se cuenta el número de cartas restantes. El jugador con menos cartas gana la partida; O BIEN
- Cuando un jugador se deshace de todas las cartas de cada uno de sus Sets.

El resto de reglas permanecen sin cambios.



## VARIANTE PARA UN JUGADOR

¡No hay! Encuentra tu tribu, reúnelos y juega con las reglas adecuadas.

Créditos:

Diseño del juego: «Tom & Yako» (Thomas Vuarchex y Pierric Yakovenko)

Visite nuestra web: [www.asmodee.es](http://www.asmodee.es)



¿Algún problema?

Servicio de atención al Cliente  
[www.asmodee.es](http://www.asmodee.es)