

## Pravila za JUNGLE SPEED

Igra za od 2 do 10 igrača (ili čak više!), od 7 godina starosti.  
*Preveo: buraz*

### POVIJEST

Jungle speed je izmišljen prije otprilike 3000 godina u tropskoj Spidopotamiji, a izmislilo ga je pleme Aboulubu. Pleme Aboulubu je biralo svoje poglavice tradicionalnom igrom koja se igrala sa lišćem eukaliptusa. Ova igra je prenašana tajno sa generacije na generaciju, dok nije došla do Toma i Yakoa, posljednjih nasljednika Aboulubu plemena, i oni su odlučili da je otkriju svijetu.

### ZAKON DŽUNGLE

Cilj igre je biti prvi igrač koji će se riješiti svih karata i tako biti proglašen poglavicom Aboulubua.

### PRIPREME

Svih 80 karata se podijeli licem prema dolje jednako (koliko je moguće) svakome igraču, tako da svaki igrač ima svoj špil. Igrači to ne gledaju da bi sačuvali tajnost ceremonije. Totem se stavlja u sredinu između igrača i svi se trebaju nakloniti sa poštovanjem prema njemu.

### ABOULOBU DIJALEKT

Kroz ova pravila koristimo sljedeće izraze:

1. **Špil** – opisuje hrpu karata okrenuta licem dolje ispred svakog grača
2. **Odbačene karte** – hrpa karata okrenuta licem gore ispred svakog igrača
3. **Ulog** – hrpa karata okrenuta licem gore ispod totema
4. **Dvoboj** – natjecanje brzine između dva ili više igrača

### IGRA POČINJE

Kada dođe na red, počevši od djelatelja, svaki igrač okreće kartu sa vrha svog špila i stavlja je licem gore na svoju hrpu odbačenih karata. Karte se okreću prema drugim igračima (tako da ne bismo vidjeli prije drugih simbol na karti), kao što pokazuje primjer. Igra napreduje u smjeru kazaljke na satu. Igrač smije koristiti samo jednu ruku za okretanje karata i hvatanje totema. Na drugu ruku je najbolje sjesti kako je nebi zloupotrijebili.



## DVOBOJ

Kada dvoje ljudi otkriju karte sa istim simbolom na njima (bez obzira na boju), nastupa dvoboj. Igrač koji prvi uhvati totem pobjeđuje u dvoboju. Ostali igrači ne sudjeluju. Igrač koji je izgubio dvoboj mora uzeti svoje i protivnikove odbačene karte, kao i karte uloga ispod totema, te ih staviti licem dolje na dno svog špila. Igra se tada nastavlja počevši od onog koji je izgubio dvoboj. Ponekad kada se otkrije specijalna karta, u dvoboju može sudjelovati više igrača. Kao i prije, igrač koji prvi uhvati totem je pobjednik. Tada svaki igrač svoje karte vraća sebi u špil, a pobjednik svoje karte raspodjeli među gubitnicima kako mu je milo.

Dvoboji mogu početi bilo kada ako su vidljive dvije karte sa istim simbolom. Budite oprezni! Neke karte se čine istima, ali su u biti različite u nekom detalju.

### **Pobijediti u dvoboju je test brzine, ne snage!**

Kada nastane rasprava o tome tko je prvi uhvatio totem, nema smisla da se igrači svađaju: pobjednik je igrač koji ima najviše prstiju u kontaktu sa totemom. U slučaju jednakog broja prstiju, pobjeđuje igrač čija je ruka najniže na totemu. Ako je totem slučajno srušen sa stola, dvoboj se otkazuje, i igra se nastavlja.

### **Pogreške**

Totem je svet. Greške moraju biti kažnjene. Igrač koji uhvati totem kada nema dvoboja, mora uzeti sebi odbačene karte svih igrača, kao i karte ispod totema. Igrač koji obori ili ispusti totem, dobiva istu kaznu.

## SPECIJALNE KARTE

Specijalne karte ne pokreću dvoboje, nego mijenjaju način igre.



1. **Strelice koje pokazuju prema sredini karte: OLALA** – Svi igrači pokušavaju uhvatiti totem, tko pobijedi, stavlja svoje odbačene karte ispod totema i započinje igru.



2. **Obojene strelice: AYAYAY** – Kada se ta karta pojavi, boje pokreću dvoboje, a ne simboli, tako da je moguće da će dvoboj početi odmah. Utjecaj te karte prestaje (tada su dvoboji ponovno pokrenuti simbolima) kada se desi jedna od ove tri stvari: totem padne, započne dvoboj ili je neka druga specijalna karta okrenuta.



3. **Strelice koje pokazuju prema rubovima karte: WOPOPOP** – Svi igrači u isto vrijeme okreću kartu sa vrha svog špila. Ako su neki simboli identični, započinje dvoboj. Ako nema dvoboja, tada igrač koji je okrenuo kartu nastavlja igru novom kartom. Naputak: Da bi bili sigurni da će svi okrenuti kartu u isto vrijeme, igrač koji je okrenuo kartu odbrojava „jedan, dva tri!“.

## Specijalni slučajevi

Ako strelica koja pokazuje prema van uzrokuje:

- a) Pojavljivanje druge karte sa strelicama prema van, ta nova karta ima isto djelovanje, osim ako nije pokrenut dvoboj u isto vrijeme
- b) Pojavljivanje karte sa strelicama koje pokazuju unutra, a i dvoboj je pokrenut u isto vrijeme, onda igrač koji je prvi uhvatio totem odlučuje za koji ishod njegova pobjeda vrijedi: dvoboj (ako je igrač sudjeluje) ili specijalna karta.
- c) Ako se više dvoboja pokrene u isto vrijeme, onda igrač koji je uhvatio totem pobjeđuje, a ostali dvoboji su otkazani.

## KRAJ IGRE

Kada igrač okrene svoju zadnju kartu na hrpu odbačenih, igra se nastavlja. Igrač ne može pobijediti dok se ne riješi svoje odbačene hrpe pobjedom u dvoboju. Kada se to dogodi, igrač je proglašen pobjednikom i dodijeljena mu je titula Gospodara plemena i Velikog Vrhovnog Gurua za divlje dodvoravanje gomili.

**Opcionalno pravilo:** Igra se može nastaviti da bi se odredila važnost ostalih igrača u plemenu.

## SPECIJALNI SLUČAJEVI ZADNJE ODIGRANE KARTE IZ ŠPILA

1. Ako je igraču zadnja odigrana karta iz špila strelice koje pokazuju prema unutra, i igrač ne uspijeva uhvatiti totem, tada mora uzeti odbačene karte svih ostalih igrača i staviti ih u svoj špil (umjesto da pobjednik dvoboja svoje karte stavi ispod totema). Igra se nastavlja počevši od igrača koji se nadao da će pobijediti i sada mrmlja drevne Aboulubu kletve
2. Zadnja odigrana karta su obojene strelice, onda one nemaju efekta, igrač mora uzeti svoje odbačene karte i igra se nastavlja
3. Zadnja odigrana karta su strelice koje pokazuju prema van, tada igrač pobjeđuje.

## VARIJANTA ZA TRI IGRAČA

Obojane strelice se izbacuju iz igre. Ipak, ako su ikada sve tri karte na vrhu odbačenih karata iste boje, onda igrači se igra kao da je karta obojenih strelica otvorena.

## VARIJANTA ZA DVA IGRAČA

Svaki igrač ima dva različita špila, i svaki se otvara različitom rukom: drugi riječima svaka ruka ima svoj špil. Obojene strelice se uklanjaju iz igre, a ostale karte se jednako raspodjele u 4 špila. Igrači igraju jedan za drugim mijenjajući ruke na sljedeći način:

1. Desna ruka prvog igrača
2. Desna ruka drugog igrača
3. Lijeva ruka prvog igrača
4. Lijeva ruka drugog igrača
5. I tako dalje u krug

Ako se pokrene dvoboj, samo rukom kojom smo okrenuli kartu možemo uhvatiti totem, i samo karte iz špila te ruke se skupljaju poslije. Ako je pokrenut dvoboj između dvije ruke istog igrača, igrač ne smije hvatati totem. Ako se otkrije karta strelica koje pokazuju unutra,

najbolje je koristiti ruku čija je hrpa odbačenih karata veće. Naravno, to je lakše reći nego napraviti.

Igra završava kada: oba igrača se riješe jednog od svojih špilova, ili se jedan igrač riješi oba svoja špila. Igrači tada zbrajaju ostale karte i tko ih ima manje je pobjednik.

## **VARIJANTA ZA JEDNOG IGRAČA**

Pronađi neku sebi dragu ekipu, osnuj pleme i nauči ih pravila!