

Jungle Speed

Pro PlanetaHer.cz přeložil Aneken

1. Obsah

- 1 pytlík
- 1 totem
- 72 karet symbolů – 18 červených, žlutých, zelených a fialových
- 8 akčních karet – 2 s barevnými šipkami, 3 s šipkami ukazujícími ven a tři s šipkami ukazujícími dovnitř
- 1 pravidla

2. Cíl hry

První hráč, který se zbaví všech svých karet, je vítěz. Hráči se zbavují karet vyhráváním „duelů“. Aby hráč vyhrál duel, musí být první, kdo sebere totem ze středu stolu v okamžiku, kdy se na stole objeví správná kombinace karet, jak je vysvětleno v sekci 4.

3. Příprava hry

1. Totem by měl být umístěn do centra stolu tak, aby jej mohl každý hráč snadno sebrat.
2. Zamíchejte karty a rozdejte je hráčům tak rovnoměrně, jak je možné. Každý hráč by měl mít zhruba stejný počet karet a neměl by se na ně podívat v okamžiku, kdy je dostane.
3. Hráči umístí karty lícem dolů před sebe, aby tvořily balíček. Tento balíček bude dále nazýván jako *Otáčecí balíček*.

Poznámka:

- Někteří hráči mohou preferovat držení Otáčecího balíčku v jedné z rukou. Toto je možné.
- Velmi doporučujeme, aby se hráči seznámili se symboly na kartách před tím, než začnou svoji první hru.

4. Hraní hry

1. Náhodně vyberte jednoho hráče, který začne. Pokračujte okolo stolu ve směru hodinových ručiček.
2. Ve svém tahu musí hráč ukázat horní kartu ze svého Otáčecího balíčku tak, že ji otočí směrem od sebe (tedy směrem k protihráčům) a položí ji na stůl.
3. Karty takto otočené hráčem by měly být pokládány na sebe před každým z nich. Dále budou nazývány jako *Odkládací balíčky*.
4. Jak hra pokračuje, má každý z hráčů před sebou dva balíčky. Otáčecí balíček sestávající z karet lícem dolů a Odkládací balíček, na kterém jsou karty lícem nahoru.
5. Vrchní karta každého z balíčků se nazývá Aktivní karta. Tato karta je jediná karta lícem nahoru, kterou mají hráči před sebou.

- Otočí-li hráč kartu, na které je stejný symbol jako na aktivní kartě před jiným hráčem, nastává duel. Barvy symbolů nehrají roli. Výjimka: viz pravidlo o akční kartě s barevnými šípkami.
- Nastane-li duel mezi dvěma hráči, první z nich, který sebere totem ze středu stolu, vítězí. Vítěz duelu dá svůj odkládací balíček hráči, který prohrál. Hráč, který prohrál, musí dát karty, které takto získal a také karty ze svého odkládacího balíčku lícem dolů na spod svého otáčecího balíčku.
- Všimněte si, že duel se týká pouze hráčů, jejichž aktivní karty ukazují identický symbol. Ostatní hráči u stolu v duelu neparticipují. Výjimka: podívej se na pravidlo u akční karty s šípkami, které ukazují dovnitř.
- Vzhledem k tomu, že některé symboly jsou dosti podobné, je lehké udělat chybu a sebrat totem i v okamžiku, kdy duel nenastal. Sebere-li hráč totem omylem, musí si vzít odkládací balíčky všech ostatních hráčů! Následně musí všechny takto získané karty (včetně svého vlastního odkládacího balíčku) umístit naspod svého otáčecího balíčku.

Akční karty:

Je celkem osm akčních karet, které mají vliv na hru, pokud jsou aktivní. Pamatujte, že aby karta byla aktivní, musí to být svrchní karta na odkládacím balíčku jednoho z hráčů. Efekty akčních karet jsou následující:

Barevné šípky

Je-li tato karta aktivní, jsou za identické považovány karty se stejnou barvou, nikoliv se stejnými symboly.

Šípky ukazující dovnitř

Je-li tato karta aktivována, nastává duel mezi všemi hráči. Hráč, který jako první sebere totem, se stává vítěze a může umístit karty ze svého odkládacího balíčku do středu stolu pod totem. Tyto karty jsou nazývány *Bank*.

Bank je přidán ke kartám, které získá hráč, který prohraje první následující duel.

Šípky ukazující ven

Otočí-li jeden z hráčů tuto kartu, počítá do tří a poté všichni hráči současně otočí vrchní kartu svého otáčecího balíčku a aktivují tak novou kartu. Pokud nastane jeden či více duelů, vyřešte je podle obvyklých pravidel.

5. Konec hry

- Hra končí v okamžiku, kdy jeden z hráčů již nemá žádné karty (ani v otáčecím, ani v odkládacím balíčku). Tento hráč je vítězem.
- Hráči, kteří již nemají karty v otáčecím balíčku, ale mají před sebou stále odkládací balíček, nejsou ještě považováni za vítěze. Zůstávají ve hře aniž by otáčeli další karty a jejich aktivovaná karta zůstává stále stejná. Aby se zbavili svého odkládacího balíčku, musí buďto vyhrát duel nebo doufat, že jiný hráč udělá chybu, v důsledku které by si musel vzít odkládací balíčky všech soupeřů.

6. Seznamování se s kartami

- Ve hře je celkem 72 karet ve čtyřech barvách s osmnácti různými symboly v každé z nich. Některé symboly jsou velmi podobné, ale nikoliv stejné.
- Ve hře je vlastně osmnáct skupin po čtyřech kartách, přičemž každá skupina se skládá ze symbolů stejného tvaru, ale různé barvy.
- Doporučujeme, aby hráči rozdělili karty podle barvy a pak si všechny symboly v jedné z barev prohlídli, aby se mohli seznámit s podobnostmi jednotlivých symbolů.
- Dvě karty, které mají zcela stejný tvar, jsou považovány za identické. V této hře mají dvě identické karty vždy odlišnou barvu!

7. Speciální případy

Tato sekce se zabývá speciálními případy, které mohou nastat během hry. Doporučujeme je číst jen v případě, kdy nastane speciální situace ve hře.

1. Mnoho rukou na totemu

Pokud je totem zároveň uchopen několika hráči, vyhrává ten, jehož ruka je pod rukama ostatních.

2. Duel mezi více hráči

Akční karty mohou zapříčinit, že nastane duel mezi více než dvěma hráči. V takovém případě se všichni hráči, kterých se duel týká, musí snažit sebrat totem. Hráč, který v duelu zvítězí, si může vybrat:

- Dá celý svůj odkládací balíček jednomu z hráčů, se kterými byl v duelu
- Rozdělí svůj balíček rovnoměrně mezi všechny hráče, se kterými byl v duelu. Nejde-li počet karet rozdělit rovnoměrně, přebytek dá do banku (příklad: hráč rozděluje 23 karet mezi dva hráče. Dá 11 každému a jednu přebytečnou dá do banku).

3. Více různých duelů současně

Příklad: Otočí se akční karta s barevnými šipkami a dva z hráčů před sebou mají aktivní karty v červené barvě, dva další ve žluté. V tomto případě si první hráč z těchto čtyř, kterému se podaří sebrat totem, může vybrat:

- Dá svůj odkládací balíček hráči, proti kterému vyhrál duel
- Rozdělí karty z odkládacího balíčku rovnoměrně mezi všechny tři hráče

4. Současné duely a šipky ukazující ven

Poté, co hráči otočí karty po vyložení akční karty s šipkami ukazujícími ven, může nastat situace, kdy budou na stole karty znamenající jeden či více duelů zároveň s akční kartou

s šípkami ukazujícími ven. V tomto případě, pokud hráč, který jako první sebral totem, nebyl účastník duelu, dá svůj odkládací balíček do banku. Pokud byl účastník duelu, postupuje se dle běžných pravidel pro duel.

5. Dvě karty s šípkami ven, jedna po druhé

Pokud tato situace nastane, nejprve se vyřeší duely či jiné akční karty (jako ty s šípkami ukazujícími dovnitř). Poté dojde k zahrání karty s šípkami ven jako normálně.

8. Volitelná pravidla

Toto jsou pokročilá pravidla, která můžete využít, jakmile zvládnete základní hru.

1. Hra pokračuje po vítězství prvního hráče tak, aby se určilo i pořadí hráčů na dalších místech (druhém, třetím atd.) a to tak dlouho, dokud nezbudou ve hře poslední dva hráči.
2. Následující pravidla mohou být využita k zakončení hry, pokud hráč má před sebou již pouze odkládací balíček:
 - a. Pokud je aktivována karta s šípkami ukazujícími dovnitř (šedá či barevná), hráč musí sebrat totem nebo dostane odkládací balíčky všech hráčů.
 - b. Pokud je otočena karta s šípkami ukazujícími ven, hráč nemusí dělat nic. Jeho odkládací balíček je vložen do banku.
3. Pravidla pro dva hráče (bacha, je to trochu bláznivé☺)
 - a. Každá z rukou každého hráče je považována za jiného hráče. Je to tedy, jako by hráli čtyři hráči.
 - b. Každý hráč tak má před sebou dva otáčecí a dva odkládací balíčky.
 - c. Hráči střídají hraní levou a pravou rukou.
 - d. Pokud nastane duel mezi oběma rukama toho samého hráče, může si vybrat. Buď to ho vůbec nezahraje nebo může předat odkládací balíček ruce dle svého výběru.
 - e. Pokud nastane duel mezi oběma hráči, oba se musí snažit sebrat totem rukou, která se účastní duelu. Sebere-li jej hráč špatnou rukou, dostane všechny tři zbývající odkládací balíčky ve hře.
 - f. Hra končí, pokud se jednomu z hráčů podaří zbavit všech karet (obou otáčecích a odkládacích balíčků) nebo pokud oba hráči mají po jednom odkládacím a otáčecím balíčku (u jedné ruky). V druhém případě spočítají karty a kdo jich má více, prohrál.
4. Hráči se mohou rozhodnout vyndat z balíčku karty s barevnými šípkami pro hru v méně než čtyřech hráčích.
5. Pro hru ve třech bez barevných šipek můžete použít následující pravidlo: Pokud jsou všechny aktivované karty stejné barvy, situace je stejná jako by tam byla karta s barevnými šípkami a okamžitě nastává duel mezi všemi třemi hráči.