

Giochi Uniti



JUNGLE BRINCH

druga edycja™

cubo
FACTORY OF IDEAS



Weże, małpy, bawoły - straszny tłok panuje w dżungli. Na dodatek każdy jest tu okropnie głodny... Ty i twoje zwierzaki nie jesteście wyjątkiem. Czy znajdziesz dla nich pokarm? Czy będą to najwspanialsze przysmaki? Nie możesz się zapomnieć w trakcie tych poszukiwań.

Pamiętaj, by mieć się na baczności! Dla niektórych drapieżnych zwierząt, to właśnie Ty możesz okazać się wyborną przekąską! Zagrywaj karty ostrożnie... Wymykaj się tygrysom... I bacznie wpatruj się w ciemność, czy nie czai się w niej podstępny nietoperz: może ci coś podebrać!

Musisz zdecydować: nakarmić swoje zwierzęta nim wyprzedzą cię inni, czy może trzymać je bezpiecznie w zwierzęcym gangu? A ostatecznie i tak przyjdą guźce i wszystko wymiotą... Czy zdążysz przed nimi zebrać najlepsze kaski? Spróbuj Jungle Bruncha i sam się przekonaj!



JUNGLE BRUNCH™ druga edycja



2-4

6+

15-30
min

Komponenty gry

72 karty zwierząt podzielonych na 4 talie (czerwona, żółta, zielona i niebieska) – w każdej po 18 kart: 5 bawołów, 4 małpy, 3 słonie, 3 tygrysy, 1 wąż/nietoperz, 1 guziec, 1 karta młodych:



30 kart roślin, w tym:

10 kart ziół

10 kart bananów

10 kart orzechów



6 kart obfitości, w tym:

2 karty ziół

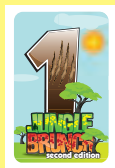
2 karty bananów

2 karty orzechów



1 karta Przywódcy Stada
(pierwszy gracz)

instrukcja



Cel gry

W dzungli nadszedł czas brunchu! Zadaniem graczy jest zjeść więcej roślin i zwierząt niż pozostali. Każdy przysmak wart jest Punkty Żywności (PŻ). Zwycięzcą zostaje ten gracz, który na końcu gry może pochwalić się największą liczbą Punktów Żywności.

Żeby zostać prawdziwym mistrzem Jungły Bruncha, musisz dobrze poznać wszystkie zwierzęta w swojej talii. Każde ma swoje dobre i złe strony. Słonie są silniejsze od pozostałych, ale jedzą tylko najmniej wartościowe jedzenie. Małpy zadowolą się wszystkim, ale z posiłkiem muszą poczekać, zanim żołądki napelnia silniejsze zwierzęta. Bawoły posilają się szybko, ale wciąż muszą uważać na czyhające na nie tygrysy. Nie zapomnijcie też o wszystkich gatunkach specjalnych...

Przygotowanie do gry

Każdy z graczy wybiera talię jednego koloru i tasuje ją, tworząc tym samym swoją zakrytą talię zwierząt. Następnie dociąga z niej sześć kart, które stanowią będą jego początkową „rękę”.

W dalszej kolejności należy potasować razem wszystkie karty roślin oraz obfitości, które wspólnie utworzą **zakrytą** talię roślin. Teraz dobrać i wyłożyć na stół odpowiednią liczbę **odkrytych** kart z talii roślin, aby „zapełnić” dżunglę na potrzeby pierwszej rundy.

W każdej rundzie musicie tak długo odkrywać nowe karty z talii roślin, aż na stole znajdzie się **co najmniej jedna karta z każdego rodzaju** (zioła, banany oraz orzechy), a także **minimalna liczba kart** jakie potrzebne są do „wypełnienia” dżungli:

Dla 2 graczy: Co najmniej 3 karty

Dla 3 graczy: Co najmniej 5 kart

Dla 4 graczy: Co najmniej 6 kart

Uwaga: odkrywając kolejne karty roślin układajcie je na stole rodzajami obok siebie. Odkryte karty obfitości kładźcie natomiast obok, wyraźnie oddzielone, gdyż nie wliczają się one do powyższych limitów.

Przykład:

W grze czteroosobowej, na stole musi znaleźć się co najmniej 6 kart, wliczając w to co najmniej jedną z każdego z trzech rodzajów. Karty obfitości (złota, z bananami) nie wlicza się do ogólnej liczby odkrytych kart. Dlatego w pierwszej rundzie na stole znajdzie się siedem odkrytych kart.



Karty zwierząt

Roślinożercy (słonie, bawoły, małpy oraz guźce): te zwierzęta jedzą jedynie rośliny. Karta pokazuje, jakie rośliny będzie jadło dane zwierzę, począwszy od najbardziej (po lewej stronie) do najmniej lubianych (po prawej). Karty roślinożerców opisane są Punktami Siły (PS), a bawoły oraz małpy także Punktami Żywności (PŻ).

Tygrisy: te drapieżne zwierzęta jedzą tylko roślinożerców. Karta pokazuje, które zwierzęta zjadają, od najbardziej (po lewej) do najmniej lubianych (po prawej). Tygrisy także dysponują Punktami Siły (PS).

Zwierzęta specjalne (nietoperz/wąż, młode): te zwierzęta dysponują specjalnymi zdolnościami, które w jakiś sposób wpływają na pozostałe zwierzęta.

Punkty Siły(PS)



Ulubione pożywienie:
od lewej do prawej

Punkty Żywności (PŻ)

Punkty Siły(PS)



Ulubione zwierzęta
do pożarcia:
od lewej do prawej

Specjalna zdolność



Karty roślin

Rodzaj rośliny



Punkty Żywności (PŻ)

Pierwsza runda

Graczem rozpoczynającym zostaje ten, kto najwcześniej tego dnia zjadł śniadanie. Bierze on do ręki kartę Przywódca Stada i rozpoczyna rozgrywkę. Gracz rozpoczynający wybiera dwie karty z ręki i kładzie je na stole: jedną z nich odkrytą, drugą – zakrytą. Następnie, po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, pozostali gracze także kładą przed sobą jedną odkrytą i jedną zakrytą kartę z ręki. Kiedy każdy z graczy położy już swoje karty, wszystkie zakryte należy jednocześnie odkryć.

W naszej DŻUNGLI pora na BRUNCH!

Zwierzęta starają się jak najlepiej zjeść, w oparciu o swoje preferencje i zdolności.

Czy jesteś głodny?

Najsilniejsze zwierzęta zawsze będą posilać się jako pierwsze, rozpoczynając od tych z najwyższą wartością Punktów Siły (PS). Jeśli dwa zwierzęta mają tyle samo PS, jeść rozpoczyna zwierzę należące do gracza rozpoczynającego, bądź najbliższego mu gracza, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Odnosi się to także do zwierząt, które nie posiadają PS.

Zanim zaczniecie jeść, sprawdźcie czy na stole znajduje się jakakolwiek karta węża/nietoperza.



Karta węża/nietoperza

Ta karta ma dwa odmienne efekty, których działanie zależy od tego, którą stroną zostanie położona na stole.

Wąż: ten efekt wprowadzamy w życie jeśli kartę kładziesz na stole odkrytą. Jeśli zagrasz węża, zwierzę (bądź zwierzęta, jeśli jest remis) o najwyższej wartości Punktów Siły (PS) na stole, uciekają. Natychmiast połóżcie zwierzęta, które uciekły na odpowiednich stosach kart odrzuconych. Jeśli jest więcej niż jeden wąż na stole, efekt ten wywoływany jest tylko raz.

Nietoperz: użyj tego efektu, kiedy kartę kładziesz na stole zakrytą. Nietoperz czai się w mroku, żeby nagle zaatakować! Niektóre karty roślin (te z najniższą wartością Punktów Żywności) dysponują specjalną ikoną nietoperza. Pierwsze zwierzę, które zmuszone jest zjeść roślinę z symbolem nietoperza zostaje zaatakowane. Gracz, który wyłożył nietoperza dobiera losową kartę ze stosu Punktów Żywności przeciwnika, którego zwierzę zjadł kartę z symbolem nietoperza. Następnie dokłada ją do swojego stosu Punktów. Jeśli żadne zwierzę w danej rundzie nie zjadło karty z symbolem nietoperza, jego efektu nie wprowadza się i należy go odrzucić.

Uwaga: jeśli w tej samej rundzie dwóch lub więcej graczy użyło nietoperza, wszystkie atakują tego samego gracza. Każdy z graczy dobiera losową kartę z jego stosu Punktów Żywności, ale tylko gracz, który wylosował kartę z najwyższą wartością PŻ może dodać ją do swojego stosu. Pozostali gracze oddają swoje dociągnięte karty na stos Punktów Żywności zaatakowanego gracza. Jeśli dwie (lub więcej) kart mają taką samą wartość – wszystkie należy zwrócić na stos zaatakowanego gracza i żaden nietoperz nie zdobywa żywności. To bardzo rzadka sytuacja, ale w ciemności zdarzyć się może wszystko!



Słonie: Kiedy twój słon je, weź jedną wybraną kartę orzecha ze stołu. Jeżeli nie ma już orzechów, weź banana. Następnie połóż daną kartę przed sobą, gdzie tworzyć będzie twój stos Punktów Żywności.



Tygrys: Kiedy twój tygrys je, weź kartę bawoła bądź małpy z najwyższą wartością PS na stole (od któregośkolwiek z graczy). Połóż kartę tego zwierzęcia na swoim stosie Punktów Żywności. Jeśli na stole znajduje się kilka zwierząt z taką samą, najwyższą wartością PS – wybór należy do Ciebie! Uwaga: Twój tygrys może zjeść także twoje własne, leżące na stole, zwierzę. W takim przypadku, połóż danego bawoła bądź małpę na swoim stosie kart odrzuconych, a **NIE** na stosie **Punktów Żywności**.



Bawół: Kiedy twój bawół je, weź wybraną kartę ziół. Jeśli na stole nie ma już ziół, weź banana. Następnie połóż daną kartę przed sobą, gdzie dołączy do twojego stosu Punktów Żywności.



Małpa: Kiedy twoja małpa je, weź wybraną kartę banana. Jeśli nie ma bananów, weź orzecha albo (w ostateczności) kartę ziół, jeśli tylko takie zostały na stole. Połóż tę kartę na swoim stosie Punktów Żywności.



Guziec: Guźce **ZAWSZE** jedzą na końcu. Kiedy twój guziec je, wybierz dwa banany lub dwa zioła i połóż je na swoim stosie Punktów Żywności. Jeśli na stole nie ma już dwóch kart bananów lub ziół – weź jedną. Ale **nie wolno** ci jednorazowo zabrać **jednej karty banana i jednej ziół!**



Młode: Kiedy zagrywasz kartę młodych, dołącza ona do drugiej z twoich kart („mamy” bądź „taty”). Młode mogą jedynie dołączyć do słoni, bawołów bądź małp. Kiedy rodzic je, młode także mają szansę się najeść. Wybierz jedną dodatkową kartę, stosując normalne dla danego zwierzęcia zasady i limity. Jeśli rodzic ucieka przed wężem lub zostaje zjedzony – młode nie jedzą niczego.

Uwaga: w trakcie rundy karty obfitości mogą być jedzone na normalnych zasadach, tak samo jak w przypadku zwykłych kart roślin.

Po tym, jak wasze zwierzęta najedzą się (bądź nie, jeśli zabraknie dla nich żywności), połóżcie ich karty na swoich stosach kart odrzuconych (nie pomylicie ich ze stosami Punktów Żywności!).

Gangi

Jeśli jednorazowo zagrasz dwa zwierzęta tego samego typu, tworzą one „gang”. Członkowie zwierzęcych gangów są chronieni przed tygrysami, ale jedzą później niż zwykle. Na zwierzę w gangu nigdy nie można zagrać nietoperza. Ignorują one także zdolność specjalną węży. Gang je, kiedy nadchodzi kolej (należącego do danego gangu) zwierzęcia z NIŻSZĄ wartością Punktów Siły. Jeśli nastąpi remis między gangiem, a pojedynczym zwierzęciem tego samego typu, z taką samą wartością PS - gang jest pierwszy w kolejce. (Gang bawołów o sile „4” je więc przed samotnym bawołem o takiej samej sile, ale czy zje szybciej od pozostałych zwierząt z siłą „4” – zdecyduje kolejność w danej rundzie). Gang je, jakby był jednym zwierzęciem – może wziąć tylko jedną kartę pożywienia ze stołu.



PS gangu = 4

Nowa runda

Kiedy runda się kończy, ten kto pierwszy się najadł (niezależnie czy zjadł roślinę czy inne zwierze) zostaje nowym Graczem Rozpoczynającym i otrzymuje kartę Przywódcy Stada. Każdy gracz dobiera następnie dwie nowe karty ze swojej talii zwierząt. Tym samym rozpoczyna się kolejna runda.

Jeśli występuje taka potrzeba (a przeważnie tak jest), należy dołożyć nowe karty roślin na stół, aby ponownie „wypełnić” dżunglę. (patrz : „PRZYGOTOWANIE DO GRY”)

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy wyczerpią się talie wszystkich graczy. Wówczas zagrajcie jeszcze jedną rundę, aby zakończyć grę z czterema kartami w ręce. Gra dobiega również końca natychmiast, jeśli nie ma wystarczającej liczby kart roślin, aby „wypełnić” dżunglę na początku rundy.

Zwycięzca zostaje...

Gracz, który ma najwięcej Punktów Żywności w stosie przed sobą (wliczając rośliny i zwierzęta).

Jeśli mamy remis, zwycięzcą zostaje gracz z większą liczbą kart roślin w stosie Punktów Żywności. Jeżeli wciąż mamy remis – wygrywają oboje!

Życzymy smacznego!

Przykładowa rozgrywka: Runda 1



Ania

Przemo



Tomek

Magda



Ania posiada kartę Przywódcy Stada – jest więc Graczem Rozpoczynającym. Zagrywa jedną odkrytą i jedną zakrytą kartę. Magda, Tomek i Przemo robią, po kolei, to samo. Następnie wszystkie zakryte karty są odkrywane.

Przemo zagrał kartę węża/nietoperza odkrytą, więc najpierw jego wąż odstrasza najsilniejsze zwierzęta. Ponieważ Tomek ma gang, jego słoń jest bezpieczny, mimo iż jest najsilniejszym zwierzęciem. Dlatego też Ania musi odrzucić swojego tygrysa z „8”. Teraz najsilniejszym zwierzęciem na stole jest tygrys Magdy, który zjada bawoła Przema (z „5”). Będzie on wart dla Magdy 5 PŻ. Ponieważ jej zwierzę jadło pierwsze, Magda otrzyma kartę Przywódcy Stada i zostanie graczem rozpoczynającym kolejną rundę.

Gang Tomka ma również 7 Punktów Siły (korzysta z siły słabszego członka gangu), więc je następny. Tomek zjada jedną kartę orzecha. Wybiera tę o wartości „4”. Pozostały już tylko dwie małpy o PS równym 3. Jako, że dysponują taką samą siłą, małpa Ani pożywia się pierwsza (ma ona kartę Przywódcy Stada). Zabiera banana. Małpie Magdy została więc ostatnia karta orzecha.

Punktacja po pierwszej rundzie: Ania – 4 PŻ, Przemo – 0 PŻ, Magda – 5+3= 8 PŻ, Tomek – 4 PŻ

Przykładowa rozgrywka: Runda 2



Ania

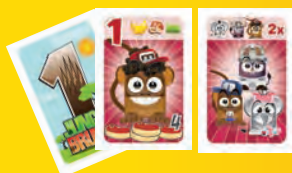


Przemo



Tomek

Magda



Magda jadła poprzednio jako pierwsza, a więc zostaje Graczem Rozpoczynającym w kolejnej rundzie. Tym samym zabiera kartę Przywódcy Stada. Zagrywa jedną zakrytą i jedną odkrytą kartę. Pozostali robią to samo, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Następnie wszyscy odkrywają zakryte karty.

Na początku Przemo decyduje, że jego tygrys (z „8”) zjada bawoła Ani (i zabiera kartę Przywódcy Stada). Dzięki temu Przemo rozpocznie kolejną rundę, po tym jak ta dobiegnie końca. Niestety dla Tomka, jego tygrys musi teraz zjeść jego własną małpę (w tej chwili ma ona najwyższą wartość PS na stole) i obie karty musi odłożyć na stos kart odrzuconych, a NIE na stos Punktów Żywności!

Teraz małpa Ani zjada banana (z „4”), a małpa Magdy – drugiego. Ponieważ „mama” się najadła, małe także dostają taką szansę i wcinają orzecha z PŻ 5.

Na koniec przychodzi czas na posiłek guźca Przema. Mógłby wziąć dwa wybrane banany, bądź ziola. Jako, że bananów już nie ma – zabiera najbardziej wartościowe karty ziół.

Punktacja za drugą rundę: Ania – 4 PŻ, Przemo – 6+6+6=18 PŻ (super!), Magda – 5+3=8 PŻ, Tomek – 0 PŻ

Przykładowa rozgrywka: Runda 3



Ania

Przemio



Tomek

Magda



Przemio zostaje Graczem Rozpoczynającym (zabiera kartę Przywódcy Stada). Każdy gracz, po kolei, zagrywa jedną zakrytą i jedną odkrytą kartę, a następnie wszyscy ujawniają swoje zakryte karty.

Magda zagrała kartę węża/nietoperza jako zakrytą, więc jej nietoperz zaczyna czaić się w ciemności i oczekiwać na atak. Słoń Magdy najada się pierwszy, więc Magda zabiera orzecha o wartości „4” (zostanie tym samym graczem rozpoczynającym kolejną rundę). Następny w kolejce jest bawół Tomka. Zjada on ziola za „6”. Gang Ani ma 4 PŚ, czyli tyle samo, co bawół Przema z „4”. Jako, że gang ma pierwszeństwo, Ania bierze ziola za 5 PŻ. Teraz bawół Przema musi zjeść ziola z symbolem nietoperza („3”). Nietoperz Magdy atakuje natychmiast. Magda wybiera jedną losową kartę ze stosu Punktów Żywności Przema i wylosowane ziola z 6 PŻ dodaje do swojego stosu Punktów Żywności. Następnie małpa Przema pożera jeszcze banany za 3 PŻ, a małpa Tomka orzechy za 2 PŻ.

Punktacja po 3 rundzie: Ania – 5 PŻ, Przemio – $4+3=7$ PŻ, Magda – $4+6$ (zabrane od Przema)= 10 PŻ, Tomek – $6+2=8$ PŻ



Autorzy gry: Luca Bellini and Luca Borsa
Ilustracje: Mauro Pelosi
Polska wersja: CUBE Factory of Ideas
Tłumaczenie: Tomek Gałkowski
Opracowanie graficzne: Katarzyna Młynarczyk
Redakcja: Jakub Siedlecki
Produkcja: Cube Factory of Ideas
Specjalne podziękowania dla: IdeaG



Dziękujemy:

*wszystkim przyjaciołom,
których zaraziłiśmy naszą pasją do tej gry.
Dziękujemy naszym synom, za to, że pomogli
nam zachować w sobie coś z dziecka
oraz naszym żonom,
że są w stanie to tolerować.*

Luca, Luca i Mauro



Masz pytanie dotyczące zasad?
Napisz: wydawnictwo@cubecp.pl

www.factorycube.pl



Giochi Uniti
Via S. 36 Anna dei Lombardi, Włochy
- Tel 081.193.233.93



Cube Anna Bobrowska
os.Bolesława Chrobrego 8/49
60-681 Poznań

Jungle Brunch Druga Edycja to gra wydana przez Giochi Uniti,
w Polsce wyłączne prawa posiada Cube Factory of Ideas.
Prawa są zastrzeżone. © 2015 Giochi Uniti
Wyprodukowano w Polsce.

Uwaga! Gra nie odpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy, zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte.