

RECuento de Puntos

Al final de cada ronda, dales la vuelta a las cartas de Jungla que has recolectado (aquellas que están en el lado de tu  cesta) y cuenta cuántos **frutos** y **sobras** tienes.

Quien haya recolectado el menor número de sobras gana la ronda. En caso de empate, el explorador con más frutos gana la ronda. Si aún hay empate, todos los exploradores empatados ganan la ronda.

Si ganas la ronda, dale la vuelta a tu carta de Explorador para mostrar tu estrella.

¡AVISO! Las siguientes cartas son sobras:

- Las cartas que tengan el animal dibujado en la carta de Desafío.
- Las cartas que no tengan la planta dibujada en la carta de Desafío.
- Cuando hay 2 cartas de Planta, las cartas que no tengan ambas plantas.

El explorador más meticuloso podrá ganar la ronda si ha descartado todas las cartas que tengan algún animal de las cartas de Desafío, aunque tenga menos cartas con la planta indicada que el resto de los exploradores.

FINAL DE LA RONDA

La primera vez que ganes una ronda, dale la vuelta a tu carta de **Explorador** para mostrar tu estrella. Si eres el primer explorador en ganar otra ronda (tu estrella ya está al descubierto), ¡ganas la partida!

Si varios exploradores con la estrella al descubierto ganan la ronda, compartirán la victoria.

Si nadie ha ganado la partida todavía, se empieza una ronda nueva:

- Dale tu mazo de Jungla al explorador de tu izquierda. Toma el mazo de Jungla del explorador de tu derecha y colócalo delante de ti, igual que durante la preparación del juego.
- Devuelve a la caja las 2 cartas de Desafío que has usado durante la ronda anterior. Después, revela la primera carta de ambos mazos de Desafío.

Nota: durante la partida, es normal que acabes usando un mazo de Jungla con una mariquita de un color diferente al de tu explorador.

JUEGO EXTRA

Cada mazo de 20 cartas de Jungla puede juntarse para formar un puzzle con una dimensión de 4 x 5.



EJEMPLO DE CÓMO FINALIZA UNA RONDA

Eva y **Alba** han terminado de jugar la primera ronda.

Eva ha recolectado 3 **plantas** y 1 **mono**.

Alba ha recolectado 2 **plantas** y ningún **mono**.

Por tanto, **Alba** gana esta ronda y le da la vuelta a su carta de Explorador, dejando al descubierto su estrella.

Como ninguna exploradora ha ganado la partida todavía, se empieza una ronda nueva.



¡Cocow te lo agradece muuucho!

Cocow también está muuuu agradecida con todos los jóvenes terrícolas que han probado el juego.

Muchas gracias también de parte de los diseñadores a Stefano, Philippe, Sophie, Gwendal, Solo, y a todos los niños y niñas que han probado este juego antes de su lanzamiento.

© 2022 Asmodee Group / Space Cow. Todos los derechos reservados. Sigue a SPACE Cow en 

¡A EXPLORAR!

LA JUNGLA

2 a 4 exploradores

6+ años

20 minutos de exploración

Si queréis adentraros en pleno corazón de la jungla para descubrir sus plantas más exóticas, ¡tendréis que ir con mucho cuidado! Entre la vegetación, se esconden animales que es mejor que evitéis a toda costa.

¿Quién recolectará más plantas sin molestar a los animales?



OBJETIVO DEL JUEGO

En cada ronda, debes explorar tu mazo de Jungla tomando una carta cada vez. Tu misión es **recolectar** las mejores cartas de Desafío de la ronda (frutos) y **descartar** aquellas que no sirven (sobras).

El primer explorador que gane 2 rondas gana la partida.

CONTENIDO



- 4 mazos con 20 cartas de Jungla (se distinguen por el color de las mariquitas)



- 4 cartas de Explorador



- 6 cartas de Planta



- 4 cartas de Animal (incluye 1 carta en blanco)



PREPARACIÓN

Cada participante elige 1 carta de Explorador **1** y toma el mazo correspondiente de cartas de Jungla **2**, situándolo frente a sí.



Toma 1 carta aleatoria de las cartas de Planta e insértala en las cartas de Animal. De esta forma, tendrás los 2 mazos de Desafío siguientes:

- Mazo **3**: 5 cartas de Planta mezcladas.
- Mazo **4**: 5 cartas de Desafío mezcladas: 3 cartas de Animal, 1 carta en blanco y 1 carta de Planta.

Baraja cada mazo y sitúalo boca abajo en el centro de la mesa.

RONDAS

Dale la vuelta a la primera carta de ambos mazos de Desafío (**3** y **4**) para revelar 1 planta y 1 animal, otra planta o la carta en blanco.

- La carta de Planta te indica el tipo de planta que tienes que buscar en esa ronda: **recolecta el mayor número posible de cartas que tengan esa planta.**
- La carta de Animal te indica qué animal debes evitar en esa ronda, aunque para eso debes deshacerte de la planta que estás buscando: **se debe descartar cualquier carta con ese animal.**

IMPORTANTE

- Si ves 1 planta y 1 animal, todas las cartas que tengan **esa planta**, pero que **no tengan ese animal**, serán **frutos**. El resto de las cartas son **sobras**.
- Si ves 2 plantas, todas las cartas que tengan **ambas plantas** serán **frutos**. El resto de las cartas son **sobras**.
- Si ves 1 planta, todas las cartas que tengan **esa planta** serán **frutos**. El resto de las cartas son **sobras**.

3, 2, 1... ¡A EXPLORAR!

Al empezar la ronda, cada explorador inspeccionará la carta de arriba de su mazo de Jungla, pero sin usarla. Después:

- Si se trata de un **fruto**, colócala al lado de la  cesta, a la izquierda de tu carta de Explorador.
- Si se trata de una **sobra**, colócala al lado de la  cesta tachada, a la derecha de tu carta de Explorador.

Después de recolectar o descartar la primera carta de tu mazo de Jungla, inspecciona tu siguiente carta. Repite estos pasos hasta que tú o algún contrincante se haya quedado sin cartas de Jungla.

Importante: ningún explorador puede darles la vuelta a las cartas de Jungla durante la ronda.



Si consigues explorar al completo el mazo de las cartas de Jungla, di en voz alta «**ALTO**» para finalizar la ronda inmediatamente. Todo el mundo debe dejar de mirar su mazo de Jungla y no podrá recolectar o descartar ninguna carta más.