# Jungle Speed

## 3 A 9 JUGADORES

### CONTENIDO:

28 cartas de Símbolos gigantes
4 Bases de equipo
10 fichas de Tótem
1 bandera Tótem
1 hoja de reglas

### OBJETIVO:

**Equipo:** Descarta todas tus cartas de Símbolo.
**TótemN** Coloca todas tus fichas de Tótem.

### PREPARACIÓN:

Un jugador juega como Tótem. Los demás jugadores forman de 2 a 4 equipos compuestos por 1 o 2 personas.

A continuación, explicamos las reglas para equipos de 2 jugadores. Para los jugadores en solitario, véase el párrafo correspondiente.

### PASO 1: ELEGID VUESTRO ESPACIO DE JUEGO

Necesitaréis un espacio lo suficientemente grande para correr, idealmente sin obstáculos ni paredes, para evitar chocar contra las cosas. Por ejemplo, un campo, una zona de juegos o un parque.

### PASO 2: FORMAD EQUIPOS

Cada equipo elige un color y coge la base correspondiente. Cada equipo está formado por un Portador y un Corredor. Estos roles cambiarán durante el juego, pero dale a cada jugador su rol inicial.

Distribuid equitativamente las 28 cartas de Símbolo entre los equipos. A continuación, cada equipo se desplaza a una esquina del espacio de juego y coloca su base a un metro de distancia.

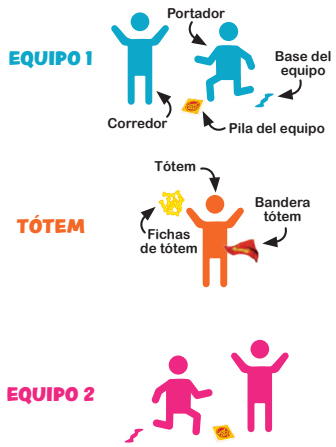
Los Portadores apilan sus cartas de Símbolo boca abajo delante de ellos.

### PASO 3: EL TÓTEM SE PREPARA

El Tótem sujeta la bandera a su ropa, sin atarla (por ejemplo, pasándola por la trabilla de un cinturón), de modo que se pueda agarrar y soltar muy fácilmente. Sujeta 8 fichas de Tótem en la mano y se sitúa en el centro del espacio de juego, en medio de todos los equipos, a unos 10 metros de cada uno de ellos.

*Nota: Puedes añadir dificultad para el Tótem aumentando el número de fichas que deben colocar, o viceversa.*

### EJEMPLO DE PREPARACIÓN CON 5 JUGADORES:




**Roles de los jugadores:**

El **Portador** revela la siguiente carta de Símbolo.

El **Corredor** intenta atrapar la bandera cuando su equipo participa en un duelo.

El **Tótem** intenta colocar una ficha de Tótem en una base durante un duelo.

### CÓMO GANAR:

- Cada equipo gana o pierde conjuntamente. Si un equipo consigue descartar todas sus cartas de Símbolo, gana. Los demás equipos y el Tótem pierden.
- El Tótem gana o pierde solo. Si consigue colocar todas sus fichas de Tótem en cartas de Equipo, gana. Todos los equipos pierden.

### RESUMEN DEL JUEGO:

Los equipos continúan jugando en el sentido de las agujas del reloj:

1. El primer Portador revela la carta superior de su pila. La levanta y la muestra a los demás jugadores, sosteniéndola verticalmente y sin mirarla.
2. A continuación, el siguiente Portador revela la carta superior de su pila, y así sucesivamente.

Cuando un Portador revela una nueva carta, coloca la anterior **delante de** su pila para hacer un **descarte**. Luego revela la carta superior de su pila.

## DUELO:

Cuando aparecen **2 símbolos iguales** en las cartas de Símbolo de dos equipos, sus Corredores deben correr hacia delante para coger la bandera del Tótem.

Al mismo tiempo, el Tótem debe colocar una de sus fichas en una de las bases del equipo en duelo.

*Nota: Los Portadores de los equipos que no participan en el duelo siguen manteniendo su carta de Símbolo en alto hasta que vuelva a ser su turno.*

### EL CORREDOR COGE LA BANDERA

Buen trabajo, ¡su equipo gana la ronda! Entregan tanto su descarte como la carta que desencadenó el duelo al equipo perdedor. A continuación, el equipo perdedor coge todas sus cartas actuales y nuevas, las baraja y hace una nueva pila.

*¡Así es como un equipo descarta sus cartas! El equipo perdedor, sin embargo, ahora tiene más cartas...*

Cuando un equipo descarta su última carta, ¡gana inmediatamente la partida!

*Nota: Normalmente, sólo dos equipos se enfrentan en un duelo. Sin embargo, a veces más de dos equipos tendrán el mismo símbolo, si los Portadores no se dieron cuenta de que ya había un símbolo igual. Si esto ocurre, el equipo ganador reparte sus cartas lo más equitativamente posible entre los equipos perdedores, que hacen nuevas pilas cada uno.*

### EL TÓTEM COLOCA UNA FICHA EN UNA BASE

Buen trabajo, ¡ganan la ronda! Los equipos en duelo hacen una nueva pila con todas sus cartas.

*Nota: Asegúrate de que la ficha está parcial o totalmente colocada sobre la base. El duelo continúa hasta que esto ocurra.*

**Cuando el Tótem coloca su última ficha, ¡gana inmediatamente la partida!**

***Caso especial**: Si hay un debate sobre quién ganó el duelo (por ejemplo: el Tótem y un equipo cumplieron sus objetivos al mismo tiempo), discutid y acordad un ganador.*

*Si la pila de tu equipo está vacía, no hagas una nueva. Mantén tu carta actual revelada hasta que se produzca un nuevo duelo. Si las pilas de cada equipo están vacías y no hay duelo, cada equipo baraja todas sus cartas para hacer pilas nuevas.*

## CARTAS DE BATALLA:

Entre las cartas de Símbolo se incluye 1 carta de batalla.

**Cuando revelas la carta de batalla, todos los jugadores, Portadores incluidos, deben correr inmediatamente hacia el Tótem para coger la bandera.**

Una batalla sigue las mismas reglas de juego y resolución que un duelo.

Una vez finalizada la batalla, **el Portador de cada equipo se convierte en Corredor, y viceversa**.

## FIN DE LA RONDA:

**Una ronda termina de dos maneras:**

1. UN CORREDOR COGE LA BANDERA

**O BIEN**

2. EL TÓTEM COLOCA UNA FICHA EN LA BASE DE UN EQUIPO

## COMIENZA LA SIGUIENTE RONDA:

El Tótem elige qué equipo empieza la siguiente ronda, asegurándose de cambiar entre rondas.

## JUGADORES EN SOLITARIO:

Si eres un equipo de 1 jugador, eres a la vez el Portador **y** el Corredor. Debes revelar cartas, pero también correr durante los duelos o las batallas cuerpo a cuerpo. Cuando reveles una carta de tu pila, mantenla a un lado verticalmente, para que puedas verla al mismo tiempo que los otros jugadores.

**INSTRUCCIONES - Conserve esta información para futuras consultas.**

- Asegúrese de que el material está en buen estado y siga las instrucciones de uso.
- Juegue con la supervisión de un adulto.
- Utilizar en superficies lisas, planas y limpias, sin obstáculos.
- No lo utilice sobre suelo resbaladizo, mojado o sucio, ni sobre grava, placas de hielo, etc.
- Limpie el producto después de cada uso.
- El producto puede lavarse en la superficie con un paño húmedo.
- Los detalles pueden deteriorarse con el tiempo en función del uso.

CRÉDITOS

*Creado por: «Tom & Yako»*

*(Thomas Vuarchex y Pierric Yakovenko)*

*Jungle Speed es una marca registrada de Asmodee Group*

*Diseño gráfico: Guillaume la Rüs, Axel Mahé*