



DONKEY KONG™

REGLAS

Un juego de Tom y Yako

**JUNGLE SPEED® DONKEY KONG®
ES UN JUEGO DE 2 A 8 PERSONAS.**

★ OBJETIVO DEL JUEGO

- Ser la primera persona en quedarse sin cartas
- 0**
- Tener el menor número de cartas posible cuando todos los miniplátanos estén dentro del barril.

★ PREPARACIÓN

Reparte las 67 cartas boca abajo de la forma más equitativa posible entre todos los participantes, para formar los mazos de juego personales. Es muy importante que nadie mire sus cartas.

- 1 Coloca el **barril** en el centro de la mesa.
- 2 Esparce aleatoriamente los **miniplátanos** alrededor del barril.
- 3 Por último, coloca el **tótem** encima del barril (a modo de tapa).



★ CONCEPTOS CLAVE

En estas reglas utilizaremos los siguientes términos:

MAZO DE JUEGO: la pila de cartas boca abajo de cada participante;

PILA DE DESCARTES: la pila de cartas bocarriba de cada participante;

BOTE: la pila de cartas colocada bajo el barril.

★ CÓMO JUGAR

Por turnos, y jugando en el sentido de las agujas del reloj, cada participante dará la vuelta a la primera carta de su mazo de juego, que colocará bocarriba delante de sí. En su siguiente turno, dará la vuelta a una nueva carta que cubrirá esta primera, y así sucesivamente, formando la pila de descartes.

Los participantes deben emplear una sola mano para dar la vuelta a las cartas. La otra solo puede utilizarse para sujetar su mazo de juego. Deben voltear sus cartas hacia el resto de los oponentes, tal y como se muestra a continuación:



★ LOS DUELOS

Cuando 2 participantes sacan una carta con el **mismo símbolo**, independientemente del color de esta, ambos se enfrentan en un duelo.

Para ganar el duelo hay que completar una misión específica, que dependerá de dónde se encuentre el tótem en ese momento:

SI EL TÓTEM ESTÁ ENCIMA DEL BARRIL:

El primer participante involucrado en el duelo que atrape el tótem gana. Después, deberá colocar el tótem sobre la mesa, al lado del barril.

MÁS VALE MAÑA QUE FUERZA

Si durante un duelo hay dudas sobre quién atrapó el tótem primero, tirar con fuerza para quedárselo no servirá de nada. Para determinar al ganador, debéis comprobar quién tiene más dedos sobre el tótem. En caso de empate, el participante que tenga la mano por debajo de la del oponente gana el duelo.

SI EL TÓTEM ESTÁ ENCIMA DE LA MESA:

El primer participante involucrado en el duelo que introduzca 1 miniplátano dentro del barril gana. En este caso, el tótem se queda en el mismo sitio.



SER COMPETITIVO NO ESTÁ REÑIDO CON JUGAR LIMPIO

Si ambos participantes introducen un miniplátano en el barril, gana quien lo haya hecho primero. ¡Ah! Pase lo que pase, no podéis sacar ningún miniplátano del barril durante la partida.

Quien haya perdido el duelo añade la pila de descartes del ganador a la suya, así como las cartas del bote, si hay alguna (ver más adelante), y las coloca bocabajo en la parte inferior de su mazo de juego.

Una vez hecho esto, la partida continúa de forma normal, empezando por la persona que ha perdido el duelo.

Mientras que la carta visible de una pila de descartes no se cubra, puede desencadenar un duelo.



CARTAS DE FLECHAS

Cuando alguien dé la vuelta a una carta de Flechas, todos los participantes tienen que intentar atrapar el tótem a la vez. Quien lo atrape primero gana, y mueve su pila de descartes al bote. Una vez hecho esto, coloca el tótem encima del barril (**¡después de una carta de Flechas, el tótem siempre se coloca encima del barril!**) y continúa jugando un turno.

Como hemos explicado, el tótem va cambiando de sitio durante la partida: a veces estará sobre el barril y otras sobre la mesa. ¡Está en vuestras manos daros cuenta rápidamente de qué misión tenéis que realizar cada vez!

★ ERROR Y CASTIGO

Si, por error, un participante cree estar en duelo y toca el tótem o un miniplátano, debe añadir inmediatamente las pilas de descartes del resto de participantes y las cartas que haya en el bote a su mazo de juego. Si el tótem se ha movido, debe volver a colocarlo donde estaba.

Los participantes que estén enfrentados en el duelo no se ven afectados por este castigo (por ejemplo, si uno de los participantes involucrados agarra el tótem en vez de tomar un miniplátano).

Por supuesto, podéis redistribuir los miniplátanos alrededor del barril entre rondas.

★ FIN DE LA PARTIDA

Hay 2 situaciones que marcan el fin de la partida:

- 1 Cuando un participante se queda sin cartas,**
- 2 Cuando no quedan más miniplátanos sobre la mesa.**
- 1** Cuando un participante da la vuelta a su última carta, esta permanece en la partida hasta que consiga deshacerse de su pila de descartes, mientras el resto de los participantes continúa jugando. Solo en ese momento se hará con la victoria. Si varios participantes se deshacen de su última carta a la vez, todos ganan la partida.

Caso especial: si la última carta de un participante es una carta de Flechas y no atrapa el tótem, pierde y debe quedarse todas las pilas de descartes del resto de los participantes, así como las cartas que haya en el bote. Una vez hecho esto, vuelve a ser el turno de este participante.

- 2** En cuanto se introduce el último miniplátano en el barril, la partida termina inmediatamente. En ese momento, todos los participantes hacen el recuento de las cartas que les quedan (mazo de juego + pila de descartes). Quien tenga menos cartas gana la partida.

★ VARIANTE PARA 2 PARTICIPANTES

Se desarrolla igual que una partida normal, pero cada participante tiene 2 pilas de descartes, en vez de una. Esto significa que, al dar la vuelta a las cartas, hay que ir alternando entre una pila y la otra. Es decir, cuando el participante revele la primera carta de su mazo de juego, la colocará en la pila de descartes n. 1; la siguiente, en la pila de descartes n. 2; y así sucesivamente.

PARTICIPANTE 1



PARTICIPANTE 2

Si aparece el mismo símbolo en las dos pilas de descartes del mismo participante, este no tiene que atrapar el tótem ni introducir un miniplátano en el barril. Por lo tanto, un duelo solo se desencadena cuando el mismo símbolo aparece a la vez en pilas de descartes de participantes distintos.

En esta variante, quien pierde un duelo se queda con las dos pilas de descartes del ganador, sus dos pilas de descartes personales, y las cartas que haya en el bote.

Cuando se revela una carta de Flechas, el proceso es el mismo que en una partida normal, con la excepción de que quien gana coloca sus dos pilas de descartes debajo del barril.

CRÉDITOS

Un juego de Tom y Yako (Thomas Vuarchex y Pierric Yakovenko)

Un juego publicado por Zygomatic - Asmodee Group

www.zygomatic-games.com

Jungle Speed es una marca registrada de Asmodee Group

Visita nuestra web: www.asmodee.com

Diseño de Axel Mahé

Traducción: Laura Castro Trullén

Revisión: M^o José Barrios González



© Nintendo