



3-9 GIOCATORI

* CONTENUTO:

- 28 carte Simbolo giganti
- 4 basi Squadra
- 10 segnalini Totem
- 1 bandiera Totem
- 1 regolamento



* OBIETTIVO:

- Squadra:** Scartare tutte le vostre carte Simbolo.
- Totem:** Collocare tutti i tuoi segnalini Totem.

* PREPARAZIONE:

Un giocatore interpreta il Totem. Gli altri giocatori formano da 2 a 4 squadre composte da 1 o 2 persone.

Di seguito verranno spiegate le regole per squadre da 2 giocatori. Per le squadre formate da 1 solo giocatore, vedere il paragrafo corrispondente.

* PASSO 1: SCEGLIETE LA VOSTRA AREA DI GIOCO

Avrete bisogno di uno spazio abbastanza ampio dove poter correre, possibilmente senza ostacoli o muri per evitare di sbatterci contro. Per esempio un terreno, un'area giochi o un parco.

* PASSO 2: FORMATE LE SQUADRE

Ogni squadra sceglie un colore e prende la rispettiva base. Ogni squadra è composta da un **Titolare** e da un **Corridore**. Questi ruoli cambieranno nel corso della partita, ma determinate un ruolo iniziale per ciascun giocatore.

Distribuite equamente le 28 carte Simbolo tra le squadre. Poi ogni squadra si posiziona in un angolo dell'area di gioco e colloca la propria base a circa 1 metro dietro di sé.

I Titolari impilano le proprie carte Simbolo a faccia in giù davanti a loro.

* PASSO 3: IL TOTEM SI PREPARA

Il Totem applica la bandiera ai propri vestiti, senza legarla (per esempio, facendola passare in un passante della cintura), in modo che possa essere afferrata e staccata molto facilmente. Prende in mano 8 segnalini Totem poi si posiziona al **centro** dell'area di gioco, in mezzo a tutte le squadre, a circa 9 metri da ciascuna di esse.

Nota: Per incrementare la difficoltà per il Totem, potete aumentare il numero di segnalini che deve collocare, o viceversa.

ESEMPIO DI PREPARAZIONE CON 5 GIOCATORI:



Ruoli dei giocatori:

- Il **Titolare** rivela la carta Simbolo successiva.
- Il **Corridore** cerca di afferrare la bandiera quando la sua squadra prende parte a un duello.
- Il **Totem** cerca di collocare un segnalino Totem su una base durante un duello.

* COME VINCERE:

- Tutti i componenti di una squadra vincono o perdono insieme. Se una squadra riesce a scartare tutte le proprie carte Simbolo, vince. Le altre squadre e il Totem perdono.
- Il Totem vince o perde da solo. Se riesce a collocare tutti i suoi segnalini Totem sulle carte della Squadra, vince. Tutte le squadre perdono.

* PANORAMICA DEL GIOCO:

Le squadre continuano a giocare in senso orario:

- Il primo Titolare rivela la carta in cima alla propria pila. La raccoglie e la mostra agli altri giocatori, tenendola verticalmente e senza guardarla.
- Poi il Titolare successivo rivela la carta in cima alla propria pila, e così via.

Quando un Titolare rivela una nuova carta, colloca la carta precedente **davanti** alla propria pila per formare una pila degli **scarti**. Poi rivela la carta in cima alla propria pila.



✂️ DUELLO:

Quando compaiono 2 simboli uguali sulle carte Simbolo di due squadre, il Corridore di ogni squadra deve correre in avanti per afferrare la bandiera Totem.

Nello stesso momento, il Totem deve collocare uno dei propri segnalini sulla base di una delle due squadre duellanti.

Nota: I Titolari delle squadre non coinvolte nel duello continuano a tenere alzata la propria carta Simbolo senza guardarla, fino al loro turno successivo.

IL CORRIDORE AFFERRA LA BANDIERA

Ottimo lavoro, la sua squadra vince il round! Il Corridore consegna alla squadra perdente sia le proprie carte scartate sia la carta che ha innescato il duello. La squadra perdente prende tutte le sue carte attuali e nuove, le mescola insieme e crea una nuova pila.

Questo è il modo in cui una squadra scarta le proprie carte! La squadra perdente, tuttavia, ora ha più carte...

Quando una squadra scarta la sua ultima carta, vince immediatamente la partita!

Nota: Di solito, solo due squadre si affrontano in un duello. Tuttavia, a volte può capitare che più di due squadre abbiano lo stesso simbolo, se i Titolari non si sono accorti che c'era già un simbolo uguale. Se questo accade, la squadra vincente divide le proprie carte il più equamente possibile con le squadre perdenti, che creano nuove pile.

IL TOTEM COLLOCA UN SEGNALINO SU UNA BASE

Ottimo lavoro, il Totem vince il round! Le squadre duellanti formano una nuova pila con tutte le loro carte.

Nota: Assicuratevi che il segnalino sia collocato in parte o interamente sulla base. In caso contrario, il duello continua finché il segnalino non viene collocato correttamente.

Quando il Totem colloca il suo ultimo segnalino, vince immediatamente la partita!

Caso speciale: Se c'è una discussione su chi ha vinto il duello (per esempio, il Totem e una squadra hanno soddisfatto i propri obiettivi nello stesso momento), discutete e concordate un vincitore.

Se la pila della vostra squadra si esaurisce, non createne una nuova. Tenete la vostra carta attuale rivelata finché non si verifica un nuovo duello. Se le pile di ogni squadra si esauriscono e non si verifica un duello, ogni squadra mescola tutte le proprie carte per formare nuove pile.

✂️ CARTE MISCHIA:

C'è 1 carta Mischia inclusa tra le carte Simbolo.

Quando rivelate la carta Mischia, tutti i giocatori, Titolari inclusi, devono correre immediatamente verso il Totem per afferrare la bandiera!

Una mischia segue le stesse regole di gioco e di risoluzione di un duello.

Dopo che la mischia è terminata, ogni Titolare di squadra diventa un Corridore, e viceversa.



✂️ FINE DEL ROUND:

Un round termina in uno dei due modi seguenti:

1. UN CORRIDORE AFFERRA LA BANDIERA

OPPURE

2. IL TOTEM COLLOCA UN SEGNALINO SULLA BASE DI UNA SQUADRA

✂️ INIZIARE IL ROUND SUCCESSIVO:

Il Totem sceglie quale squadra inizia il round successivo, assicurandosi di cambiare tra un round e l'altro.

★ SQUADRE FORMATE DA 1 SOLO GIOCATORE:

Se siete una squadra formata da 1 giocatore, siete sia il Titolare sia il Corridore. Dovete rivelare carte, ma anche correre durante i duelli o le mischie. Quando rivelate una carta dalla vostra pila, tenetela di lato verticalmente, in modo che possiate vederla contemporaneamente sia voi sia gli altri giocatori.



ISTRUZIONI - Conservare queste informazioni per futuro riferimento.

- Assicurarsi che il materiale sia in buone condizioni e seguire le istruzioni per l'uso.
- Giocare sotto la supervisione di un adulto.
- Utilizzare su superfici piane e pulite, senza ostacoli.
- Non utilizzare su terreni scivolosi, bagnati o sporchi né su ghiaia, zone ghiacciate, ecc.
- Pulire il prodotto dopo ogni utilizzo.
- Il prodotto può essere lavato in superficie con un panno umido.
- I dettagli possono deteriorarsi nel tempo a seconda dell'uso.

RICONOSCIMENTI

Creato da: "Tom & Yako"

(Thomas Vuarchex e Pierrick Yakovenko)

Jungle Speed è un marchio registrato di Asmodee Group

Progetto Grafico: Guillaume la Rûs, Axel Mahé