



DONKEY KONG™ REGOLAMENTO

Un gioco di Tom & Yako

JUNGLE SPEED® DONKEY KONG® È UN GIOCO PER 2-8 GIOCATORI.

★ SCOPO DEL GIOCO

- Essere il primo giocatore a rimanere senza carte.
- OPPURE
- Avere il minor numero di carte possibile una volta che tutte le banane sono state collocate nel barile.

★ PREPARAZIONE

Distribuire le 67 carte a faccia in giù a tutti i giocatori (che non devono guardarle) il più equamente possibile. Queste carte formano il mazzo di pesca di ciascun giocatore.

- 1 Collocare il **barile** al centro del tavolo.
- 2 Sparagliare casualmente le **banane** intorno al barile.
- 3 Infine, collocare il **totem** in cima al barile (creando un coperchio).



★ PAROLE CHIAVE

Nelle regole verranno usate le seguenti parole:

MAZZO DI PESCA: indica il mazzo di carte a faccia in giù di un giocatore;

PILA DEGLI SCARTI: indica il mazzo di carte a faccia in su di un giocatore;

PIATTO: indica il mazzo di carte collocate sotto il barile.

★ INIZIO DELLA PARTITA

A turno e in senso orario, ogni giocatore gira la carta in cima al proprio mazzo di pesca e la colloca davanti a sé, creando così la propria pila degli scarti. Quella carta verrà poi coperta durante il turno successivo.

La partita deve essere giocata usando una sola mano; l'altra mano non deve mai essere usata se non per tenere il mazzo di pesca.

Le carte devono essere girate in direzione degli altri giocatori, come mostrato nell'esempio:



★ DUELLI

Quando due giocatori rivelano carte con lo stesso simbolo (indipendentemente dal colore dello sfondo), questi due giocatori si affrontano in un duello. Gli altri giocatori non sono coinvolti.

Per vincere il duello, è necessario completare una missione specifica a seconda della posizione del totem:

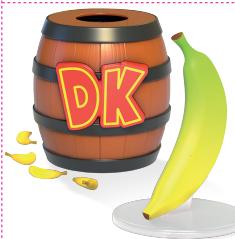


SE IL TOTEM SI TROVA SOPRA IL BARILE:

Il primo dei due giocatori ad afferrare il totem vince il duello. Poi, deve collocarlo **sul tavolo**, accanto al barile.

SIATE VELOCI, NON PREPOTENTI

Quando si verifica una disputa su chi sia stato il primo ad afferrare il totem, non serve a nulla cercare di tirare il totem a sé con la forza! Il vincitore è il giocatore che ha il maggior numero di dita a contatto con il totem. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha la mano posizionata più in basso sul totem.



SE IL TOTEM SI TROVA SUL TAVOLO:

Il primo dei due giocatori che colloca una banana all'interno del barile vince il duello. Il totem non viene spostato.

SIATE COMPETITIVI, MA GIUSTI

Se entrambi i giocatori collocano una banana all'interno del barile, il vincitore è il giocatore che l'ha collocata per primo! Qualsiasi cosa succeda, non togliere mai una banana dal barile durante la partita.

Il giocatore che ha perso il duello deve prendere la propria pila degli scarti, quella del vincitore e le carte nel piatto, se ce ne sono (vedere di seguito), e collocarle a faccia in giù sotto il proprio mazzo di pesca.

La partita poi prosegue come di norma ricominciando dal giocatore che ha perso il duello.

L'enneso di un duello è possibile fino a quando la carta visibile di una pila degli scarti rimane scoperta.



CARTE FRECCIA:

Quando viene girata una carta Freccia, tutti i

giocatori sono coinvolti e devono tentare di afferrare il totem! Il giocatore che lo afferra per primo vince. Il vincitore colloca la propria pila degli scarti nel piatto e deve collocare il totem sopra il barile (dopo una carta Freccia, il totem torna sempre sopra il barile!). Poi, è di nuovo il turno del vincitore.

Il totem cambia posto nel corso della partita!
A volte si troverà sopra il barile e altre volte sul tavolo. Starà a voi stabilire velocemente quale missione sarà necessario completare ogni volta!

★ ERRORI E PENALITÀ

Se un giocatore è erroneamente convinto di dover partecipare a un duello e tocca il totem o una banana, deve prendere immediatamente le pile degli scarti di tutti i giocatori e le carte nel piatto. Se il totem è stato spostato, ricollocarlo dov'era.

I giocatori che si stanno affrontando in un duello non vengono influenzati da questa penalità (se, per esempio, uno dei giocatori afferra il totem invece di raccogliere una banana).

Naturalmente, è possibile distribuire equamente le banane intorno al barile tra due round.

★ FINE DELLA PARTITA

Una partita può finire in due modi:

- 1 Quando un giocatore rimane senza carte;**
- 2 Quando non ci sono più banane sul tavolo.**

1 Quando un giocatore gira la sua ultima carta, questa carta rimane in gioco, mentre gli altri giocatori continuano a giocare. Il giocatore non vince finché non si libera della propria pila degli scarti. Non appena ciò accade, questo giocatore viene immediatamente dichiarato vincitore. Se più giocatori si liberano dell'ultima carta nello stesso momento, vengono tutti dichiarati vincitori.

Caso speciale: Se l'ultima carta di un giocatore è una carta Freccia e il giocatore non afferra il totem, quel giocatore perde e prende la pila degli scarti di ogni giocatore e le carte nel piatto. Poi, è di nuovo il suo turno.

- 2** Non appena l'ultima banana viene collocata all'interno del barile, la partita termina immediatamente. Ogni giocatore conta le carte che gli sono rimaste (mazzo di pesca + pila degli scarti). Il giocatore con il minor numero di carte è il vincitore.

★ VARIANTE PER DUE GIOCATORI

La partita si svolge nello stesso modo, ma ogni giocatore ha 2 pile degli scarti e gira le carte collocandole in modo alternato tra una pila e l'altra.

Quando un giocatore gira la prima carta del proprio mazzo di pesca, la colloca sulla prima pila degli scarti. La carta successiva verrà collocata sulla seconda pila degli scarti, poi ancora sulla prima e così via.

GIOCATORE 1



Se appare lo stesso simbolo su entrambe le pile degli scarti di un giocatore, questo giocatore non deve afferrare il totem o collocare una banana nel barile. Un duello avviene soltanto quando lo stesso simbolo appare su 2 pile degli scarti ma di giocatori diversi.

In un duello, il giocatore che perde prende le proprie pile degli scarti, le 2 pile degli scarti del vincitore e le carte nel piatto.

Quando viene girata una carta Freccia, si procede come di norma, con l'eccezione che il vincitore colloca le sue 2 pile degli scarti sotto il barile.

RICONOSCIMENTI

Un gioco di "Tom & Yoko" (Thomas Vuarchex e Pierre Yakovenko)

Jungle Speed è un marchio registrato di Asmodee Group

Visitate il sito: www.asmodee.it

Design di Axel Mahé



©Nintendo