

FEDEZZÜK FEL!

A DZSUNGEL

2 - 4 felfedező

6 éves kortól

20 perces felfedezés

A dzsungel mélyében keresgéltek, hogy megtaláljátok a legritkább növényeket. De vigyázat! Mindenáron kerüljétek el az állatokat, melyek a növényzetben bujkálnak.

**Ki fogja a legtöbb növényt
összegyűjteni az állatok zavarása
nélkül?**

A JÁTÉK CÉLJA

Minden körben felfedezitek a saját dzsungelpaklitokat, egyszerre csak egy kártyát. Kártyákat kell **gyűjteni**, amelyek megfelelnek a kör kihívásának (Gyűjtendő), és el kell **dobni** azokat, amelyek nem (Eldobandó).

Az első felfedező, aki két kört nyer, megnyeri a játékot.

TARTALOM



- 4 darab 20 *Dzsungelkártyát* tartalmazó pakli (a kártyák sarkában lévő katicabogár színe alapján elkülöníthetők)



- 4 *felfedezőkártya*



- 6 *növény kihíváskártya*



- 4 *állat kihíváskártya*
(1 üres kártyával együtt)



ELŐKÉSZÜLETEK

Mindenki választ egy *felfedezőkártyát* **1** és elveszi a színben megegyező *dzsungelpaklit* **2**, majd mindenki maga elé rakja azokat.



Vegyünk 1 véletlenszerű kártyát a növény *kihíváskártyák* közül, és adjuk hozzá az állat *kihíváskártyákhoz*. Így a következő két *kihíváspaklink* lesz:

- Pakli **3**: 5 növény *kihíváskártya*,
- Pakli **4**: 5 *kihíváskártya*: 3 állat *kihívás*, 1 üres *kihívás*, és 1 növény *kihívás*.

Mindkét paklit meg kell keverni és képpel lefelé az asztal közepére kell tenni..

A JÁTÉK MENETE

Fordítsátok meg mindkét *kihíváspakli* felső kártyáját (**3** és **4**), hogy felfedjétek a kör kihívásait: egy növény kihívás **és** egy állat, egy második típusú növény, vagy egy üres kártya.

- A *növény kihíváskártya* megmondja, hogy milyen növénytypust kell keresni ebben a körben: **minél több olyan kártyát kell összegyűjteni, ami ábrázolja ezt a növényt.**
- Az *állat kihíváskártya* megmutatja, melyik állatot kell elkerülni, még abban az esetben is, ha ehhez el kell dobni egy gyűjtendő növényt: **az adott állatot ábrázoló kártyákat el kell dobni.**

Fontos!

- Ha a kihíváskártyák közül az egyik növényt, a másik állatot ábrázol, úgy azok a kártyák **Gyűjtendőek**, amin szerepel **az adott növény és nincs rajta az adott állat.** Az összes többi kártya **Eldobandó.**
- Ha 2 növény kihíváskártya van előttem, úgy azok a kártyák **Gyűjtendőek**, amiken **mindkét növény szerepel.** Az összes többi kártya **Eldobandó.**
- Ha 1 növény kihíváskártya van előttem (és a másik üres), úgy azok a kártyák **Gyűjtendőek** amin **az adott növény** szerepel. Az összes többi kártya **Eldobandó.**

3-2-1 Fedezzük fel!

Amikor a kör elkezdődik, mindenki megvizsgálja az első lapját anélkül, hogy felvenné azt a *dzungelpaklijáról*. Aztán:

- Ha szerinted **Gyűjtendő kártya**, helyezd a  kosár mellé, a *felfedezőkártya* bal oldalára;
- Ha szerinted **Eldobandó kártya**, helyezd az  áthúzott kosár mellé, a *felfedezőkártya* jobb oldalára.

Miután összegyűjtötted, vagy eldobtad a *dzsungelpaklid* legfelső kártyáját, vizsgáld meg a következő kártyát. Ezt addig ismételd, míg neked vagy ellenfelednek kifogytak a *dzsungelkártyái*.

Fontos: A *felfedezőknek* nem szabad egyetlen *dzsungelkártyát* sem felfordítani a kör során.



Ha sikerült felfedezned az egész *dzsungelpaklit*, mondd hangosan **“STOP”**, hogy azonnal véget érjen a kör. Mindenkinek meg kell állnia és a játékosok nem gyűjthetnek vagy dobhatnak el több kártyát.

PONTOK ÖSSZESZÁMLÁLÁSA

Minden kör végén fordítsd meg az összegyűjtött *dzsungelkártyákat* (amelyeket az üres  kosarad mellé tétél), és számold meg, hogy azok közül mennyi a **Gyűjtendő** és mennyi az **Eldobandó**.

Akinek az összegyűjtött dzsungelkártyái közt a legkevesebb Eldobandó kártya van, az nyeri a kört. Ha döntetlen alakulna ki, a holtversenyben lévő *játékosok* közül az nyeri a kört, aki a legtöbb Gyűjtendő kártyát gyűjtötte. Ha továbbra is döntetlen az állás, akkor osztoznak a győzelmen. Ha megnyerted a kört, fordítsd meg a *felfedezőkártyádat* a csillagos oldalával felfelé.

EMLÉKEZTETŐ! A következő kártyák Eldobandóak:

- Kártyák, amelyeken a *kihíváskártyán* ábrázolt állat látható.
- Kártyák, amelyeken nem látható a *kihíváskártyán* található növény.
- Két növény *kihíváskártya* esetén ha a *dzsungelkártyán* nem szerepel mindkét növény.

Egy óvatos *felfedező* aki eldobta az összes kártyát, amelyen a *kihívás* állat látható, akkor is megnyerheti a kört, ha kevesebbet gyűjtött a *kihívás* növényből, mint a többi *felfedező*.



A KÖR VÉGE

Első alkalommal, mikor megnyersz egy kört, fordítsd meg a **felfedezőkártyádat** a csillagos oldalával felfelé. Ha Te vagy az első, aki másodszorra is megnyer egy kört (a csillagod már látható), megnyerted a játékot!

Ha egyszerre több **felfedező** is a második körét nyeri, megosztottnak a győzelmen.

Ha még senki nem nyerte meg a játékot, kezdődik egy új kör:

- Add át a **dzsungelpaklidat** a bal oldali **felfedezőnek**. Majd vedd el a **dzsungelpaklit** a jobb oldali **felfedezőtől**, és tedd magad elé, mint a kezdő felállás során.
- Tegyétek vissza az előző körben használt 2 **kihíváskártyát** a dobozba. Ezután fedjétek fel mindkét **kihíváspakli** felső lapját.

Megjegyzés: A játék során teljesen normális, hogy olyan **dzsungelpaklit** használsz, amelynek színe más, mint a **felfedeződ**.

BÓNUSZ KIRAKÓ

Mindegyik 20 darabos **dzsungelpakli** egy 4X5 méretű kirakóként is használható!



PÉLDA: KÖR VÉGE

Kihíváskártyák

Hanna és **Léna** befejezték az első kört.

Hanna összegyűjtött 3 **növényt** és 1 **majmot**.

Léna 2 **növényt** gyűjtött össze **majmot** nem.

Tehát, **Léna** megnyeri ezt a kört, és megfordítja a *felfedezőkártyáját* megjeleníti a csillagot.

Mivel még egyik *felfedező* sem nyerte meg a játékot, új kört kezdenek.



Cocow köszöni Nektek!

Cocow köszönetet mond minden fiatal Földlakónak, akik tesztelték a játékot.

A tervezők nagyon hálásak Stefanonak, Philippenek, Sophienak, Gwendalnak, Solonak és minden gyermeknek, hogy tesztelték ezt a játékot megjelenése előtt!

© 2022 Asmodee Group / Space Cow. All rights reserved.

Follow SPACE Cow on:   