JUNGLA

BOARDGAME

30-120 min.

Instrukcja

SPIS TREŚCI

Stada	3
Zwycięstwo	3
Arena walki – plansza	4
Polowanie	5
Przydatne definicje	5
Przygotowanie gry	6
Przebieg gry	6
ZWIERZĘTA	**7**
Lew – Tygrys	7
Wilk	8
Gepard	8
Nosorożec – Słoń	9
Goryl	9
Gazela – Żyrafa	10
Zebra	11
Kangur	11
Żółw	12
Pająk	13
Sęp	14
Krokodyl	15
Hipopotam	15
Anakonda	16
AKCJE	**17**
Na polach wodnych	17
Uwalnianie uwięzionych zwierząt	17
W strefie obrony	18
Uzbrojony lew i tygrys	19

PODSUMOWANIE ZASAD

W grze biorą udział dwa stada liczące po 15 zwierząt. Każde zwierzę może poruszać się w określonym kierunku i pokonywać określoną liczbę pól, w zależności od posiadanych umiejętności. Kierunek ruchu oraz liczba pól, które można pokonać w danym ruchu, zależą od tego, czy zwierzę rozpoczyna ruch na lądzie, czy w wodzie. Trafione zwierzęta są wysyłane do więzienia i należy usunąć je z planszy. Gra polega na przeprowadzaniu zwierząt ze swojego stada z pól legowiska do pól polowania przeciwnika, za co otrzymuje się punkt. Zwycięża to stado, które jako pierwsze uzbiera 5 punktów lub uwięzi wszystkie zwierzęta przeciwnika.

ZAWARTOŚĆ

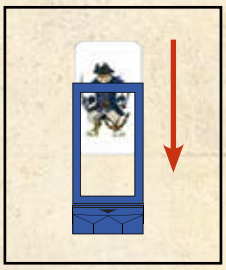
1 plansza
(Arena walki)

2 znaczniki polowania
(1 czerwony, 1 niebieski)

32 karty zwierząt
(16 z czerwonego stada i 16 z niebieskiego)

32 oprawki
(16 czerwonych, 16 niebieskich)

Umieść karty czerwonego stada w czerwonych oprawkach, a karty niebieskiego stada – w niebieskich. Przód karty powinien znajdować się po stronie z widocznym trójkątem.



Podczas letniego przesilenia, u schyłku najdłuższego dnia w roku, na dalekiej, dzikiej wyspie JUNGLA, dwa nieustraszone stada – RYCERZE dowodzeni przez potężnego LWA CAYDENA i PIRACI pod wodzą przebiegłego TYGRYSA DHURTY – walczą o TAWA HALLAE, berło władzy nad światem zwierząt.
TYLKO jeden z wodzów zostanie KRÓLEM! Trwa straszliwa walka o dotarcie na pola polowania przeciwnika. Zwierzęta toczą pojedynki do samego końca, a każde z nich posiada wyjątkowe zdolności bojowe. O wyniku tego sporu nie zadecyduje szczęście.
Niech rozlegnie się okrzyk wojenny: Dzielni w zwarciu, lojalni KRÓLOWI! Tylko ci, którzy wykażą się odwagą, strategicznym myśleniem, sprytem i prędkością, będą mogli zwyciężyć.

STADA

Każde stado składa się z **15 ZWIERZĄT**, z czego 13 z nich jest identycznych w obu stadach. Dodatkowo w czerwonym stadzie znajduje się **lew** i **gazela**, a w **niebieskim** – **tygrys** i **żyrafa**. Każde zwierzę zajmuje jedno pole na planszy. Nie można zająć pola, na którym znajduje się już inne zwierzę. Lew i tygrys mogą w czasie gry zdobyć zbroję (patrz s. 19).

ZWYCIĘSTWO

Zwycięzcą gry, TAWA HALLAE, zostanie to stado, które jako pierwsze osiągnie jeden z dwóch celów:

- **uzyska 5 punktów**, poprzez przeprowadzenie pięciu zwierząt do pól polowania przeciwnika,
- **uwięzi wszystkie zwierzęta przeciwnika**, (poza żółwiem, którego nie można uwięzić ze względu na jego umiejętności).

Jeśli wszystkie zwierzęta są zablokowane i żaden z graczy nie może wykonać ruchu, wygrywa stado, które posiada więcej punktów. Jeśli oba stada mają tyle samo punktów, wygrywa to, które jako ostatnie przeprowadziło POLOWANIE (czyli dotarło do pola polowania przeciwnika).

ARENA WALKI – PLANSZA

RODZAJE PÓL

Pola lądowe:

ŻÓŁTE = legowisko lądowe

BRĄZOWE = zwykły ląd

CZERWONE = strefa obrony

Pola wodne:

NIEBIESKIE = legowisko wodne

BIAŁE = zwykła woda

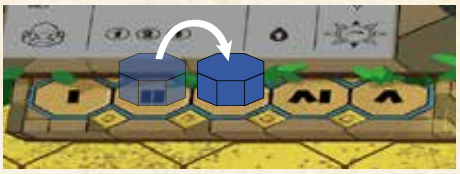
Pola: where you cannot stand

= Pole WIĘZIENIA

= Pola POLOWANIA

POLOWANIE

Zwierzę, które wejdzie na pole polowania przeciwnika (jedno ze złotych pól), zdobywa punkt dla swojego stada (z wyjątkiem żółwia, który zdobywa dwa punkty). Wraca potem na wolne pole legowiska swojego stada (żółte lub niebieskie) i ustawia się w dowolnym kierunku. Zwierzę, które zdobyło punkt i powróciło na pole legowiska, nie może już wykonać w tej turze kolejnego ruchu.



Gdy zwierzę dotrze do pola polowania, należy pamiętać **o zaktualizowaniu punktacji**.

Na polach polowania nie może pozostać żadne zwierzę.

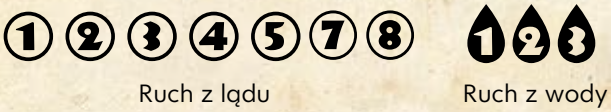
PRZYDATNE DEFINICJE

Kierunek ruchu

Zwierzęta poruszają się według określonych **kierunków ruchu**. W zależności od swoich umiejętności zwierzę może poruszać się w jednym lub wielu kierunkach. Kierunki wyznacza się w odniesieniu do trójkąta u podstawy oprawki, który wskazuje **kierunek do przodu**. Występują następujące rodzaje ruchów:

Zdolność do ruchu lub biegu

Zwierzęta mogą pokonywać **tylko tyle pól**, na ile pozwalają ich umiejętności. Liczba pól zmienia się w zależności od tego, czy ruch rozpoczyna się na lądzie, czy w wodzie.

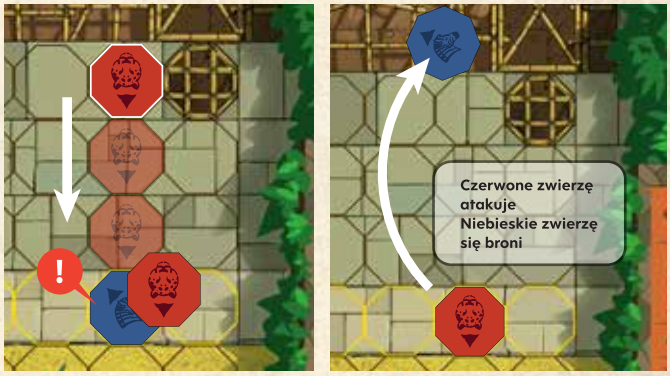


Legenda do obrazków:

- ! Zwierzę zostaje uwięzione i usunięte z planszy.
- X Żółw oraz uzbrojony lew/tygrys mogą zostać trafione, ale NIE zostają wtedy usunięte z planszy.
- Na obrazkach ruch wykonuje zwierzę otoczone białą lub żółtą obwódką.

Uwięzione zwierzę

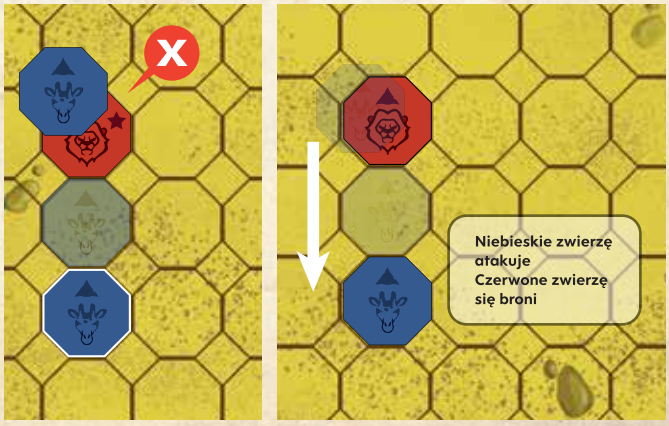
Jeśli zwierzę wejdzie na pole zajmowane przez zwierzę przeciwnika, wtedy zwierzę przeciwnika zostaje trafione i uznaje się je za uwięzione. **Uwięzione** zwierzę należy **usunąć** z planszy.



Atak skokiem

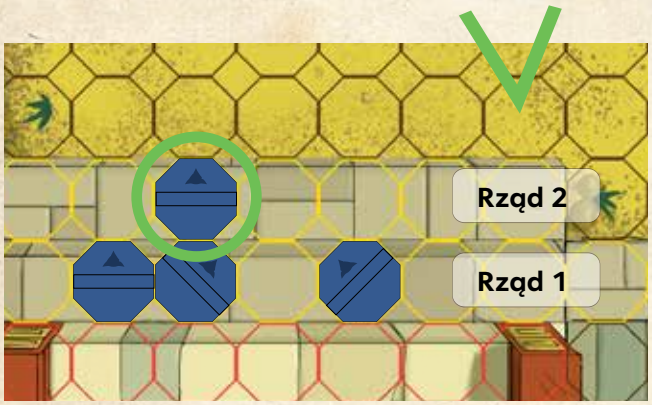
Po trafieniu zwierzęcia przeciwnika atakujące zwierzę **powraca** na **pole, z którego rozpoczynało atak**. Ten rodzaj ataku można wykonać wyłącznie przeciwko:

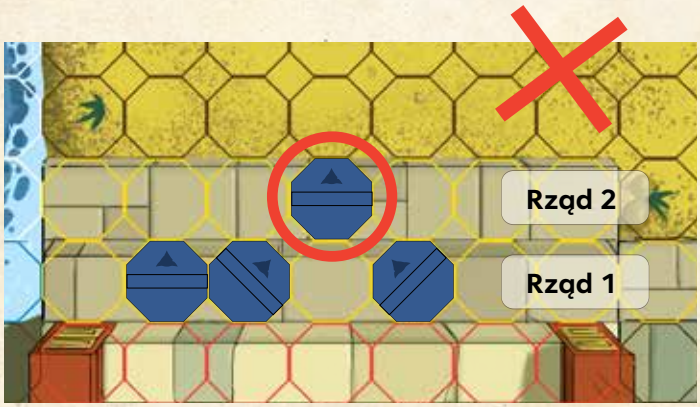
- uzbrojonemu lwu i tygrysowi
- zwierzęciu przeciwnika znajdującemu się w twojej strefie obrony



PRZYGOTOWANIE GRY

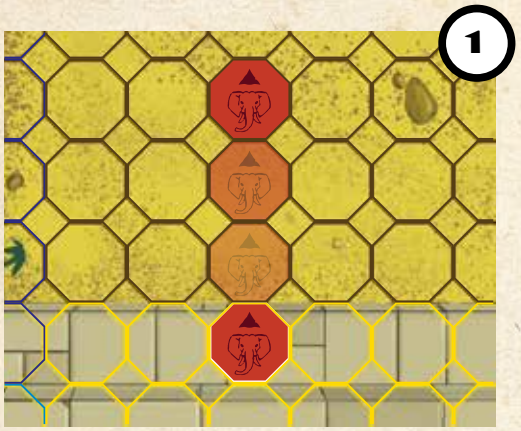
Przed rozpoczęciem gry każdy gracz ustawia zwierzęta ze swojego stada po swojej stronie planszy, zajmując swoje legowisko, strefę obrony, pola polowania i więzienia. Początkowo nie umieszcza się na planszy uzbrojonego lwa i tygrysa (patrz s. 19). Należy je zostawić obok. Gracze na zmianę **umieszczają po 3 zwierzęta** ze swojego stada na swoich polach LEGOWISKA (żółtych i niebieskich) i wybierają im kierunek ruchu. **Pola legowiska** w drugim rzędzie mogą być zajęte tylko wtedy, jeśli pole w pierwszym rzędzie przed nimi jest zajęte. Gracz, który jako drugi ustawia swoje zwierzęta na planszy, rozpoczyna grę.



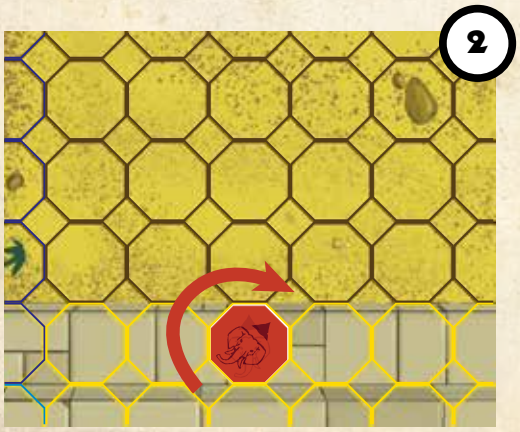


PRZEBIEG GRY

W każdej turze każdy z graczy musi wykonać dwie akcje **dwoma różnymi zwierzętami**. Akcją może być:



1 ruch po planszy o liczbę pól, na jaką pozwala zdolność do ruchu danego zwierzęcia, której wartość zależy od tego, czy ruch rozpoczyna się na lądzie, czy w wodzie. Po przemieszczeniu się na nowe pole gracz może nadać zwierzęciu nowy kierunek ruchu.



2 zmiana kierunku, podczas której zwierzę nie rusza się na inne pole..

Podczas ruchu po planszy zwierzę może:

- Poruszyć się naprzód o określoną liczbę pól
- Uwięzić inne zwierzę i usunąć je z planszy
- Trafić zwierzę, w przypadku żółwia i uzbrojonego l wa lub tygrysa
- Uwolnić uwięzione zwierzęta
- Wykonać polowanie

Podczas jednej tury można wykonać:

- 2 ruchy
- 2 zmiany kierunku
- 1 ruch i 1 zmianę kierunku

ZWIERZĘTA

Zwierzęta dzielą się na 5 rodzajów:

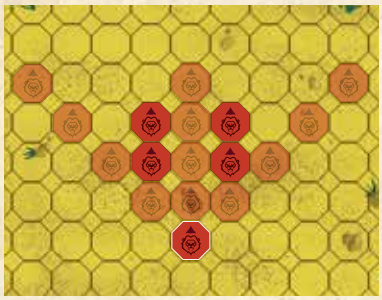
DRAPIEŻNIKI – NISZCZYCIELE – BIEGACZE – SPECJALNE ZWIERZĘTA – ZWIERZĘTA WODNE

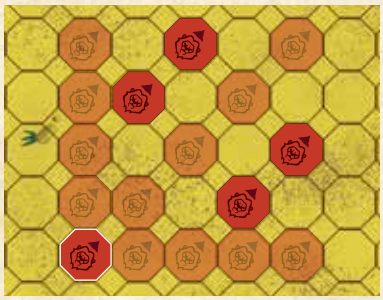
Zwierzęta zawsze poruszają się zgodnie z nadanym im kierunkiem oraz posiadaną zdolnością do ruchu, która zmienia się w zależności od tego, czy ruch rozpoczyna się na lądzie, czy w wodzie. Jeśli w czasie ruchu napotka się na swojej trasie inne zwierzę i nie posiada się zdolności Skoku, trzeba zakończyć ruch na polu przed zwierzęciem przeciwnika. Można też zająć jego pole i doprowadzić do jego uwięzienia. Od tej zasady są dwa wyjątki: biegacze (patrz s. 10) i dwa przypadki, w których dozwolony jest „atak skokiem" (patrz s. 5).
Jedynie żółw nie może uwięzić innych zwierząt ani zostać uwięziony.

DRAPIEŻNIKI

LEW – TYGRYS

Zdolność do ruchu :	
Ląd	1 2 3 4
Woda	1
Kierunek ruchu:	





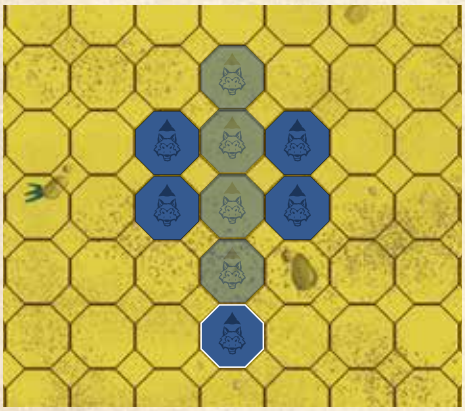
Specjalne umiejętności:
Ruch po literze L (ze skrętem w lewo lub w prawo) można wykonać tylko podczas ruchu o 3 lub 4 pola do przodu.

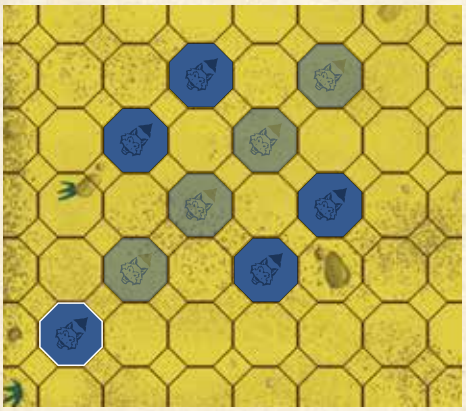
Legenda do obrazków:

Obrazki pokazują, na które pola może zostać przesunięty pionek (startujący z pola zaznaczonego białą obwódką) na podstawie umiejętności i kierunków ruchu dozwolonych dla lwa i tygrysa. Powyższe wyjaśnienie dotyczy również pozostałych obrazków na kolejnych stronach.

WILK

Zdolność do ruchu :	
Ląd	1 2 3 4
Woda	1
Kierunek ruchu:	

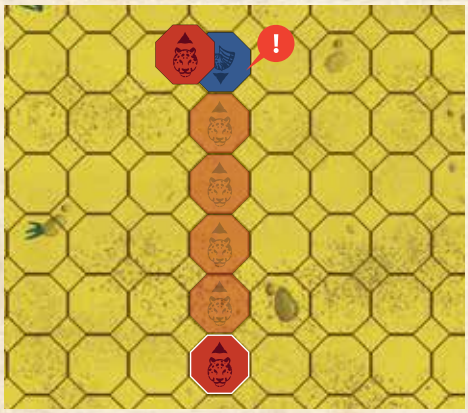


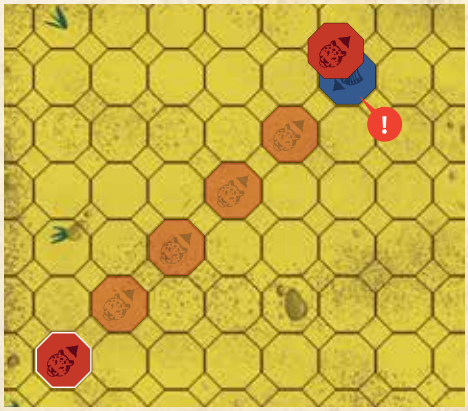


Specjalne umiejętności:
Ruch o 3 lub 4 pola może być wykonany po literze L (ze skrętem w lewo lub w prawo).

GEPARD

Zdolność do ruchu :	
Ląd	1 2 3 4 5
Woda	1
Kierunek ruchu:	





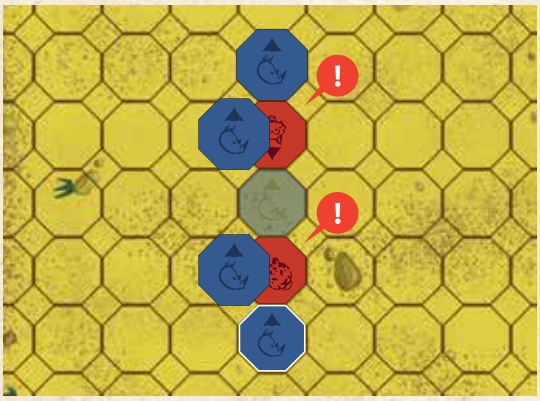
Specjalne umiejętności:
może trafiać i tym samym WIĘZIĆ zwierzęta-biegaczy nawet przy ataku od przodu (patrz s. 10).

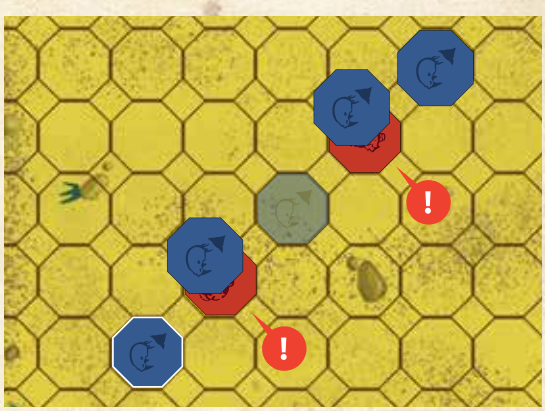
NISZCZYCIELE

Podczas swojego ruchu **mogąuwięzić więcej niż jedno zwierzę przeciwnika**. Jeśli jednak **więzione** zwierzę jest niszczycielem, ich ruch dobiega końca. W strefie obrony mogą jedynie trafić zwierzę przeciwnika (patrz s. 18).

NOSOROŻEC – SŁOŃ

Zdolność do ruchu :	
Lląd	1 2 3 4
Woda	1
Kierunek ruchu:	





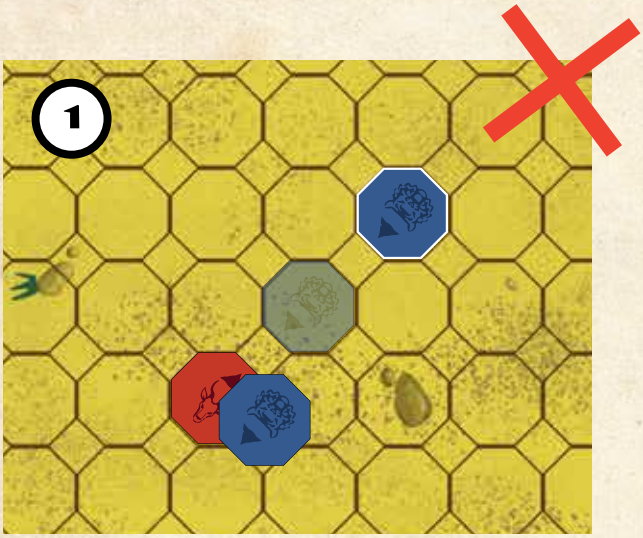
GORYL

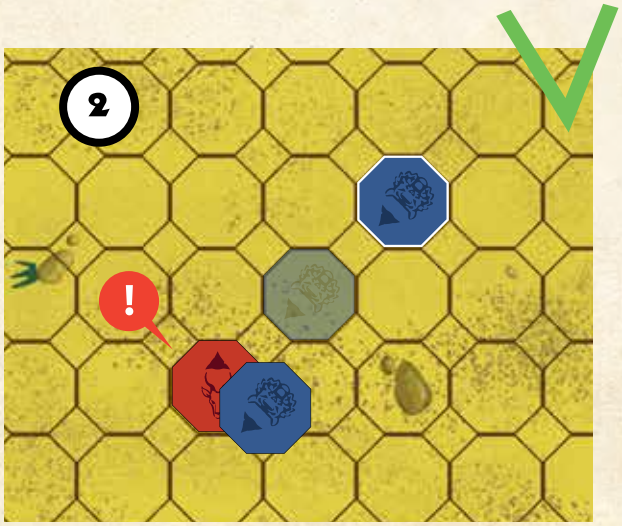
Zdolność do ruchu :	
Lląd	1 2 3
Woda	1
Kierunek ruchu:	

Specjalne umiejętności: może przeskakiwać nad zwierzętami na swojej drodze

BIEGACZE

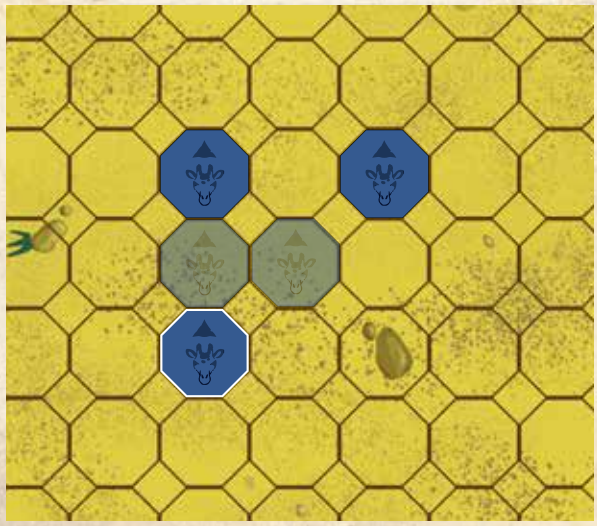
- Mogą poruszać się **jedynie do przodu lub na boki** i nie mogą odwrócić się ponownie w kierunku własnego legowiska.
- **Nie mogą zostać uwięzione** wskutek **ataku od przodu** (o ile nie są atakowane przez geparda lub biegaczy przeciwnika) (1).
- Mogą zostać **uwięzione** wyłącznie, gdy są atakowane **od boku** (2).
- Po trafieniu lub uwięzieniu zwierzęcia przeciwnika nie mogą zmienić kierunku ruchu.

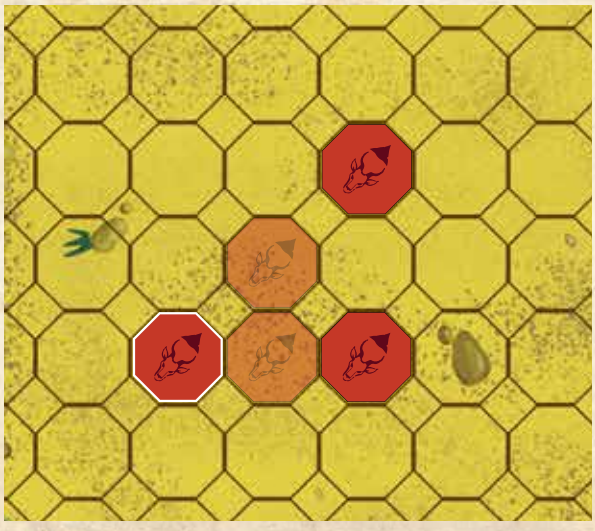




GAZELA – ŻYRAFA

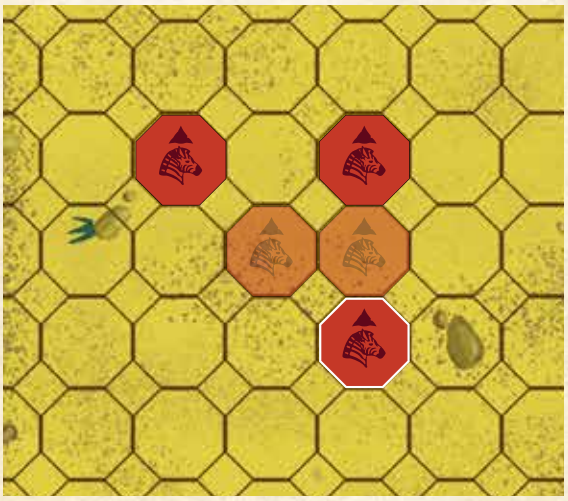
Zdolność do ruchu :	
Ląd	1 2
Woda	1
Kierunek ruchu:	

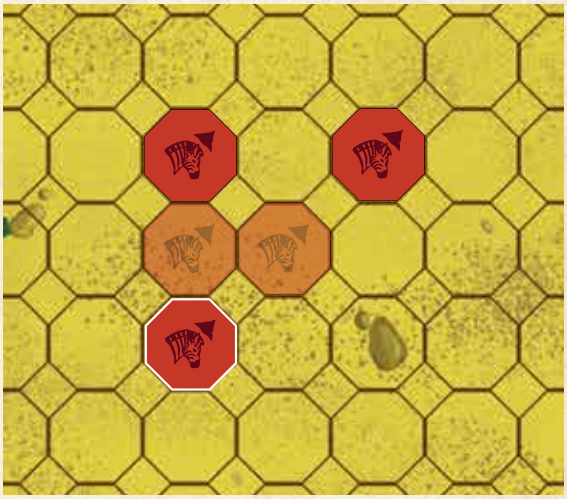




ZEBRA

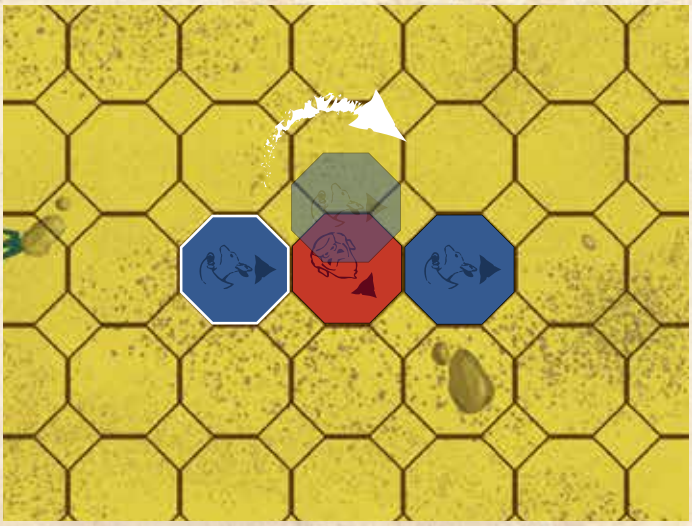
Zdolność do ruchu :	
Ląd	1 2
Woda	1
Kierunek ruchu:	





KANGUR

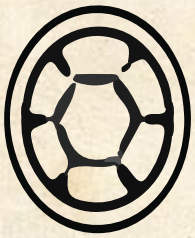
Zdolność do ruchu :	
Ląd	2
Woda	1
Kierunek ruchu:	



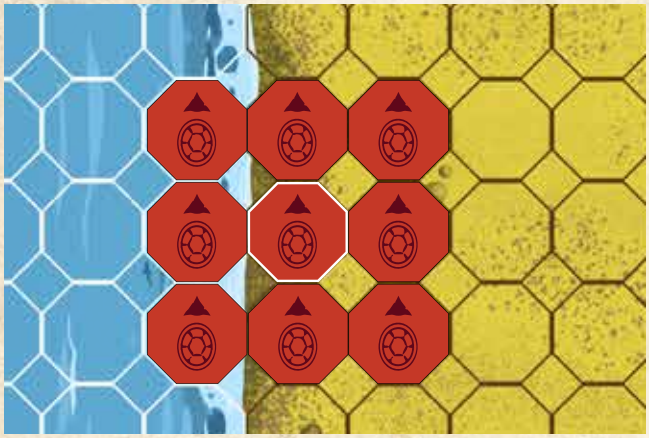
Specjalne umiejętności:
może przeskakiwać nad zwierzętami na swojej drod

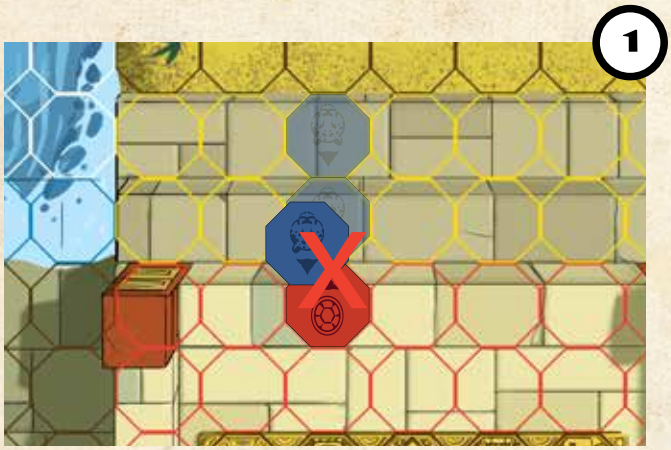
SPECJALNE ZWIERZĘTA

ŻÓŁW



Zdolność do ruchu :	
Ląd	1
Woda	1
Kierunek ruchu:	





Specjalne umiejętności:

NIE MOŻE UWIĘZIĆ innego zwierzęcia i sam NIE MOŻE ZOSTAĆ UWIĘZIONY.

Jeśli zostanie trafiony, wraca na puste pole w swoim legowisku.

Nie może zostać trafiony, jeśli znajduje się we własnej strefie obrony lub legowisku (1).

Jest odporny na działanie pajęczej sieci przeciwnika (patrz s. 13).

Jeśli uwalnia inne zwierzęta, nie zostaje w więzieniu (patrz s. 17).

Kiedy dojdzie do pól polowania, zdobywa dwa punkty (2).

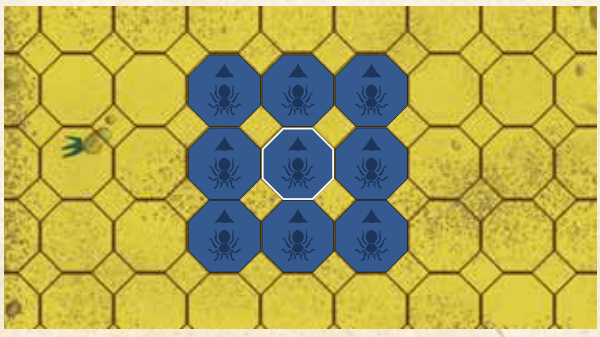
PAJĄK

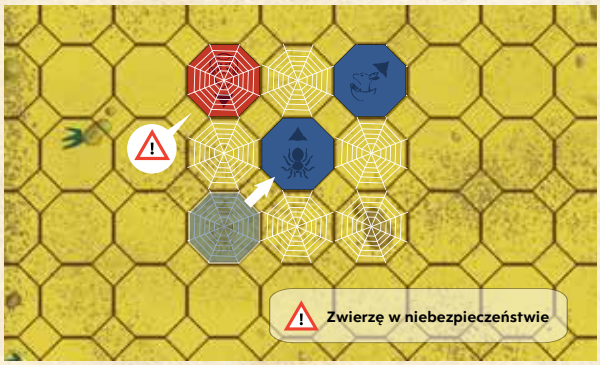
Zdolność do ruchu :

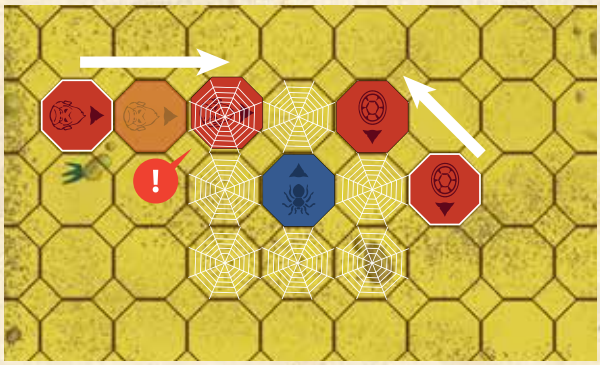
Ląd 1

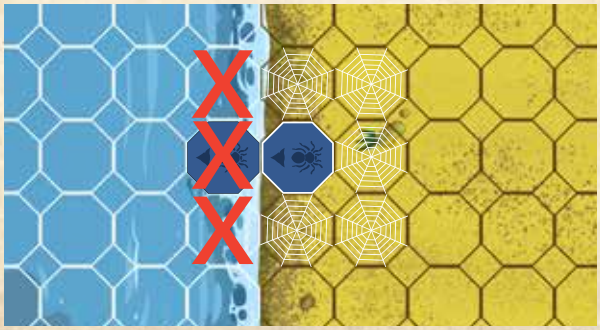
NIE MOŻE STAWAĆ NA POLACH WODY

Kierunek ruchu:









Specjalne umiejętności:

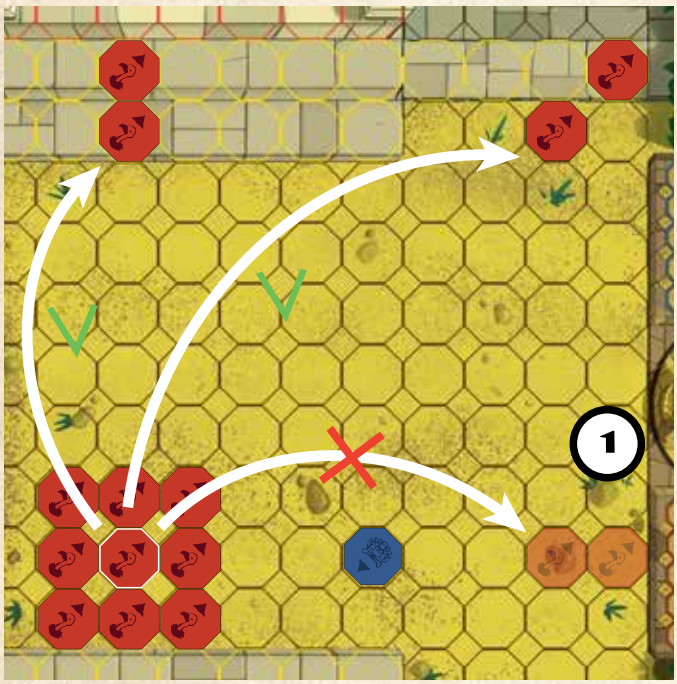
Na ośmiu polach otaczających pająka znajduje się jego pajęcza sieć. Na tych polach nie może stanąć żadne zwierzę przeciwnika. Sieć nie wywiera wpływu na zwierzęta z tego samego stada co pająk.

Jeśli pająk poruszy się w taki sposób, że jakieś zwierzę przeciwnika znajdzie się w zasięgu jego sieci, jest ono w niebezpieczeństwie. Jeśli w kolejnym ruchu to zwierzę nie poruszy się poza zasięg sieci pająka, zostanie uwięzione (poza żółwiem, który jest odporny na działanie sieci).

Jeśli zwierzę przeciwnika zakończy swój ruch w polu będącym siecią pająka, zostaje automatycznie uwięzione (zasada nie dotyczy żółwia, który jest odporny na działanie sieci).

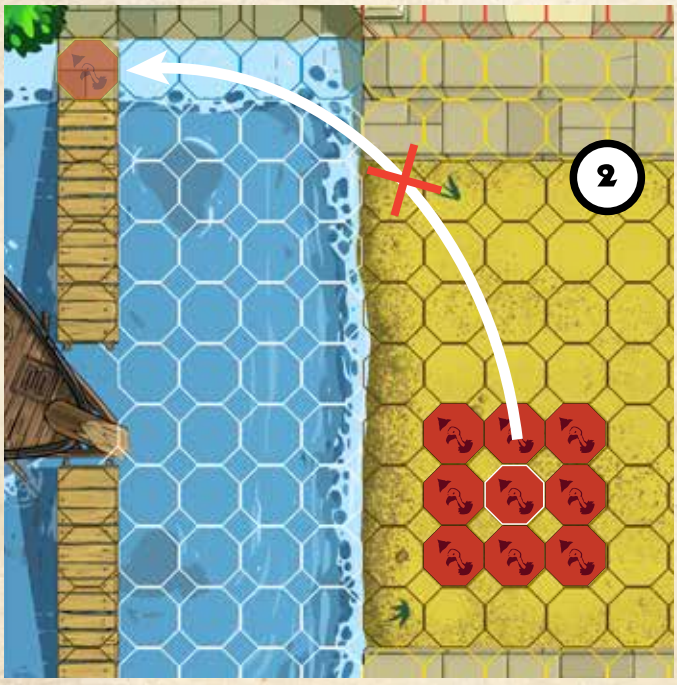
Pająk nie może wejść do wody ani rozwinąć w niej swojej sieci. Sieć nie oddziałuje na pola wody.

SĘP	Zdolność do ruchu :
	Ląd ① ⑦ ⑧
	Woda 1
	Kierunek ruchu:



Specjalne umiejętności: Jeśli porusza się o 7-8 pól, nie może:

- Zakończyć ruchu w strefie obrony lub na polu polowania przeciwnika.
- Przeskakiwać nad innymi zwierzętami (1).
- Przelatywać nad polami wody (patrz s. 17) (2).



ZWIERZĘTA WODNE

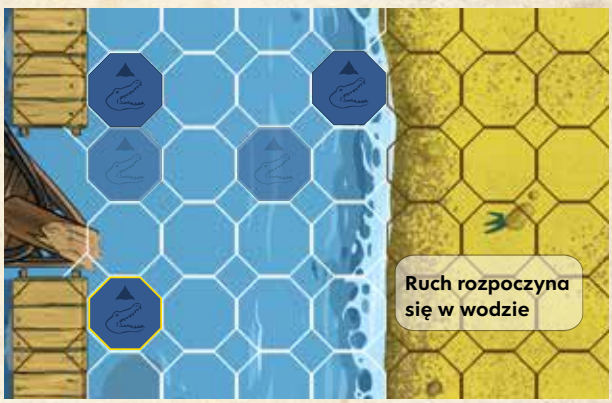
KROKODYL

Zdolność do ruchu :

Ląd 1 2

Woda 2 3

Kierunek ruchu:



HIPOPOTAM

Zdolność do ruchu :

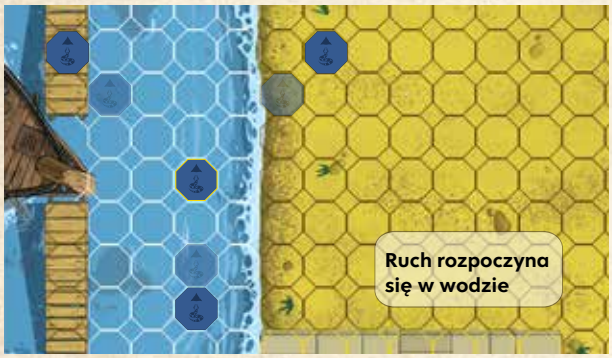
Ląd 1 2

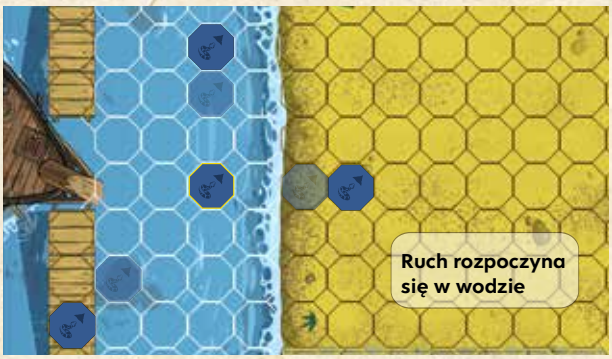
Woda 2 3

Kierunek ruchu:

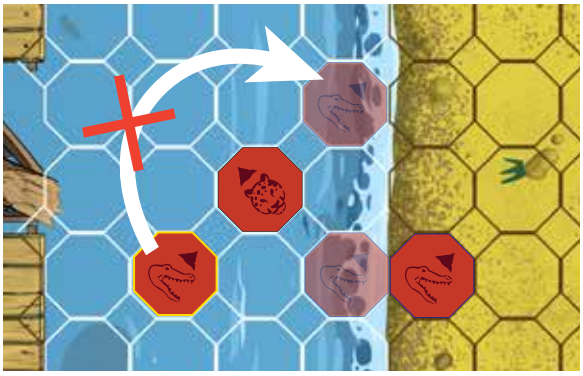
ANAKONDA

Zdolność do ruchu :	
Ląd	1 2
Woda	2 3
Kierunek ruchu:	





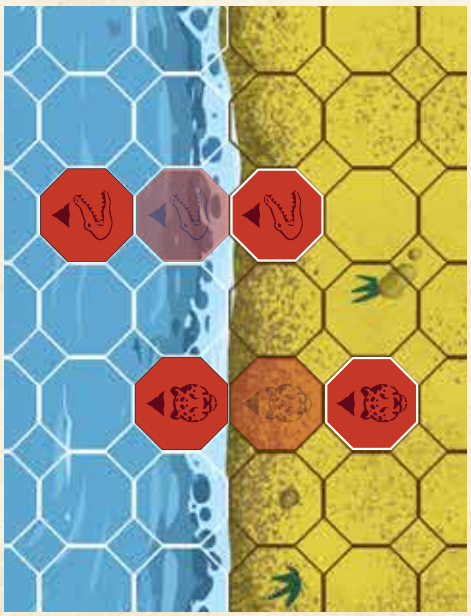
PRZYKŁAD Z GRY



Krokodyl, podobnie jak inne zwierzęta wodne, nie może opuścić pól wody. W tej sytuacji nie może uwięzić geparda, ani tym bardziej nad nim przeskoczyć, mimo że gepard znajduje się na trasie jego potencjalnego ruchu.

AKCJE

NA POLACH WODNYCH



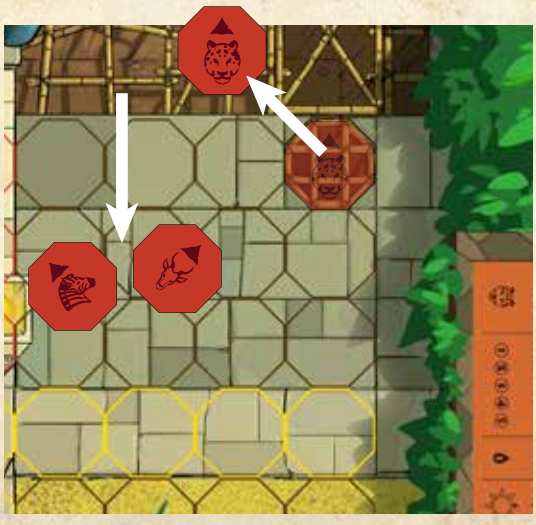
Wszystkie zwierzęta, które **zaczynają** ruch z **pola wody**, poruszają się według **zasad ruchu w wodzie**, nawet jeśli będą kończyć ruch na lądzie.

Jeśli zwierzę **zaczyna** ruch na **lądzie**, musi **skończyć ruch** na pierwszym napotkanym polu wody (niebieskim lub białym), nawet jeśli na lądzie jego zdolność ruchu pozwalałaby mu pójść dalej (ta zasada dotyczy również kangura i sępa podczas długiego ruchu).

Zwierzęta wodne, które zaczynają ruch na lądzie, poruszają się według zasad ruchu na lądzie i mogą kontynuować go w wodzie bez żadnych ograniczeń.

Zwierzęta muszą zatrzymać się na pierwszym polu wody, nawet jeśli ich zdolności pozwoliłyby im na przeskoczenie nad całym zbiornikiem wodnym i dotarcie na ląd po drugiej stronie.

UWALNIANIE UWIĘZIONYCH ZWIERZĄT



- Uwolnienie może mieć miejsce tylko **w pierwszym ruchu w turze**, ponieważ ta akcja jest warta dwa ruchy.

- Kiedy zwierzę stanie na Polu Więzienia przeciwnika, może **uwolnićmaksymalnie 5** uwięzionych zwierząt, które powracają wtedy do gry

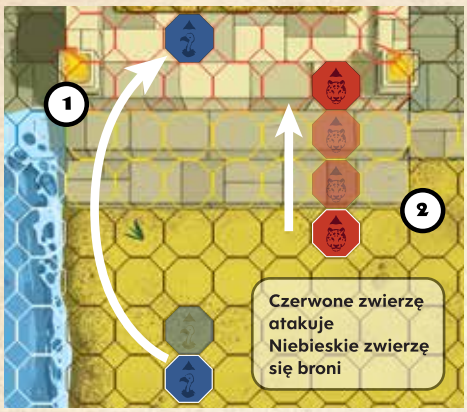
- Gracz może wybrać, które zwierzęta chce uwolnić. **Zwierzę, które dokonuje uwolnienia** musi pozostać **w więzieniu**, nawet jeśli uwolnionych zostało mniej niż 5 zwierząt (za wyjątkiem żółwia, który nigdy nie zostaje w więzieniu i nie jest wliczany do 5 uwalnianych zwierząt).

- Uwolnione zwierzęta należy ustawić na polach legowiska (żółtych lub niebieskich) w pierwszym lub drugim rzędzie, zgodnie z zasadami przygotowania gry (patrz s. 6).

- Po uwolnieniu **stado przeciwnika** ma prawo do wykonania **trzech ruchów** albo **podwójnego ruchu jednym zwierzęciem**. Jeśli gracz wykonuje podwójny ruch jednym zwierzęciem, podczas drugiego ruchu **NIE MOŻE** uwalniać zwierząt z więzienia, wykonać polowania, uwięzić zwierzęcia przeciwnika, ani wejść w strefę obrony.

- Na polu więzienia nie może pozostać żadne zwierzę

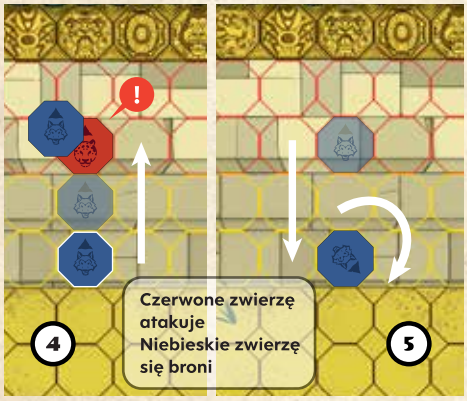
W STREFIE OBRONY



Zwierzęta **nie mogą zatrzymywać się we własnej strefie obrony** (na czerwonych polach). Jedynym **wyjątkiem** są zwierzęta specjalne – w danym momencie w strefie obrony może przebywać maksymalnie jedno z nich. **Zwierzęta specjalne** mogą we własnej strefie obrony korzystać ze wszystkich swoich umiejętności (1).

Po wejściu w strefę obrony **atakujące zwierzę** musi zawsze zatrzymać się **na pierwszym polu strefy**, nawet jeśli normalnie jego zdolności pozwalają na wykonanie dalszego ruchu (2).

W strefie obrony atakujące zwierzę może poruszać się **tylko po jednym polu** w kierunku, na jaki pozwalają mu jego zdolności. Jedyny wyjątek stanowi sytuacja, w której zdolności zwierzęcia pozwalają mu na uwięzienie specjalnego zwierzęcia znajdującego się w strefie obrony (3).



Zwierzę, które broni terytorium, może wykorzystać swoje zdolności i wejść do własnej strefy obrony pod warunkiem, że w swoim ruchu **na pewno trafi** znajdujące się tam zwierzę przeciwnika (4).

Po uwięzieniu zwierzęcia przeciwnika należy natychmiast powrócić na pole, z którego rozpoczynał się ruch. Nie można zakończyć ruchu w strefie obrony. Po powrocie na pole wyjściowe zwierzę może zmienić kierunek ruchu (5).

Jeśli w strefie obrony **znajduje się zwierzę specjalne, żadne inne zwierzę** nie może do niej wejść, ani wykonywać ataku skokiem.

Zwierzę specjalne, które trafi zwierzę przeciwnika we własnej strefie obrony, musi pozostać na polu, które zajmowało wcześniej atakujące zwierzę.

Po wejściu do strefy obrony przeciwnika atakujące zwierzę wciąż może się wycofać.

Atakujące zwierzę, niezależnie od tego, czy zaczyna ruch z lądu, czy z wody, **nie może przekroczyć** na drugą stronę **strefy obrony** przeciwnika, nawet jeśli na innych polach jego zdolności by na to pozwalały. Musi zawsze zatrzymać się na pierwszym polu po wejściu do strefy (6).

Zwierzę, które się broni, może **przekroczyć** na drugą stronę swojej strefy obrony w jednym ruchu, o ile zaczyna ruch z pola lądu i jego zdolności pozwalają na wykonanie takiego ruchu (7).

UZBROJONY LEW I TYGRYS

Kiedy lew lub tygrys dotrą do pól POLOWANIA, nie tylko zdobywają punkt, ale także **OTRZYMUJĄ ZBROJĘ**. Należy wymienić im kartę w oprawce.

Zbroja sprawia, że stają się **odporne na pierwsze trafienie**. Jeśli zostaną trafione przez zwierzę przeciwnika, nie idą do więzienia, tylko tracą zbroję.

Należy wtedy ponownie wymienić kartę i postawić pionek z powrotem na tym samym miejscu.

Zwierzę przeciwnika **atakuje skokiem** i od razu po ataku wraca na pole, z którego zaczynało ruch.

Podczas jednej tury LEW i TYGRYS mogą **stracić zbroję** podczas **pierwszego ruchu** oraz **zostać uwięzieni** podczas **drugiego ruchu**, pod warunkiem, że atakują je dwa różne zwierzęta.

Podczas rozgrywki można wielokrotnie zdobywać i tracić zbroję.

WARIANTY GRY

- Przed rozpoczęciem gry gracze mogą zdecydować, czy chcą wyznaczyć limit czasu na rozgrywkę, albo zakończyć grę po zdobyciu liczby punktów mniejszej niż 5.
- Doświadczeni gracze mogą również grać w dwuosobowych drużynach. W takim wypadku każdy z graczy w drużynie wykonuje jeden ruch. Gracze będący w jednej drużynie nie mogą się ze sobą naradzać

OBSERWUJ JUNGLA NA

UAO GAME
WWW.UAOGAME.NET

FACEBOOK

INSTAGRAM

DZIELNI W ZWARCIU, LOJALNI KRÓLOWI!

Jungla, the boardgame by:
Marco, Giacomo and Tommaso Casini
Designed by:
Lorenzo Ghignone