

ÁLLATI ZABA

JUNGLE
BRUNCH



A dzsungelben mindenki nagyon, nagyon éhes... de találnak elég ételt az állataitok? Miközben a legfinomabb falatokat keresitek, fél szemeketek állandóan a ragadozókon kell tartanotok. Fussatok el a tigrisek elől és figyeljétek az eget, mert odafent keselyűk köröznék: számukra ti jelentitek a legfinomabb csemegét! Egyedül hamarabb juttok eleséghez, csapatban viszont nagyobb biztonságban vagytok.

Kígyók, majmok, denevérek – a dzsungel igencsak zsúfolt hely. És ne feledkezzünk meg a vadkanról sem, aki minden maradékot felzabál!

Ki gyűjti össze a legfinomabb falatokat?



JUNGLE BRUNCH™

ÁLLATI ZABA



Tartozékok

110 állatkártya, öt színben (vörös, sárga, zöld, kék és lila), minden színben 22 lappal: 6 bivaly, 4 majom, 4 elefánt, 3 tigris, 1 keselyű, 1 vadkan, 1 kígyó, 1 denevér, valamint 1 kölyökállat.



36 növénykártya:

12 fű

12 mogyoró

12 banán



9 éhségkártya:

3 fű

3 mogyoró

3 banán



6 bőségkártya:

2 fű

2 mogyoró

2 banán



1 falkavezérkártya és 1 csúcsragadozó-kártya

falkavezér

csúcsragadozó

szabályfüzet



A játék célja

Ideje zabálni! Az a célotok, hogy többet egyetek (növényeket és állatokat), mint a többiek. Az győz, aki a legtöbb ételpontot (ÉP) összegyűjti.

Tanács: A győzelemhez ismernetek kell az állataitokat – mindnek megvan a maga haszna. Az elefántok erősebbek a többi állatnál, de kevésbé értékes ételt fogyasztanak. A majmok bármit megesznek, de ők csak azután kerülnek sorra, hogy az erősebb állatok már jóllaktak. A bivalyok gyorsan esznek, mert bármikor rájuk támadhatnak a tigrisek... És persze ott vannak még a különleges állatok is.

Előkészületek

Mind válasszatok magatoknak egy színt, és keverjétek meg a kártyáitokat, majd rakjátok le egy húzópakliba magatok elé. Ezután húzzátok fel a kezetekbe a legfelső hat lapot.

Az összes növénykártyát keverjétek össze, és rakjátok le képpel lefelé egy húzópakliba. Ezután csapjatok fel meghatározott számú növénykártyát:

Minden forduló elején addig kell növénykártyákat felcsapnotok, amíg **minden fajtából** (fű, banán, mogyoró) **fel nem csaptok legalább egyet**, miközben **legalább 3-7 kártyát fel nem csaptok** aszerint, hányan játszatok:

2 játékos: legalább 3 növénykártya;

3 játékos: legalább 5 növénykártya;

4 játékos: legalább 6 növénykártya;

5 játékos: legalább 7 növénykártya.

Fontos: A felcsapott éhségkártyák is számítanak (akkor is, ha 0 ÉP-t érnek), viszont a felcsapott bőségekártyákkal nem számoltok, amikor azt nézitek, teljesültek-e a fenti feltételek.

Amikor felcsapjátok a növénykártyákat, az adott fajtájúakat rakjátok egy sorba. Az éhségkártyákat is a megfelelő sorokba rakjátok, ahogy a bőségekártyákat is, de ez utóbbiakat a közönséges és az éhségkártyáktól elkülönítve.

A csúcsragadozó-kártyát rakjátok ki az asztal közepére.

Aki közületek legkorábban reggelizett, az lesz a kezdőjátékos, ő vegye maga elé a falkavezér kártyáját.

Példa: Négyen játszatok, így legalább 6 növénykártyát kell felcsapni, és minden fajtából fel kell csapni legalább egyet. A 0-s éhségkártya mogyorókártyának számít, a bőségekártya viszont nem számít banánkártyának. Így hiába van ténylegesen 7 lap felcsapva, ez csak 6-nak számít.



Az állatkártyák

Növényevők: Elefántok, bivalyok, majmok és a vadkan. Ők csak növényeket esznek. Az adott állatkártyán látható, hogy az állat milyen növényeket eszik meg, a kedvencétől a legkevésbé kedveltig. Az állatnak van ereje (E), a bivalyoknak és a majmoknak ételpontjai (ÉP) is.

Húsevők: Tigrisek és a keselyű. Ők csak növényevőket esznek. Az adott állatkártyán látható, hogy milyen állatokat eszik meg, a kedvencétől a legkevésbé kedveltig. A tigriseknek erejük (E) is van.

Különleges állatok: Denevér, kígyó, kölyökállat. Ezek az állatok különleges képességekkel bírnak, ami hat a többi állatra.

A növénykártyák

A növény fajtája.



Ételpontok (ÉP)

Erő (E)



Növények, kedveltség szerint balról jobbra.

Ételpontok (ÉP)

Erő (E)



Állatok, kedveltség szerint balról jobbra.



Különleges képesség.

Az első forduló

A kezdőjátékos a kezében lévő lapjai közül választ kettőt és lerakja azokat maga elé az asztalra, az egyiket képpel lefelé, a másikat képpel felfelé. Sorban, az óramutató járása szerint a többiek is ugyanígy leraknak a kezükből két-két lapot, egyet képpel lefelé, egyet képpel felfelé. Miután mind végeztetek, a képpel lefelé lévő lapokat egyszerre felfeditek.

Itt az ideje ZABÁLNI!

Az állataitok enni próbálnak, erejük, képességeik és étvágyuk szerint.



Éhes vagy?

Először is nézzétek meg, vannak-e kígyók és denevérek az asztalon, ugyanis az ő különleges képességük minden mást megelőz.



Aki kijátszott egy **denevért**, az rárakja egy általa választott **növényevőre** (akár a sajátjára is). Ennek az állatnak az ereje 2-vel csökken, amikor majd enni próbál.

Fontos: Ha egy állat ereje 0-ra vagy az alá csökken, ettől az állat még játékban marad, és továbbra is enni próbál aktuális ereje szerint. A vadkatonát továbbra is megelőzi minden más állat. Egy állatra legfeljebb két denevér rakható.



Ha valaki kijátszott egy **kígyót**, akkor a legerősebb állat elmenekül (erőegyenlőség esetén az összes érintett állat elszalad). Elmenekült állatokat rakjátok a dobott lapjaitokhoz.

Bármennyi kígyó van az asztalon, a hatásuk egyszerre jön létre, vagyis csak a legerősebb állat menekül el, függetlenül a kígyók számától.

Ezután végre enni kezd a többi állat is. Először a legerősebb állat eszik, tehát akinek a legnagyobb az ereje (E). Ha két állat ugyanolyan erős, előbb a kezdőjátékos állata eszik, vagy azé, aki játékosrendben (az óramutató járása szerint) közelebb ül a kezdőjátékoshoz. Ez azokra az állatokra is igaz, akiknek nincs erejük. Az állatok mindig a kedvenc ételeiket próbálják enni.

Fontos: Az a játékos, akinek először eszik egy állata, megkapja a csúcsragadozó-kártyát.



Elefántok: Akinek egy elefántja eszik, az elvesz egy tetszőleges mogyorókártyát. Ha nincs mogyorókártya, banánkártyát vesz el. Az elvett lapot az ételpaklijára rakja.



Tigrisek: Akinek egy tigrise eszik, az elveszi az asztalon lévők közül a legerősebb (E) bivaly- vagy majomkártyát. Az elvett lapot az ételpaklijára rakja.

Olykor a tigris bizony saját állatot eszik meg – ilyenkor a megevett állat nem az ételpaklira, hanem a dobott lapok közé kerül.



Bivalyok: Akinek egy bivalya eszik, az elvesz egy tetszőleges fűkártyát. Ha nincs fűkártya, banánkártyát vesz el. Az elvett lapot az ételpaklijára rakja.



Majmok: Akinek egy majma eszik, az elvesz egy tetszőleges banánkártyát. Ha nincs banánkártya, mogyorókártyát vesz el; ha az sincs, fűkártyát. Az elvett lapot az ételpaklijára rakja.



Vadkan: A vadkan csak az összes többi állat után eszik. Akinek vadkanja eszik, az választ két banán- vagy fűkártyát, és azokat az ételpaklijára rakja.



Kölyökállat: A kijátszott kölyökállat a másik kijátszott állathoz (az apukájához vagy az anyukájához) csatlakozik. Kölyökállat csak elefánthoz, bivalyhoz vagy majomhoz csatlakozhat. Amikor a szülője eszik, a kölyök is kajál (plusz egy kártya elvehető az adott állatra vonatkozó szabályok szerint). Ha a szülő elfut egy kígyó elől vagy megessi egy másik állat, a kölyök nem eszik semmit.

Fontos: A bőségkártyák közönséges növénykártyákként vehetők el.



Amikor egy állat eszik, előfordul, hogy kénytelen éhségkártyára fanyalodni. Ha van **keselyű** az asztalon, az megeszi az első olyan bivalyt vagy majmot, amelyik éhségkártyát vett el – a keselyű tulajdonosa az éhségkártyát és az állatkártyát is az ételpaklijára rakja. A keselyűk játéksorrendben jutnak eleséghez.

Miután egy állat evett, a tulajdonosa rakja a dobott lapjaihoz. Ha az asztalon maradt olyan bivaly vagy majom, amelyik nem evett semmit (nem maradt neki megfelelő növénykártya), minden keselyű megeszik egy ilyen bivalyt vagy majmot.

Kétszemélyes játékban az olyan keselyű, amelyiknek nem jutott semmi, megeszi azt a bivalyt vagy majmot, amelyik utoljára evett a forduló során: annak a kártyáját és az általa megevett növénykártyát is rakja az ételpaklijára a keselyű tulajdonosa.

Miután minden állat evett, amelyik tudott, a többi állatot a dobott lapokhoz kell rakni.

Csordák

Ha valaki két ugyanolyan fajtájú állatot játszott ki, azok csordát alkotnak. A csordák lassabban esznek, de teljes biztonságban vannak a ragadozóktól. A csordák nem ijednek meg a kígyóktól sem, és nem támadják meg őket a denevérek.

A csorda akkor eszik, amikor a leggyengébb tagja kerül sorra. Ha egy csorda és egy magányos, de ugyanolyan állat ereje ugyanakkora, a csorda eszik előbb (így egy 4-es erejű bivalycsorda előbb eszik, mint egy 4-es erejű bivaly, de más 4-es erejű állatokkal szemben már a játéksorrend dönt).

A csorda úgy eszik, mintha egy állat lenne, vagyis csak ételkártyát szerezhettek meg.



Csorda ereje = 4

Új forduló

Miután a forduló véget ért, akinek egy állata először evett (akinél ott a csúcsragadozó kártyája), az lesz az új kezdőjátékos, ő kapja meg a falkavezér kártyáját. A csúcsragadozó kártyáját rakjátok vissza az asztal közepére, majd mind húzzatok a saját állatpaklitokból 2-2 lapot.

Addig csapjatok fel új növénykártyákat, amíg fel nem töltitek a dzsungelt az előkészületeknél leírtak szerint.

A játék vége

Amikor kifogy az állatpaklitok, még játsszatok egy utolsó fordulót (vagyis a játék legeslegvégén marad a kezetekben négy állatkártya). A játék azonnal véget ér akkor is, ha egy forduló elején nem tudtok elég növénykártyát felcsapni úgy, hogy teljesítsétek a feltételeket.

A győztes

Akinek közületek a legtöbb ételpontja van a paklijában (növény- és állatkártyákból együtt), az győzött.

Egyenlő ételpontszám esetén az a játékos győz, akinek több lap van a paklijában. Ha ez is egyenlő, mind győztesek.

Jó étvágyat!

Példajáték: 1. forduló



Erika



Gergő



Éva



Gábor



Erikánál van a falkavezér kártyája, ő a kezdőjátékos. Kijátszik 1-1 lapot képpel felfelé és lefelé. Sorban ugyanígy cselekszik Gergő, Éva és Gábor is. Ezután egyszerre felfordítják a képpel lefelé lerakott kártyákat.

Először is Gergő kigyója elkergeti a legerősebb állatot. Mivel Gábor csordát rakott le, az elefántja nem fél a kigyóktól, így Erikának kell eldobnia a 8-as tigrisét. Most a legerősebb állat az asztalon Éva tigrise, aki megeszi Gergő 5-ös bivalyát – ez 5 ÉP-t jelent Évának. Mivel az ő állata evett először, Éva elveszi közéről a csúcsragadozó kártyáját.

Gábor csordájának ereje is 7-es (a gyengébb tag ereje számít). Gábor elvesz egy mogyorókártyát – a 4 ÉP-t érot választja. Már csak a két 3-as majom maradt. Az erejük ugyanaz, így Erikáé eszik először (hiszen ő a kezdőjátékos). Erika elveszi a banánkártyát, Éva pedig, mivel már nincs banánkártya, kénytelen a megmaradt mogyorókártyát elvenni.

Az 1. fordulóban szerzett pontok: Erika 4 ÉP-t, Gergő 0 ÉP-t, Éva 8 ÉP-t (5+3), Gábor 4 ÉP-t gyűjtött.



Példajáték: 2. forduló



Évánál van a csúcsragadozó kártyája, ő lesz a kezdőjátékos. Elveszi Erikától a falkavezér kártyáját, a csúcsragadozó kártyáját pedig visszarakja az asztal közepére. Kijátszik 1-1 lapot képpel felfelé és lefelé. Sorban ugyanígy cselekszik Gábor, Erika és Gergő is. Ezután egyszerre felfordítják a képpel lefelé lerakott kártyákat. Legelőször Gergő 8-as tigrise megeszi Erika bivalyát (Gergő megkapja a csúcsragadozó kártyáját is). Gábor rosszul járt, a tigrise kénytelen a saját majmát megenni (mindkét lapot el kell dobnia). Erika majma megeszik egy banánt (a 4 ÉP-set), majd Éva majma a másikat. Mivel az anyamajom evett, a kölyök is eszik, méghozzá az 5 ÉP-s mogyorót.

Végül végre ehet Gergő vadkanja is: Gergő elveszi a két legértékesebb fűkártyát.

A 2. fordulóban szerzett pontok: Erika 4 ÉP-t, Gergő 18 ÉP-t (6+6+6), Éva 8 ÉP-t (5+3), Gábor 0 ÉP-t gyűjtött. Szép volt, Gergő!

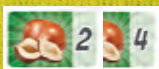
Példajáték: 3. forduló



Erika



Gergő



Gábor



Éva



Gergőnél van a csúcsragadozó kártyája, ő lesz a kezdőjátékos. Elveszi Évától a farkvezér kártyáját, a csúcsragadozó kártyáját pedig visszarakja az asztal közepére. Kijátszik 1-1 lapot képpel felfelé és lefelé. Sorban ugyanígy cselekszik Éva, Gábor és Erika is. Ezután egyszerre felfordítják a képpel lefelé lerakott kártyákat.

Először is Gergő választ a denevérjének egy gazdaállatot: Gábor bivalyát. E bivaly ereje 2-vel csökken, vagyis 4 lesz. Éva elefántja eszik először, így Éva elveszi a 4 ÉP-s mogyorót, valamint a csúcsragadozó kártyáját. A következő legerősebb állat Gergő bivalya (hiszen ő a kezdőjátékos), megeszi az egyik 5-ös füvet, utána Gábor bivalya a másikat.

Erika bivalyának a füvek közül már csak az 1-es éhségkártya maradt. Ajjaj! Éva keselyűje lecsap a magasból és megeszi mind az 1-es füvet, mind Erika bivalyát. Végül Erika majma megeszi a banánt, majd Gábor majma az utolsó mogyorót.

A 3. fordulóban szerzett pontok: Erika 3 ÉP-t, Gergő 5 ÉP-t, Éva 9 ÉP-t (4+4+1), Gábor 7 ÉP-t (5+2) gyűjtött.



Luca Bellini és Luca Borsa játéka.

Illusztrációk: Mauro Pelosi

Köszönet az IdeaG-nek



A magyar változat munkatársai:

Fordító: Tasnádi Ákos

Korrektor: Dobos Artilla

Nyomdai előkészítő: Ádám Krisztina

Szerkesztő: Járdán Csaba

Felelős kiadó: Terenyei Róbert

***Köszönjük barátainknak, akiknek
kielégíthettük a játékehségét!***

***Köszönjük a fiainknak, hogy segítettek életben tartani a
bennünk rejtőző kisfiút, és feleségeinknek, hogy mindezt
türelemmel elviselték!***

Luca, Luca és Mauro

A Jungle Brunch a Stratelibri licencelt terméke.

www.stratelibri.it, info@stratelibri.it



Jungle Brunch © Giochi Uniti, 2012

All rights reserved.

Made in Poland

Hungarian edition © Delta Vision Kft, 2013

Minden jog fenntartva!



Magyarországon kiadja és forgalmazza a Delta Vision Kft.

1092 Budapest, Ferenc krt. 40.

www.deltavision.hu

Figyelem! A játék apró tartozékai miatt háromévesnél (36 hónaposnál) fiatalabb
gyermekeknek számára veszélyes lehet! Kérjük, őrizze meg ezeket az információkat későbbi
hivatkozás céljából!