



LEIKREGLUR

**Jungle Speed © er spil fyrir 2 til 10 leikmenn
(eða jafnvel fleiri) frá 7 ára aldri.**



FORSAGAN

Jungle Speed var fundið upp fyrir um 3000 árum síðan í hinni suðrænu Spidopotamíu af Abouloubou ættbálkinum.



Aboulouboumenn völdu sér höfðingja með því að nota hefðbundið spil sem spilað var með tröllvöxnum laufblöðum gúmmítrjáa. Spilið gekk leyndlega á milli kynslóða, þar til Tom og Yako, síðustu afkomendur ættbálksins, ákváðu að svipta hulunni af því og kynna það fyrir alheiminum.



LÖGMÁL FUMSKÓGARINS

Markmið spilsins er að vera fyrsti leikmaðurinn sem nær að losa sig við öll spjöldin sín og vera útnefndur höfðingi Abouloubou.



UNDIRBÚNINGUR

Spjöldunum 80 er skipt á milli leikmanna. Spjöldunum er snúið á hvolf og þau höfð í bunka fyrir framan hvern og einn leikmann. Til að viðhalda dulúð athafnarinnar reyna leikmenn að líta undan á meðan þetta fer fram. Trékeflið er sett í miðjuna og leikmenn hneigja sig af virðingu fyrir því.



ABOULOBOUÍSKA

Eftirfarandi orð eru notuð í spilareglunum:

- **Flettibunki:** er spilabunkinn sem snýr á hvolfi fyrir framan leikmennina.
- **Kastbunki:** er hafður fyrir framan leikmenn og þeir kasta notuðu spjöldunum í hann.
- **Pottur:** er spilabunkinn undir trékeflinu (spjöldin snúa upp í honum).
- **Einvígi:** er keppni um hraða á milli tveggja eða fleiri leikmanna.

SPILHÆ HEFST

Sá sem gaf byrjar leikinn. Einn leikmaður í einu flettir efsta spjaldinu í flettibunkanum sínum frá sér og leggur það niður í kastbunkann sinn, þannig að það snúi upp og er sýnilegt öðrum, sjá mynd. Þetta er gert réttisælis, koll af kalli.

Leikmenn nota aðeins eina hönd til að fletta spjöldunum sínum. Hin höndin á aldrei að vera notuð, en má hvíla ofan á flettibunkanum.

EKKI SYONA!



HELDUR SYONA!



EINVÍGI

Þegar samskonar tákni (óháð lit) koma upp hjá tveimur leikmönnum þá heyja þeir einvígi.

Sá sem er fyrri til að ná trékeflinu vinnur einvígið. Aðrir leikmenn mega ekki blanda sér í málið.

Leikmaðurinn sem tapaði einvíginu verður bæði að taka upp kastbunkann sinn og kastbunka andstæðingsins, sem og öll spöldin í pottinum og láta þau á hvolf næst í flettibunkann sinn.

Spilið heldur svo áfram og sá sem tapaði einvíginu á næsta leik.

Stundum þegar sérstakt spjald kemur upp (sjá bls. 5), getur einvígi orðið á milli nokkurra leikmanna.

Sigurvegarinn er eins og áður sá sem er fyrstur til að ná trékeflinu. Í þessum tilvikum taka þeir sem töpuðu upp kastbunkann sinn, en sigurvegarinn skiptir eftir eigin höfði kastbunkanum sínum og pottinum á milli hinna.

Einvígi á sér stað þegar tvö spöld með sama tákni eru sýnileg. Passaðu þig! Sum spöldin virðast eins en eru í raun örlítið frábrugðin hvor öðru.

AÐ VINNA EINVÍGI SNÝST UM HRAÐA, EKKI UM STYRK!

Það er tilgangslaut að togast um keflið eins og apar þegar ágreiningur kemur upp um hver var fyrstur til að ná því. Sigurvegarinn er sá leikmaður sem er með flesta fingur á keflinu og ef það er jafnt þá vinnur leikmaðurinn sem er með höndina næðar á því. Ef keflið er óvart slegið af borðinu þá er hætt við einvígið og spilið heldur áfram.

MISTÖK

Trékeflið er heilagt og refsingu er beitt ef leikmenn gera mistök. Ef leikmaður grípur keflið en hefur rangt fyrir sér þarf hann auðmjúklega að taka upp kastbunka allra leikmanna ásamt spjöldunum í pottinum. Ef leikmaður fellir eða missir trékeflið gildir sama refsing.

SÉRSTÖK SPJÖLD:

Þegar ákveðin tegund spjalda kemur upp á ekki að heyja einvígi en gangur spilsins breytist.

ÖRVAR VISA INN: OLALA



Allir leikmenn eiga að reyna að grípa keflið. Sá sem nær keflinu setur kastbunkann sinn í pottinn og á næsta leik.

MARGLITADAR ÖRVAR: AYAYAY



Þegar þetta spjald kemur upp, þá gilda einungis litirnir á spjöldunum en ekki táknin sjálf. Áhrif spjaldsins hættir (þ.e. táknin verða aftur gild) þegar eitt af eftirtöldu á sér stað: keflið fellur, einvígi hefst eða annað sérstakt spjald kemur upp.

ÖRVAR VISA ÚT: WOPOPOP



Allir leikmenn fletta samtímis efsta spjaldinu í flettibunkanum sínum. Ef samskonar tákni koma upp þá hefst einvígi. Ef einvígi hefst ekki þá heldur sá leikmaður sem síðast átti leik áfram með spilið.

Athugið: Þegar allir fletta spjöldunum sínum samtímis er best að einhver telji upphátt „1, 2 og 3“.

SÉRSTAKAR AÐSTÆÐUR

Ef „örvar vísa út“ spjaldið er í borðinu og:

- annað „örvar vísa út“ spjald kemur upp, þá gildir það spjald nema heyja eigi einvígi á sama tíma,
- „örvar vísa inn“ spjald kemur upp og einvígi er háð á sama tíma, þá ákveður sá leikmaður sem nær keflinu hvort gildir: einvígið (ef leikmaðurinn háði það) eða sérstaka spjaldið,
- nokkur einvígi eru háð á sama tíma. Þá vinnur sá leikmaður sem nær trékeflinu sitt einvígi, en önnur einvígi falla niður.





LOK SPILSINS:

Þegar leikmaður flettir síðasta spjaldinu í flettibunkanum sínum þá heldur spilið áfram á venjulegan hátt. Leikmaðurinn hefur ekki unnið spilið fyrir en hann er búinn að losa sig við kastbunkann sinn með því að vinna einvígi.

Um leið og það gerist er hann krýndur sigurvegari og er tilnefndur höfðingi ættbálksins. Hinn mikli óviðjafnalegi spámaður getur nú baðað sig í óheftu oflofi hópsins! Valfrjáls regla: Spilið getur haldið áfram til að ákvarða virðingu leikmanna innan ættbálksins.

SÉRSTAKAR AÐSTÆÐUR:

- Ef síðasta spjaldið er „örvar vísa inn“ og leikmaður nær ekki keflinu þá verður hann að taka upp kastbunka allra leikmanna og setja neðst í flettibunkann sinn (í stað þess að sigurvegari einvígsins láti kastbunkann í pottinn). Spilið heldur áfram meðan leikmaðurinn, sem hafði sigurinn í hendi sér, tautar fornar Abouloubou bölbænicr.
- Ef síðasta spjaldið er „marglitaðar örvar“ þá gildir spjaldið ekki. Leikmaður verður að taka upp kastbunka allra leikmanna og spilið heldur áfram.
- Ef síðasta spjaldið er „örvar vísa út“ vinnur leikmaðurinn.

SPILÆ FYRIR ÞRJA LEIKMENN: „Marglitaðar örvar“ spjöldin eru fjarlægð úr spiliinu. Hinsvegar er spilað eins og „Marglitaðar örvar“ spjaldið hafi komið upp, ef spjöldin sem eru efst í kastbunkum allra þriggja leikmanna eru í sama lit.

SPILÆ FYRIR TVO LEIKMENN: Leikmenn spila með báðum höndum en úr stíthvorum bunkanum. Hendurnar teljast vera sjálfstæðar frá hvor annarri og hafa því hvorn sinn flettibunka! „Marglitaðar örvar“ spjöldin eru fjarlægð úr spiliinu og afgangurinn af spjöldunum er skipt í 4 jafna bunka.

Leikmenn spila til skiptist, en breyta um hönd í hverri umferð. Þetta er gert í eftirfarandi röð:

- hægri hönd fyrri leikmanns,
- hægri hönd seinni leikmanns,
- vinstri hönd fyrri leikmanns,
- vinstri hönd seinni leikmanns,

og svo framvegis...

Í einvígi má aðeins nota þær hendur sem stjórna þeim bunkum sem einvígið er háð um, til að ná í keflið og aðeins kastbunkunum frá þeim er safnað saman í kjölfarið.

Ef einvígi verður á milli beggja handa leikmanns má hann EKKI ná í keflið.

Ef „örvar vísa inn“ spjaldið kemur upp þá er best að nota höndina sem stjórna stærrri kastbunkanum til að gripa keflið. Vissulega er þetta hægara sagt en gert.

Spilið lýkur annað hvort þegar: báðir leikmenn hafa klárað annan bunkann sinn eða annar hvor leikmaðurinn nær að losa sig við báða bunkana sína.

Leikmenn telja þá afgangsspjöldin sín og sá vinnur sem á færri eftir.

Aðrar reglur haldast óbreyttar.

SPILÆ FYRIR EINN LEIKMANN: Finndu bongótrommur, safnaðu saman í ættbálk og kenndu þeim spili!

Ef þú hefur keypt eitthvað af viðbótunum við Jungle Speed og langar að endurupplifa friðinn og róna úr fyrri leikjum, þá getur þú flokkað ólík sett með því að nota litlu táknið í horni spjaldanna.



Táknin á spjöldunum úr grunnspiliinu

Þakkir

Skapað af spásmónum Thomas Vuarehex og Pierre Yakovenko
Útgefið af ASMODEE

18 rue Jacqueline AURIOL • Quartier Villaroy B.P. 40119 • 78041 Guyancourt Cedex • FRANCE

Útgefandi Nordic Games ehf. www.nordicgames.is

Heimsoftu heimasíðuna okkar: www.asmodee.com

Finndu Jungle Speed ættbálkin á: www.junglespeed.com

NORDIC
GAMES



ASMODEE