WYPRAWA DO DŻUNGLI

Autor gry: Piotr Siłka
Ilustracje: Maciej Szymanowicz

Gra dla 2-4 graczy w wieku 6-106 lat

ELEMENTY GRY

16 kart skarbów

16 kart mapy

27 żetonów punktów

znacznik gracza rozpoczynającego

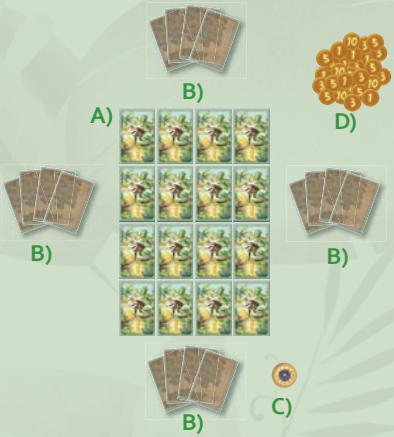
PRZYGOTOWANIE GRY

A) Potasujcie **16 kart skarbów** i ułóżcie je na środku stołu obrazkami do góry. Przyjrzyjcie się przez chwilę kartom, starając się zapamiętać jak najwięcej z nich. Następnie odwróćcie wszystkie karty na drugą stronę (obrazkami do dołu).

B) Potasujcie **karty mapy** i rozdajcie każdemu graczowi **po 4 karty**. W grze 2- i 3-osobowej pozostałe karty odłóżcie na bok, nie patrząc, co się na nich znajduje.

C) Najmłodszy gracz dostaje **znacznik gracza rozpoczynającego**.

D) **Żetony punktów** połóżcie z boku stołu.



CEL GRY

Gracze wyruszają na wyprawę do dżungli śladami starożytnej cywilizacji Majów. Gracze będą zdobywać punkty za odnalezione skarby. Wygra gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

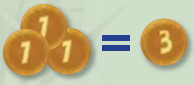
PRZEBIEG GRY

Gra trwa 4 rundy. W każdej rundzie gracze mają do dyspozycji 4 karty mapy. Rundę rozpoczyna gracz, który posiada znacznik gracza rozpoczynającego. Następnie gra przebiega w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze gracz wykonuje poniższe działania:

- Wykłada na stół wybraną przez siebie **kartę mapy** z tych trzymanych w ręku.
- Odwraca wybraną **kartę skarbu** leżącą na stole. Odwrócona karta skarbu zostaje na swoim miejscu do końca rundy.
- Gracz zdobywa punkty, jeżeli wyłożona karta mapy zgadza się z odwróconą kartą skarbu:
  - jeżeli **kolor i kształt** skarbu na kartach są takie same, gracz zdobywa **2 punkty**,
  - jeżeli **tylko kolor** jest taki sam, gracz zdobywa **1 punkt**,
  - jeżeli **tylko kształt** skarbu jest taki sam, gracz zdobywa **1 punkt**,
  - jeżeli kolor i kształt są inne, gracz w tej turze nie zdobywa punktów.

Po zdobyciu punktów gracz bierze odpowiednie **żetony punktów** i kładzie je przed sobą. W trakcie gry żetony punktów można wymieniać, na przykład:



Po wykonaniu powyższych działań tura gracza się kończy. Odwrócona przez gracza karta skarbu zostaje na swoim miejscu (obrazkiem do góry) do końca rundy. Do gry przystępuje kolejny gracz.

PRZYKŁADOWY PRZEBIEG GRY

Przemek

*W pierwszej turze Przemek wyłożył kartę mapy z niebieskim naszyjnikiem. Odwraca kartę skarbu, na której znajduje się niebieska maska. Przemek zdobywa **1 punkt**, gdyż na obu kartach skarb jest w takim samym kolorze.*

Krysia

*Tura Krysi. Wyłożyła kartę mapy z czerwoną figurką. Odwraca kartę skarbu, na której znajduje się czerwona figurka. Krysia zdobywa **2 punkty**, gdyż na obu kartach skarb jest w tym samym kolorze i kształcie.*

Patryk

*W kolejnej turze Patryk wyłożył kartę mapy z niebieską figurką. Odwraca kartę skarbu, na której znajduje się zielony naszyjnik. Patryk **nie zdobywa punktu**, gdyż na kartach kolor i kształt skarbów są różne.*

Koniec rundy

Runda kończy się, gdy wszyscy gracze wyłożą na stół wszystkie swoje **karty mapy**.

Nowa runda

Przed rozpoczęciem nowej rundy gracze przygotowują się podobnie jak na początku gry:

- Tasują **16 kart skarbów** i układają je na środku stołu obrazkami do góry. Przyglądają się przez chwilę kartom, starając się zapamiętać jak najwięcej z nich. Następnie odwracają wszystkie karty na drugą stronę (obrazkami do dołu).
- Tasują **16 kart mapy**. Rozdają każdemu graczowi po **4 karty**.
- Gracz posiadający **znacznik gracza rozpoczynającego** przekazuje go graczowi po swojej lewej stronie. Gracz ten rozpoczyna nową rundę.
- Zdobyte **żetony punktów** pozostają przed graczami do końca gry.

KONIEC GRY

Gra kończy się po **4 rundach**. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów.

W serii

★ DOBRA GRA W DOBREJ CENIE! ★

ukazały się gry:

NOWOŚĆ!

NOWOŚĆ!

NOWOŚĆ!

Autor gry: Piotr Siłka
Ilustracje: Maciej Szymanowicz

EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl

Wydawca: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

krainaplanszówek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek