

# JUNGLE PANIC



ans years  
años Jahre  
6-99



# JUNGLE PANIC

---

Zawartość:



x 42



x 21



x 3



x 1

# PL Zasady gry

# JUNGLE PANIC



6-99



2-4



10 min

**Panika w dżungli: hipopotamy, węże i gepardy zorganizowały bunt i zakłócają spokój. Pomóż przywrócić naturalną harmonię, tworząc odrębne strefy dla każdego gatunku.**

**Zawartość: 42 płytki, 21 kart zwierząt, 3 bonusowe karty, 1 kostka.**

**Pomysł:** W tej grze układance gracze wybierają płytki, aby budować strefy dedykowane tym samym gatunkom zwierząt. Kiedy gracz zbierze 6 tych samych zwierząt w jednej strefie, wygrywa kartę zwierząt. Pierwszy z graczy, który zdobędzie 3 takie same karty zwierząt, zdobywa bonusową kartę. Kto utworzy najwięcej stref?

**Cel gry:** Zdobyć jak najwięcej punktów przed końcem gry.

**Przygotowanie:** Potasuj 42 płytki i umieść je na środku stołu tak, aby były widoczne i dostępne dla wszystkich graczy.

Z boku ułóż 3 stosy kart „zwierząt”, posortowanych według zwierząt. Umieść 3 karty bonusowe obok odpowiadającym im płytkom. Połóż kostkę obok płytek.



płytki

karty zwierząt



karty bonusowe







## Jak grać:

Wszyscy gracze grają jednocześnie. Jedna runda jest rozgrywana w 3 krokach.

### 1. Wybieranie płytek

Najstarszy z graczy rzuca kostką. (Następnie gracze rzucają po kolei kostką w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara).

Wszyscy gracze jednocześnie wybierają płytki z środka stołu, kierując się wskazówkami wylosowanymi na kostce.

- Jeśli kostka pokazuje  lub  lub  gracze powinni wybrać płytkę która przedstawia to zwierzę.
- Jeśli kostka pokazuje  lub  lub  gracze powinni wybrać płytkę która nie przedstawia tego zwierzęcia.

Jeśli 2 graczy próbuje wziąć tę samą płytkę, wygrywa ten który jest szybszy!

Jeśli gracz nie jest w stanie wybrać płytki, ponieważ żadna nie pasuje do wskazówek widocznych na kostce, gracz nie zabiera żadnej płytki i opuszcza kolejkę.

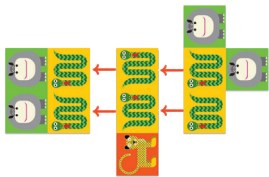
### 2. Układanie płytek

Następnie każdy z graczy układa swoją płytkę przed sobą, aby stworzyć pole gry.

Płytki powinny być ułożone obok siebie i stykać się wzdłuż jednego ze składowych kwadratów.

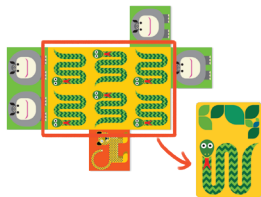
Nowa płytkę powinna być ułożona sąsiadująco do przynajmniej jednej wcześniej ułożonej.

Dwie płytki nie mogą na siebie nachodzić.



### 3. Jak wygrywać karty

Gdy gracz ułoży prostokąt 2x3 składający się z tych samych zwierząt, tworzy się odrębna strefa, za którą gracz może pobrać kartę zwierząt.



Pierwszy z graczy który zdobędzie 3 takie same karty zwierząt (po tym jak stworzy 3 odrębne strefy) wygrywa kartę bonusową przypisaną do tego zwierzęcia.

Jeśli kilku graczy próbuje wygrać tę samą kartę bonusową, wygrywa pierwszy gracz, który zbuduje swoją trzecią dedykowaną strefę i zdobędzie odpowiednią kartę zwierzęcia.



Następnie nowy gracz rzuca kostką i rozpoczyna nową rundę.

#### Koniec gry:

Gra kończy się, gdy wszystkie 3 bonusowe karty zostaną zdobyte LUB żaden z graczy nie może wybrać płytki ze środka stołu.

Punkty zliczane są następująco:

- **1 karta zwierząt = 1 punkt**
- **1 bonusowa karta = 1 punkt**

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej kart bonusowych.

# JUNGLE PANIC



DJ08577



3, rue des Grands Augustins  
75006 - Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)