

¿NADIE SUPERA TU COMBINACIÓN?

Si los demás jugadores no consiguen superar tu combinación, descártala al iniciar tu turno y juega cualquier otra combinación para iniciar una nueva ronda.

CARTAS DOBLES

Las cartas dobles pueden asumir uno de los 2 valores indicados, a elección de quien las juega.



Esta carta es un «3» o un «4», dependiendo de la elección del propietario



En esta combinación, el jugador ha decidido que la carta doble sea un «7»

MAZO VACÍO

Si el mazo se acaba, baraja las cartas de la pila de descarte y forma un nuevo mazo.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando a un jugador no le quedan cartas en la mano, gana la partida. Las partidas son rápidas, ¡y puedes jugar varias rondas seguidas! En ese caso, podéis acordar que el primer jugador en ganar 2 veces sea el vencedor.

6

¿ALGUNA PREGUNTA?

Cuando recojo una combinación que he superado, ¿puedo separar las cartas mientras las añado a mi mano?
Sí.

¿Puedo jugar una combinación con MÁS cartas Y que además tenga un valor superior?
Sí, ¡y en ocasiones es una gran idea!

¿Puedo apelar a la ley del Jungo sin añadir cartas de mi mano?
Sí, si la carta robada es superior que la combinación jugada previamente, puedes apelar a la ley del Jungo solo con la carta robada. Por ejemplo, hay un «5» en la mesa y tú robas un «7». Puedes gritar «¡JUNGO!» y jugar el «7» robado.

He recogido una combinación de un «3» y un «3/4». ¿La carta «3/4» sigue siendo un «3» durante el resto de la partida o se puede convertir en un «4»?

Una vez en tu mano, puede adoptar el valor que quieras: 3 o 4. Después podrías jugar una combinación de «4» + «3/4» + «4», por ejemplo.



DEVIR IBERIA S.L.
Via Augusta 153 Entl. 4
08021 - Barcelona

Diseño: Cocktail Games
Editor: Diego San Martín Pierron
Traducción: Ángel F. Bueno
Adaptación gráfica: Solange Saavedra I.



Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles
cocktailgames.com

RESUMEN DEL TURNO

1 Si hay una combinación en la mesa y es la que jugaste tú en tu último turno, descártala.

2 Realiza una de las siguientes acciones:

• Jugar una combinación de cartas:

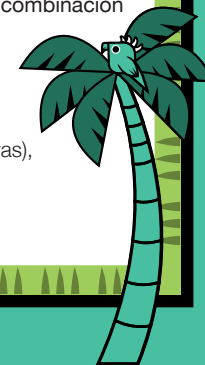
- del mismo valor,
- adyacente en tu mano,
- superior a la combinación de la mesa.

Después, coloca las cartas de la combinación «derrotada» o bien:

- en tu mano (donde quieras)
- o en el descarte.

• Roba 1 carta y:

- añádela a tu mano (donde quieras),
- o descártala,
- o apela a la ley del Jungo.



8

JUNGO

Un juego de **Toshiki Arai** ilustrado por **Laura Michaud**.
De 3 a 5 jugadores, a partir de los 10 años.

CONTENIDO

• 72 cartas



64 Cartas numeradas
(1 al 8, 8 de cada)



8 Cartas dobles
(1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 2 de cada)

• Este reglamento

OBJETIVO DEL JUEGO

Deshazte de todas tus cartas antes que tus oponentes.

¡ATENCIÓN! Durante el juego, AÑADIRÁS y QUITARÁS cartas de tu mano, pero **NUNCA** podrás reorganizar tus cartas (ni ordenarlas ni moverlas).

1

PREPARACIÓN

- 1 Baraja todas las cartas y repártelas boca abajo a cada jugador:

3 jugadores	10 cartas cada uno
4 y 5 jugadores	8 cartas cada uno

- 2 Cada jugador mira sus cartas, pero las guarda en secreto ante sus oponentes.

ATENCIÓN: ¡NO PUEDES CAMBIAR EL ORDEN DE LAS CARTAS EN TU MANO!

- 3 Con las cartas restantes, forma un mazo de cartas boca abajo en un lado de la mesa, al alcance de todos los jugadores.

- 4 Comienza el jugador que haya comido plátano más recientemente.

Preparación para 3 jugadores



2

CÓMO SE JUEGA

Los jugadores juegan por turno en sentido horario. En tu turno debes:

- o jugar una o más cartas **A**,
- o robar una carta **B**.

A Jugar una o más cartas

Juega una combinación de cartas (1 o más) de tu mano, colocándolas boca arriba en el centro de la mesa. Estas cartas deben:

- ser todas del mismo valor,
- estar adyacentes en tu mano,
- y, si hay una combinación en la mesa, la combinación que juegues debe ser superior:

→ O BIEN porque tiene **MÁS cartas** (al margen de su valor),

→ O BIEN porque tiene el mismo número de cartas, pero es de un valor **SUPERIOR**.



3

Si juegas una combinación superior, toma **TODAS** las cartas de la combinación «derrotada» y:

- O BIEN añádelas a tu mano (donde quieras, incluso ordenándolas en distinta posiciones),
- O descártalas en el descarte (el descarte es una pila de cartas boca arriba junto al mazo).

Ahora, la combinación que has jugado es la que tendrá que superar el siguiente jugador (el jugador a la izquierda).

La actual combinación es «dos cuatros». Lola la supera jugando su combinación de «dos setes» y tiene que decidir si quiere:



0

4

B Robar una carta

Si no puedes o no quieres jugar cartas de tu mano, roba una carta del mazo y:

- O BIEN añádelas a tu mano (donde quieras),
- O BIEN descártala,
- O BIEN apela a la **ley del Jungo** y juega una combinación con la carta recién robada. En este caso:

- 1 Coloca la carta robada delante de ti y grita «¡JUNGO!».
- 2 Si es necesario, añade más cartas de tu mano (adyacentes del mismo valor que la carta robada) para crear una combinación superior.

Valentín roba un «3» y puede:



0

5