

NESSUNO BATTE LA TUA COMBINAZIONE?

Se nessuno degli avversari riesce a battere la tua combinazione dopo un giro, scartala all'inizio del tuo turno e gioca una qualsiasi altra combinazione, poi il gioco prosegue.

CARTE DOPPIE

Le carte Doppie contano come una carta di uno dei 2 valori indicati, a tua scelta.



Questa carta è un "3" o un "4", in base a cosa scegli quando la giochi.



In questa combinazione, hai deciso che la carta Doppia è un "7".

MAZZO DI PESCA TERMINATO

Se il mazzo di pesca si esaurisce, mescola la pila degli scarti e forma un nuovo mazzo.

FINE DELLA PARTITA

Se non hai più carte in mano, hai vinto la partita! Le partite sono molto rapide, e puoi giocare anche più volte di fila. In questo caso, potresti accordarti con gli altri e decidere che il vincitore è il primo ad aggiudicarsi due partite.

6

DOMANDE?

Quando prendo le carte di una combinazione battuta e le aggiungo alla mia mano, posso separarle? Sì.

Posso giocare una combinazione che abbia PIÙ carte E SIA ANCHE di un valore più alto? Sì, e a volte è anche un'ottima idea!

Posso dichiarare JUNG0 anche senza aggiungere carte dalla mia mano?

Sì, se la carta che hai pescato è già più forte della combinazione sul tavolo, puoi dichiarare JUNG0 anche solo con quella. Ad esempio, se c'è un "5" sul tavolo e peschi un "7", puoi dichiarare JUNG0 e giocare solo il "7" pescato.

Ho preso una combinazione di un "3" e un "3/4". Il "3/4" resta un "3" per tutta la partita, o può diventare un "4"? Una volta nella tua mano, può assumere il valore che desideri: 3 oppure 4. Ad esempio, in un turno successivo potresti giocare una combinazione di "4"+"3/4"+"4".

7

IL TURNO IN BREVE

1 Se sul tavolo c'è una combinazione che hai giocato nel tuo turno precedente, scartala.

2 Esegui una di queste due azioni.

- **Gioca una combinazione di carte:**
 - dello stesso valore, **E ANCHE**
 - adiacenti nella tua mano, **E ANCHE**
 - più forte della combinazione sul tavolo.

Poi, metti le carte della combinazione che hai battuto:

- nella tua mano (dove vuoi); OPPURE
- nella pila degli scarti.

- **Pesca una carta, poi:**
 - aggiungila alla tua mano (dove vuoi); OPPURE
 - scartala; OPPURE
 - dichiara JUNG0 e giocala in una combinazione.



8

JUNG0

Un gioco di Toshiki Arai, illustrazioni di Laura Michaud
Per 3-5 giocatori, da 10 anni in su

CONTENUTO

• 72 carte



64 **carte Numero**
(da 1 a 8, 8 per tipo)



8 **carte Doppie**
(1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 2 per tipo)

• 1 regolamento

SCOPO DEL GIOCO

Liberarti di tutte le tue carte prima degli avversari.

ATTENZIONE! Durante il gioco potrai AGGIUNGERE o RIMUOVERE carte dalla tua mano, ma **non potrai MAI riordinare le tue carte** (quindi non potrai riorganizzarle né spostarle).

1

PREPARAZIONE

- Mischia tutte le carte, tenendole coperte, e distribuiscine un certo numero a ciascun giocatore, in base alla tabella qui sotto:

3 giocatori	10 carte a testa
4 o 5 giocatori	8 carte a testa

- Ogni giocatore guarda le proprie carte, senza mostrarle agli avversari.

ATTENZIONE: NON PUOI CAMBIARE L'ORDINE DELLE CARTE NELLA TUA MANO.

- Con le carte rimaste, forma un mazzo di pesca a faccia in giù, e mettilo sul tavolo, alla portata di tutti i giocatori. Lascia dello spazio accanto al mazzo per la pila degli scarti.

- Comincia il giocatore che più di recente ha mangiato una banana.

Preparazione per 3 giocatori



2

COME SI GIOCA

Si gioca a turno, in senso orario. Al tuo turno, scegli se:

- A** giocare una o più carte; oppure
- B** pescare una carta.

A Giocare una o più carte

Gioca dalla tua mano una combinazione di carte (1 o più carte), scoperte al centro del tavolo. Queste carte devono:

- avere tutte lo stesso valore; **E ANCHE**
- essere adiacenti nella tua mano; **E ANCHE**
- formare una combinazione più forte di quella sul tavolo (se presente).

Una combinazione è più forte della precedente/di quella sul tavolo se:

- è formata da **PIÙ carte** (indipendentemente dal loro valore); oppure
- è formata dallo stesso numero di carte, ma di valore **PIÙ ALTO**.

La combinazione da battere.



Questa combinazione è più forte, perché i "7" valgono più dei "4".



Questa combinazione è più forte, perché è formata da più carte (3 invece di 2).



3

Se giochi una combinazione più forte, prendi **TUTTE** le carte della combinazione che hai battuto e scegli se:

- aggiungerle alla tua mano (ovunque tu voglia, anche in posizioni non adiacenti); **OPPURE**
- scartarle nella pila degli scarti a faccia in su.

La combinazione che hai appena giocato diventa la combinazione da battere per il giocatore successivo (quello alla tua sinistra).



La combinazione attuale è "due 4".
Lisa la batte giocando "due 7", e sceglie se:



aggiungere i due 4 alla sua mano (dove vuole)

OPPURE



scartarli nella pila degli scarti

4

B Pescare una carta

Se non puoi o non vuoi giocare carte dalla mano, pesca una carta dal mazzo e scegli se:

- aggiungerla alla tua mano (in qualsiasi posizione); **OPPURE**
- scartarla nella pila degli scarti; **OPPURE**
- dichiarare JUNGLO e usare la carta appena pescata per giocare una combinazione di carte, che come di consueto deve battere quella sul tavolo. In quest'ultimo caso:

- Metti la carta davanti a te e dichiara ad alta voce "JUNGLO!".
- Se necessario, aggiungi carte dalla tua mano per creare una combinazione più forte. Le carte che aggiungi devono essere adiacenti fra loro e dello stesso valore della carta pescata.

Vincenzo pesca un "3" e sceglie se:



aggiungerlo alla sua mano

OPPURE



scartarlo nella pila degli scarti

OPPURE



dichiarare JUNGLO

5