

KOMBINACJA NIE DO PRZEBICIA?

Jeśli kombinacja danego gracza nie zostanie przebita przez pozostałych graczy, na początku swojej następnej tury ten gracz odrzuca karty z tej kombinacji i zagrywa dowolną kombinację, rozpoczynając nową rundę.

PODWÓJNE KARTY

Podwójne karty mogą przyjąć 1 z 2 wskazanych wartości w zależności od wyboru gracza.



Ta karta może mieć wartość „3” albo „4”.



Gracz zdecydował, że podwójna karta w tej kombinacji ma wartość „7”.

PUSTY STOS DOBIERANIA

Jeśli skończą się karty w stosie dobierania, należy przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć nowy stos dobierania.

KONIEC GRY

Gracz, który pozbędzie się wszystkich kart z ręki, wygrywa grę. Rozgrywki są szybkie, więc można rozegrać kilka partii z rzędu. W takim przypadku gracze mogą ustalić, że zwycięży gracz, który jako pierwszy wygra 2 rozgrywki.

6

Pytania?

Czy podczas dodawania przebitej kombinacji na rękę można rozdzielić karty z tej kombinacji i umieścić w różnych miejscach na ręce?
Tak.

Czy można zagrać kombinację, która ma więcej kart i są one o większej wartości?
Tak, czasami to świetna strategia!

Czy można powołać się na prawo Jungo bez dodawania kart z ręki?
Tak. Jeśli dobrana karta stanowi mocniejszą kombinację niż znajdująca się na stole, można powołać się na prawo Jungo i zagrać wyłącznie tę kartę. Na przykład, jeśli na stole leży karta o wartości „5”, a gracz dobierze kartę o wartości „7”, może powiedzieć „Jungo!” i zagrać dobraną kartę.

Została zagrana kombinacja złożona z kart „3” i „3/4”. Czy karta „3/4” utrzymuje wartość „3” do końca gry, czy może ona zostać zmieniona na „4”?

Gdy karta znajdzie się na ręce gracza, może przyjąć dowolną z tych 2 wartości: „3” albo „4”. Przykładowo, gracz może później użyć tej karty do zagrania kombinacji: „4” + „3/4” + „4”.

7

Skrócony opis tury

- 1 Jeśli na stole wciąż znajduje się kombinacja zagrana przez Ciebie w poprzedniej turze, odrzuć ją na stos kart odrzuconych.
- 2 Wykonaj 1 z 2 poniższych akcji:
 - Zagraj kombinację kart:
 - o tej samej wartości
 - **ORAZ** znajdujących się obok siebie na ręce,
 - **ORAZ** tworzących mocniejszą kombinację niż znajdująca się obecnie na stole.

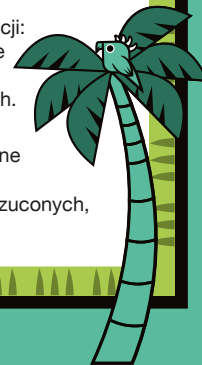
Następnie karty z przebitej kombinacji:
→ dodaj na swoją rękę (w dowolne miejsca)

ALBO → odrzuć na stos kart odrzuconych.

- Dobierz 1 kartę, a następnie:
→ dodaj tę kartę na rękę (w dowolne miejsce)

ALBO → odrzuć tę kartę na stos kart odrzuconych,

ALBO → powołaj się na prawo Jungo.



8



Autor: Toshiki Arao

Ilustracje: Laura Michaud

Od 3 do 5 graczy

Wiek 10+

Zawartość:

- 72 karty
- instrukcja.



64 karty z liczbami
(po 8 kart z liczbami od 1 do 8)



8 podwójnych kart
(po 2 karty z parami liczb:
1/2, 3/4, 5/6, 7/8)

Cel gry

Zwycięża gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart.

UWAGA! Podczas rozgrywki gracze będą DODAWAĆ karty na rękę i USUWAĆ je z ręki, ale **NIE MOGĄ** zmieniać ich kolejności na ręce.

1

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Należy potasować wszystkie karty i rozdać zakryte każdemu z graczy:

3 graczy	po 10 kart
4 i 5 graczy	po 8 kart

- Gracze mogą patrzeć na swoje karty na ręce, ale nie pokazują ich pozostałym graczom.

**UWAGA! KOLEJNOŚĆ KART NA RĘCE
NIE MOŻE ULEC ZMIANIE!**

- Z pozostałych kart należy utworzyć zakryty stos dobierania i umieścić w zasięgu wszystkich graczy.
- Rozpoczyna gracz, który ostatnio jadł banana.

Przykładowe przygotowanie dla 3 graczy



2

ROZGRYWKA

Gracze rozgrywają tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz musi:

- zagrać 1 albo więcej kart
- albo dobrać kartę.

A Zagranie kart

Gracz zagrywa kombinację kart (1 albo więcej) z ręki, kładąc je odkryte na środku stołu. Te karty muszą:

- być tej samej wartości
- ORAZ znajdować się obok siebie na ręce,
- ORAZ jeśli na stole znajduje się już kombinacja kart, zagrywana kombinacja musi być mocniejsza:

- kombinacja musi zawierać **WIĘCEJ** kart (ich wartość nie ma znaczenia)
- ALBO składać się z takiej samej liczby kart, ale o **WIĘKSZEJ** wartości.



3

Po zagraniu mocniejszej kombinacji gracz bierze **WSZYSTKIE** karty, z których składa się przebita kombinacja, i:

- dodaje je na swoją rękę (w dowolne miejsca, nawet różne)
- ALBO odrzuca je na stos kart odrzuconych. Stos kart odrzuconych znajduje się obok stosu dobierania i jest odkryty.

Zagrana kombinacja stanowi teraz kombinację do przebicia przez kolejnego gracza (gracza po lewej).

Aktualna kombinacja do przebicia to 2 karty o wartości „4”.
Kasia przebija tę kombinację poprzez zagranie kombinacji 2 kart o wartości „7”, a następnie wybiera 1 z 2 możliwości:



ALBO

4

B Dobranie karty

Jeśli gracz nie może albo nie chce zagrać kart z ręki, dobiera kartę ze stosu dobierania i:

- dodaje tę kartę na rękę (w dowolne miejsce)
- ALBO odrzuca tę kartę na stos kart odrzuconych,
- ALBO powołuje się na prawo Jungo i natychmiast zagrywa kombinację zawierającą właśnie dobraną kartę. W takim przypadku:

- Umieszcza dobraną kartę przed sobą i mówi „Jungo!”.
- Jeśli to konieczne, gracz dodaje kolejne karty z ręki (sąsiadujące karty o tej samej wartości co dobrana karta) w celu utworzenia mocniejszej kombinacji.

Marek dobrał „3” i wybiera 1 z 3 możliwości:



ALBO

5