

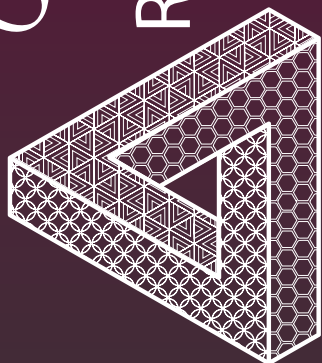
# Jungle

## REGOLE DEL GIOCO

MATERIALE DI GIOCO: 110 CARTE

6 CARTE TRUCCATE

GIOCATORI: 2-6



### BASTA CON LE REGOLE!

I GIOCHI NON SI CAPISCONO

LEGGENDO LE REGOLE:

MEGLIO CLICCARE SUL

VIDEO E INIZIARE SUBITO.

[WWW.JUNGLE-GAMES.CH](http://WWW.JUNGLE-GAMES.CH)



### FINE DEL TURNO & FINE DELLA PARTITA

Dopo aver bloccato un giocatore, tutti gli altri giocano un ultimo turno.

Quindi tutte le carte vengono scoperte e vengono conteggiate i punti.

Non appena un giocatore raggiunge il punteggio massimo stabilito, il gioco termina e il giocatore ha perso.

Vince il giocatore con il punteggio più basso.

**RILEGGERE LE REGOLE? LASCIA PERDERE!**  
**GUARDA IL NOSTRO VIDEO ONLINE E**  
**IMPARA GIOCANDO.**



Qui non c'è più nulla di interessante, a meno che non ti piacciono le scritte in piccolo.  
© 2025 Wasmer GmbH. Tutti i diritti riservati.  
Ideato da Alina & Martin Wasmer. Design di Julia Wasmer.

Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Pericolo di soffocamento dovuto alle piccole parti.  
Prodotto in Germania, Friedmann Print Data Solutions GmbH.  
Hauptstraße 105, 89343 Jettingen-Scheppach

**Congratulazioni, sei arrivato fin qui: ora puoi davvero giocare!**



# Jungle

Un gioco di carte tattico per 2-6 giocatori, in cui memoria, capacità di osservazione e tempismo sono fondamentali. Obiettivo: ottenere il minor numero di punti possibile e non perdere la visione d'insieme.

## DURATA DEL GIOCO

Una partita è composta da più turni e si gioca fino a quando un giocatore raggiunge il punteggio stabilito.

*15-30 minuti (partita fino a 30 punti)*

*25-40 minuti (partita fino a 50 punti)*

*30-45 minuti (partita fino a 70 punti)*

I punteggi da raggiungere sono liberamente selezionabili e servono solo come valore indicativo.

## OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo è quello di avere il minor numero possibile di punti nella propria mano coperta alla fine di un turno. Chi raggiunge un punteggio prestabilito (ad esempio 30, 50 o 70 punti) dopo diversi turni perde la partita.

**Vince il giocatore con il minor numero di punti.**

## SVILUPPO DEL GIOCO

- ▶ Occorre un blocco o un foglio di carta e una penna. Si nomina un giocatore che annota i punti di tutti i giocatori in ogni turno, in modo da poter proclamare un vincitore alla fine.
- ▶ Ogni giocatore riceve 4 carte e le posiziona coperte davanti a sé in una griglia 2x2.
- ▶ Le due carte in basso possono essere guardate e memorizzate. Le due in alto rimangono inizialmente nascoste.



Struttura delle schede in griglia 2x2

- ▶ Le carte rimanenti formano il mazzo da cui pescare al centro del tavolo. Accanto ad esso viene creato un mazzo degli scarti.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- ▶ Il mazziere inizia e pesca una carta dal mazzo. (Nel corso del gioco, un giocatore può anche decidere di pescare invece la carta in cima al mazzo degli scarti).
- ▶ Se viene pescata una carta dal mazzo, questa può:
  - ▶ scambiare con una propria carta (nota o sconosciuta) o
  - ▶ giocare immediatamente per sfruttarne la funzione.
- ▶ Se viene pescata la carta in cima al mazzo degli scarti, questa può essere utilizzata solo per sostituire un'altra carta, poiché le carte del mazzo degli scarti non hanno alcuna funzione.
- ▶ Quando il giocatore di turno ha terminato la sua mossa (scambiando una carta o utilizzando una funzione), è il turno del giocatore successivo in senso orario.

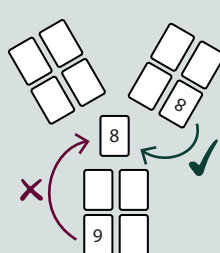
## TIPI DI CARTE & FUNZIONI

| Carta        | Funzione                                            | Punti |
|--------------|-----------------------------------------------------|-------|
| 1-4          | Nessuna funzione                                    | 1-4   |
| 5-7          | Visualizza la propria mappa                         | 5-7   |
| 8-10         | Visualizza la mappa di un altro giocatore           | 8-10  |
| 11-12        | Visualizza la carta di un altro giocatore + scambia | 11-12 |
| Jungle verde | Visualizza la carta di un altro giocatore + scambia | 13    |
| Jungle rossa | nessuna funzione, ma -3 punti                       | -3    |
| Joker        | Può essere qualsiasi cosa, tranne la giungla rossa. | 0     |

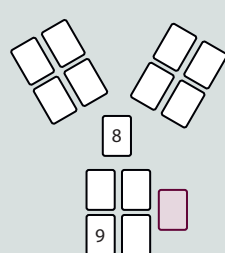
**Suggerimento: usa le carte cheat per non perdere di vista le funzioni durante il gioco.**

## REGOLE SPECIALI

- ▶ Quando una carta viene scartata nel mazzo degli scarti, tutti i giocatori che hanno la stessa carta nella propria mano possono scartarla a loro volta. Se si conosce una carta corrispondente nella mano di un altro giocatore, è possibile rubarla e scartarla, dando in cambio una propria carta a scelta: chi prima arriva, meglio alloggia!
- ▶ **Attenzione:** se durante il furto viene scoperta una carta sbagliata, il giocatore deve pescare una carta di penalità e aggiungerla coperta al proprio mazzo.



È possibile scartare carte uguali a quelle presenti nel mazzo degli scarti.



Chi sbaglia il lancio deve prendere una carta di penalità.

- ▶ Se un giocatore utilizza la funzione delle **carte 11, 12 o della giungla verde**, può guardare una carta di un altro giocatore e deve scambiare due carte a sua scelta. Il giocatore può scambiare la carta che ha guardato, ma può anche scambiare due carte sconosciute. Lo scambio di carte può avvenire con una propria carta, ma anche tra le carte di due altri giocatori, creando così un po' di caos!

Rendi il gioco più emozionante. Scambia semplicemente le carte come preferisci, indipendentemente dal loro valore.

- ▶ Il **jolly** può essere quasi tutto, tranne il rosso giungla. Se il jolly viene pescato dal mazzo e giocato, il giocatore può determinarne il valore (tra 1 e 12), utilizzarne la funzione e comunicarlo apertamente agli altri giocatori. **Importante:** come sempre, se un giocatore ha la stessa carta nella propria mano, può scartarla. Se il jolly viene aggiunto alla propria mano e scambiato con un'altra carta propria, si ottiene una carta con 0 punti.