

JUNGLE TAQUIN

Author Yann Dupont • Design Bex Parkin



6 *ans years*
años Jahre
-99

JOC DE DEXTERITATE
ȘI RAPIDITATE

JUNGLE TAQUIN



x2



x15



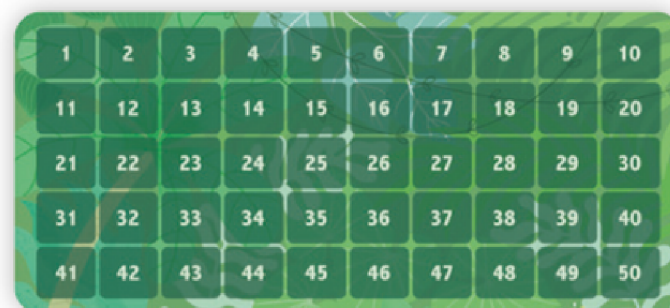
x15



x30



x2



x1



CONȚINUT: 2 table, 2 seturi de 15 piese de lemn, 1 tabel de marcaj, 2 dame și 2 seturi de 15 cărți de provocare.

CUM FUNCȚIONEAZĂ JOCUL: Jucătorii au table identice, cu aceleași piese. Se răstoarnă 2 cărți de provocare: provoacă jucătorii să-și învețe piesele în jurul tablei pentru a reproduce pozițiile afișate pe cărți. Jucătorii joacă în același timp și își glisează piesele în jurul tablelor. De îndată ce un jucător crede că a îndeplinit obiectivele stabilite, oprește jocul și se numără punctele jucătorilor.

SCOPUL JOCULUI: Fiți primul care înscrie 50 de puncte.

CONFIGURAREA JOCULUI: Fiecare jucător ia o tablă și 15 piese de lemn: 1 tigru, 3 maimuțe, 2 lemuri, 2 gheparzi, 3 frunze albastre și 4 frunze verzi per jucător. Așezați cele 15 piese la întâmplare pe fiecare tablă, lăsând câte un spațiu liber pe fiecare tablă.

Sortați cărțile de provocare după culoare, împărțindu-le în 2 grămezi. Amestecați grămezile și puneți-le, cu fața în jos, între jucători. Poziționați tabela de marcaj lângă grămezi și plasați cele 2 dame pe primul pătrat.



Cum se joacă:

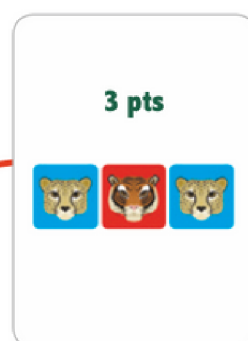
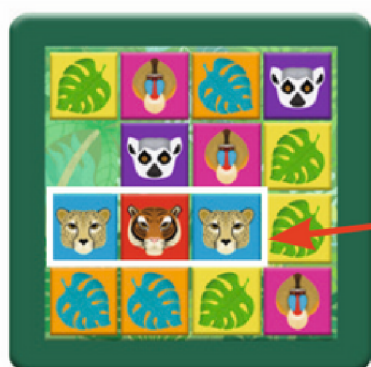
Cel mai în vârstă jucător întoarce o carte de provocare din fiecare pachet.

Cei doi jucători joacă în același timp.

Ei mută piesele de pe tablele lor respective prin alunecarea lor - pentru a încerca să reproducă configurația indicată pe cartonașul verde și/sau pe cartonașul albastru.

Cărțile verzi impun jucătorilor să recreeze anumite combinații de piese pe tablă. Cărțile albastre necesită ca piesele să fie poziționate în moduri specifice în raport cu alte piese. De îndată ce unul dintre jucători crede că a terminat, anunță finalul rundei numărând invers: „3,2,1... STOP”. Odată ce numărătoarea inversă s-a încheiat, jucătorii nu mai au voie să-și atingă tablele. Punctele sunt apoi numărate.

NUMĂRAREA PUNCTELOR: Pentru cărțile de provocare verzi: jucătorul înscrie numărul de puncte indicat pe card atunci când a replicat configurația țintă.



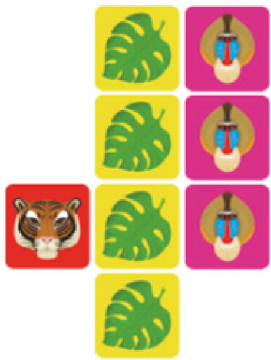
**Jucătorul marchează
3 puncte.**

Pentru cărțile de provocare albastre: jucătorul înscrie punctele afișate pe carte de fiecare dată când condițiile țintă stabilite în provocare au fost atinse pe tablă.



**Jucătorul marchează 4 x 1
punct sau 4 puncte.**

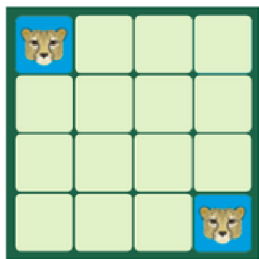
Jucătorii adună numărul de puncte marcate în timpul rundei și își mută piesele înainte pe tabela de marcaj cu numărul echivalent de pătrate. Apoi, începe o nouă rundă.



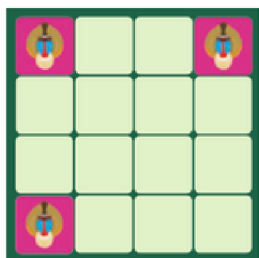
- > Poziționați cele 4 piese „frunze verzi” într-o linie orizontală sau verticală, apoi poziționați piesele „tigru” pe o parte și o linie de 3 piese „mămuță” pe cealaltă parte.



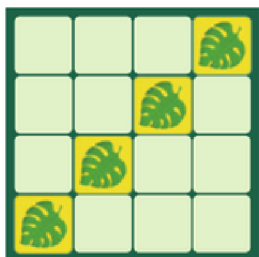
- > Înconjoară piesa „tigrul” cu 4 piese „frunze verzi”



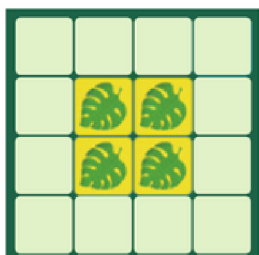
- > Poziționați cele 2 piese „ghepard” în 2 colțuri opuse ale tablei (stânga sus și dreapta jos, sau dreapta sus și stânga jos).



- > Poziționați cele 3 piese „mămuță” în 3 colțuri ale tablei (se acceptă orice colțuri).



- > Poziționați cele 4 piese „frunze verzi” într-o linie diagonală (se acceptă orice diagonală).

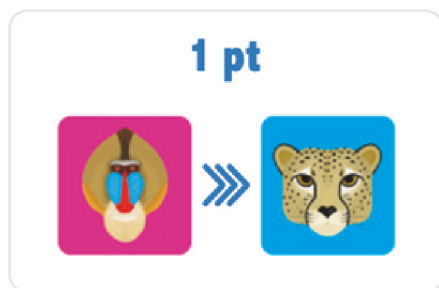


- > Poziționați cele 4 piese „frunze verzi” în centrul tablei.

Vă rugăm să rețineți:

- Jucătorii pot finaliza provocarea de pe cartonașul verde, provocarea de pe cartonașul albastru sau ambele provocări.
- Dacă un jucător nu reușește să finalizeze niciuna dintre provocări, nu câștigă niciun punct.
- Dacă se dovedește că jucătorul care a oprit jocul nu a reușit să finalizeze niciuna dintre provocări, acel jucător trebuie să își mute piesele înapoi cu un spațiu pe tabela de marcaj. Sfârșitul jocului: De îndată ce un jucător ajunge la careul „50” de pe tabela de marcaj, a câștigat jocul.

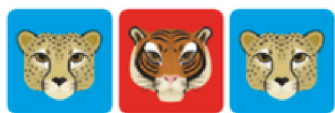
Cărți de provocare albastre: Cărțile de provocare albastre necesită ca anumite piese să fie poziționate în moduri specifice în raport cu alte piese. Piese trebuie să fie una lângă alta: sus, jos, stânga sau dreapta. Diagonalele nu sunt incluse.



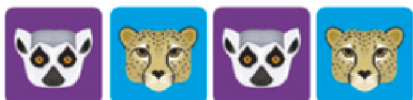
> Se înscrie 1 punct de fiecare dată când se află lângă o piesă „mămuță” o piesă „ghepard”.



Cărți de provocare verzi: Cărțile de provocare verzi impun jucătorilor să recreeze combinații specifice de piese pe tablă.



> Poziționați cele 3 piese într-o linie: direct alăturate una cu cealaltă, în această ordine, orizontal sau vertical.



> Poziționați cele 4 piese într-o linie: direct alăturate una cu cealaltă, în această ordine, orizontal sau vertical.



JUNGLE TAQUIN



DJ00800



3, rue des Grands Augustins
75006 – Paris – France
www.djeco.com



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile.
Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas
dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele.
Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.