

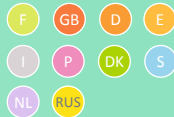
# JUNGLE TAQUIN

Author Yann Dupont • Design Bex Parkin



ans years  
años Jahre  
**6-99**

*Jeu de dextérité et de rapidité*  
*Game of dexterity and speed*  
*Geschicklichkeits- und Geschwindigkeitspiel*  
*Juego de destreza y rapidez*



# JUNGLE TAQUIN

ZAWARTOŚĆ:



x2



x15



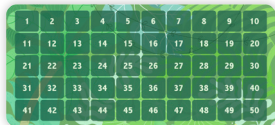
x15



x30



x2



x1

**Zawartość:** 2 plansze, 2 zestawy po 15 drewnianych płytek, 1 tablica wyników, 2 pionki, 2 zestawy po 15 kart wyzwania.

**Przebieg gry:** Gracze posiadają dwie identyczne plansze z tymi samymi płytkami. Należy odwrócić 2 karty wyzwania: zadanie polega na przesuwananiu swoich płytek po planszy w taki sposób, aby odtworzyć układ na karcie. Gracze grają jednocześnie, przesuwiają płytki tak jak w słynnej układance polegającej na przesuwaniu puzzli i układaniu obrazka, podczas gdy jedno pole zawsze pozostaje puste. Jeśli któryś z graczy uzna, że ukończył zadanie, zatrzymuje grę i podlicza punkty.

**Cel gry:** Być pierwszym z graczy, który zdobędzie 50 punktów.

**Przygotowanie do gry:** Każdy z graczy bierze planszę i 15 drewnianych płytek: 1 tygrysa, 3 małpki, 2 lemury, 2 gepardy, 3 niebieskie listki i 4 zielone listki. Następnie umieszcza 15 płytek w losowej kolejności na planszy, pozostawiając jedno pole puste. Posortujcie karty wyzwania według koloru, dzieląc je na 2 kupki. Potasujcie oba stosy i połóżcie je zakryte na 2 stosach pomiędzy graczami. Umieściecie tablicę z wynikami obok kupek z kartami i połóżcie 2 pionki na pierwszym kwadracie.



|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
|    | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 |

**Jak grać:** Najstarszy z graczy odwraca po jednej karcie wyzwania z każdej kupki.

Dwóch graczy gra jednocześnie.

Przesuwają swoje płytki tak jak w słynnej układance, gdzie należy przesuwać płytki pozostawiając jedno pole wolne. Gracze dążą do powielenia układu płytek z karty wyzwania: niebieskiej lub zielonej.

Zadanie na zielonych kartach polega na odtworzeniu określonych kombinacji na planszy. Zadanie na niebieskich kartach polega na ułożeniu płytek w określonych kombinacjach względem innych płytek. Gdy któryś z graczy ukończy zadanie, ogłasza koniec rundy odliczając "3, 2, 1...STOP!"

Po zakończeniu odliczania gracze nie mogą już dotykać swoich plansz. W tym momencie należy zliczyć punkty.

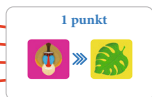
### Liczenie punktów:

- Zielona karta: gracz otrzymuje określoną liczbę punktów wskazaną na karcie, jeśli odtworzył wskazaną konfigurację.



**Gracz zdobywa 3 punkty.**

- Niebieska karta: gracz otrzymuje punkty wskazane na karcie za każdy wykonany specjalny układ płytek zaznaczony na karcie.



**Gracz otrzymuje 4 x 1 punkt lub 4 punkty.**

Gracze sumują zdobyte w danej rundzie punkty i przesuwają swoje pionki o identyczną liczbę pól na tablicy wyników. Czas na nową rundę.

**Uwaga:** - Gracze mogą ukończyć wyzwanie na zielonej lub niebieskiej karcie lub na obu.

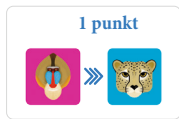
- jeśli gracz nie wykona zadania wskazanego na obu kartach, nie zdobywa żadnych punktów.
- jeśli okaże się, że gracz kończący rundę wykonał któreś zadanie źle, musi on przesunąć swój pionek o jedno pole do tyłu na tablicy wyników.

**Koniec gry:** wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze do pola 50 na tablicy wyników.

Autor gry: Yann Dupont.

### Niebieskie karty wyzwiań:

*Niebieskie karty wskazują odpowiednie ułożenie płytek względem innych, Płytki muszą się znajdować obok siebie: u góry, na dole, po lewej lub po prawej. Nie liczy się położenie po skosie.*



Gracz dostaje 1 punkt za każdym razem, gdy płytka małpki znajduje się obok płytki geparda.



### Zielone karty wyzwiań:

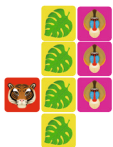
*Zielone karty wyzwiań wskazują jakie kombinacje płytek należy ułożyć na swojej planszy.*



Umieść 3 płytki w linii: bezpośrednio przylegające do siebie w tej kolejności, pionowo lub poziomo.



Umieść 4 płytki w linii: bezpośrednio przylegające do siebie w tej kolejności, pionowo lub poziomo.



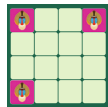
- > Ułóż 4 zielone liście w pionowej lub poziomej linii, następnie umieść płytkę z tygrysem po jednej stronie, a rząd 3 małpek po drugiej stronie.



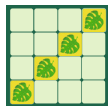
- > Otocz tygrysa 4 zielonymi listkami.



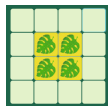
- > Umieść 2 płytki geparda w 2 przeciwległych rogach (górny lewy róg i dolny prawy lub górny prawy i dolny lewy).



- > Umieść 3 płytki małpki w 3 rogach (wszystkie są akceptowane).



- > Ułóż 4 zielone listki w skośnej linii (każdy skos jest akceptowany, nieważne w jaką stronę).



- > Ułóż 4 zielone listki na środku planszy.



# JUNGLE TAQUIN



DJ00800



3, rue des Grands Augustins  
75006 - Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)



FR  
**DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

## Uwaga! Małe elementy!