

Link do produktu: <https://www.moriongames.pl/jungle-speed-plaza-p-11690.html>

JUNGLE SPEED Plaża

Cena	79,90 zł.
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	612044
Producent	Rebel

Opis produktu

Jungle Speed to dynamiczna i emocjonująca gra planszowa, która sprawi, że Twój refleks zostanie wystawiony na próbę! Celem gry jest pozbycie się jak najszybciej wszystkich kart ze swojego stosu, reagując na zmieniające się warunki na planszy. Gracze rywalizują o wygraną kolejnych rund poprzez reakcję na odpowiednie symbole i kształty. Zabawa w Jungle Speed gwarantuje niezapomniane chwile pełne śmiechu i adrenaliny. Gra doskonale sprawdzi się zarówno podczas spotkań towarzyskich, jak i rodzinnych. Przekonaj się, czy masz wystarczająco szybkie ręce, by zwyciężyć.

Nowe wydanie bezkonkurencyjnej gry imprezowej, w której liczy się zręczność, spostrzegawczość i szybkość! Tutaj każdy stara się jak najszybciej pozbyć swoich kart - aby to zrobić, musi w odpowiednim momencie złapać totem. Jeśli się pomyli, albo w ogóle tego nie robi - będzie musiał wziąć karty od swoich przeciwników.

Ta wersja Jungle Speeda zostanie z nami jeszcze dłużej dzięki specjalnym, mocniejszym kartom. Są one wodoodporne, dzięki czemu możemy bawić się dosłownie w każdych warunkach: na plaży, w lesie, a nawet... w wodzie!

Dlaczego ta gra jest taka rewelacyjna?

Pozwala sięć zupełnie obcym ludziom przy stole i razem świetnie się bawić!

Nie wymaga żmudnego tłumaczenia zasad ani ich zapamiętywania. Wytycznych jest dosłownie kilka, trudno o którejś z nich zapomnieć. ;)

Jest idealna na imprezę, pod namiot i rodzinne spotkanie, gdzie trudno znaleźć wspólny mianownik dla osób o różnych upodobaniach i w różnym wieku.

Można grać przez trzy dni niemal non-stop i nie mieć dość! **SPRAWDZONE!**

Edycja Jungle Speed: Plaża to 64 plastikowe karty, którym niegroźne są deszcz, burza, rozlana lemoniada, czy tytułowa mieszanka piasku i wody. Stwarza to niezliczoną liczbę dodatkowych okazji do walki o tytuł wodza plemienia... albo chociaż do satysfakcjonującego pokonania znajomych.

Skrócone zasady:

Totem postaw na równej powierzchni, uczestnicy zabawy siadają dookoła.

Rozdaj wszystkie karty uczestnikom, jeśli karty podzielą się nierówno - trudno, sytuacja nie raz się jeszcze zmieni!

Nie zaglądamy w karty, każdy kładzie swój stosik przed sobą, zakryty.

Każdy z graczy, po kolei, kładzie jedną kartę na stole, rysunkiem do góry. Każdą kolejną odsłanianą kartę kładzie na swojej wcześniej odsłoniętej karcie.

W momencie gdy na stole pojawi się druga taka sama karta (kolory się nie liczą, tylko kształty), właściciele takich samych kart mają pojedynek i muszą czym prędzej złapać za totem! Ważne: łapią tylko osoby przed którymi leżą identyczne karty, a nie wszyscy!

Osoba, która przegrała pojedynek wkłada pod zakryty stosik swoje karty wyłożone i wyłożone karty przeciwnika.

Tak, że wygrany nie ma przed sobą żadnych odsłoniętych kart, tylko stosik zakrytych.

Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart - zarówno tych zakrytych jak i odkrytych!

Jeśli ktoś się pomyli łapiąc za totem, czyli myślał że ma pojedynek, ale tak naprawdę go nie miał, "wciąga" wszystkie odsłonięte karty wszystkich graczy! Więc uwaga na podobne, ale nie identyczne symbole!

Jeśli kilka osób na raz trzyma totem, wygrał ten, kto ma najwięcej palców na totemie, jeśli tutaj jest też remis, wygrywa osoba, która ma rękę najniżej na totemie.

Specjalne karty:

Pomarańczowe strzałki skierowane do środka - jak tylko ta karta zostanie położona, wszyscy na raz mają złapać za totem! Kto wygra, ten kładzie swoje odsłonięte karty pod totem - zgarnia je pierwsza osoba "wciągająca" karty z dowolnego powodu (pomyłki lub przegranego pojedynku).

Pomarańczowe strzałki skierowane na zewnątrz - pojawienie się tej karty oznacza, że wszyscy gracze na "trzy, cztery" odsłaniają po jednej nowej karcie i reagują zgodnie z tym, co się dzieje. Często zdarza się, że nagle 3 lub więcej osób ma pojedynek!

Białe strzałki czyli nowy, opcjonalny moduł, który działa identycznie jak pomarańczowe strzałki skierowane do wewnątrz. Po złapaniu totemu gracz rzuca nim na odległość około 10 metrów. Aby wygrać następny pojedynek będzie trzeba przebiec (lub przepłynąć) do totemu aby go złapać! Dodatkowe emocje gwarantowane!

Podstawowe informacje

Zawartość pudełka:

64 plastikowe karty

totem

woreczek

instrukcja