

# JUNGLE TRIP



Gra karciana ze zwierzętami  
dla 2-5 graczy od 5 lat  
Brad Ross

*Tropikalne żaby, nietoperze, kameleony i inne zwierzęta będzie można spotkać podczas karcianej podróży przez dżunglę. Kto najlepiej wybierze, w jakiej kolejności zagrywać karty i będzie miał najwięcej szczęścia w zdobywaniu lew słabymi kartami, zostanie zwycięzcą!*

## ZAWARTOŚĆ:

- 55 kart:



5 oznaczonych różnymi kolorami zestawów po 11 kart  
(po 2 karty z liczbami od 1 do 5 i jedna karta z liczbą 6)

- instrukcja

Dodatkowo do gry będzie potrzebny papier i coś do pisania.

## CEL GRY:

Celem gry jest osiągnięcie jako pierwszy 15 punktów, uzyskiwanych poprzez sprytne zagrywanie kart i zdobywanie lew.



## PRZYGOTOWANIE GRY:

- Każdy gracz otrzymuje zestaw 11 kart, które bierze do ręki.
- Jeden z graczy (albo osoba dorosła) prowadzi zapis punktów za zdobywane lewy.

## PRZEBIEG GRY:

Gra składa się z wielu rund. Wszyscy gracze jednocześnie wybierają z ręki po jednej karcie i kładą wybrane karty na stole, obrazkami do dołu. Gdy wszyscy gracze położą karty na stole, jednocześnie odwracają karty i przesuwają na środek stołu. Sprawdza się teraz, kto zdobył lewę.

- Jeżeli każdy z graczy wyłożył kartę z inną liczbą, lewę zdobywa ten, czyja karta miała najwyższą liczbę.

### **Przykład A – gra trzech graczy:**

*Sebastian zdobywa lewę, ponieważ wyłożył kartę z najwyższą liczbą.*



- Jeżeli zagrane zostaną dwie (lub więcej) karty z taką samą liczbą, karty te się znoszą i nie są brane pod uwagę przy ustalaniu zdobywcy lewy. Lewę zdobywa gracz, który zagrał najwyższą kartę z pojedynczą liczbą. W rzadkim przypadku, gdy nie ma żadnej pojedynczej liczby, karty odwraca się i zostawia na środku stołu. Otrzyma je gracz, który wygra następną lewę i wtedy zdobywa dwie (albo więcej) lewy (pod warunkiem, że nie jest to ostatnia lewa w rundzie – wówczas nikt jej nie otrzyma).

**Przykład B – gra trzech graczy:**

Anna i Sebastian zagraли karty z liczbą 5. Karty te się znoszą i lewę zdobywa Klemens, który zagrał kartę z liczbą 1.



**Przykład C – gra czterech graczy:**

Karty zagrane przez Annę i Sebastiana znoszą się. Najwyższą kartą jest więc 3 zagrana przez Klemensa i to on zdobywa lewę.



**Przykład D – gra czterech graczy:**

Nikt nie zdobywa lewy, ponieważ wszystkie karty znoszą się. Karty odwraca się i zostawia na środku stołu. Gracz, który zdobędzie następną lewę, zabiera wszystkie 8 kart i zyskuje dwie lewy.



Gracz, który zdobędzie lewę, zabiera karty i kładzie je przed sobą na stole obrazkami do dołu. **Wskazówka:** każdą lewę należy położyć osobno – łatwiej będzie wtedy policzyć na koniec rundy, ile zdobyło się lew.

Gra przebiega w ten sposób do momentu, gdy gracze zagrają wszystkie karty z ręki. Następuje wtedy koniec rundy i graczom zapisuje się po jednym punkcie za każdą zdobytą lewę.

Następnie karty rozdziela się kolorami, każdy gracz otrzymuje zestaw 11 kart i rozpoczyna się następna runda.

## ZAKOŃCZENIE GRY:

Gra kończy się, gdy na końcu rundy jeden lub kilku graczy osiągnie co najmniej 15 punktów. Gracz, który ma najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą. Gdy jest remis, rozgrywa się następną rundę (rundy) aż do wyłonienia zwycięzcy.

## WARIANT ZAKOŃCZENIA GRY:

Można uzgodnić, że gra się nie do 15, ale do 20 lub więcej punktów. Rozgrywka trwa wtedy dłużej.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:  
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15,  
05-500 Piaseczno  
[www.piatnik.pl](http://www.piatnik.pl)



*Polecamy **Tik Tak Bum Junior!**  
Szybka, zabawna i edukacyjna gra od  
5 lat, świetnie ćwicząca kreatywność,  
spontaniczność i słownictwo.*

**Grafika:** Fiore GmbH, [www.fiore-gmbh.de](http://www.fiore-gmbh.de)

Uwaga! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy.  
Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte.  
Niebezpieczeństwo uduszenia. Zachowaj adres.

**Polub nas**  
[www.facebook.com/ PiatnikPolska](https://www.facebook.com/PiatnikPolska)

