

Puzzlogra

DZUNGLA



INSTRUKCJA

ELEMENTY GRY

- plansza
- 40 płytek zwierząt
- 5 płytek specjalnych
- 3 płytki puste



PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Planszę rozłóżcie na środku stołu. Przedstawia ona dżunglę nocą (40 pól, na których układane będą płytki zwierząt). Wokół planszy biegnie **tor punktów** przecięty w 3 miejscach **lianami**.
- B** Weźcie **po 1 pionku** i połóżcie obok pola startowego (z ważką na liściu). Pozostałe pionki odłóżcie do pudełka.
- C** Płytki zwierząt oraz **płytki specjalne** zakryjcie i wszystkie razem dokładnie wymieszajcie. Następnie rozłóżcie je **pod planszą** (rewersami do góry).

Przed pierwszą rozgrywką **puste płytki** odłóżcie do pudełka. Przed kolejnymi rozgrywkami możecie przygotować własne płytki specjalne! Narysujcie na nich wymyślone przez siebie działania.

Przed nową rozgrywką dołączcie je do pozostałych płytek.

Będzie nam miło, jeśli swoimi płytkami specjalnymi pochwalicie się na naszym profilu: [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia).

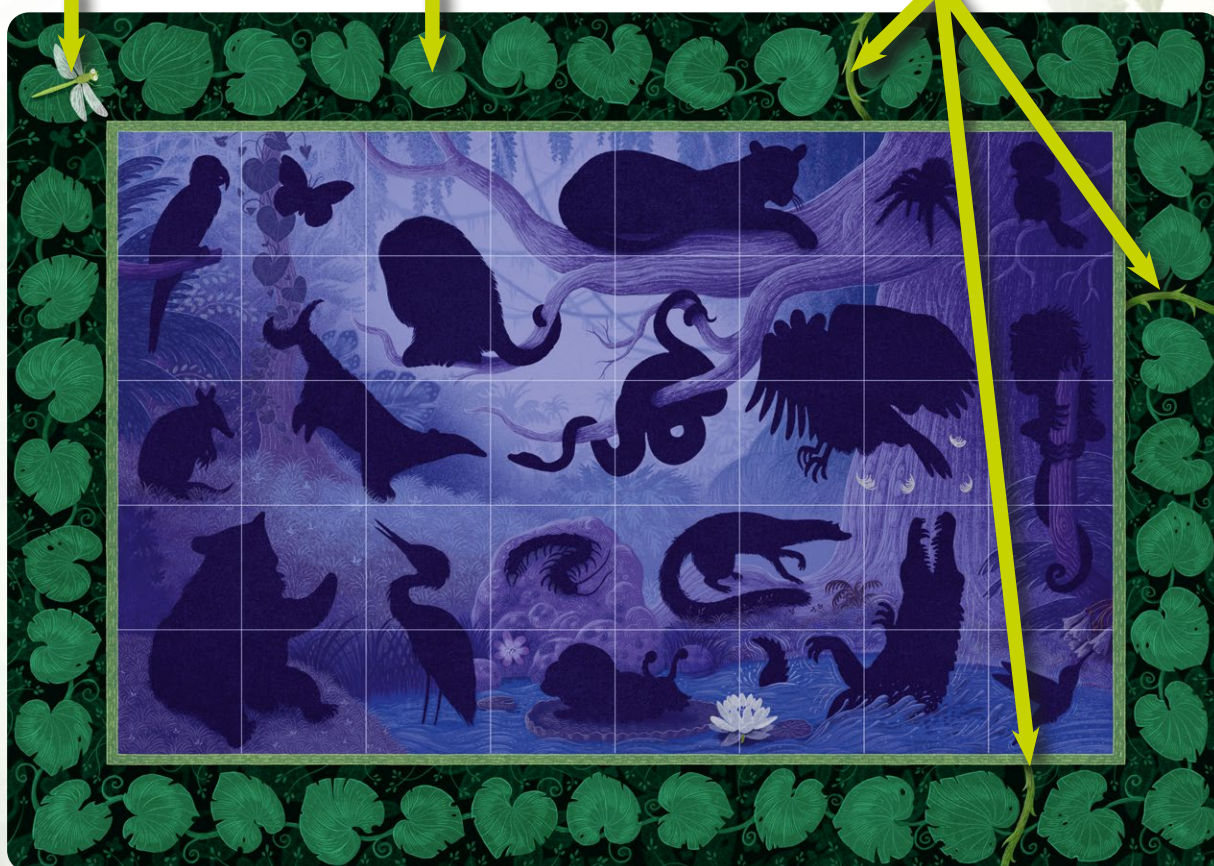


pole startowe

tor punktów

liany

A



C



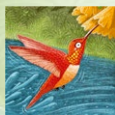
CEL GRY

Amazońska dżungla pogrążona w ciemnościach budzi się do życia. Promienie słoneczne sięgają coraz wyżej, ujawniając kolejnych mieszkańców dżungli.

Podczas gry będziecie umieszczać płytki zwierząt na planszy – **od dołu do góry**. Gdy słońce oświetli **całe zwierzę**, czyli gdy graczowi uda się stworzyć kompletny wizerunek zwierzęcia, **zdobywa punkty!**

Z im większej liczby płytek składa się zwierzę, tym więcej punktów gracz za nie otrzymuje.

Wygra osoba, która na koniec gry zdobędzie najwięcej punktów.



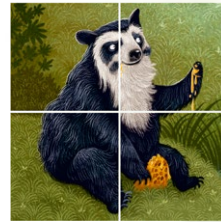
1 punkt



2 punkty



3 punkty



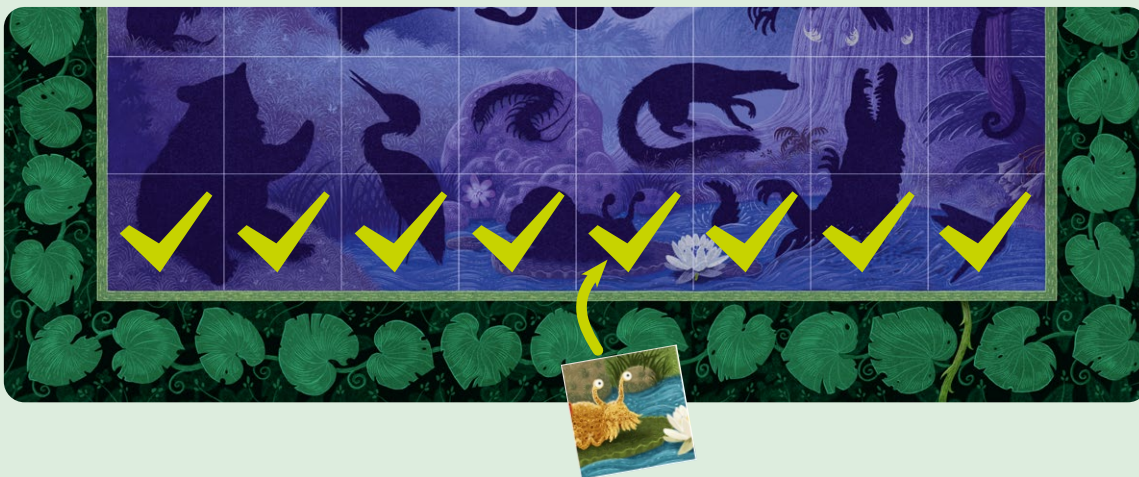
4 punkty

ZASADY UMIESZCZANIA PŁYTEK NA PLANSZY

Zanim przejdziemy do dalszej części instrukcji, poznajcie podstawową zasadę umieszczania płytek na planszy: **od dołu do góry**.

- A** Na początku gry na planszę można położyć płytkę **pasującą do najniższej części dżungli**. Na przykład tę z fragmentem ślimaka.
- B** W dalszej części gry płytki można kłaść również **bezpośrednio nad płytkami leżącymi już na planszy**.

A



B

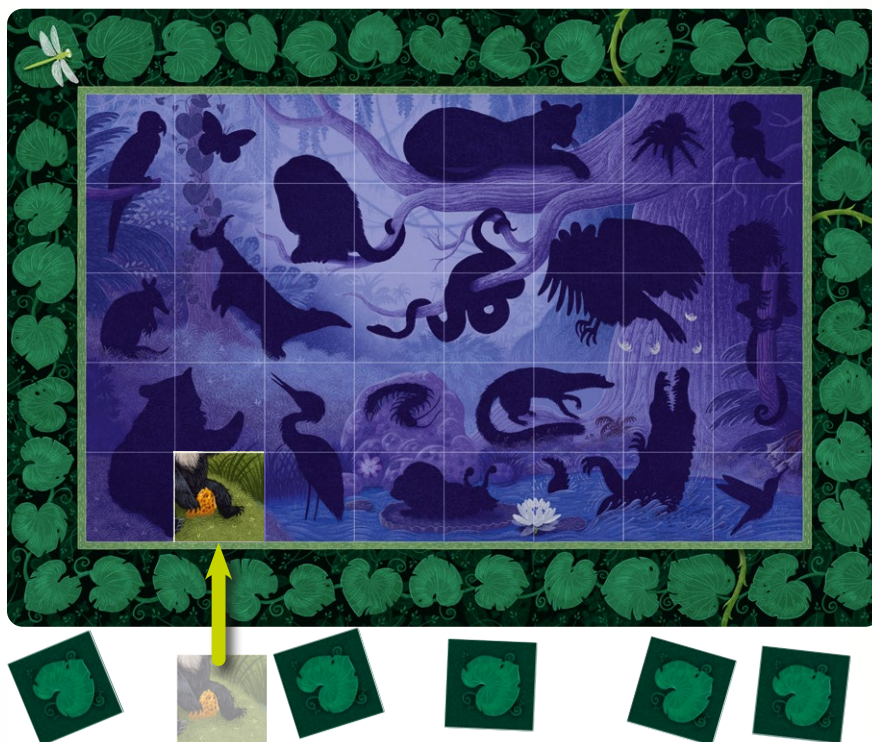


PRZEBIEG GRY

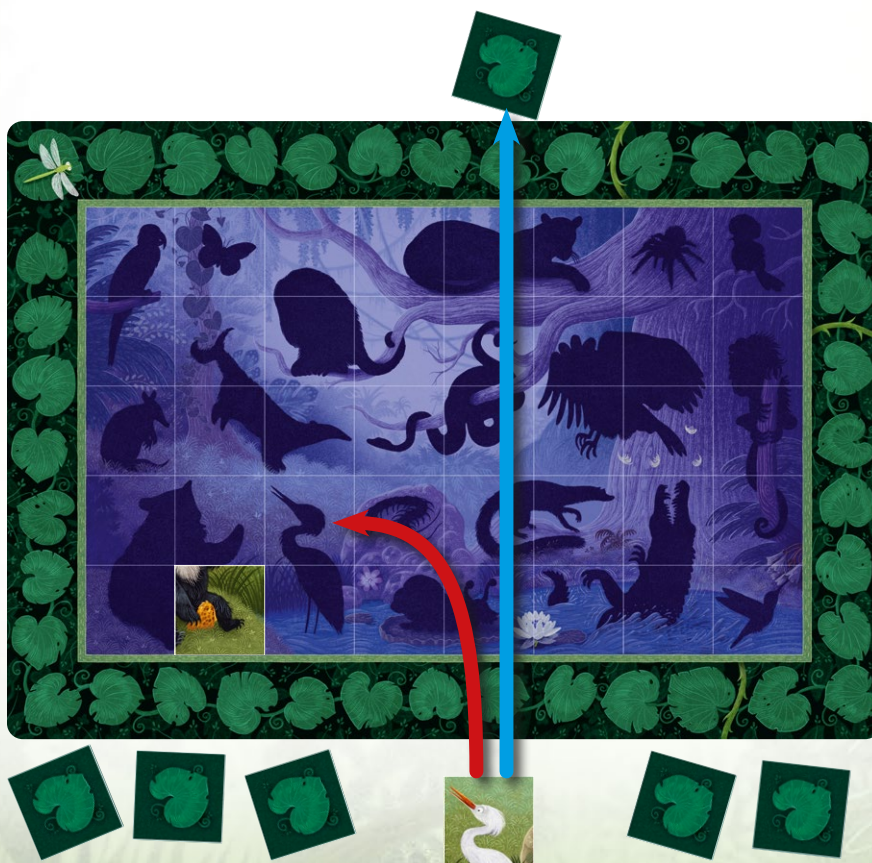
Rozpoczyna gracz, który ostatnio był w lesie (lub gracz najmłodszy), a następnie swoje tury rozgrywają kolejne osoby, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze gracz **odkrywa 1 płytkę i pokazuje ją wszystkim graczom:**

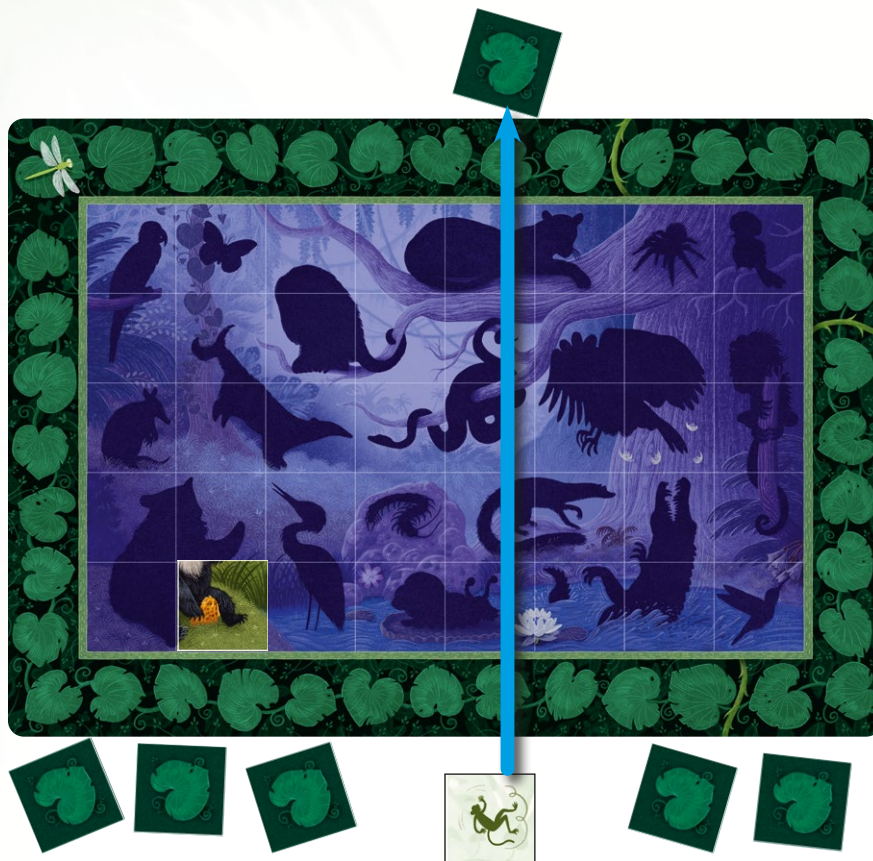
- Jeśli gracz odkrył **płytkę zwierzęcia**, którą może umieścić na planszy, robi to. Następnie odkrywa kolejną płytkę.



- Jeśli gracz odkrył **płytkę zwierzęcia**, której **nie może** umieścić na planszy, **odkłada ją nad planszę** (rewerssem do góry). **Tura gracza się kończy.**

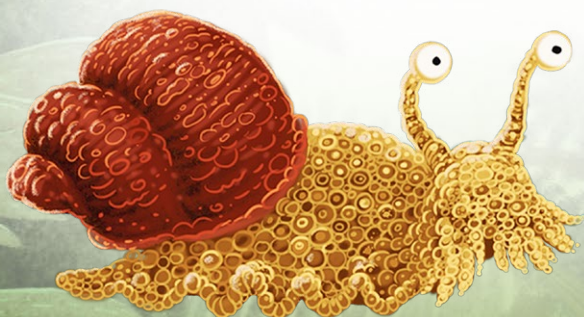


- Jeśli gracz odkrył **plytkę specjalną**, wykonuje przedstawione na niej działanie (jeśli jest w stanie) i **odkłada ją nad planszę** (rewersiem do góry). Opis plytek specjalnych znajduje się w dalszej części instrukcji.



Pozostałe zasady:

- W swojej turze możecie odkrywać nie tylko płytki leżące pod planszą, lecz także te nad planszą. Starajcie się więc pamiętać, co jest na płytkach odkładanych nad planszą.
- Pamiętajcie, że odkryta płytka – niezależnie od tego, czy leżała pod planszą, czy nad nią – musi trafić:
 - na planszę (jeśli można ją na niej umieścić)
 - albo
 - nad planszę (jeśli nie można jej na niej umieścić lub jest to płytka specjalna).**Odkrytej płytki nigdy nie odkładamy pod planszę!**
- Jeśli nad planszą odkryliście płytkę zwierzęcia, której nie można umieścić na planszy, musicie odłożyć ją w to samo miejsce.
- Jeśli nad planszą odkryliście płytkę specjalną, musicie odłożyć ją w inne miejsce (ale wciąż nad planszą).

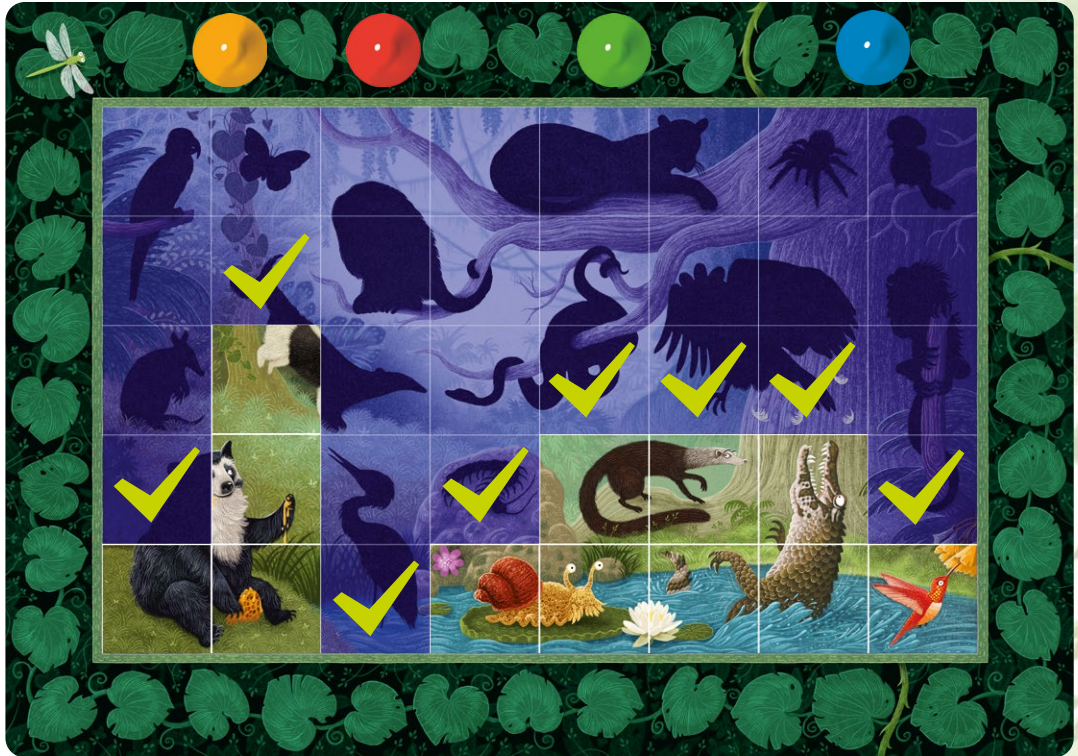


Podsumowanie zasad:

- 3 Jeśli odkryjecie płytkę leżącą nad planszą, musicie ją potożyć na planszy (jeśli można ją tam umieścić) albo odłożyć nad planszę:
- płytkę zwierząt w to samo miejsce,
 - płytkę specjalną w inne miejsce.



- 2 Znak ✓ wskazuje miejsca, gdzie można potożyć płytki zwierząt.



- 1 Jeśli odkryjecie płytkę leżącą pod planszą, musicie ją potożyć na planszy (jeżeli można ją tam umieścić) albo odłożyć nad planszę.

UKOŃCZONE ZWIERZĘTA

Po dołożeniu płytki tworzącej całe zwierzę gracz przesuwa swój pionek o tyle pól do przodu, z ilu płytek składa się to zwierzę. **Tura gracza kończy się.**

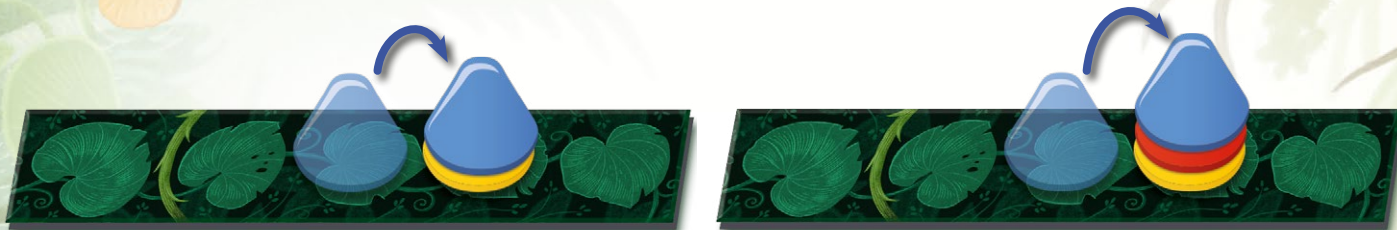


=

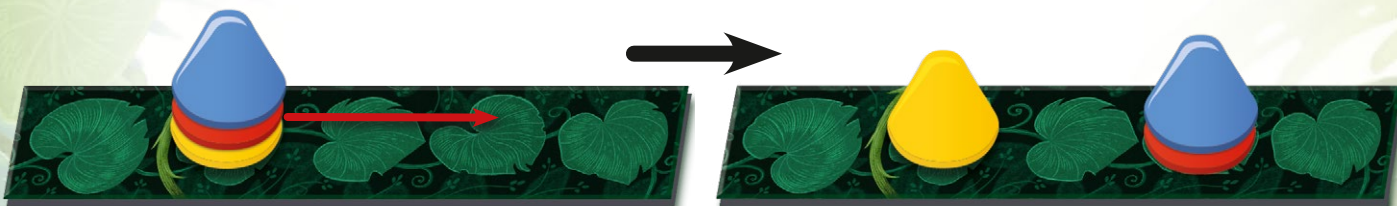


PORUSZANIE PIONKÓW

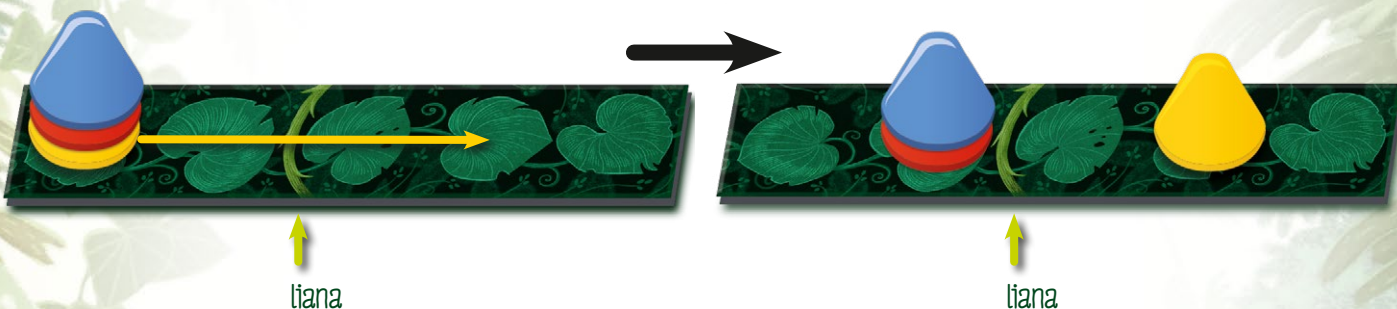
Gdy pionek zatrzyma się na polu, na którym jest inny pionek (lub kilka pionków), wskakuje na górę.



Przesuwając pionek, na którym jest inny pionek (lub kilka pionków), gracz przesuwa je wszystkie razem.



Liany zrzucają wszystkie pionki przesuwane na innym pionku! Zrzucone pionki zatrzymują się przed lianą. Pionek znajdujący się na dole kontuuje swój ruch.



PŁYTKI SPECJALNE



Pajęczyna

A fu! Pora na przerwę. **Tvoja tura się kończy.**

Płytkę *Pajęczyna* zakryj i odłóż w inne miejsce (nad planszą).



Skok

Hopsa! Jeśli twój pionek jest **ostatni na torze punktów** (i nie ma na sobie innych pionków), **wskocz nim na najbliższy pionek znajdujący się przed nim!** **Tvoja tura się kończy.**

Płytkę *Skok* zakryj i odłóż w inne miejsce (nad planszą).



Czterolistna koniczyna

Masz szczęście! **Odkryj inną płytkę** i **kontynuuj swoją turę.**

Płytkę *Czterolistna koniczyna* zakryj i odłóż w inne miejsce (nad planszą).



Poślizg!

Uwaga, ślisko! **Cofnij swój pionek o 1 pole** na torze punktów (wraz z innymi pionkami, jeśli się na nim znajdują). **Tvoja tura się kończy.**

Płytkę *Poślizg!* zakryj i odłóż w inne miejsce (nad planszą).

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy cała plansza zostanie wypełniona płytkami. Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej punktów (jej pionek znajduje się najdalej na torze punktów). W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

WARIANT KRÓTSZY (polecamy młodszym graczom)

W celu skrócenia czasu gry i ułatwienia rozgrywki przed rozpoczęciem gry możecie wprowadzić jedną lub kilka z poniższych modyfikacji:

- A** Rozłóżcie na planszy wszystkie płytki w pierwszej kolumnie z lewej strony.
- B** Rozłóżcie na planszy wszystkie zwierzęta składające się z 1 płytki.
- C** Usuńcie z gry część albo wszystkie płytki specjalne.



WARIANT BARDZIEJ SKOCZNY

W wariantcie tym zmianie ulega zasada działania płytki specjalnej **Skok**. Gdy ją odkryjecie, wasz pionek wskakuje na pionek znajdujący się przed nim. Nie musicie być na ostatnim miejscu na torze punktów, aby wykonać skok.



Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • [f /NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [@nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apełeczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2021 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



©2021 Drei Hasen
in der Abendsonne GmbH

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basatyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Michał Zwierzyński, Jakub Mann
Marketing: Patrycja Jaworska, Karolina Burna
Korekta: Zuzanna Laskowska
Projekt graficzny i DTP: Cezary Szulc