

Dovednosti opic

Jungle Boogie nabízí i pokročilou variantu hry. Obrátíte-li všechny žetony jednoho nebo více druhů opic (volba druhů záleží jen na vás), získáte přístup k jejich zvláštním dovednostem. Doporučujeme však neotáčet žádnou žetony více než dvou druhů.



Gorila

Namísto některé akce ze 2. fáze tahu (skok, polechtání, viskání) můžete vzít opici, která s gorilou sousedí, a přesunout ji až o 2 políčka vodorovným či svislým směrem od gorily. Narazíte-li při tom do jiné opice, NEDOCHÁZÍ k přeskočení vši.



Orangutan

Při provedení akce skok mohou z orangutana namísto jedné přeskočit 2 vši.



Lemur

Nemáte-li na lemurovi žádnou královnu, můžete na něm v libovolném okamžiku svého tahu vyměnit 3 vlastní dělnice za 1 královnu.



Chápan

Při provádění akce polechtání může chápan přeskočit jednu opici, jež s ním vodorovně či svisle sousedí, a pokračovat v dalším pohybu.



Mandríl

Není-li na mandrillovi žádná královna, můžete na něj během fáze rozmnožování přiložit 2 dělnice namísto 1.



Tamarín

Můžete využít zvláštní dovednosti kterékoli opice, jež vodorovně či svisle sousedí s tamarínem. V jednom tahu tedy můžete využít i více zvláštních schopností, musíte ale dodržet počet fází – 1 rozmnožování a 1 pohyb.



Boj do poslední vši

Jedná se o další volitelné pravidlo. Při odstraňování vši z opic nevracíme vši hráčům, ale vyřazujeme je ze hry. Vítězí hráč, jehož vši zůstanou na opicích jako poslední. Také při této variantě hry je možné využívat zvláštní dovednosti opic.



JUNGLE BOOGIE je jiný název hry ITCHY MONKEY



vážený zákazníku,

kompletování našich her věnujeme zvláštní péči. Pokud přesto ve vašem balení některá součást hry chybí (za což se velmi omlouváme), můžete reklamaci vyřídit e-mailem na adrese info@pygmalino.cz. V e-mailu prosím uveďte své jméno, příjmení, přesnou adresu včetně PSČ a název chybějícího prvku hry.

Chcete-li od nás dostávat newsletter s informacemi o našich novinkách, pošlete prosím e-mail s takovýmto požadavkem a svým jménem a příjmením na adresu info@pygmalino.cz.

www.granna.cz www.pygmalino.cz

© Granna 2019. Všechna práva vyhrazena. Vyrobeno v Polsku.
© Black Box Adventure 2019
Výhradní zastoupení GRANNA pro Česko:
Pygmalino, s. r. o. Lípová 1131, 737 01 Český Těšín



JUNGLE BOOGIE



Allan Kirkeby



Maarten De Schrijver



GRANNA
EXPERT

Obsah krabičky

29 žetonů opic



80 figurek dělnic



12 figurek královen



oboustranná hrací plocha

5 žetonů banánů



Příprava hry

2 Každý hráč si zvolí svou barvu a v té si vezme 20 figurek dělnic (nízké figurky) a 3 figurky královen (vysoké figurky).

3 Žetony opic rozložíme po hrací ploše základní stranou (bez vyobrazení dovednosti) nahoru tak, aby každý žeton ležel vždy na políčku s květem stejné barvy.

Tamaríny můžeme použít namísto kterékoli jiné opice kromě gorily.

5 Ostatní hráči pak v pořadí podle směru pohybu hodinových ručiček také postupně pokládají své 3 figurky (1 královnu a 2 dělnice). POZOR! Hráči mohou umístit své figurky pouze na opici, na níž ještě žádné vši NEJSOU a která NELEŽÍ ve vodorovné nebo svislé řadě, na jejíž první opici už jsou nějaké vši.

1 Hrací plochu položíme doprostřed stolu. Vybereme stranu, která odpovídá počtu hráčů.

4 Hráč, který dokáže nejlépe napodobit opičí křik, se stane zahajujícím hráčem a může na jeden libovolný žeton opice umístit své figurky: 1 královnu a 2 dělnice.

6 Jako první je na tahu zahajující hráč, tedy ten, který jako první umístit své figurky.

Cíl hry

V *Jungle Boogie* řídí hráči své vši tak, aby založili kolonie na odpovídajícím počtu opic. V každém tahu hráč buď přesune jednu ze svých vsí, nebo polechtá opici, aby začala skákat. Jestliže taková opice narazí do jiné, může na ni nechat přeskočit libovolný počet svých vsí. Ale pozor! Hlídejte si své kolonie, aby vám je někdo nevyvískal...

Vyhraje ten, kdo jako první vytvoří kolonii skládající se alespoň ze 3 dělnic na:

- 3 gorilách (3 červených žetonech opic) nebo
- 4 opicích stejného druhu (4 žetonech stejné barvy), nebo
- 5 pěti různých druhů opic (5 žetonech různých barev).

Průběh hry

Hráči provádějí tahy, které se skládají ze dvou fází. Nejprve přijde na řadu **rozmnožování** vsí, poté jejich **pohyb**.

V kterémkoli okamžiku svého tahu může hráč vyměnit svých 6 dělnic, nacházejících se na jedné opici, za 1 královnu.

Fáze 1 Rozmnožování

Hráč si zvolí opici, na které je už **alespoň jedna jeho veš**. Na ni přiloží příslušný počet vsí (má-li jich dostatečnou zásobu) podle vzorce $1 + \text{počet královen na dané opici}$.

- Přiložte 1 veš, jsou-li na opici **jen dělnice** ($1 + 0 = 1$).
- Přiložte 2 vši, je-li na opici **1 královna** ($1 + 1 = 2$).
- Přiložte 3 vši, jsou-li na opici **2 královny** ($1 + 2 = 3$).
- Přiložte 4 vši, jsou-li na opici **3 královny** ($1 + 3 = 4$).

Počet vsí na jedné opici není omezen.

Nemá-li hráč na začátku svého tahu na hrací ploše žádnou veš, může ve fázi rozmnožování na libovolnou **neobsazenou** opici položit 2 dělnice.

Fáze 2 pohyb



Hráč si zvolí jednu z těchto akcí:

Skok

Přeskočte 1 libovolnou veš (dělnici nebo královnou) na vodorovně nebo svisle sousedící opici.

Chcete-li přeskočit na opici, na níž už jsou vši soupeře, musíte vyrovnat nebo převýšit jejich souhrnnou sílu. Jestliže sílu vyrovnáte, vrátí se všechny vši z opice (tedy vaše i soupeřovy) ke svým hráčům. Jestliže sílu převýšíte, odstraníte pouze všechny soupeřovy vši a vrátíte mu je do jeho zásoby.

Dělnice mají sílu 1, královny mají sílu 2.

Polechtání

Vyberte si opici, na níž máte alespoň jednu veš. Polechtaná opice se může přesouvat o libovolný počet polí (vodorovně nebo svisle, ale pouze jedním směrem), dokud nedoskáče na okraj plochy nebo nenarazí do jiné opice.

Při nárazu do jiné opice se můžete rozhodnout, jaký počet vsí na ni necháte přeskočit (žádnou, několik, nebo všechny).

Jestliže už na opici jsou vši někoho ze soupeřů, musíte opět vyrovnat nebo převýšit jejich souhrnnou sílu (stále platí, že **dělnice mají sílu 1, královny sílu 2**).

Jestliže sílu vyrovnáte, vrátí se všechny vši z opice (tedy vaše i soupeřovy) ke svým hráčům. Jestliže sílu převýšíte, odstraníte pouze všechny soupeřovy vši a vrátíte mu je do jeho zásoby.

Viskání

Zvolte si žeton s opicí, na níž je alespoň 5 dělnic některého ze soupeřů. Odstraňte z této opice **všechny** vši (včetně královen) a vraťte je soupeři.

Konec hry

Hra končí, když kterýkoli hráč splní jednu ze tří podmínek pro vítězství, tedy že vytvoří kolonii skládající se **alespoň ze 3 dělnic** na:

- 3 gorilách** (3 červených žetonech opic)
- 4 opicích stejného druhu** (4 žetonech stejné barvy)
- 5 pěti různých druhů opic** (5 žetonech různých barev)

POZOR! Královna se jako součást kolonie nepočítá!