

SCHEDA GIOCO:

JUNGLE HOME



7+



2-6



15'

Idea di gioco: *Jungle Home* è un gioco d'azione che coinvolge la velocità e la prontezza dei giocatori nel riconoscere pattern specifici, una "variante" del classico gioco "Jungle Speed".

Occorrente: tutte le carte Arredamento e Stanza e un oggetto (chiamato "totem") che può essere afferrato facilmente dal centro del tavolo da tutti i giocatori (es.: una bottiglietta d'acqua da mezzo litro).

Scopo del gioco: Essere il primo a liberarsi di tutte le proprie carte reagendo correttamente a determinati stimoli.

Preparazione: Mescolare bene tutte le carte insieme e distribuirne un numero uguale a ciascun giocatore fino a esaurire tutto il mazzo. Mettere in mezzo al tavolo il "totem".

Come si gioca: Ogni giocatore tiene le proprie carte coperte di fronte a sé. Un giocatore alla volta pesca la carta più sotto del proprio mazzo e la piazza davanti al proprio mazzo coperto, formando un altro mazzo di carte chiamato di scarti (nel turno successivo colloca la nuova carta appena girata in cima alla carta precedente nella propria pila degli scarti). Il giocatore successivo fa la stessa cosa. I giocatori devono usare una sola mano per girare le loro carte. L'altra mano non deve mai essere usata, se non per tenere il proprio mazzo. Le carte devono essere girate in direzione degli altri giocatori. Si continua così fino a quando:

due carte di due giocatori diversi mostrano un oggetto "simile" (ovvero le carte con l'oggetto che ha la stessa funzione, ma con stile diverso, uno più tradizionale e uno più moderno); i giocatori devono cercare di afferrare il "totem" al centro del tavolo. Il giocatore più veloce a afferrare il "totem" può dare le proprie carte scartate fino a quel momento all'altro giocatore che non ha afferrato in tempo il "totem"; continua il gioco pescando una nuova carta dal proprio mazzo. Se un giocatore afferra erroneamente il "totem" quando le carte non corrispondono, deve prendere tutte le carte dello scarto

esce una carta Stanza con il nome della stanza: tutti i giocatori devono tentare di afferrare il "totem". Chi vince colloca la sua Pila degli Scarti nel Piatto centrale sotto il "totem" e poi fa ripartire il gioco.

esce una carta Stanza con la figura/immagine: tutti i giocatori simultaneamente girano la prima carta del loro Mazzo. Se ci sono oggetti "simili", inizia immediatamente un duello. Se non si verifica alcun duello, il giocatore che ha rivelato la carta Stanza con l'immagine fa ripartire il gioco e gira un'altra carta. Consiglio: Per essere sicuri che tutti scoprano contemporaneamente la loro carta, qualcuno dovrebbe contare "uno, due, tre"

Fine della partita: Il gioco continua finché un giocatore si libera di tutte le sue carte. Questo giocatore è il vincitore.