

Panică în junglă (Jungle panic) – joc de logică, Cod DJ08577

Vârsta recomandată 6-99 ani. Pentru 2-4 jucători.

Este mare agitație în junglă, hipopotamii, șerpii și maimuțele cheetah aleargă peste tot. Ajuțați la restabilirea ordinii și a armoniei din natură, creând zone dedicate fiecărui animal.

Conține: 42 piese polyomino, 21 cărți cu animale, 2 cărți bonus, un zar.

Concept: jocul presupune așezarea plăcilor polyomino, astfel încât jucătorii să construiască zone specifice animalelor. La fiecare 6 piese aranjate corect (alăturat), jucătorii câștigă un animal. Primul jucător care are 3 animale de același fel, câștigă o carte bonus.

Reguli de joc

Piesele polyomino se amestecă și se pun în teanc, la îndemâna tuturor jucătorilor, în centrul mesei; cărțile cu animale se grupează separat și lângă se pun și cărțile bonus corespunzătoare.

Toți jucătorii joacă în același timp, o tură având 3 etape:

1. Luarea pieselor polyomino. Cel mai mare jucător dă cu zarul și apoi următorii, în sensul acelor de ceasornic; fiecare ia o piesă în funcție de aruncarea cu zarul: dacă zarul arată unul din cele 3 animale, jucătorii iau din teancul respectiv o piesă corespunzătoare (un șarpe, un hipopotam sau o maimuțică); dacă zarul arată un animal tăiat, jucătorii nu au voie să ia animalul respectiv. Dacă 2 jucători au dreptul să ia aceeași piesă, cel mai rapid jucător câștigă piesa animal. Dacă un jucător nu mai are ce piesă să ia de jos, pentru că niciuna nu se potrivește aruncării sale cu zarul, la această etapă nu câștigă/face nimic.
2. Poziționarea pieselor polyomino. Jucătorii își folosesc piesele polyomino pe care le au ca să formeze o zonă alcătuită din minim 6 părți potrivite unuia dintre cele 3 animale. Piesele trebuie așezate una lângă alta, atingând cu o zonă similară, de-a lungul, una din părțile plăcilor așezate anterior pe parcursul jocului. O piesă polyomino trebuie să fie plasată adiacent cu cel puțin o piesă plasată anterior. Două piese nu se pot suprapune.
3. Câștigarea animalelor. De îndată ce un jucător creează o zonă dreptunghiulară de 2 x 3 animale identice cu piesele polyomino așezate, are un areal dedicat aceluși animal și câștigă un șarpe, un hipopotam sau o maimuțică.

Primul jucător care a câștigat 3 animale de același fel (adică a creat 3 zone distincte dedicate), câștigă cartea bonus pentru acel animal. Dacă mai mulți jucători încearcă să câștige aceeași carte bonus, primul jucător care formează a treia zonă dedicată, primește cartea bonus.

Este apoi rândul următorului jucător care aruncă zarul și începe o nouă rundă a jocului.

Sfârșitul jocului: Jocul se termină când toate cele 3 cărți bonus au fost câștigate SAU niciunul dintre jucători nu poate lua o nouă piesă polyomino din centrul mesei.

Punctele sunt apoi numărate (1 piesă animal = 1 punct, 1 carte bonus = 1 punct). Jucătorul cu cel mai mare scor câștigă jocul. În caz de egalitate, jucătorul cu cele mai multe cărți bonus este câștigătorul.

Un joc de Flavien Dauphin.