

JUNGLANJI

• COSA SERVE PER GIOCARE:

1 tabellone, 4 pedine, 1 Shere Khan, 1 clessidra, 1 dado 8 facce numerato, 4 dadi 8 facce salvataggio, 30 carte pericolo.

COME SI GIOCA:

1. Il lupo che lancia l'idea di giocare a junglanji inizia per primo e poi si procede in senso orario.
2. Al vostro turno: tirate il dado numerato e muovete la pedina del numero di caselle corrispondente al numero uscito, vince chi arriva per primo alla rupe del consiglio.
3. State attenti ci sono 4 tipi di caselle:
 - **CASELLA VUOTA:** pescate una carta pericolo dal mazzo che deve stare sempre coperto. Sulla carta c'è un disegno che corrisponde a un disegno uguale sul dado salvataggio. Girate la clessidra e urlate "via" e tutti i giocatori tirano contemporaneamente il proprio dado salvataggio fino a quando compare su tutti i dadi il simbolo sulla carta pericolo o a scadenza del tempo.
Se tirando il dado tutti riescono a trovare l'abbinamento alla carta pericolo voi state fermi e i gli altri giocatori avanzano del numero di caselle corrispondenti al numero sulla carta pericolo.
Se allo scadere del tempo anche solo un giocatore non riesce nell'abbinamento, dovete tornare indietro del numero di caselle indicate dalla carta pericolo.
Il simbolo della clessidra sul dado salvataggio è un "jolly" e vale come un abbinamento.
 - **CASELLA ATTENDI UN 5 O UN 8:** siete bloccati qui, l'unica cosa che può salvarvi è un 5 o un 8 tirati da un altro giocatore. Inizia il

giocatore alla vostra sinistra, se ottiene un 5 o un 8 siete salvi e rimanete dove siete, se non ottiene un 5 o un 8 dovete tornare indietro di una casella e il giocatore successivo dovrà tentare di salvarvi tirando nuovamente in dado. Dovrete tornare indietro di una casella per ogni dado andato a vuoto fino a che uscirà un 5 o un 8 e a quel punto il vostro turno finirà (il vostro turno finirà anche nel caso torniate alla casella di partenza).

- **CASELLE GIUNGLA:** sono quelle caselle all'interno dei cerchi. Se finite su una di queste caselle pescate una carta pericolo e dopo averla mostrata agli altri giocatori gridate "via" e girate la clessidra.

In questo caso tutti i giocatori tirano il dado salvataggio fino a quando l'immagine di tutti i dadi si abbinano all'immagine sulla carta o fino a quando il tempo sarà scaduto.

Se riuscite a salvarvi, tutti i giocatori fanno avanzare la propria pedina per il numero di caselle corrispondenti al numero sulla carta pericolo.

Se il tempo finisce prima che tutti i giocatori abbiano trovato l'immagine corrispondente alla carta pescata, la sfida continua e dovete pescare un'altra carta fino a quando non riuscirete a salvarvi.

- **CASELLA SHERE KHAN:** se vi fermate su questa casella potete posizionare Shere Khan davanti alla pedina di un altro giocatore che terrorizzato non potrà muoversi fino a quando:

. O un altro giocatore si ferma su una casella Shere Khan e decide di spostarlo.

. O il giocatore terrorizzato, durante il suo turno regolare, tira il dado numerato e ottiene un numero PARI. Shere Khan tornerà nella sua tana e il giocatore potrà avanzare per il numero di caselle corrispondenti al numero ottenuto tirando il dado. Se il numero fosse dispari, il giocatore rimane bloccato dove si trova e seguirà le indicazioni di quella casella.

4. **IMPORTANTE**

Ogni volta che un salvataggio fallisce, (sia su una casella vuota sia in una casella giungla) la carta pericolo deve essere posizionato sulla griglia delle tane fredde. State molto attenti perché se riempite la griglia di carte prima che un giocatore riesca a salire sulla rupe del consiglio, **PERDONO TUTTI!!!**

In questo caso avete la scusa perfetta per ricominciare a giocare.

5. IL VINCITORE

Il primo giocatore a raggiungere la rupe del consiglio deve **ULULARE** per vincere il gioco. La pedina deve atterrare esattamente sull'ultima casella. Potrete farlo tirando il dado numerato durante il vostro turno, oppure durante il turno di un altro giocatore per una mossa da carta pericolo. Se il numero uscito col lancio del dado o quello indicato sulla carta pericolo fosse più alto rispetto al numero di caselle che vi separano dall'arrivo, non vi muovete e seguite le istruzioni della casella su cui vi trovate.

Come avete visto non vi abbiamo fornito tutto il necessario per giocare, con il materiale che riuscite a trovare a casa e la vostra fantasia dovete costruire 4 pedine, Shere Khan l'avete già costruito e se non l'avete ancora fatto adesso avete un motivo in più per farlo.

Se non avete un clessidra in casa potete usare un timer.

Mi raccomando il gioco non può rimanere in bianco e nero quindi tirate fuori i colori e...

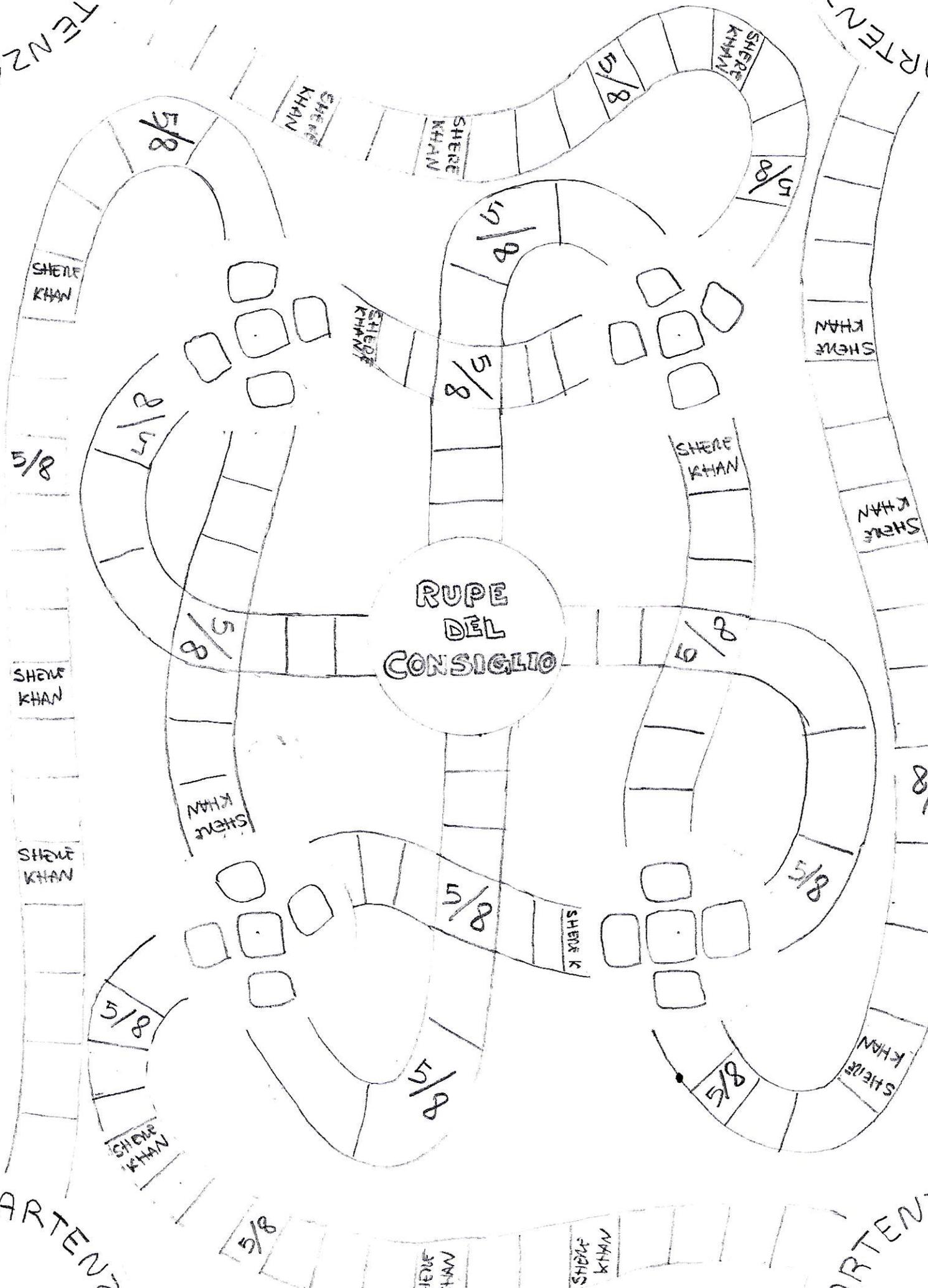
...BUON DIVERTIMENTO!!!

P.S.

Adesso avete tutti lo stesso gioco per cui con l'aiuto della tecnologia potreste giocare la stessa partita restando ognuno a casa vostra e sfidarvi a distanza.

PARTENZA

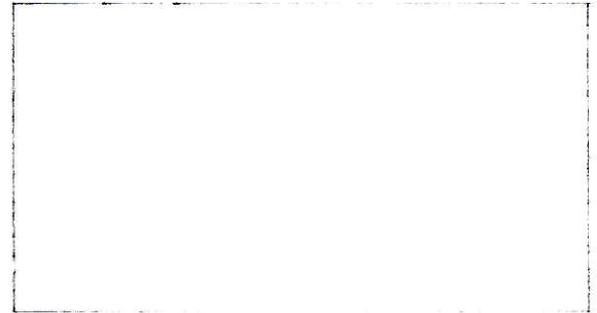
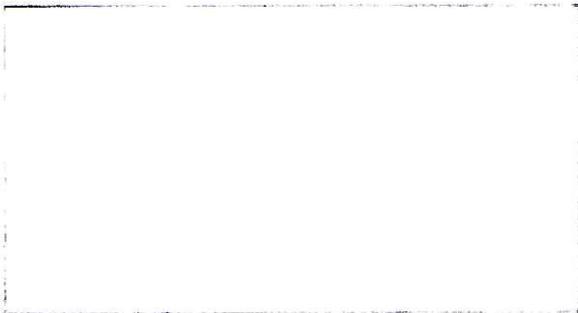
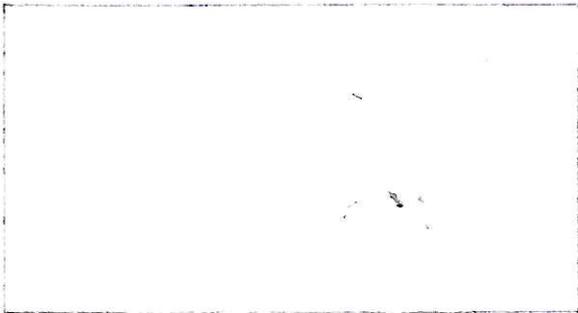
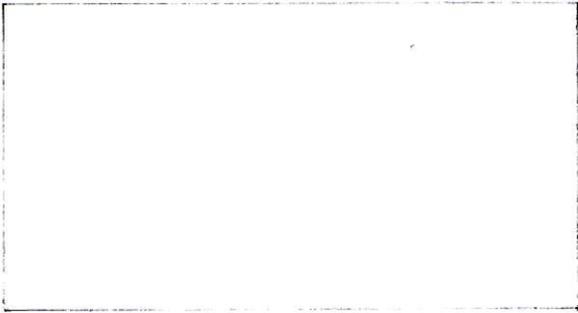
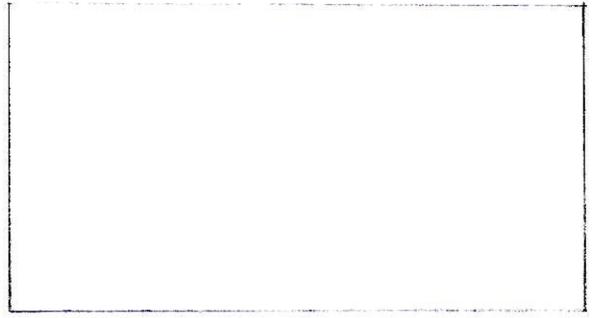
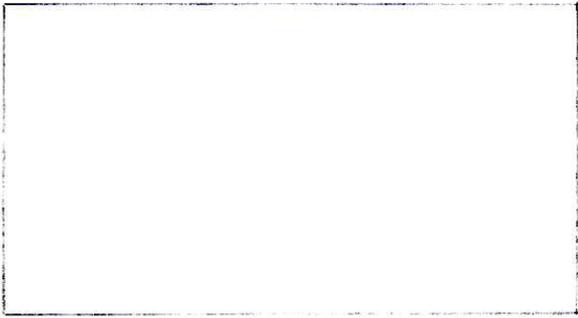
PARTENZA



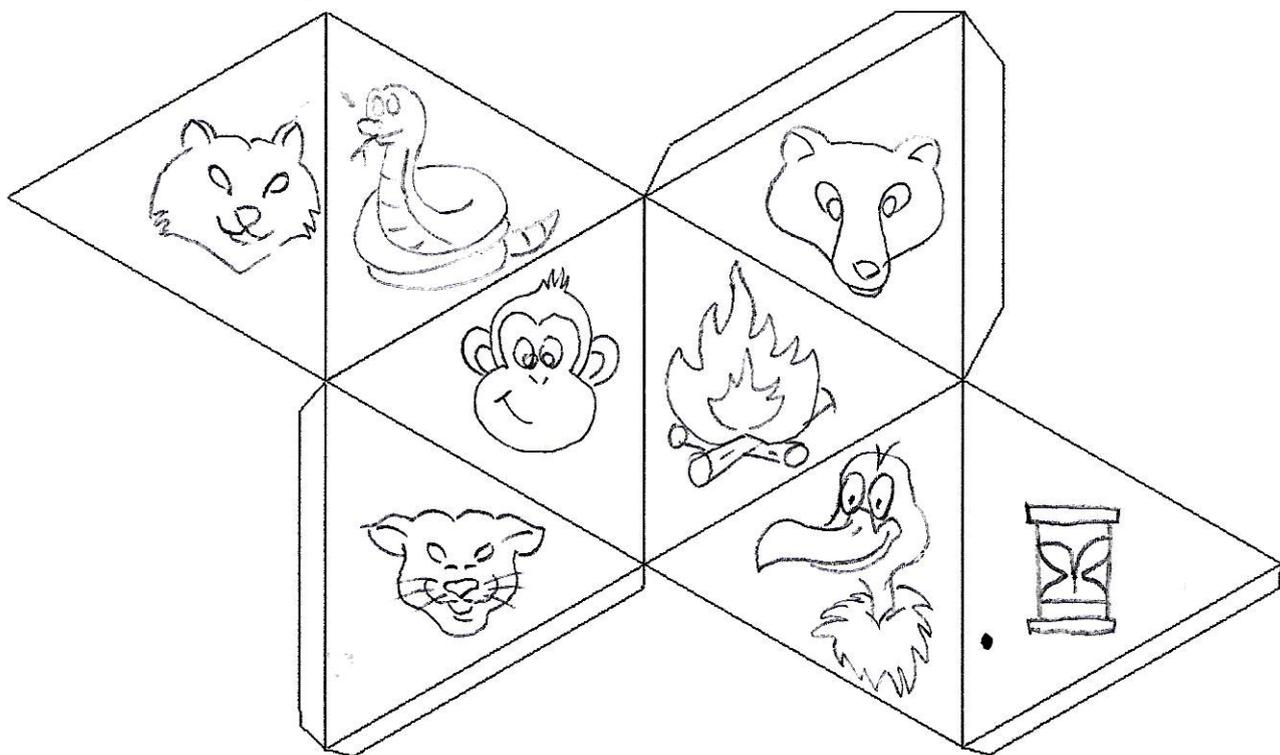
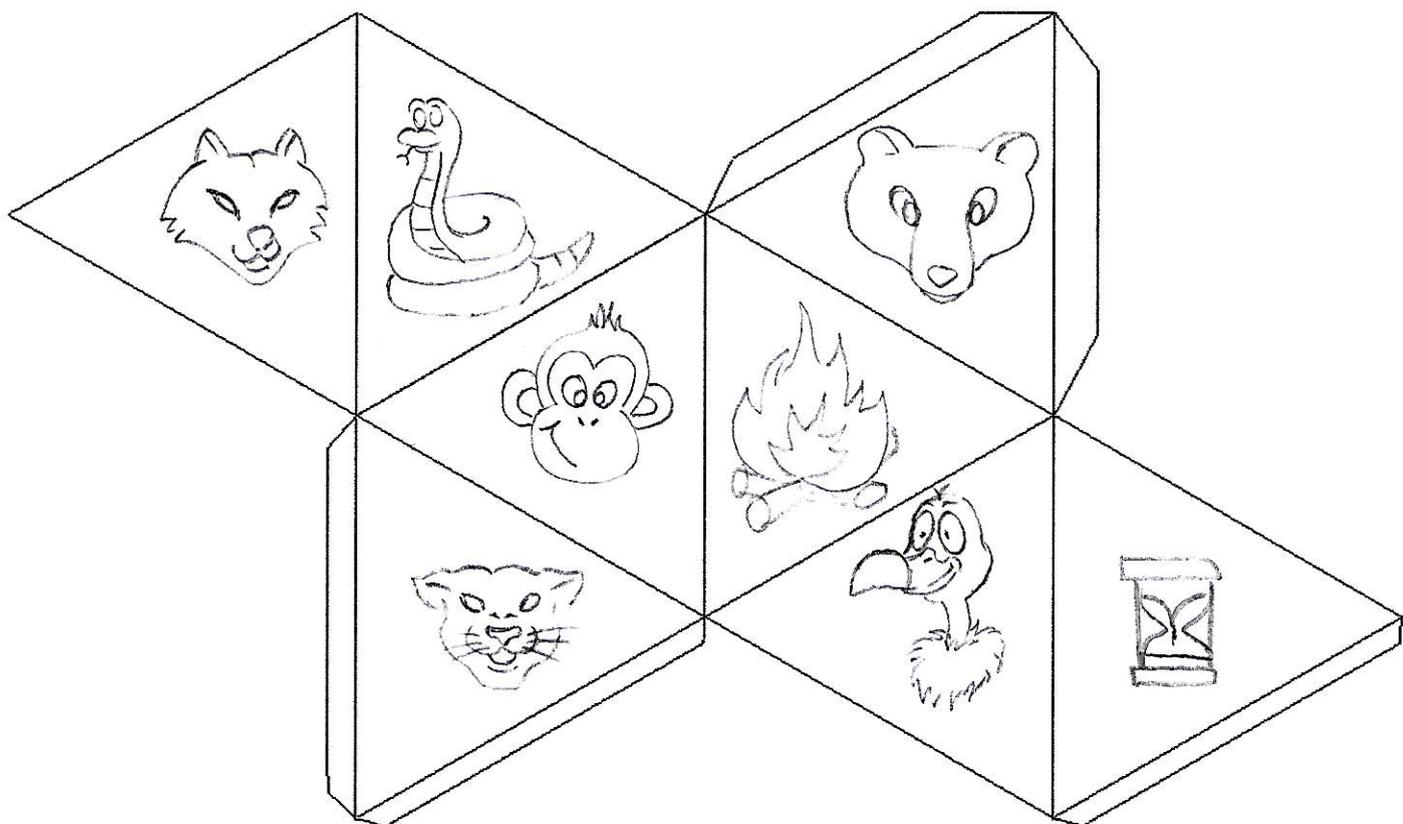
PARTENZA

PARTENZA

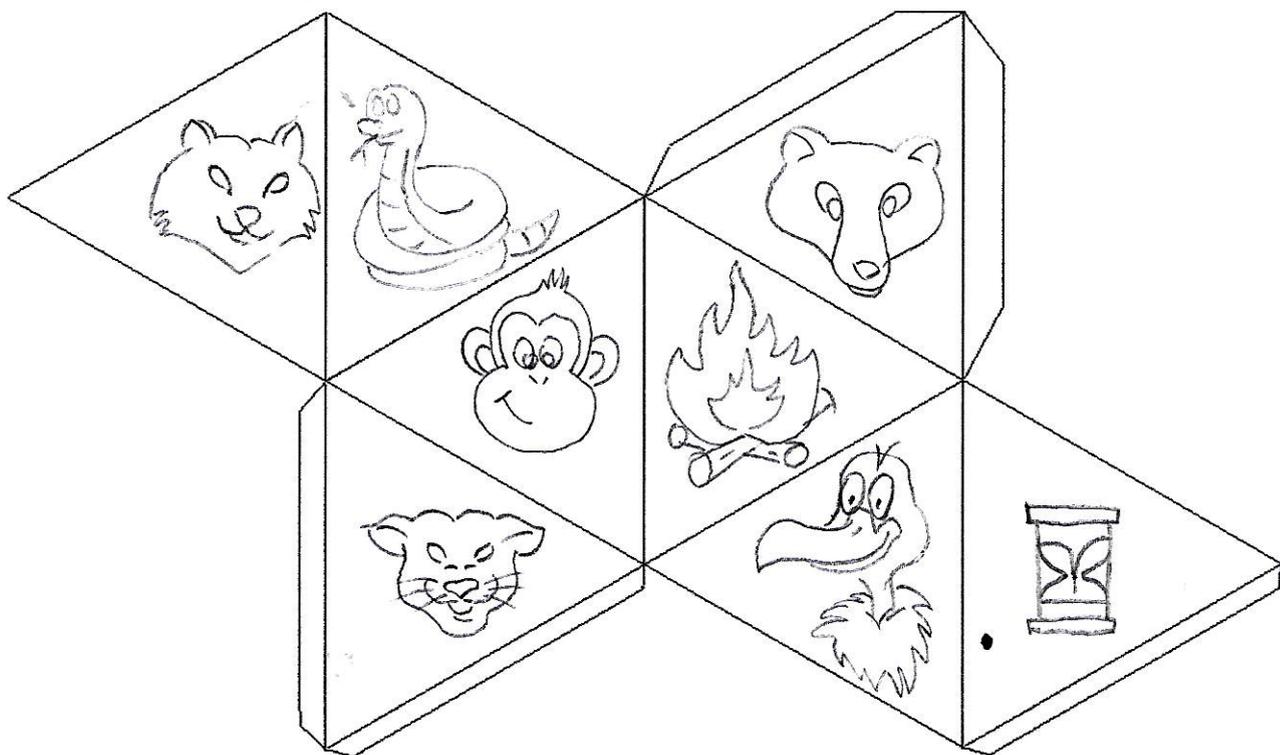
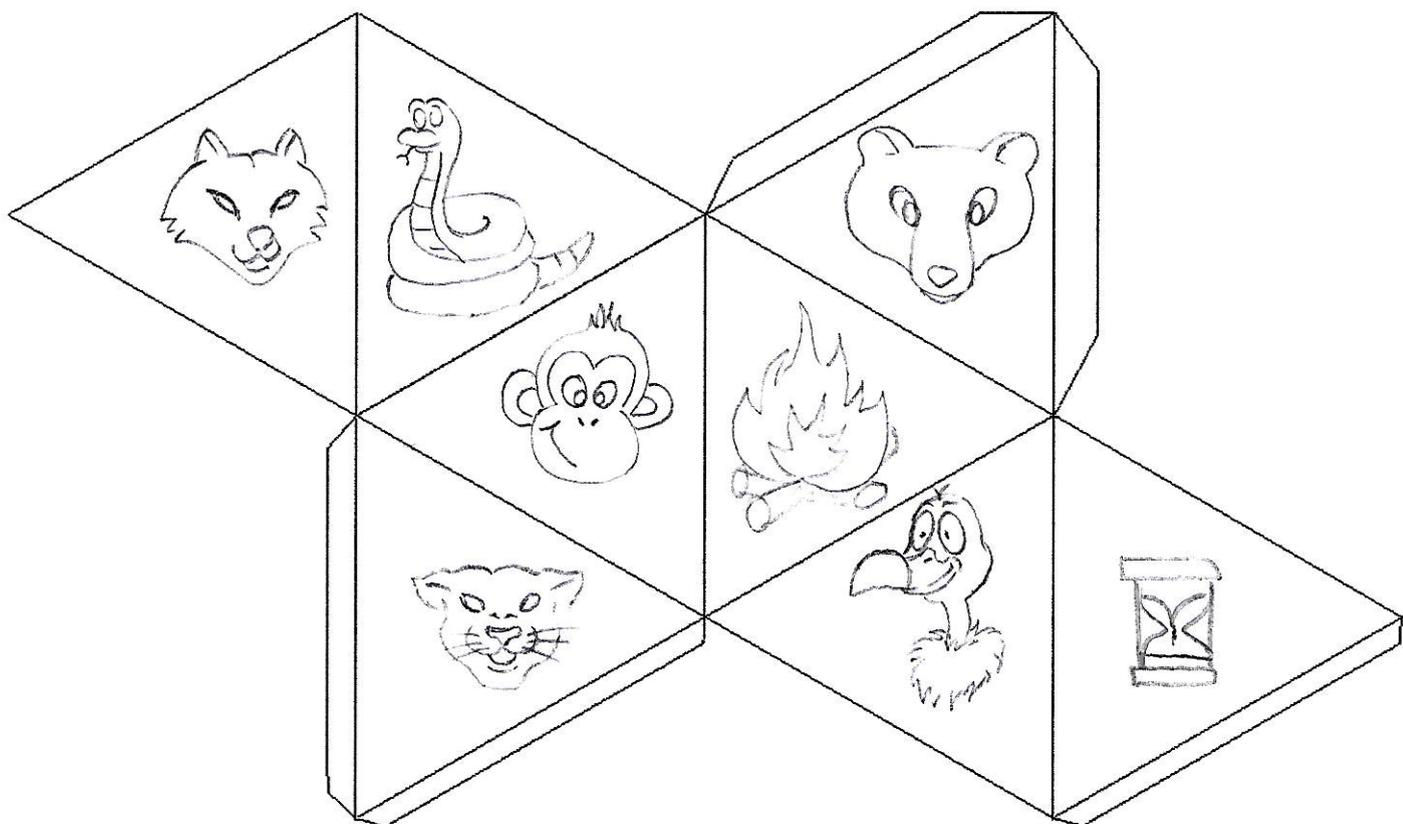
JUNGLANJI



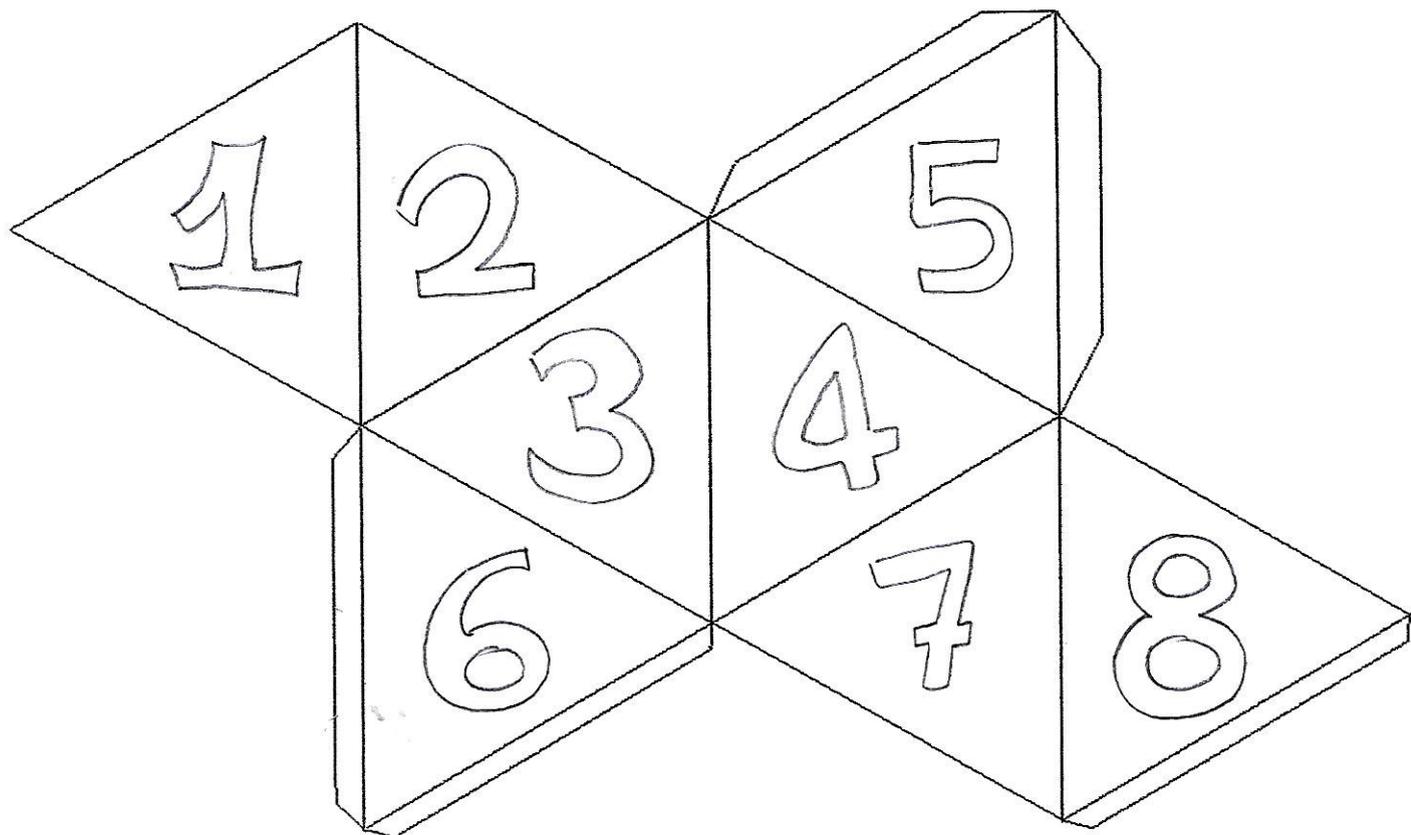
4 DADI SALVATAGGIO DA RITAGLIARE E PIEGARE



4 DADI SALVATAGGIO DA RITAGLIARE E PIEGARE



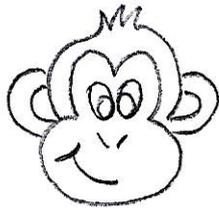
1 DADO NUMERATO DA
RITAGLIARE E PIEGARE



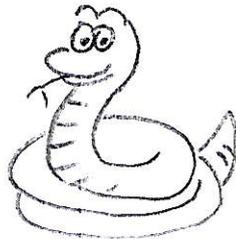
1



3



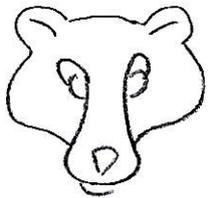
3



1



3



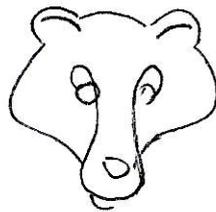
5



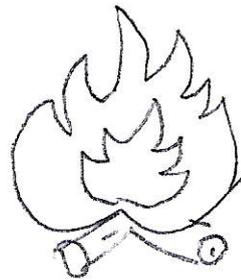
1



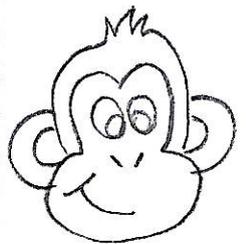
1



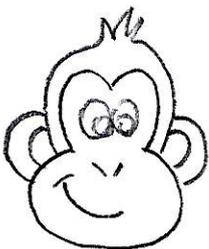
5



1



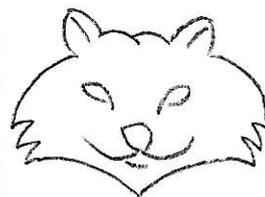
3



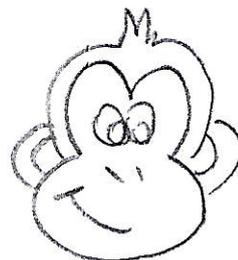
1



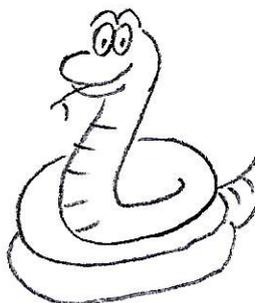
3



3

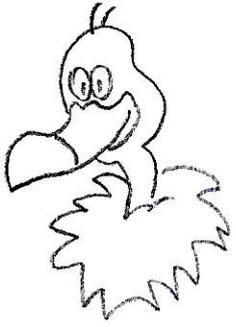


3



30 CARTE PERICOLO DA
RITAGLIARE

3



3



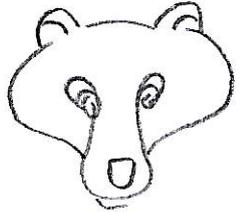
1



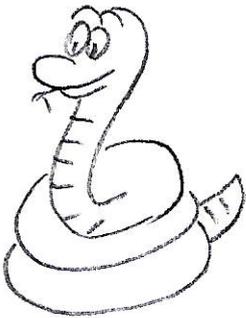
5



3



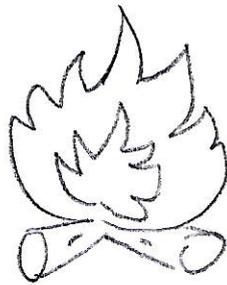
1



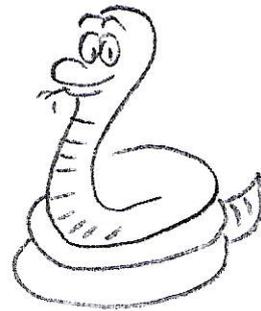
3



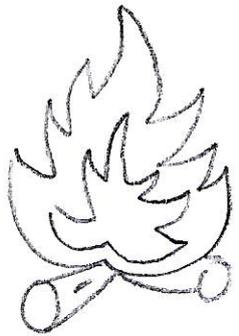
3



1



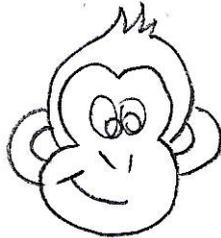
3



1



5



3



1



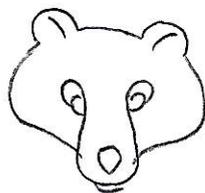
1



LUPO



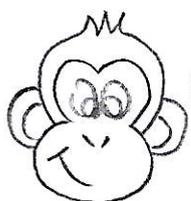
KAA



BALOO



FIOR
ROSSO



BANDAR-LOG



BAGHEERA



CHIL