



# JUNGLE BOOGIE



Allan Kirkeby



Maarten De Schrijver



GRANNA

EXPERT

## Zawartość pudełka

### 29 żetonów małp



4x  
goryl



5x  
orangutan



5x  
lemur



5x  
czepiak



5x  
mandryl



5x  
tamaryna  
cesarska

### 80 pionków robotnic



po 20 w 4 kolorach

### 12 pionków królowych



po 3 w 4 kolorach

### dwustronna plansza

### 5 żetonów bananów



używane jako punkty zwycięstwa  
przy rozgrywaniu więcej niż jednej  
partii

## Przygotowanie do rozgrywki

2

Każdy gracz wybiera swój kolor i zgodnie z nim pobiera: 20 pionków robotnic (niskie pionki) oraz 3 pionki królowych (wysokie pionki).

3

Ułóż żetony małpek tak, aby ich strona podstawowa (bez opisu umiejętności małpki) znajdowała się na polach planszy, na których widnieje kwiat w takim samym kolorze.

Tamaryna cesarska może zostać użyta zamiast któregośkolwiek rodzaju małpek – oprócz goryla.



5

Następnie pozostali gracze – w kolejności zgodnej z kierunkiem obrotu wskazówek zegara – ustawiają swoje 3 pionki (1 królową i 2 robotnice). UWAGA! Gracze mogą położyć swoje pionki tylko na żetonach małpek, które NIE zawierają żadnych pionków i NIE znajdują się w liniach prostych, w których na pierwszym żetonie są pionki innego gracza.

1

Potóż planszę na środku stołu. Wybierz stronę planszy, która odpowiada liczbie graczy.

4

Gracz, który potrafi najlepiej naśladować małpi okrzyk, zostaje graczem rozpoczynającym. Ustawia na dowolnym żetonie małpki: 1 pionek królowej oraz 2 pionki robotnic.

6

Rozgrywkę zaczyna gracz rozpoczynający, czyli osoba, która jako pierwsza ustawiła swoje pionki.



## Cel rozgrywki

W **Jungle Boogie** gracze kierują pchłkami – tak, by założyły one kolonie na określonej liczbie małpek. W każdej turze gracz rusza jedną ze swoich pcheł lub łaskoczki małpkę, wprawiając ją w ten sposób w ruch. Jeśli w wyniku tego ruchu małpka uderzy inną małpkę, będzie mogła przeskoczyć na nią dowolną liczbą pchełek. Ale uwaga! Kontrolujcie swoje kolonie, by nikt was nie wyiskał...

Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy założy kolonie (składające się z min. 3 robotnic) na:

- ➡ 3 gorylach (3 czerwonych żetonach małpki) lub
- ➡ 4 takich samych małpkach (4 żetonach w tym samym kolorze), lub
- ➡ 5 różnych małpkach (5 żetonach w różnych kolorach).

## Rozgrywka



Gra rozgrywana jest w turach, z których każda dzieli się na dwie fazy. Na początku następuje **faza rozmnażania** pchełek, a po niej – **faza ruchu**.



W dowolnym momencie swojej tury gracz może wymienić 6 własnych robotnic, które znajdują się na jednej małpce, na 1 królową.



### Faza 1



## Rozmnażanie

Wybierz jedną z małpek, na których znajduje się **przynajmniej jedna twoja pchła**. Dotóż do niej odpowiednią liczbę pchełek (o ile posiadasz je w swojej rezerwie) – według wzoru:  $1 + \text{liczba królowych na danej małpce}$ .

 +  Dotóż 1 pchełkę, jeśli na małpce znajdują się **tylko robotnice** ( $1 + 0 = 1$ ).

 +  Dotóż 2 pchełki, jeśli na małpce znajduje się **1 królowa** ( $1 + 1 = 2$ ).

 +  Dotóż 3 pchełki, jeśli na małpce znajdują się **2 królowe** ( $1 + 2 = 3$ ).

 +  Dotóż 4 pchełki, jeśli na małpce znajdują się **3 królowe** ( $1 + 3 = 4$ ).

Nie ma limitu pchełek na jedną małpkę.

Jeżeli na początku swojej tury gracz nie ma żadnej pchełki na planszy, może w fazie rozmnażania dołożyć 2 robotnice na dowolną **niezajętą** małpkę.

### Faza 2

## Ruch



Wybierz jedną z poniższych akcji:

#### ➡ Skok

Przeskocz 1 dowolnym pionkiem (robotnicą lub królową) na małpkę sąsiadującą pionowo lub poziomo.

Jeżeli chcesz przeskoczyć na małpkę z pchłami przeciwnika, musisz wyrównać lub przewyższyć siłę pionków na danej małpce. Jeśli wyrównujesz siłę, to wszystkie pchły (zarówno twoje, jak i przeciwnika) są usuwane z planszy i wracają do graczy. Jeżeli przewyższasz swojego przeciwnika siłą, to usuwane są jedynie pionki przeciwnika (wracają wówczas do jego zasobów).

**Robotnice mają siłę 1. Wszystkie królowe mają siłę 2.**

#### ➡ Gilgotanie

Wybierz małpkę, na której masz przynajmniej jeden pionek. Połaskotana małpka może poruszyć się o dowolną liczbę pól w jednym kierunku (poziomo lub pionowo) – aż dobiegnie do krańca planszy lub uderzy inną małpkę.

W przypadku uderzenia innej małpki gracz może zdecydować, iloma pionkami chce na nią przeskoczyć (żadnym, kilkoma czy wszystkimi).

Jeżeli w wyniku uderzenia przeskakujesz na małpkę z pchłami przeciwnika, musisz zadbać o to, by siły twoich pionków były wyrównane z siłami pionków innych graczy lub przewyższały je.

**Robotnice mają siłę 1. Wszystkie królowe mają siłę 2.**

Jeśli wyrównujesz siły, to wszystkie pchły (zarówno twoje, jak i przeciwnika) są usuwane z planszy i wracają do graczy. Jeżeli przewyższasz siłę przeciwnika, to usuwane są jedynie jego pionki (i wracają do jego zasobów).

#### ➡ Iskanie

Wybierz żeton małpki przeciwnika, na którym znajduje się 5 lub więcej robotnic. Usuń z tej małpki **wszystkie** pionki i zwróć je do zasobów przeciwnika.

## Koniec gry

Gra kończy się, gdy któryś z graczy zrealizuje jeden z 3 warunków zwycięstwa, czyli będzie posiadał kolonie (**3 lub więcej robotnic**) na:

➡ **3 gorylach**  
(3 czerwonych żetonach małpek)



➡ **4 takich samych małpkach**  
(4 żetonach w tym samym kolorze)



➡ **5 różnych małpkach**  
(5 żetonach w różnych kolorach)



**UWAGA!** Królowa nie jest liczona jako część kolonii!

# Umiejętności małp

Jungle Boogie oferuje również zaawansowany tryb rozgrywki. Gdy odwrócicie wszystkie żetony danego rodzaju małpek (lub wybranych przez was rodzajów), otrzymacie dostęp do ich specjalnych umiejętności. Zalecamy zapoznanie się z tymi umiejętnościami pojedynczo lub po dwie.



## Goryl

Zamiast wykonywać akcje z drugiej fazy (skok, gilgotanie, iskanie), możesz wziąć stykającą się z gorylem małpkę i przesunąć ją do 2 pól w linii prostej. Jeżeli małpka uderzy w inną małpkę, kończy to jej ruch, NIE prowadząc do przeskakiwania.



## Orangutan

Korzystając z akcji skoku, możesz przeskoczyć 2 pionkami pchet (zamiast jednego).



## Lemur

W dowolnym momencie swojej tury możesz zamienić 3 własne robotnice, które znajdują się na lemurze, na 1 królową (pod warunkiem, że na lemurze nie ma w tym momencie królowej).



## Czepiak

Korzystając z akcji gilgotania, możesz przeskoczyć nad 1 małpką stykającą się z czepiakiem, nie przerywając przy tym biegu czepiaka.



## Mandryl

W fazie rozmnażania możesz dołożyć 2 robotnice zamiast 1 (pod warunkiem, że na mandrylu nie ma w tym momencie królowej).



## Tamaryna cesarska

Zyskujesz możliwość wykorzystania specjalnych zdolności każdej małpki, z którą styka się tamaryna. Możesz użyć wielu zdolności w trakcie swojej tury. W dalszym ciągu rozgrywasz tylko dwie fazy w swojej turze.



## Walka do ostatniej pchty

To kolejna opcjonalna zasada. Gdy z małpek usuwane są pchły, nie wracają one do właścicieli, tylko są usuwane z gry. Wygrywa gracz, który jako ostatni posiada pchły na planszy. W tym trybie rozgrywki można również korzystać z umiejętności małpek.



JUNGLE BOOGIE to inna nazwa gry  
**ITCHY MONKEY**



## Drogi Kliencie

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przestać nam reklamację e-mailem na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl). Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl) i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

[www.granna.pl](http://www.granna.pl)

© 2019 Granna Sp. z o.o., ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa  
Wyprodukowano w Polsce Wszystkie prawa zastrzeżone  
© 2019 Black Box Adventure