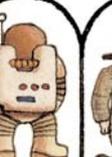
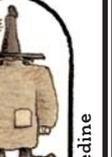


Frusta  Attacco +1 Colpi infiniti	Pistola  Attacco +2 Colpi 6	Arma a Raggi  Attacco +3 Colpi 4	Bomba  Attacco +4 Colpi 3
Giubbotto di Kevlar  Difesa +1	Scudo Bantù  Difesa +2	Armatura Medievale  Difesa +3	Scudo Energetico  Difesa +4 Funziona 3 volte
Diamante Mammut  Se riesci a portarlo fuori dalla Jungla, hai vinto la partita!	Telefono  Puoi guardare il contenuto di 2 tessere adiacenti alla tua. Puoi fare solo 2 telefonate.	Accendino  Se scopri una tessera "Jungla" puoi bruciarla e fare un altro passo. Si può usare solo 3 volte.	
Boomerang  Puoi tirarlo contro un nemico entro 2 tessere per ucciderlo o rubargli 1 oggetto. Attacco: 2	Palla di Vetro  Puoi guardare il contenuto di 3 tessere nascoste a piacere. Si può usare 1 volta.	Pappagallo Parlante  Per usarlo contro i nemici, tira 1 dado: 1-3 li convince a non attaccarti 6: si infuria e attaccano con +1	

							
Esploratore	A1 D1	Archeologa	A1 D1	Astronauta	A1 D1	Spazzacamino	A1 D1

LA JUNGLA!

Gioco da Tavolo

2-4 giocatori durata 30' circa

PRIMA DI GIOCARE: Ritagliare tutte le parti e incollare i segnalini dei mostri e dei personaggi fronte/retro, aprendo la base perché possano stare in piedi.
Per giocare è necessario un dado a 6 facce.

REGOLE DI GIOCO

PREPARAZIONE: Mescolate le 32 tessere Jungla e disponetele coperte in un quadrato di 6x6 tessere a cui mancano le tessere agli angoli. In ogni angolo piazzare invece le pedine dei giocatori. Ogni giocatore pesca inoltre a caso un'Arma e una Difesa e le tiene scoperte davanti a sé. Si sceglie a caso il primo giocatore e il gioco procede a turni in senso orario.

TURNO DI UN GIOCATORE: Al proprio turno un giocatore può muovere la propria pedina su una tessera adiacente, non in diagonale. Se la tessera è ancora coperta, il giocatore la scopre. Alcune tessere hanno un effetto speciale che dipende dalla sigla:

O: Chi scopre questa tessera pesca 1 Oggetto a caso. Lo può tenere coperto finché non decide di usarlo.

N: Un Nemico ti attacca. Se non ce n'è già uno su questa tessera, tira 1 dado per vedere chi è (1: Rinoceronte 2: Pianta Carnivora 3: Formica Gigante 4: Leone 5: Serpente 6: Mummia) e sposta il segnalino corrispondente su questa tessera. Se si pesca un Nemico già ucciso, non si viene attaccati. Dopo aver subito un attacco si può attaccare il nemico (vedi Combattimento).

-1T: Fermo 1 turno.

+1T: Fai un altro passo.

CO: Vai su una tessera ancora coperta. Se non ce ne sono, gli altri giocatori decidono dove vai a finire.

SC: Ti teletrasporti in una casella già scoperta, a piacere.

P: Pompieri! Entro 2 tessere non si può più usare l'accendino.

T: Ti attacca il Tirannosauro. Se sopravvivi puoi attaccarlo.

Se si capita in una tessera dove c'è un altro giocatore, si può decidere di attaccarlo.

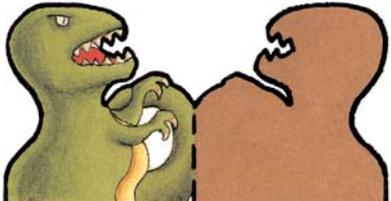
COMBATTIMENTO: Chi attacca tira 1 dado e somma la sua forza d'Attacco (A). Chi difende tira 1 dado e somma la sua Difesa (D). Chi fa più alto uccide o ruba un oggetto al nemico. I personaggi hanno 3 vite, i Nemici 1, dopodiché devono lasciare il gioco abbandonando tutti gli oggetti sulla tessera. I Nemici tollgono sempre una vita, a meno che il personaggio non abbia il *Diamante Mammut*, nel qual caso se lo prendono. Uccidere un Nemico dà diritto a un altro turno.

SCOPO DEL GIOCO: I giocatori devono attraversare la Jungla e recuperare il famoso *Diamante Mammut*! Il primo giocatore che uscirà da un angolo di Jungla, che non sia il proprio di partenza, con il *Diamante Mammut* avrà vinto la partita.

Serie "I RITAGLI DEI FILLI MATTIOLI" n.11: La Jungla!
gioco per famiglie non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi (fate voi)

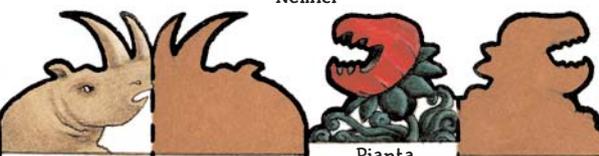
Jungla	Jungla	Jungla	Jungla	Jungla	Jungla
Jungla Selvaggia	Jungla Selvaggia	Jungla Selvaggia	Cimitero degli Elefanti	Aereo Caduto	Stazione Radio
Supermercato	Villaggio	Tempio Antico	Tana	Fiume	
Crepaccio	Piramide	Jungla molto Selvaggia	Savana	Palude	
Montagna	Deserto	Ponte Tibetano	Mostra d'Arte Moderna	Radura	
Autostrada	Tromba d'Aria	Teletrasporto	Pompieri	Valle Dimenticata dal Tempo	

tessere Jungla

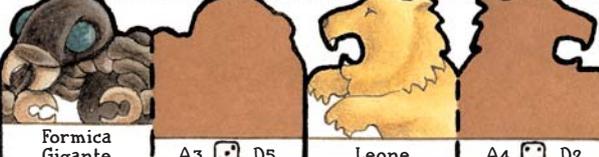


Tirannosauro A6 D4

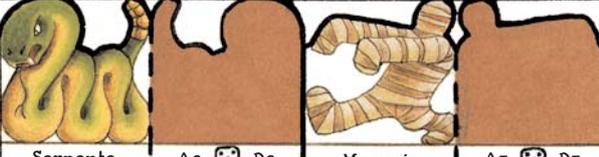
Nemici



Rinoceronte A5 D4 Pianta Carnivora A2 D3



Formica Gigante A3 D5 Leone A4 D2



Serpente A2 D2 Mummia A3 D3