



SPIELREGELN

**Jungle Speed® ist ein Spiel für 2 bis 10 Spieler
(und sogar mehr!) ab 7 Jahren**



DIE GESCHICHTE

Jungle Speed wurde vor mehr als 3000 Jahren von dem Abouloubou-Stamm im subtropischen Spidopotamien erfunden. Die Abouloubou erwählten ihren Stammesführer, indem sie ein Spiel mit Eukalyptusblättern spielten. Es wurde von Generation zu Generation weitergegeben, bis die letzten Nachfahren der Abouloubou, Tom und Yako, das Spiel der Welt offenbarten.



DAS GESETZ DES DSCHUNGELS

Das Ziel des Spiels ist es, als Erster seine Karten loszuwerden und somit der neue Stammesführer der Abouloubou zu werden.



SPIELVORBEREITUNG

Diese Ausgabe enthält 40 zusätzliche Karten für erfahrene Spieler. Ihr könnt entweder mit den normalen 80 Karten oder mit allen 120 spielen. Ihr könnt die Karten anhand eines Symbols erkennen (S. 8).

Die gewählten Karten werden verdeckt gemischt und gleichmäßig an die teilnehmenden Spieler ausgeteilt. Da dies ein Teil der Zeremonie ist, dürfen die Spieler dabei nicht zuschauen. Das Totem wird anschließend in die Mitte gestellt und alle Spieler verbeugen sich respektvoll davor.



DIE SPRACHE DER ABOULOBOU

In den Regeln werden die folgenden Begrifflichkeiten verwendet:

- **Deck:** der vor jedem Spieler verdeckt liegende Kartenstapel;
- **Ablage:** der vor jedem Spieler offen liegende Kartenstapel;
- **Pott:** der Kartenstapel unter dem Totem;
- **Duell:** ein Wettkampf in der Disziplin Schnelligkeit zwischen zwei oder mehr Spielern.

DAS SPIEL BEGINNT

Im Uhrzeigersinn decken die Spieler nacheinander eine Karte von ihrem Deck auf und legen sie gut sichtbar auf ihre Ablage. Eine Karte muss immer in Richtung der anderen Spieler aufgedeckt werden (siehe Beispiel unten). Die Spieler dürfen nur eine Hand verwenden, um die Karte aufzudecken. Die andere Hand darf in diesem Spiel nicht verwendet werden. Der Spieler, der die Karten ausgeteilt hat, beginnt das Spiel.

NICHT SO!



SO!



DUELL

Wenn zwei Spieler Karten mit dem gleichen Symbol aufdecken (egal welcher Farbe), kommt es zu einem Duell. Der erste von den beiden Spielern, der das Totem greift, gewinnt das Duell. Die anderen Spieler dürfen nicht in dieses Duell eingreifen. Der Verlierer des Duells muss beide Ablagen - seine und die des anderen Duellanten - sowie die Karten im Pott nehmen. Diese Karten legt der Spieler verdeckt unter sein Deck. Das Spiel geht weiter. Der Verlierer des Duells deckt die nächste Karte auf. Manchmal, wenn spezielle Symbole (siehe Spezialkarten) aufgedeckt werden, können mehrere Spieler in ein Duell involviert sein. Aber wie vorher gilt auch dann: Wer das Totem zuerst greift, gewinnt das Duell. Gibt es nach einem Duell mehrere Verlierer, dann erhält jeder von ihnen seine eigene Ablage zurück. Der Gewinner darf anschließend die Decks, seine Ablage und den Pott beliebig an die Verlierer verteilen. Duelle können zu jedem Zeitpunkt ausgelöst werden, wenn zwei identische Symbole auf den Ablagen zu sehen sind. Also passt gut auf! Denn einige Karten sehen sich extrem ähnlich und sind dennoch verschieden.

EIN DUELL ZU GEWINNEN, IST EINE FRAGE DER GESCHWINDIGKEIT, NICHT DER STÄRKE!

Wenn es Streitigkeiten bei der Frage geben sollte, welcher Spieler schneller nach dem Totem gegriffen hat, dann ist es nicht hilfreich, wenn die Spieler versuchen, das Totem wie Affen an sich zu reißen. Der Gewinner ist der Spieler, der die meisten Finger am Totem hat. Sollten beide Spieler gleich viele Finger am Totem haben, gewinnt der Spieler, dessen Hand weiter unten auf dem Totem liegt. Sollte das Totem in einem Duell aus Versehen vom Tisch fallen, dann wird das Duell nicht weiter ausgetragen und das Spiel geht normal weiter.

FEHLER

Das Totem ist heilig! Daher müssen Fehler bestraft werden. Ein Spieler, der fälschlicherweise das Totem ergriffen hat, muss demütig alle Ablagen aller Spieler (sich eingeschlossen) und den Pott nehmen und unter sein Deck legen. Sollte ein Spieler das Totem umwerfen oder fallen lassen, muss er die gleiche Strafe hinnehmen.

SPEZIALKARTEN

Spezialkarten stoppen die Duelle nicht, sondern ändern das Spiel.

NACH INNEN ZEIGENDE PFEILE: **OLALA**



Alle Spieler müssen nach dem Totem greifen. Der Gewinner legt seine Ablage unter das Totem in den Pott.

FARBIGE PFEILE: **AYAYAY**



Sobald diese Karte ins Spiel kommt, müssen die Spieler auf die Farben und nicht mehr auf die Symbole achten. Denn nun löst die gleiche Farbe ein Duell aus. Daher ist es recht wahrscheinlich, dass ein Duell sofort ausgelöst wird.

Der Effekt dieser Karte wird durch eines der drei folgenden Ereignisse beendet: Das Totem fällt, ein Duell wurde ausgelöst oder ein anderer Spieler deckt eine neue Spezialkarte auf.

☞ NACH AUSSEN ZEIGENDE PFEILE: WOPOPOP

Alle Spieler müssen gleichzeitig die oberste Karte ihres Decks aufdecken. Wenn zwei gleiche Symbole aufgedeckt werden, wird sofort ein Duell ausgelöst.



Sollte durch diese Aktion kein Duell ausgelöst worden sein, deckt der Spieler, der die Spezialkarte aufgedeckt hat, eine weitere Karte auf und das Spiel geht normal weiter.

Hinweis: Damit alle Spieler ihre Karten wirklich gleichzeitig

aufdecken, sollte ein Spieler herunterzählen: „Drei, zwei, eins.“

☞ SPEZIALFÄLLE

Wenn ein „Nach außen zeigender Pfeil“ Folgendes auslöst:

- Ein weiterer „Nach außen zeigender Pfeil“ wird aufgedeckt. Dann wird, wie in der Spezialregel beschrieben, weitergespielt, es sei denn, ein Duell wird zeitgleich ausgelöst.
- Ein „Nach innen zeigender Pfeil“ wird aufgedeckt und ein Duell wird zeitgleich ausgelöst. Dann entscheidet der Spieler, der zuerst das Totem greift, ob das Duell (wenn der Spieler daran beteiligt wäre) ausgetragen wird oder die Spezialkarte gilt.



- Mehrere Duelle werden gleichzeitig ausgelöst. Dann gewinnt der Spieler sein Duell, der zuerst das Totem greift. Die anderen Duelle werden nicht ausgeführt.

ENDSPIEL

Wenn ein Spieler seine letzte Karte von seinem Deck aufgedeckt hat, spielen die anderen Spieler normal weiter. Der Spieler kann aber nicht gewinnen, bis er in einem Duell, an dem er beteiligt ist, gewinnt und so seine Ablage loswird. In dem Moment, in dem er das geschafft hat, wird er zum Sieger des Spiels und zum neuen Stammesführer ernannt.

Optionale Regel: Das Spiel darf weitergespielt werden, um die Rangfolge des Stammes auszuspielen.

SPEZIALFÄLLE

- Wenn als letzte Karte eines Spielers ein „Nach innen zeigender Pfeil“ aufgedeckt wird und der Spieler das Totem nicht greift, dann muss dieser Spieler die Ablagen aller Spieler nehmen und als sein Deck nutzen (auch die Karten des Duell-Gewinners). Das Spiel wird mit dem Spieler fortgesetzt, der gerade noch fast gewonnen hätte. Dieser darf dabei leise alte Flüche der Abouloubou von sich geben.
- Wenn als letzte Karte eines Spielers „Farbige Pfeile“ aufgedeckt wird, hat diese keinen Effekt. Der Spieler muss seine Ablage wieder als sein Deck verwenden.
- Wenn als letzte Karte eines Spielers ein „Nach außen zeigender Pfeil“ aufgedeckt wird, gewinnt der Spieler sofort.

VARIANTE FÜR 3 SPIELER: Die „Farbige Pfeile“-Karten werden in diesem Spiel nicht benötigt. Sollte bei allen drei Spielern die gleiche Farbe auf der Ablage zu sehen sein, müssen die Spieler handeln, als wäre ein „Farbiger Pfeil“ aufgedeckt worden.

VARIANTE FÜR 2 SPIELER: Die Spieler spielen mit zwei „unabhängigen“ Händen. Die beiden Hände eines Spielers werden als unabhängig angesehen und handeln, wie zwei unabhängige Spieler, mit eigenen Decks. Die „Farbige Pfeile“-Karten werden in diesem Spiel nicht benötigt. Die restlichen Karten werden in vier gleich große Decks aufgeteilt.

Die Spieler spielen in folgender Reihenfolge:

- Rechte Hand von Spieler 1
- Rechte Hand von Spieler 2
- Linke Hand von Spieler 1
- Linke Hand von Spieler 2

Und so weiter ...

Wenn ein Duell ausgelöst wird, darf nur die daran beteiligte Hand eines Spielers nach dem Totem greifen. Natürlich geht es auch nur um die Ablage der am Duell beteiligten Hand.

Wenn ein Duell zwischen den beiden Händen eines Spielers ausgelöst wird, dann darf der Spieler NICHT nach dem Totem greifen.

Wenn „Nach innen zeigende Pfeile“ aufgedeckt wird, ist es sinnvoll, die Hand mit der größeren Ablage zu wählen, um nach dem Totem zu greifen. Natürlich klingt das leichter, als es nachher ist ...

Das Spiel endet, wenn:

Beide Spieler eines ihrer Decks losgeworden sind oder ein Spieler beide Decks loswerden konnte.

Die Spieler zählen dann ihre verbleibenden Karten. Derjenige mit weniger Karten gewinnt das Spiel.

Alle anderen Regeln bleiben bestehen.

VARIANTE FÜR 1 SPIELER: Finde ein paar Bongos, trommel dir einen Stamm zusammen und erklär ihnen die Regeln!

Wenn du die Erweiterungskarten mit eingemischt hast, kannst du die Karten nach dem Spiel anhand der Symbole in der Ecke wieder herausuchen.



Symbol der Karten
des Basisspiels.

Mitwirkende

Ein Spiel von den Gurus: Thomas Vuarech und Pierre Yakovenko

Verlegt von ASM0DEE

18 rue Jacqueline Auriol Quartier Villaroy • BP 4-0119 • 78041 Guyancourt Cedex • Frankreich

Vertrieben von ASM0DEE

Friedrichstr. 47 • 45128 Essen • Deutschland

E-Mail: service@asmodee.com

Besuchen Sie unsere Webseite: www.asmodee.com

Finde den Jungle-Speed-Stamm unter: www.junglespeed.com