

JUNGLE SPEED® COLLECTOR IST EIN SPIEL FÜR 2 BIS 10 SPIELER (UND MEHR!) AB 7 JAHREN

1

INHALT

Diese Edition von Jungle Speed enthält 2 Stapel Jungle-Speed-Karten, beide mit anderen Symbolen und Regeln:



EIN KLASSISCHER STAPEL



EIN COLLECTOR-STAPEL

Wir empfehlen, die beiden Stapel nicht zu mischen, damit die Partie aufregend und schnell bleibt.

DAS GESETZ DES DSCHUNGELS (SPIELZIEL)

Wer als Erster alle seine Karten loswird, gewinnt!

VORBEREITUNG DER ZEREMONIE

Wählt einen Kartenstapel, mischt die 70 Karten verdeckt und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Niemand darf sich seinen Kartenstapel ansehen. Jeder benötigt vor seinem Stapel etwas Platz für die eigene Ablage.

Stellt anschließend das Totem in die Tischmitte.

DIE DSCHUNGELSPRACHE

Die Spielregeln verwenden folgende besondere Begriffe:

- **DECK:** Der verdeckte Kartenstapel vor jedem Spieler.
- **ABLAGE:** Der offene Kartenstapel vor jedem Spieler.
- **POTT:** Der Kartenstapel unter dem Totem.

DIE ZEREMONIE BEGINNT

2

Ihr deckt nacheinander und im Uhrzeigersinn jeweils die oberste Karte von eurem Deck auf. Legt diese Karte jeweils offen vor euer Deck und bildet so eure Ablage.

Ihr dürft nur eine Hand verwenden, um Karten aufzudecken. Mit der anderen Hand dürft ihr höchstens euer Deck festhalten.

Außerdem müsst ihr die Karte immer in Richtung eurer Mitspieler umdrehen, also von euch weg. Das Bild unten zeigt, wie es geht.



DUELL

Ein Duell wird ausgelöst, sobald die obersten Karten auf den Ablagen von zwei Spielern das gleiche Symbol zeigen, die Farbe ist dabei egal.

Wer sich von ihnen als Erster das Totem schnappt, gewinnt das Duell. Die anderen Spieler nehmen daran nicht teil. Der Verlierer des Duells muss seine eigene Ablage, die Ablage des Siegers und den Pott (falls vorhanden) nehmen und verdeckt unter sein Deck legen.

Dann deckt der Verlierer des Duells die nächste Karte auf.

Ein Duell zwischen mehreren Spielern kann durch eine der Spezialkarten ausgelöst werden (siehe unten). Wer sich von ihnen als Erster das Totem schnappt, gewinnt das Duell. Jeder Verlierer legt seine Ablage verdeckt unter sein Deck. Anschließend verteilt der Sieger seine Ablage und den Pott beliebig an die Verlierer.

Solange eine Karte auf einer Ablage sichtbar ist, kann sie ein Duell auslösen, also gut aufgepasst!

FEHLGRIFF!

Wer sich fälschlicherweise das Totem schnappt oder es umwirft, muss – voller Demut und ohne Murren – die Ablagen aller anderen sowie den Pott nehmen und verdeckt unter sein Deck legen.

SPEZIALKARTEN DES KLASSISCHEN STAPELS

3

Diese Karten verändern die Regeln, wann und wie es zu einem Duell kommt.



★ PFEILE NACH INNEN

Alle Spieler müssen versuchen, sich das Totem zu schnappen. Wer es als Erster schafft, legt seine Ablage in den Pott. Dann geht es normal weiter.



★ PFEILE NACH AUSSEN

Alle Spieler decken gleichzeitig die oberste Karte von ihrem Deck auf. Zeigen zwei oder mehr Karten das gleiche Symbol, kommt es zwischen diesen Spielern zum Duell. Andernfalls geht es bei dem Spieler weiter, der diese Spezialkarte aufgedeckt hat.

Tip: Zählt von 3 herunter, damit alle ihre Karte gleichzeitig aufdecken.

SPEZIALKARTEN DES COLLECTOR-STAPELS



★ FARBIGE PFEILE

Von nun an werden Duelle nicht mehr durch gleiche Symbole ausgelöst, sondern durch gleiche Farben. Das kann augenblicklich ein Duell auslösen.

Der Effekt dieser Karte wird aufgehoben (wodurch Duelle wieder durch gleiche Symbole ausgelöst werden), sobald einer dieser Fälle eintritt: Das Totem kippt um, ein Duell wird ausgelöst oder eine andere Spezialkarte wird aufgedeckt.



★ HÄNDE NACH INNEN

Sobald diese Karte aufgedeckt wird, müssen alle ihre Hand oben auf das Totem legen, ohne dass es umkippt. Wer seine Hand zuerst darauflegt, gewinnt das Duell, wer sie zuletzt darauflegt, verliert das Duell.

Der Verlierer nimmt die Ablage seiner Gegner und den Pott. Dann legt er seine Ablage verdeckt unter sein Deck und beginnt eine neue Runde.

Falls das Totem umfällt, während ihr eure Hände darauflegt, und ihr bestimmen könnt, wessen Schuld das war, nimmt derjenige alle aufgedeckten Karten. Ist das nicht möglich, wird die Karte übersprungen und es geht normal weiter.

SPEZIALFÄLLE

4

Wenn eine **Pfeile nach außen**-Karte aufgedeckt wird UND:

- dann eine weitere **Pfeile nach außen**-Karte aufgedeckt wird: Führt die Karte ganz normal aus (alle decken erneut eine Karte auf), außer es wurde ein Duell ausgelöst.
- dann eine **Pfeile nach innen**-Karte aufgedeckt und zeitgleich ein Duell ausgelöst wird: Der Spieler, der sich als Erster das Totem schnappt, entscheidet, ob es als Duell gewertet wird (falls er daran beteiligt wäre) oder er seine Ablage in den Pott legt.
- **mehrere** Duelle gleichzeitig ausgelöst werden: Es gewinnt der Spieler sein Duell, der sich als Erster das Totem schnappt. Die anderen Duelle enden ohne Sieger.

ENDE DER ZEREMONIE

Wer seine letzte Karte aufdeckt, ist dem Sieg nahe. Diese aufgedeckte Karte gilt weiterhin für das Auslösen von Duellen. Die anderen decken reihum weitere Karten auf. Schafft es der Spieler, auch noch seine Ablage loszuwerden, wird er zum Sieger ernannt (und auf den Thron gesetzt).

★ IST DIE LETZTE KARTEN EINES SPIELERS EINE

- **Pfeile nach innen**-Karte und er schnappt sich nicht als Erster das Totem, muss er die Ablagen aller anderen (auch die des Ersten) als sein neues Deck nehmen. Dann geht es bei ihm weiter.
- **Pfeile nach außen**-Karte, gewinnt er das Spiel sofort!

VARIANTE FÜR 3 SPIELER

Wenn die oberste Karte aller 3 Ablagen die gleiche Farbe zeigt, wird gespielt, als wenn eine **Pfeile nach innen**-Karte aufgedeckt worden wäre.

LIEBER SCHNELL ALS STARK!

Falls nicht klar ist, wer sich das Totem als Erster geschnappt hat, hilft es nicht, das Totem mit möglichst viel Kraft an sich zu reißen. Stattdessen gewinnt derjenige das Duell, der die meisten Finger am Totem hat. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, dessen Hand unter den anderen Händen ist.

Falls das Totem vom Tisch fällt, endet das Duell ohne Sieger und es geht normal weiter.

VARIANTE FÜR 2 SPIELER

In dieser Variante spielt ihr mit beiden Händen, die als eigene Spieler gelten. Jede Hand hat ein eigenes Deck und eine eigene Ablage, was „Set“ genannt wird.

Setzt euch gegenüber und teilt den Stapel in 4 gleich große Decks, eines für jede Hand. Ihr als Spieler und eure zwei Hände sind immer abwechselnd an der Reihe:

- Spieler A: Rechte Hand 
- Spieler B: Rechte Hand 
- Spieler A: Linke Hand 
- Spieler B: Linke Hand 



und so weiter ...

Wenn ein Duell ausgelöst wird, müsst ihr euch das Totem mit der Hand schnappen, mit der ihr die letzte Karte

aufgedeckt habt. Der Verlierer nimmt nur die Ablagen der beteiligten Hände (und den Pott). Bei einem Duell zwischen den Händen eines Spielers darf er nicht nach dem Totem greifen!

5

Wenn eine **Pfeile nach innen**-Karte aufgedeckt wird, müsst ihr mit der Hand nach dem Totem greifen, deren Ablage größer ist.

Das Spiel endet, sobald:

- ihr beide jeweils eines eurer Sets losgeworden seid. Wer dann von euch weniger Karten in seinem übrigen Set hat, gewinnt; ODER
- einer von euch seine beiden Sets losgeworden ist.

Alle anderen Regeln gelten unverändert.

VARIANTE FÜR 1 SPIELER

Das würde nur wenig Spaß machen. Trommel deine Freunde zusammen und spielt gemeinsam!



SPIELANLEITUNG

Ein Spiel von Tom & Yako

Credits

Autoren: „Tom & Yako“ (Thomas Vuarchex und Pierric Yabovenho)
Jungle Speed ist ein Markenzeichen der Asmodee Group.

Besucht unsere Webseite www.asmodee.de und
entdeckt weitere Jungle Speed-Produkte auf www.junglespeed.com
sowie auf Facebook: [f @junglespeed](https://www.facebook.com/junglespeed)

 Bei Fragen oder Problemen
kontaktiere uns gerne unter
www.asmodee.de