



SPIELREGELN

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



DIE GESCHICHTE

Jungle Speed wurde schon vor mehr als 3000 Jahren von dem Abouloubou Stamm in dem subtropischen Spidopotamien erfunden.

Die Abouloubou erwählten ihren Stammesführer, in dem sie ein traditionelles Spiel mit Eukalyptusblättern spielten. Dieses Spiel wurde im Geheimen 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 los zu werden und somit der neue Stammesführer der Abouloubou zu werden.



SPIELVORBEREITUNG

Die 80 Karten werden verdeckt gemischt und gleichmäßig an die teilnehmenden Spieler ausgeteilt. Da dies ein Teil des Rituals 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:** beschreibt den Kartenstapel, der verdeckt vor jedem Spieler liegt;
- **Ablage:** beschreibt den offen vor jedem Spieler ausliegenden Kartenstapel;
- **Pott:** beschreibt den Kartenstapel, der unter dem Totem liegt;
- **Duell:** beschreibt einen Wettkampf in der Disziplin Schnelligkeit von 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. Die Karten müssen so aufgedeckt werden, dass die Karte in Richtung der anderen Spieler aufgedeckt wird (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 Spieler von den beiden Spielern, der das Totem greift, gewinnt das Spiel. Die anderen Spieler dürfen in diesem Duell nicht 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, kann ein Duell mehr Spieler involvieren. Aber wie vorher gilt auch dann: Wer das Totem zuerst greift, gewinnt das Duell. Wenn an einem Duell mehrere Verlierer beteiligt sind, 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 in der Frage, welcher Spieler schneller nach dem Totem gegriffen hat, geben sollte, 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 unwerfen 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 die gleiche Farbe löst nun 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 herunter zählen „drei, zwei, eins“.

☞ SPEZIALFÄLLE

Wenn ein „Nach Außen zeigender Pfeil“ folgendes bewirkt:

- Ein anderer „Nach Außen zeigender Pfeil“ wird aufgedeckt. Dann wird, wie in der Spezialregel beschrieben weitergespielt, 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 es zuerst 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 los wird. 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 (natürlich anstatt, das der Gewinner des Duells seine Karten unter das Totem in den Pott legt). 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 ob ein „Farbiger Pfeil“ aufgedeckt wurde.

VARIANTE FÜR 2 SPIELER: Die Spieler, spielen mit zwei unterschiedlichen 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 EINEN SPIELER: Finde ein paar Bongos, trommel dir einen Stamm zusammen und erklär ihnen die Regeln!

Wenn du die Erweiterung 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 Vuarchex und Pierre Yakovenko

Verlegt von ASM0DEE

18 rue Jacqueline Auriol Quartier Villaroy • BP 40119 • 78041 Guyancourt Cedex • Frankreich

Vertreiben von Asmodee GmbH

August-Borsig-Str. 20, 78467 Konstanz, Deutschland

e-mail: deutschland@asmodee.com

Besuchen Sie unsere Webseite: www.asmodee.de

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