



PUNGI



Ein Kartenspiel für 3 bis 5 Schlangenfänger
ab 8 Jahren

Spielregel

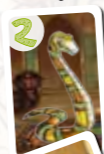
Ziel des Spiels

Fange mit deinen Tierkarten die wertvollsten Schlangen, ohne dabei zu viele bössartige zu erwischen. Vielleicht lohnt es sich auch, mit jemandem gemeinsam auf Schlangenfang zu gehen? Schlangenbeschwörer können dir dabei helfen, am Ende noch negative Punkte in positive umzuwandeln. Hast du jedoch keine negativen Punkte, werden deine positiven Punkte mit einem Schlangenbeschwörer in negative umgewandelt! Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Inhalt

- 1 Flötenkarte
- 36 Schlangenkarten
(31 Schlangen und
5 Schlangenbeschwörer)
- 60 Tierkarten

Schlangenkarten



Tierkarten

Vorderseite

Rückseite

Rückseite

Spielvorbereitung

Legt die **Flötenkarte** in die Tischmitte, so dass in Pfeilrichtung noch Platz für weitere Karten bleibt.

Mischt die **Schlangenkarten** und legt sie als verdeckten Stapel an die pfeilabgewandte Seite der Flötenkarte.

Mischt jetzt noch die **Tierkarten**. Dabei sollte die Rückseite (mit dem Tier ohne Zahl) nach oben zeigen. Verteilt an jeden Spieler 5 Karten. Die Karten sollten so auf die Hand genommen werden, dass die Mitspieler die Tiere auf den Rückseiten gut sehen können. Legt die restlichen Karten als Nachziehstapel bereit.

Jetzt seid ihr startklar!

Spielablauf

Einigt euch auf einen Startspieler.

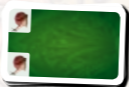
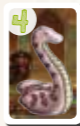
Eine Runde besteht aus 3 Aktionen:

1. Auslage bilden
2. Handkarte ausspielen
3. Eine Karte aus der Auslage bekommen

1. Auslage bilden

Der Startspieler deckt vom Schlangenkartenstapel so viele Karten auf, wie Spieler mitspielen, und legt diese nacheinander offen in Pfeilrichtung neben der Flötenkarte aus. Er legt dazu die oberste Karte des Stapels direkt neben die Pfeilspitze, die nächste Karte legt er direkt neben die gerade ausgelegte Karte usw.





Spielaufbau für 4 Spieler

Besteht die Auslage zufällig aus mindestens vier gleichen Karten, werden alle Karten aus der Auslage neu gemischt und erneut ausgelegt.

2. Handkarte ausspielen

Mit den Tieren auf eurer Hand lockt ihr die Schlangen an, um diese einzufangen. Und das geht so:

Der Startspieler wählt eine seiner Handkarten aus und legt sie verdeckt (die Seite mit der Zahl zeigt nach unten) vor sich ab. Die Rückseite mit dem Tierbild muss

dabei für alle gut sichtbar sein. Die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn. Jetzt schaut ihr, ob eine Tierart allein am häufigsten vorkommt.

JA? Dann hat diese Tierart Vorrang.

NEIN? Dann sind alle Tiere gleichberechtigt.

Beispiele:

- 1) Es wurden 3 Mäuse- und 2 Schneckenkarten ausgelegt. Die Mäusekarten kommen **allein** am häufigsten vor und haben daher Vorrang.
- 2) Es werden 2 Eidechsen-, 2 Libellen- und 1 Heuschreckenkarte ausgelegt. Da hier keine Tierart **allein** am häufigsten vorkommt, hat keine Tierart Vorrang.

Tip: Die Karten, die eure Mitspieler vor sich ausgespielt haben, geben euch schon die Vorinformation, welches Tier sie ausgespielt haben. Ihr könnt euch nun entscheiden, ein Tier zu spielen, das bereits ein anderer Spieler gewählt hat, oder eines, das noch nicht gewählt wurde – je nachdem, ob ihr möchtet, dass eure Karte mit Vorrang gewertet wird oder nicht. Auf diese Weise könnt ihr Einfluss darauf nehmen, welche Schlangenkarte ihr bekommt.

3. Eine Karte aus der Auslage bekommen

Hat ein Tier Vorrang, decken die Spieler, die diese Tierkarten gespielt haben, ihre Karten zuerst auf.

Wer hier die höchste Zahl ausgespielt hat, muss dann die erste (der Pfeilspitze am nächsten gelegene) Karte aus der Auslage nehmen. Diese legt er vor sich ab. Seine ausgespielte Tierkarte legt er offen neben den Nachziehstapel. Hier entsteht im Laufe des Spiels der Ablagestapel.

Wer die nächsthöchste Zahl dieser Tierart ausgespielt hat, muss die Karte nehmen, die nun der Pfeilspitze am nächsten liegt. Seine ausgespielte Tierkarte kommt auf den Ablagestapel.

So wird weitergespielt, bis alle ausgespielten Karten dieser Tierart aufgedeckt sind. Anschließend werden alle weiteren ausgespielten Tierkarten aufgedeckt. Wer bei diesen Karten die höchste Zahl ausgespielt hat, nimmt sich die der Pfeilspitze jetzt am nächsten gelegene Karte, legt sie vor sich ab und legt die gespielte Tierkarte auf den Ablagestapel. So wird weiter verfahren, bis jeder Spieler eine Karte aus der Auslage bekommen hat.

Werden zwei gleiche Zahlen ausgespielt, gilt diejenige als höher, die zuerst ausgespielt wurde.

Hat kein Tier Vorrang, decken alle Spieler gleichzeitig ihre vor sich ausgespielten Tierkarten auf. Wer die höchste Zahl ausgespielt hat, bekommt die erste Karte von der Pfeilspitze aus gesehen, wer die zweithöchste Zahl hat, bekommt die zweite Karte usw. Die Runde ist zu Ende, sobald jeder Spieler eine Schlangenkarte aus der Auslage bekommen hat.

Am Ende einer Runde wird der linke Nachbar des aktuellen Startspielers Startspieler der neuen Runde.

Wollt ihr es ein bisschen chaotischer haben, bestimmt der Startspieler, wer in der nächsten Runde neuer Startspieler sein soll.

Neue Runde

Der neue Startspieler zieht nun eine Karte vom Tierkartenstapel, so dass er wieder 5 Karten auf der Hand hat. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Anschließend bildet der neue Startspieler die neue Auslage: Beginnend bei der Pfeilspitze legt er so viele Karten vom Schlangenkartenstapel aus, wie Spieler teilnehmen.

Dann legt er als Erster eine seiner Handkarten mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Die Mitspieler folgen wieder im Uhrzeigersinn und das Spiel geht wie beschrieben weiter.

Ende des Spiels

Kann zu Beginn einer Runde keine komplette Auslage mehr mit Schlangenkarten gebildet werden, ist das Spiel sofort zu Ende.

Jetzt zählt ihr eure Punkte:

Schaut zuerst, ob ihr Schlangenbeschwörer habt. Jeder Schlangenbeschwörer dreht das Vorzeichen einer Schlangenkarte um. Habt ihr z.B. eine Schlange mit 4 Minuspunkten, werden daraus mit einem Schlangenbeschwörer 4 Pluspunkte.

Doch Achtung! Habt ihr keine Schlange mit Minuspunkten, müsst ihr von einer Schlange mit Pluspunkten das Vorzeichen umdrehen! Welche das ist, entscheidet ihr. So können ganz schnell aus positiven Punkten negative werden. Zählt anschließend alle eure positiven Punkte zusammen und zieht die negativen Punkte ab. Wer dann die meisten Pluspunkte besitzt, gewinnt das Spiel!

Beispiel: Christian hat 2 Schlangenbeschwörer, eine Schlange mit -3 Punkten, eine mit +2 Punkten, eine mit +3 Punkten und eine mit +4 Punkten. Mit einem der Schlangenbeschwörer kann er die -3 Punkte in +3 Punkte umwandeln. Leider hat er keine weiteren negativen Schlangen mehr. Daher muss er nun eine seiner positiven Schlangen mit dem Schlangenbeschwörer in negative Punkte umwandeln. Er entscheidet sich für die niedrigste Zahl und macht aus den +2 Punkten -2. Er hat also insgesamt $3 - 2 + 3 + 4 = 8$ Punkte.

Tipp: Spielt am besten so viele Partien, wie Spieler mitspielen. Wer dann die höchste Gesamtpunktzahl hat, hat gewonnen.

Autor: Klaus Kreowski

Illustration: fiore-gmbh.de

Design: HUCH! & friends

Sabine Kondirulli

Redaktion: Tina Landwehr

© 2017 HUCH! & friends

www.hutter-trade.com

Hersteller + Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1- 5

89312 Günzburg

DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.



PUNGI



A card game for 3 to 5 snake charmers
ages 8 years and up

Rules

Aim of the game

With your animal cards, lure the most valuable snakes without attracting too many poisonous ones. It may be a good idea to go on a snake hunt with someone together? Snake charmers can be of some help turning negative points into positive ones at the end of the game. But if you don't have any negative points, the snake charmer will turn your positive points into negative points! Whoever has the most points at the end of the game wins.

Contents

- 1 pungji card
- 36 snake cards
(31 snakes and
5 snake charmers)
- 60 animal cards



animal cards

front

back

back

Game setup

Lay the **pungi card** in the middle of the table so that there is still room for more cards in the direction of the arrow.

Shuffle the **snake cards** and put them into a pile face down on the side opposite of the arrowhead of the pungi card.

Now shuffle the **animal cards**. The back side (with the animal and no number) should be facing up. Deal out 5 cards to each player. The cards should be held so that the other players can readily see the animals on the back of the cards. With the remaining cards, form a draw pile.

Now you're ready to play!

How to play

Pick someone to be the start player.

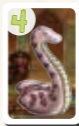
A round consists of 3 actions:

1. Form a layout of cards
2. Play your hand
3. Pick up a card from the layout

1. Form a layout of cards

The start player turns over as many cards from the snake card pile as there are players and lays them down face up next to the pungi card, one after the other in the same direction as the arrow. He lays the top card from the pile directly next to the arrowhead, and then he lays the next card directly next to the card that he initially laid, and so on.





Game setup for a 4-player game

If there happens to be at least four of the same card in the layout of cards, shuffle the cards again and form a new layout.

2. Playing your hand

Using the animals in your hand, you lure the snakes to catch them. Here's how it works:

The start player selects one of the cards from his hand and plays it face down

(the side with the number on it facing down) in front of him on the table. The back of the card with the animal on it must be visible to everyone. The other players continue in a clockwise direction. First, check if **one** of the animal species appears more often **than all the others**.

If yes, then this animal takes priority.

If no, then all animals are treated equally.

Examples:

- 1) 3 mice and 2 snail cards have been laid. The mice cards alone appear most often and therefore take priority.
- 2) 2 lizards, 2 dragonflies and 1 locust have been laid. As no one animal species appears most often by itself, none of them takes priority.

Hint: You can see which animals the other players have already played before you and then decide if you want to play an animal card that one of the other players has already played, or one that hasn't yet been played, depending on whether or not you want your card to take priority. In this way, you have some influence on which snake card you get.

3. Pick up a card from the layout

If **an animal takes priority**, the players who played these animal cards turn over their cards first.

The player who played the highest number has to take the first card (the card nearest to the arrowhead) from the layout, which he lays down in front of him on the table. He lays his played animal card face up next to the draw pile. This will be the discard pile.

The player who played the next highest number of this animal has to take the card that is now closest to the arrowhead. The animal card that he has played is

then put on the discard pile. The game continues in this fashion until all played cards of this animal have been turned over.

Then all the other played animal cards are turned over. Whoever played the highest number among these cards takes the card closest to the arrowhead, lays it down in front of him on the table and puts the played animal card on the discard pile. The game continues in this fashion until all players have picked up a card from the layout.

If the same number is played more than once, the number that was played first counts as the higher card.

If no animal takes priority, all players turn over the played animal cards at the same time. The player who played the highest number gets the first card closest to the arrowhead, the player who played the second highest number gets the second card, and so on.

The round is over as soon as each player has received a snake card from the layout.

At the end of a round, the player to the left of the current start player is the new start player of the next round.

If you want to add a little more chaos to the game, the start player decides who will be the new start player of the next round.

New round

The new start player picks up a card from the animal card pile so that he has 5 cards in his hand again. The other players then continue in a clockwise direction. Then the new start player forms the new layout of cards: Beginning with the arrowhead he lays down as many cards from the snake card pile as there are players. Then, going first, he lays down a card from his hand with the back side of the card facing up. The other players then continue play as described above in a clockwise direction.

End of game

When beginning a round, if a new layout of snake cards cannot be completed, the game is immediately over.

Now count up your points:

First, check to see if you have any snake charmers. Every snake charmer reverses the plus or minus sign of a snake card. For example, if you have a snake with 4 minus points, the snake charmer will turn this into 4 plus points.

But be careful! If you don't have any snakes with minus points, one of your snakes with plus points will be turned into minus points! You decide which one. And just like that, positive points become negative...

Then add up all your positive points and subtract the negative points. The player with the most positive points wins the game!

Example: *Christian has 2 snake charmers, one snake with -3 points, one with +2 points, one with +3 points and one with +4 points. With one of the snake charmers he converts -3 points into +3 points. Unfortunately, he doesn't have any more snakes with negative points. Therefore, he has to convert the positive points of one of his snakes into negative points with the snake charmer. He decides to use his snake card with the lowest number that goes from +2 to -2. In total, he then has $3 - 2 + 3 + 4 = 8$ points.*

Hint: Preferably, play as many rounds as there are players. Whoever has the most points at the end of all rounds wins.

Author: Klaus Kreowski

Illustration: fiore-gmbh.de

Design: HUCH! & friends

Sabine Kondirolli

Editor: Tina Landwehr

© 2017 HUCH! & friends

www.hutter-trade.com

Translation: Birgit Irgang

Manufacturer + distributor:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1- 5

89312 Günzburg

GERMANY

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.



PUNGI



Un jeu de cartes pour 3 à 5 chasseurs
de serpents à partir de 8 ans

Règles

But du jeu

À l'aide de vos cartes Animal, capturez les serpents les plus précieux, tout en évitant d'accumuler les plus dangereux. Un compagnon pourra s'avérer utile pour partir à la chasse aux reptiles. À la fin du jeu, les charmeurs de serpents vous aideront à transformer vos points négatifs en positifs... ou le contraire, si vous avez le malheur de ne pas en avoir ! Le joueur qui totalisera le plus de points à la fin remportera la partie.

Contenu

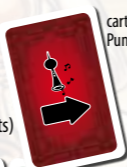
- 1 carte Pungi
- 36 cartes Serpent
(31 serpents et
5 charmeurs de serpents)
- 60 cartes Animal

cartes Animal

front

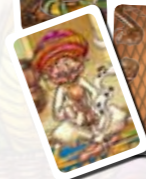
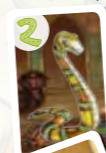


revers



carte
Pungi

cartes Serpent



revers

Mise en place du jeu

Placer la **carte Pungi** au milieu de la table, en laissant de la place pour d'autres cartes au bout de la flèche.

Mélanger les **cartes Serpent** et les empiler, face cachée, du côté opposé à la pointe de la flèche.

Enfin, mélanger les **cartes Animal**, dos visible (montrant l'animal sans la valeur). Distribuer 5 cartes à chaque joueur. Chacun doit tenir ses cartes en main de manière à ce que ses adversaires puissent voir les animaux au dos. Les cartes restantes constituent la pioche.

La partie peut commencer.

Déroulement de la partie

Désigner le joueur qui commence.

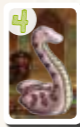
Un tour se décompose en 3 phases :

1. Retourner des cartes Serpent ;
2. Jouer une carte Animal de sa main ;
3. Récupérer une carte Serpent.

1. Retourner des cartes Serpent

Le premier joueur retourne autant de cartes Serpent qu'il y a de joueurs et les aligne, l'une après l'autre, face visible au bout de la flèche : la première directement au bout de la pointe, la suivante à côté de la carte qui vient d'être posée...





Mise en place à 4 joueurs

S'il y a au moins 4 cartes Serpent identiques parmi celles retournées, remélanger toutes les cartes et en aligner de nouvelles.

2. Jouer une carte Animal de sa main

Les animaux en main servent d'appâts pour capturer les serpents. Le principe est le suivant :

Le Premier joueur choisit une des cartes de sa main et la pose, devant lui, face

cachée (la valeur en dessous). Le dos avec l'animal doit être bien visible par tout le monde. Chacun leur tour dans le sens horaire, les autres joueurs font de même. Une fois terminé, les joueurs regardent si un animal a été plus joué **que n'importe quel autre**.

SI C'EST LE CAS, cet animal est prioritaire.

SINON, tous les animaux sont égaux.

Exemple :

- 1) 3 souris et 2 escargots ont été joués. Les souris sont plus nombreuses **que n'importe quel autre animal** et sont donc prioritaires.
- 2) 2 lézards, 2 libellules et 1 sauterelle ont été joués. Comme aucun animal n'a été plus joué **que n'importe quel autre**, aucun n'a priorité.

Conseil : Le joueur connaît les animaux joués par ses adversaires avant lui. Il peut donc décider, soit de jouer un animal déjà présent, soit un nouveau, selon qu'il veut que sa carte soit comptabilisée la première ou pas. De ceci dépend la carte Serpent récupérée.

3. Récupérer une carte Serpent

Si un animal est prioritaire, les joueurs qui ont joué cet animal retournent leur carte les premiers.

Celui qui a joué la plus forte valeur récupère la première carte Serpent (la plus proche de la pointe de la flèche) et la pose devant lui. Il place ensuite la carte Animal jouée à côté de la pioche, face visible, formant ainsi une pile de défausse. Le joueur ayant joué la deuxième carte Animal la plus forte récupère à son tour la carte suivante la plus proche de la pointe de la flèche. Il défausse ensuite sa carte Animal jouée.

Et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les cartes de cet animal aient été retournées.

C'est ensuite à toutes les autres cartes Animal jouées d'être retournées. Le joueur ayant joué la plus forte valeur parmi ces cartes récupère la carte Serpent la plus proche de la pointe de la flèche, la pose devant lui et se défait de la carte Animal utilisée. Et ce, jusqu'à ce que chaque joueur ait récupéré une carte Serpent. Si deux cartes possèdent la même valeur, la première jouée l'emporte.

Si aucun animal n'est prioritaire, tous les joueurs retournent en même temps la carte qu'ils ont jouée. Celui qui a joué la plus forte valeur récupère la première carte au bout de la flèche ; celui qui a joué la deuxième carte la plus forte, la suivante...

Le tour est terminé dès que tous les joueurs ont récupéré une carte Serpent.

À la fin du tour, le Premier joueur devient le joueur suivant dans le sens horaire. Pour un jeu un peu plus chaotique, le Premier joueur peut désigner son successeur.

Nouveau tour

Le Premier joueur pioche une carte Animal de manière à en avoir de nouveau 5 en main. À tour de rôle, les autres joueurs font de même.

Le nouveau Premier joueur retourne autant de cartes Serpent qu'il y a de joueurs : en commençant à la pointe de la flèche.

Enfin, il joue le premier une des cartes de sa main, valeur cachée, devant lui. À leur tour, les autres joueurs font de même dans le sens horaire et le jeu reprend comme décrit précédemment.

Fin de la partie

Si, à la fin d'un tour, il est impossible de retourner suffisamment de cartes Serpent, la partie s'arrête immédiatement.

Chaque joueur compte alors ses points.

Chacun commence par vérifier s'il possède des charmeurs de serpents ou non. Chaque charmeur de serpents inverse la valeur d'une carte Serpent. Si un joueur possède, par exemple, un serpent valant -4 points, un charmeur les transforme en +4 points. **Mais attention !** Si un joueur ne possède pas (ou plus) de serpent avec des points négatifs, il est obligé d'inverser le signe d'un serpent positif en signe négatif ! Le joueur est libre de choisir ce serpent. Des points positifs peuvent donc rapidement se transformer en points négatifs. . .

Chaque joueur additionne ensuite ses points positifs et retranche les points négatifs. Celui qui obtient le meilleur total remporte la partie !

Exemple : *Christian possède 2 charmeurs de serpents, un serpent de valeur -3, un de valeur +2, un de valeur +3 et un de valeur +4. Un de ses charmeurs lui permet de transformer le -3 en +3. Il n'a malheureusement pas d'autres serpents négatifs. Il doit donc transformer un de ses serpents positifs en points négatifs. Il choisit celui de plus petite valeur et transforme les +2 points en -2 points. Son total est donc de : $3 - 2 + 3 + 4 = 8$ points.*

Conseil : Le mieux est de jouer autant de manches qu'il y a de joueurs. Celui qui totalisera le plus de points à la fin remportera alors la partie.

Auteur : Klaus Kreowski

Illustrations : fiore-gmbh.de

Design : HUCH! & friends © 2017 HUCH! & friends

Sabine Kondirolli www.hutter-trade.com

Rédaction : Tina Landwehr Traduction : Eric Bouret

Fabrication + distribution :

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

PUNGI



Een kaartspel voor 3 t/m 5 slangenjagers
vanaf 8 jaar.

Spelregels

Doel van het spel

Vang met je dierenkaarten de meest waardevolle slangen en niet te veel kwaadaardige. Misschien zou het goed zijn met een andere speler samen op slangenjacht te gaan? Een slangenbezweerder kan je aan het einde helpen je minpunten in pluspunten te veranderen. Maar pas wel op: als je geen minpunten hebt, worden je pluspunten door de slangenbezweerder in minpunten veranderd! Wie aan het einde de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

Inhoud

- 1 fluitkaart
- 36 slangenkaarten
(31 slangen en
5 slangenbezweegers)
- 60 dierenkaarten

dierenkaarten

voorzijde



opkweken

slangenkaarten



opkweken

Vorbereiding

Leg de **fluitkaart** zo in het midden van de tafel dat in de richting van de pijl ruimte overblijft voor andere kaarten.

Schud de **slangenkaarten** en leg ze als gedekte stapel achter de fluitkaart (aan de zijde waar de pijl niet naartoe wijst).

Schud nu nog de **dierenkaarten** met de achterkant (met het dier zonder getal) naar boven. Geef elke speler 5 kaarten. De kaarten worden zo in de hand genomen dat de medespelers de dieren op de achterkant goed kunnen zien.

De overige kaarten leg je als trekstapel klaar.

Nu kan het spel beginnen!

Het spel zelf

Spreek af wie er mag beginnen.

Een ronde bestaat uit 3 acties:

1. Kaarten uitleggen
2. Kaarten uit de hand spelen
3. Een uitgelegde kaart krijgen

1. Kaarten uitleggen

De startspeler draait zo veel kaarten van de stapel met slangenkaarten om als er spelers meedoen en legt deze één voor één open naast de fluitkaart neer (aan de zijde waar de pijl naartoe wijst). Hij legt de bovenste kaart van de stapel direct naast de punt van de pijl, de volgende kaart legt hij naast de eerste kaart enz.





Opbouw voor 4 spelers

Als de reeks kaarten toevallig uit 4 of meer dezelfde kaarten bestaat, worden de kaarten opnieuw geschud en nog een keer uitgelegd.

2. Kaarten uit de hand spelen

Met de dieren in je hand lok je de slangen naar je toe om ze te vangen.

Dat gaat zo:

De startspeler kiest een van zijn eigen kaarten en legt deze gedekt (de kant met het getal naar beneden) voor zich neer. De achterkant met het dier moet voor

iedereen goed zichtbaar zijn. De andere spelers volgen om de beurt met de klok mee.

Nu kijk je of **één** diersoort het vaakst voorkomt.

JA? Dan heeft dit dier voorrang.

NEE? Dan zijn alle dieren gelijk.

Voorbeelden:

- 1) Er zijn 3 muizen- en 2 slakkenkaarten neergelegd. De muizenkaarten komen het vaakst voor en hebben dus voorrang.
- 2) Er zijn 2 hagedissen-, 2 libellen- en 1 sprinkhaankaart neergelegd. Omdat geen diersoort **alleen** het vaakst voorkomt, heeft geen van de diersoorten voorrang.

Tip: de kaarten die de spelers voor je hebben gespeeld, geven je al de informatie welk dier ze gespeeld hebben. Als je wilt dat je kaart voorrang krijgt, kun je er nu voor kiezen een dier te spelen dat al door een andere speler is gespeeld. Anders speel je een dier dat nog niet is gespeeld. Op die manier kun je beïnvloeden welke slangenkaart je krijgt.

3. Een uitgelegde kaart krijgen

Als een dier voorrang heeft, draaien de spelers die dit dier hebben gespeeld hun kaarten als eerste om.

Wie het hoogste getal heeft gespeeld, moet de eerste (naast de punt van de pijl liggende) kaart pakken. Deze legt hij voor zich neer. De dierenkaart die hij gespeeld had, legt hij open naast de trekstapel. Hier ontstaat in de loop van het spel een aflegstapel.

Wie het op een na hoogste getal van deze diersoort heeft gespeeld, moet de kaart pakken die nu het dichtst bij de punt van de pijl ligt. De dierenkaart die hij gespeeld had, gaat op de aflegstapel.

Zo speel je door tot alle gespeelde kaarten van deze diersoort zijn omgedraaid. Vervolgens worden alle andere gespeelde dierenkaarten omgedraaid. Wie bij deze kaarten het hoogste getal heeft gespeeld, neemt de kaart die nu het dichtst bij de punt van de pijl ligt, legt deze voor zich neer en legt de dierenkaart die hij gespeeld had op de aflegstapel. Op die manier gaat het verder tot iedere speler een uitgelegde kaart heeft gekregen.

Als twee dezelfde getallen worden gespeeld, telt de kaart meer die als eerste werd gespeeld.

Als geen dier voorrang heeft, draaien alle spelers tegelijk de dierenkaarten om die ze voor zich hebben neergelegd. Wie het hoogste getal heeft gespeeld, krijgt de eerste kaart naast de punt van de pijl, wie het op een na hoogste getal heeft gespeeld, krijgt de tweede kaart enz.

De ronde is voorbij als iedere speler een slangenkaart heeft gekregen.

Aan het einde van een ronde wordt de speler links van de startspeler de nieuwe startspeler en begint er een nieuwe ronde.

Als je iets meer chaos in het spel wilt hebben, bepaalt de startspeler wie in de volgende ronde de startspeler zal zijn.

Een nieuwe ronde

De nieuwe startspeler trekt nu een kaart van de stapel met dierenkaarten, zodat hij weer 5 kaarten op hand heeft. De andere spelers volgen met de klok mee. Vervolgens legt de nieuwe startspeler nieuwe kaarten uit: beginnend bij de punt van de pijl legt hij zo veel kaarten van de stapel met de slangenkaarten neer als er spelers meedoen.

Dan legt hij als eerste een van zijn eigen dierenkaarten met de achterkant naar boven voor zich neer. De andere spelers volgen weer met de klok mee en het spel gaat verder zoals boven beschreven.

Einde van het spel

Als er aan het begin van een ronde niet voldoende slangenkaarten meer kunnen worden uitgelegd, is het spel meteen voorbij.

Nu tel je je punten:

Kijk eerst of je een slangenbezweerder hebt. Elke slangenbezweerder draait het teken van een slangenkaart om. Als je bijvoorbeeld een slang met 4 minpunten hebt, veranderen deze door een slangenbezweerder in 4 pluspunten. Maar **let op!** Als je geen slang met minpunten hebt, moet je het teken van een slang met pluspunten omdraaien! Welke slang dat is, mag je zelf bepalen. Op die manier kunnen pluspunten heel snel in minpunten veranderen...

Tel vervolgens al je pluspunten bij elkaar op en trek de minpunten ervan af. Wie uiteindelijk de meeste pluspunten heeft, wint het spel.

Voorbeeld: Christiaan heeft 2 slangenbezweeders, een slang met -3 punten, een met +2 punten, een met +3 punten en een met +4 punten. Met een slangenbezweerder verandert hij die -3 punten in +3 punten. Helaas heeft hij nu geen slang met minpunten meer, dus hij moet een van zijn slangen met pluspunten door de slangenbezweerder in minpunten veranderen. Hij kiest voor het laagste getal en verandert de +2 punten in -2 punten. In totaal heeft hij dus $3 + 3 + 4 - 2 = 8$ punten.

Tip: je kunt ook zo veel potjes spelen als er spelers meedoen. Wie dan in totaal de meeste punten heeft, heeft gewonnen.

Auteur: Klaus Kreowski

Illustratie: fiore-gmbh.de

Design: HUCH! & friends

Sabine Kondirolli

Redactie: Tina Landwehr

© 2017 HUCH! & friends

www.hutter-trade.com

Vertaling: Susanne Bonn

Productie + Verkoop:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1- 5

89312 Günzburg

DUITSLAND

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

HUCH! & friends