

# DSCHUNGELFREUNDE

Thilo Hutzler

In der Dschungelwelt rasen heute nicht nur die Affen durch den Wald, sondern auch die Elefanten, Pandas und Tiger. Wer fängt die Dschungelfreunde als Erster wieder ein?

## Inhalt:

30 Kärtchen „Tiere + Wissper“ (9x Elefant, 8x Panda, 6x Tiger, 3x Wissper, 2x Joker, 2x Affe), 10 Kärtchen Blume

## Spielvorbereitung:

Legt die 10 Blumenkärtchen zur Seite. Mischt alle übrigen Kärtchen verdeckt und teilt sie dann in 3 Stapel mit je 10 Kärtchen. Dreht die Stapel dann um, damit man von jedem Turm das oberste Kärtchen sehen kann. Liegt nun auf einem Stapel ein Kärtchen mit Wissper, so wird dieses sofort beiseitegelegt.

## Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, darf sich eine der drei oben aufliegenden Karten nehmen und offen vor sich auslegen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und darf sich ein Plättchen nehmen usw.



### **Pandas, Elefanten, Tiger:**

Die Zahlen rechts unten auf den Kärtchen geben an, wie viele dieser Kärtchen man sammeln muss, um Punkte für sie zu bekommen. Zum Beispiel muss man drei Pandas

sammeln, um später drei Punkte zu bekommen. Sobald man die benötigte Anzahl gesammelt hat, darf man die Tiere stapeln. Auf solch einen Tierstapel dürfen keine neuen Tiere mehr gelegt werden, man darf aber einen neuen Stapel beginnen. Wer möchte, darf auch verschiedene Tierarten gleichzeitig sammeln!



### **Affe:**

Der Affe hat eine besondere Fähigkeit. Du darfst den Affen auf ein beliebiges Tier legen (bei dir oder bei einem Mitspieler). Jedoch darfst du den Affen nur nehmen, wenn du ihn auf ein Tier legen kannst. Dieses Tier zählt dann nicht mehr und kann für keinen Tierstapel mehr verwendet werden. Dafür bringt der Affe aber einen Punkt am Ende. Tiere in fertigen Tierstapeln sind tabu und dürfen niemals mit dem Affen besetzt werden.



### **Joker:**

Wer einen Joker zieht, kann damit ein beliebiges anderes Tier ersetzen, außer den Affen.



### **Wissper:**

Wissper wird nicht von den Spielern gezogen. Wird ein Kärtchen mit Wissper aufgedeckt, so wird es sofort beiseitegelegt. Wurden alle drei Plättchen mit Wissper aufgedeckt, so endet die Runde!

## Rundenende und Spielende:

Wurden alle drei Plättchen mit Wissper aufgedeckt oder sind zwei der drei Stapel leer, so endet eine Runde. Nun zählen alle Spieler ihre Punkte. Jeder Tierstapel bringt einen Punkt pro Tier im Stapel. Affen zählen einen Punkt. Alle übrigen Kärtchen bringen leider keine Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten nimmt sich ein Blütenplättchen. Bei Gleichstand bekommt jeder Spieler ein Blütenplättchen. Nun wird eine neue Runde begonnen, ein neuer Startspieler wird bestimmt.

Der erste Spieler, der drei Runden gewinnen konnte, gewinnt das Spiel!

