



GEWIMMEL

IM DSCHUNDEL

**20 Minuten Dschungeltour
für 2 bis 4 Erkundungsfreudige
ab 6 Jahren**

Erkundet die Tiefen des Dschungels,
um die seltensten Pflanzen zu finden.
Aber Vorsicht! Haltet euch unbedingt
von den Tieren fern, die sich im
Dickicht verstecken.

**Wer sammelt die meisten Pflanzen,
ohne die Tiere zu stören?**

SPIELZIEL

Erkunde in jeder Runde deinen Dschungelstapel, eine Karte nach der anderen. Du möchtest Karten **einsammeln**, die die Vorgaben der Herausforderungskarten in dieser Runde erfüllen (Juhus), und du möchtest Karten **aussortieren**, die sie nicht erfüllen (Hopplas). Wer als Erstes zwei Runden gewinnt, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL



4 Dschungelstapel mit je 20 Dschungelkarten
(Jeder Stapel hat in der rechten unteren Ecke einen Marienkäfer in einer anderen Farbe.)



4 Erkundungskarten



6 Pflanzen-Herausforderungskarten



4 Tier-Herausforderungskarten
(einschließlich 1 leeren Herausforderungskarte)



SPIELVORBEREITUNG

Sucht euch jeweils 1 Erkundungskarte **1** aus und nehmt den dazu passenden Dschungelstapel **2**. Legt beides vor euch auf den Tisch (die Erkundungskarte mit dem Stern nach unten).



Nehmt 1 zufällige Pflanzen-Herausforderungskarte und fügt sie den Tier-Herausforderungskarten hinzu. So entstehen die folgenden zwei Herausforderungsstapel:

- Stapel **3**: 5 Pflanzen-Herausforderungskarten
- Stapel **4**: 5 Herausforderungskarten:
3 Tier-Herausforderungskarten, 1 leere Herausforderungskarte und 1 Pflanzen-Herausforderungskarte

Mischt beide Stapel getrennt voneinander und legt sie verdeckt in die Tischmitte.

RUNDENABLAUF

Deckt die obersten Karten der beiden Herausforderungsstapel (3 und 4) auf. Dadurch seht ihr eine Pflanze und entweder ein Tier, eine zweite Pflanze oder die leere Karte.

- Eine *Pflanzen-Herausforderungskarte* bestimmt, welche Pflanze ihr in dieser Runde finden müsst: **Sammelt möglichst viele Dschungelkarten ein, die diese Pflanze zeigen.**
- Eine *Tier-Herausforderungskarte* bestimmt, welches Tier ihr in dieser Runde vermeiden müsst, selbst wenn das bedeutet, dass ihr auf die Pflanze verzichten müsst, die ihr sucht: **Sortiert alle Dschungelkarten aus, die dieses Tier zeigen.**

WICHTIG!

- Falls ihr 1 Pflanze und 1 Tier seht, sind alle Karten **Juhus**, die diese Pflanze, aber nicht dieses Tier zeigen. Alle anderen Karten sind **Hopplas**.
- Falls ihr 2 Pflanzen seht, sind alle Karten **Juhus**, die beide Pflanzen zeigen. Alle anderen Karten sind **Hopplas**.
- Falls ihr nur 1 Pflanze seht, sind alle Karten **Juhus**, die diese Pflanze zeigen. Alle anderen Karten sind **Hopplas**.

3-2-1: Ab in den Dschungel!

Ihr spielt alle gleichzeitig. Schau dir zu Beginn einer Runde die oberste Karte deines Dschungelstapels genau an. Bestimme dann:

- Ist die Karte ein **Juhu**? Sammle sie ein und lege sie neben den Korb  (links auf deiner Erkundungskarte).
- Ist die Karte ein **Hoppla**? Sortiere sie aus und lege sie neben den durchgekrenzten Korb  (rechts auf deiner Erkundungskarte).

Nachdem du die oberste Karte deines Dschungelstapels eingesammelt oder aussortiert hast, schau dir die nächste Karte an. Mach so weiter, bis dein Dschungelstapel oder der Stapel von jemand anderem leer ist.

WICHTIG! Du darfst während einer Runde keine Dschungelkarten auf die graue Seite drehen.



Falls du es schaffst, deinen gesamten Dschungelstapel zu erkunden, rufe „**STOP!**“, um die Runde zu beenden. Alle müssen sofort aufhören, ihren Stapel zu erkunden, und niemand darf mehr Karten einsammeln oder aussortieren.

KARTEN ÜBERPRÜFEN

Nimm am Ende einer Runde die Dschungelkarten, die du **eingesammelt** hast (die du also neben den Korb  gelegt hast). Drehe sie auf die graue Seite und überprüfe, wie viele **Juhus** du hast und ob du versehentlich **Hopplas** eingesammelt hast.

Wer die wenigsten Hopplas eingesammelt hat, gewinnt die Runde. Bei einem Gleichstand gewinnt die Runde, wer die meisten Juhus eingesammelt hat. Falls es dann immer noch einen Gleichstand gibt, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

Falls du die Runde gewonnen hast, drehe deine Erkundungskarte um, damit der Stern sichtbar ist.

ERINNERUNG! Diese Karten sind Hopplas:

- Karten, die das Tier auf der Herausforderungskarte zeigen
- Karten, die nicht die Pflanze auf der Herausforderungskarte zeigen
- Karten, die nicht beide Pflanzen zeigen, wenn zwei Pflanzen-Herausforderungskarten aufgedeckt sind

Wenn du vorsichtig warst und alle Karten aussortiert hast, die das Tier auf der Herausforderungskarte zeigen, kannst du die Runde gewinnen, selbst wenn du weniger Karten mit der richtigen Pflanze eingesammelt hast als die anderen.



RUNDENENDE

Wer zum ersten Mal eine Runde gewinnt, dreht die eigene Erkundungskarte um, damit der Stern sichtbar ist. Wer es schafft, als Erstes eine zweite Runde zu gewinnen (wessen Stern also schon sichtbar ist), gewinnt das Spiel!

Falls es einen Gleichstand gibt und mehrere von euch zusammen eine zweite Runde gewinnen, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

Hat noch niemand das Spiel gewonnen, beginnt eine neue Runde:

- Gebt jeweils euren Dschungelstapel nach links weiter. Nehmt den Dschungelstapel, der von rechts kommt, und legt ihn wie bei der Spielvorbereitung vor euch auf den Tisch.
- Legt die zwei Herausforderungskarten der vorherigen Runde in die Schachtel zurück. Deckt dann wieder die obersten Karten der beiden Herausforderungsstapel auf.

Hinweis: Es ist ganz normal, dass ihr im Laufe des Spiels Dschungelstapel mit einer anderen Marienkäferfarbe als auf eurer jeweiligen Erkundungskarte benutzt.

BONUS

Jeder Stapel aus 20 Dschungelkarten kann zu einem 4x5-Puzzle zusammengesetzt werden!



BEISPIEL FÜR EIN RUNDENENDE

Hannah und **Lea** haben die erste Runde beendet. **Hannah** hat 3 **Pflanzen** und 1 **Affen** eingesammelt. **Lea** hat 2 **Pflanzen** und 0 **Affen** eingesammelt.

Herausforderung



Also gewinnt **Lea** die Runde und dreht ihre Erkundungskarte um, damit ihr Stern sichtbar ist.

Da noch niemand das Spiel gewonnen hat, beginnt eine neue Runde.



Cocow bedankt sich ganz muh-lich bei euch!

Cocow, Erwan und Robin bedanken sich bei Stefano, Philippe, Sophie, Gwendal, Solo und allen kleinen Erdlingen, die dieses Spiel vor der Veröffentlichung getestet haben.

© 2023 SPACE Cow – Asmodee Group. Alle Rechte vorbehalten.

Weitere Informationen über SPACE Cow:   