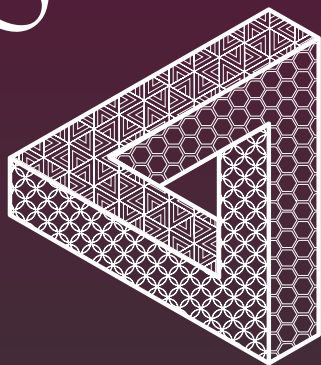


Jungle

SPIELREGELN

SPIELMATERIAL: 110 KARTEN
6 SCHUMMELKARTEN
SPIELER: 2-6



SCHLUSS MIT DEM REGELKRAM!

SPIELE VERSTEHT MAN NICHT
DURCH REGELN LESEN –
KLICK DICH LIEBER INS
VIDEO UND LEG DIREKT LOS.

WWW.JUNGLE-GAMES.CH



RUNDENENDE & SPIELLENDE

Nach dem Sperren eines Spielers spielen alle anderen eine letzte Runde.

Dann werden alle Karten aufgedeckt und Punkte gezählt.

Sobald ein Spieler die festgelegte Maximalpunktzahl erreicht, ist das Spiel vorbei und der Spieler hat verloren.

Der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt.

**REGELN WÄLZEN? VERGISS ES! SCHAU DIR
EINFACH UNSER ONLINE-VIDEO AN UND
SPIEL DICH SCHLAU.**



Hier steht nix Spannendes mehr, außer du magst Kleingedrucktes.

© 2025 Wasmer GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Concept by Alina & Martin Wasmer. Design by Julia Wasmer.

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

Hergestellt in Deutschland, Friedmann Print Data Solutions GmbH.

Hauptstraße 105, 89343 Jettingen-Scheppach

Glückwunsch, du hast es bis hierher geschafft – jetzt darfst du das Spiel wirklich spielen!



Jungle

Ein taktisches Kartenspiel für 2–6 Spieler, bei dem Gedächtnis, Beobachtungsgabe und Timing entscheiden. Ziel: möglichst wenig Punkte – und den Überblick nicht verlieren

SPIELDAUER

Ein Spiel besteht aus mehreren Runden und wird solange gespielt, bis ein Spieler die Punkte erreicht.

15–30 Minuten (Spiel bis 30 Punkte)

25–40 Minuten (Spiel bis 50 Punkte)

30–45 Minuten (Spiel bis 70 Punkte)

Die Zielpunkte sind frei wählbar und dienen nur als Richtwert.

SPIELZIEL

Ziel ist es, am Ende einer Runde möglichst wenig Punkte in seinem verdeckten Kartenblatt zu haben. Wer nach mehreren Runden einen festgelegten Punktestand (z.B. 30, 50 oder 70 Punkte) erreicht, verliert das Spiel.

Der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt.

SPIELAUFBAU

- ▶ Benötigt wird einen Block oder ein Blatt Papier und ein Stift. Definiert einen Spieler, der die Punkte aller Spieler in jeder Runde notiert, um am Ende einen Sieger benennen zu können.
- ▶ Jeder Spieler erhält 4 Karten und legt sie verdeckt in einem 2x2-Raster vor sich ab.
- ▶ Die beiden unteren Karten dürfen angesehen und gemerkt werden. Die beiden oberen bleiben vorerst unbekannt.
- ▶ Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel in der Mitte des Tisches. Daneben entsteht ein Ablagestapel.



Kartenaufbau im 2x2-Raster

SPIELABLAUF

- ▶ Der Kartengeber beginnt und hebt eine Karte vom Nachziehstapel ab. (Im späteren Verlauf des Spiels kann ein Spieler ebenso entscheiden, ob er stattdessen die oberste Karte des Ablagestapels ziehen möchte)
- ▶ Wird eine Karte vom Nachziehstapel gezogen, kann sie:
 - ▶ gegen eine eigene Karte (bekannt oder unbekannt) getauscht werden
 - oder**
 - ▶ sofort ausgespielt werden, um ihre Funktion zu nutzen.
- ▶ Wird die oberste Karte vom Ablagestapel gezogen, kann diese nur zum Austauschen mit einer anderen Karte verwendet werden, da Karten vom Ablagestapel keine Funktion haben.
- ▶ Hat der Spieler, welcher an der Reihe ist, seinen Zug beendet (Karte getauscht oder Funktion genutzt), ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

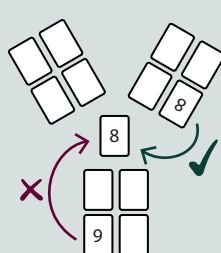
KARTENARTEN & FUNKTIONEN

Karte	Funktion	Punkte
1-4	Keine Funktion	1-4
5-7	Eigene Karte ansehen	5-7
8-10	Karte eines Mitspielers ansehen	8-10
11-12	Karte eines Mitspielers ansehen + tauschen	11-12
Jungle grün	Karte eines Mitspielers ansehen + tauschen	13
Jungle rot	keine Funktion, aber -3 Punkte	-3
Joker	Kann alles sein, außer der rote Jungle	0

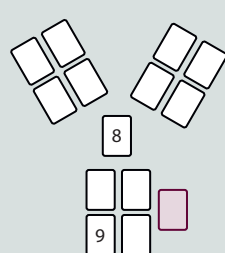
Tipp: Nutze die Schummelkarten, um während dem Spiel nicht den Überblick über die Funktionen zu verlieren.

SONDERREGELN

- ▶ Wird eine Karte auf dem Ablagestapel abgelegt, dürfen alle Spieler mit der gleichen Karte im Kartenblatt diese ebenfalls abwerfen. Kennt man eine entsprechende Karte im Blatt eines Mitspielers, darf man sie klauen und ablegen, um ihm eine beliebige eigene Karte zu geben – wer zuerst kommt, mahlt zuerst!
- ▶ **Achtung:** Wird beim Klauen eine falsche Karte aufgedeckt, muss der Spieler eine Strafkarte ziehen und diese verdeckt in sein Kartenblatt aufnehmen.

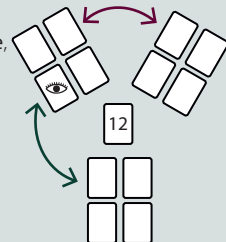


Gleiche Karten wie auf dem Ablagestapel dürfen abgeworfen werden.



Wer falsch abwirft, muss eine Strafkarte nehmen.

- ▶ Nutzt ein Spieler die Funktion der **Karten 11, 12** oder des **grünen Jungle**, darf er eine Karte eines Mitspielers ansehen und muss **zwei beliebige Karten miteinander tauschen**. Der Spieler kann die angesehene Karte tauschen, kann aber ebenso zwei unbekannte Karten tauschen. Der Kartentausch kann mit einer eigenen Karte erfolgen, aber auch zwischen den Karten zweier Mitspieler – um so für Chaos zu sorgen!



Mach's spannend. Tausch einfach, wie es dir Spaß macht – egal welche Karten.

- ▶ **Der Joker – er kann fast alles sein, ausser der rote Jungle.** Wird der Joker vom Nachziehstapel gezogen und ausgespielt, kann der Spieler den Kartenwert bestimmen (zwischen 1-12), dessen Funktion nutzen und hat dies der Spielrunde offen mitzuteilen. Wichtig: Wie immer gilt, hat ein Spieler dieselbe Karte im Blatt, kann diese abgelegt werden. Wird der Joker ins eigene Blatt gelegt und mit einer anderen eigenen Karte getauscht, profitiert er von einer Karte mit 0 Punkten.