

JUNGLE PANIC



6-99
ans years
años Jahre



JUNGLE PANIC

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x 42



x 21



x 3



x 1

D

Spielregeln

JUNGLE PANIC



6 bis 99 Jahre



2 bis 4 Spieler



10 Minuten

Es herrscht Panik im Dschungel: Nilpferde, Schlangen und Geparden treiben Unfug und bedrohen die Ordnung der Natur. Helfen wir ihnen, wieder zur Ruhe zu kommen, indem wir für jede Spezies eigene Bereiche schaffen.

Inhalt: 42 Polyomino-Plättchen, 21 Tierkarten, 3 Bonuskarten, 1 Würfel.

Spielidee: Die Spieler wählen Plättchen aus, um speziell für jede Tierart eigene Bereiche zu bauen. Sobald 6 Tiere derselben Art zusammenkommen, gewinnt der Spieler eine Tierkarte. Der erste Spieler mit 3 Karten derselben Tierart erhält einen Bonus ... Wer schafft die meisten Bereiche?

Ziel des Spiels: Am Ende des Spiels die meisten Punkte haben.

Spielvorbereitung: Mischt die 42 Plättchen und legt sie in die Tischmitte, sodass sie gut zu sehen und zu erreichen sind.

Legt drei Stapel Tierkarten mit je einer Tierart daneben. Neben jeden Stapel legt ihr die entsprechende Bonuskarte. Legt den Würfel bereit.



Tierkarten



Bonuskarten

Spielablauf:

Alle Spieler spielen gleichzeitig, in mehreren Runden. Jede Spielrunde hat drei Phasen.

1. Auswahl des Plättchens

Der älteste Spieler würfelt. In den nächsten Runden würfeln alle Spieler reihum im Uhrzeigersinn.

Entsprechend des Würfelergebnisses wählen alle Spieler gleichzeitig ein Plättchen aus der Tischmitte.



• Wenn der Würfel oder oder zeigt: müssen die Spieler ein Plättchen mit diesem Tier darauf nehmen.



• SWenn der Würfel oder oder zeigt, müssen die Spieler ein Plättchen nehmen, auf dem nicht dieses Tier ist.

Wenn 2 Spieler das gleiche Plättchen nehmen möchten, bekommt es der Schnellere von beiden.

Wenn ein Spieler kein Plättchen gemäß dem Würfelergebnis nehmen kann, weil keine passenden mehr verfügbar sind, nimmt er in dieser Runde kein Plättchen.

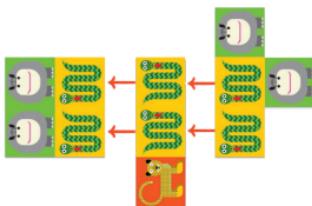
2. Polyominos legen

Jeder Spieler legt sein Plättchen vor sich auf den Tisch.

Die Plättchen werden aneinandergelegt. Sie müssen sich jeweils mit einem ihrer Quadrate berühren.

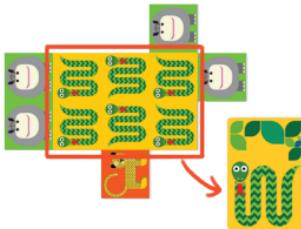
Jedes neu gelegte Plättchen muss also mindestens ein bereits liegendes berühren.

Die Plättchen dürfen sich nicht überschneiden.



3. Karten gewinnen

Bildet ein Spieler ein Rechteck aus 2 x 3 Plättchen eines Tieres, hat er für dieses Tier einen Bereich gebaut und nimmt sich eine entsprechende Tierkarte



Der erste Spieler, der 3 Karten desselben Tieres gewinnt (d.h. 3 separate Bereiche gebaut hat), gewinnt die Bonuskarte dieses Tieres.

Wenn mehrere Spieler dieselbe Bonuskarte haben wollen, gewinnt derjenige, der am schnellsten seinen 3. Bereich für das Tier baut und die Tierekarte nimmt.



Nach der 3. Phase würfelt ein neuer Spieler und eine neue Spielrunde beginnt.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, sobald die 3 Bonuskarten gewonnen wurden ODER wenn kein Spieler ein Plättchen aus der Tischmitte nehmen kann.

Dann werden die Punkte gezählt:

- **1 Tierkarte = 1 Punkt**
- **1 Bonuskarte = 1 Punkt**

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Bonuskarten.