6 oder mehr Spielern endet die Wirkung der Karte, sobald das Totem geschnappt wird oder umfällt...

SPIELENDE

Durch die größere Anzahl von „Pfeil"-Karten sind besondere Regeln für das Spielende nötig:

- Wenn die letzte von einem Spieler aufgedeckte Karte eine spezielle „Pfeile nach innen"-Karte ist, und dieser Spieler es nicht schafft, sich das Totem zu schnappen, muss er alle offen liegenden Karten aufnehmen (sonst würden sie in den Pott gelegt werden), und die Runde geht weiter. (Bei dieser Karte gibt es also keine Veränderung zum Grundspiel.)
- Wenn die letzte aufgedeckte Karte jedoch irgendeine andere „Pfeil"-Karte ist, erhält der Spieler sofort alle offen liegenden Karten und spielt weiter mit.

Jungle Speed®

Ein Spiel von „Tom" & „Yako" (Thomas Vuarchex und Pierric Yakovenko)

Übersetzt von: Susanne Schmücker
Vertrieb:
Asmodee GmbH
August-Borsig-Straße 20
78467 Konstanz
Deutschland

Besucht uns im Netz unter: www.asmodee.de
Und schließlich: vollständig in Belgien hergestellt von Cartamundi
Andere Fans trefft ihr auf der Internetseite: www.junglespeed.com

Ein Spiel von Thomas Vuarchex & Pierric Yakovenko

JUNGLE SPEED®
DIE ERWEITERUNG

Jungle Speed – Die Erweiterung enthält:
80 Karten + 1 Regelheft + 1 Beutel

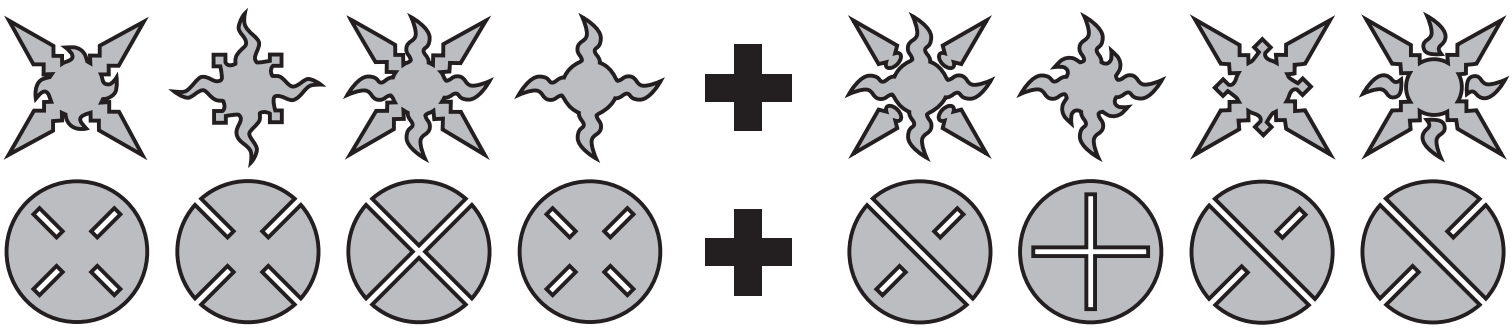
ÜBER DIE ERWEITERUNG

Dieses Spiel enthält 78 neue Karten und 2 zusätzliche Karten „Farbpfeile", die den Schwierigkeitsgrad eurer JUNGLE SPEED-Partien um einiges erhöhen werden. Mit einer Gesamtzahl von 160 Karten (80 Erweiterung + 80 Basisspiel), könnt ihr jetzt auch mit noch mehr Spielern spielen!

Wenn ihr allerdings weniger als 6 Spieler seid, schlagen wir vor, dass ihr 2 Symbolfamilien entfernt (also 2 Symbolfamilien des Basisspiels und deren Zusatzkarten aus der Erweiterung, wie später beschrieben). Auf diese Weise sind eure Partien wesentlich kürzer, und indem ihr immer wieder Symbolfamilien austauscht, habt ihr auch das Vergnügen, immer wieder neue Symbole zu entdecken!

Die folgenden Regeln gelten zusätzlich zu denen des Basisspiels.

Beispiel für Familien aus dem Jungle Speed Basisspiel...
...und die Karten aus der Jungle Speed Erweiterung



DIE NEUEN REGELN

Die folgenden Regeln gelten zusätzlich zu denen des Basisspiels:

I – „Hände nach innen“-Karte:

Wenn eine dieser Spezialkarten aufgedeckt wird, müsst ihr alle versuchen, mit eurer Hand das obere Ende des Totems zu berühren, ohne dass es dabei umfällt. Der Spieler, dessen Hand zuunterst liegt und somit das Totem berührt, ist der Gewinner. Der Spieler, dessen Hand ganz oben liegt, ist der Verlierer. Der Verlierer nimmt die aufgedeckten Karten des Gewinners, seinen eigenen Abwurfstoß und alle im Pott (unter dem Totem) liegenden Karten. Er legt sie verdeckt unter seinem Nachziehstapel ab, und das Spiel geht weiter.

Wenn das Totem umfällt, während ihr versucht, die Hand oben drauf zu legen, und der Schuldige ausfindig gemacht werden kann, muss dieser Spieler alle aufgedeckten Karten aufnehmen (Abwurfstapel und Pott). Kann die Schuldfrage nicht geklärt werden, verliert die „Hände nach innen“-Karte ihre Gültigkeit, und das Spiel geht weiter.

Verwechselt diese Karte nicht mit der „Pfeile nach innen“-Karte: Denn die falsche Handbewegung (also nach dem Totem schnappen anstatt die Hand oben drauf legen) wird wie ein normaler Fehler gewertet (alle offen liegenden Karten müssen aufgenommen werden).

II – „Pfeile nach rechts“-Karte:

Ab dem Moment, in dem diese Karte aufgedeckt wird, spielt ihr nicht mehr mit euren eigenen Symbolen, sondern mit denen eures linken Mitspielers. Ein Spieler nimmt also nur dann an einem Duell teil, wenn die Karte seines linken Nachbarn ein Duell auslösen würde. Es steht aber der eigene Abwurfstoß in einem möglichen Duell auf dem Spiel.

- Der Spieler, der diese Karte aufdeckt, legt sie neben seinem Abwurfstoß ab, so dass alle Mitspieler sehen können, dass die Karte aktiv ist. Dadurch bleibt die letzte abgeworfene Karte dieses Spielers offen liegen (auf diese muss ja nun sein rechter Nachbar achten).
- Die „Pfeile nach rechts"-Karte verliert ihre Gültigkeit, sobald eine Aktion statt findet (z. B. wenn das Totem umfällt, geschnappt wird oder eine andere „Pfeile"-Karte aufgedeckt wird).
- Mit jeder weiteren „Pfeile nach rechts"-Karte, die aufgedeckt wird, rückt das Symbol, das beobachtet werden muss, eins weiter nach links.

Spezialfall: Wenn ein Duell zwischen zwei Spielern statt findet, wird dadurch der „Pfeile nach rechts"-Effekt nach dem Duell aufgehoben. Die beiden Karten, die das ursprüngliche Duell ausgelöst haben, bleiben inaktiv auf den Abwurfstapeln liegen, es sei denn ein drittes Exemplar dieser Karte wird aufgedeckt, das dann ein dreifaches Duell auslöst. Der Gewinner des dreifachen Duells verteilt seine offenen Karten wie er möchte auf die beiden Verlierer.

III – „Farbpfeile"-Karte:

Wird in Partien ab 4 Mitspielern verwendet (für 3 Spieler siehe die Spielvariante des Basisspiels). Wenn ihr diese Karte aufdeckt, müssen alle Spieler mit Karten der gleichen Farbe versuchen, sich das Totem zu schnappen, egal welches Symbol auf ihrer Karte abgebildet ist. Diese Runde verläuft ähnlich wie ein normales Duell: Wenn mehrere Duelle gleichzeitig statt finden, gewinnt derjenige, der das Totem ergreift, sein Duell, die anderen Duelle werden dadurch aufgehoben. In einem Duell mit mehreren Mitspielern entscheidet der Gewinner, wie er seine Karten auf die Verlierer verteilt.

In einer Partie mit weniger als 6 Mitspielern bleibt die Karte solange aktiv, bis sie von einer neuen Karte zugedeckt wird. In einem Spiel mit