

REINER KNIZIA JUNGOLINO



Ein turbulentes Bewegungs- und Merkspiel
von Reiner Knizia
für 2 - 5 Spieler ab 4 Jahren

Achtung, die Dschungeltiere sind los! Das Okapi, der Tiger, das Nilpferd, der Elefant, der Orang-Utan und das Krokodil entführen euch für kurze Zeit in die Tiefen des Dschungels. Kunterbunt sind die weichen Tiermatten auf dem Boden verteilt. Ihr könnt aus zwei Spielvarianten wählen. Bei einer Variante müsst ihr euer Gedächtnis unter Beweis stellen. Bei der anderen geht es darum, wie schnell ihr seid. Beide Varianten versprechen viel Spaß und sind der Renner auf jeder Kinderparty!

Spielinhalt:

- 6 Tiermatten
- 30 Karten (5 farblich markierte Sets mit je 6 unterschiedlichen Tieren)
- 1 Spielanleitung



Spielablauf:

- Wenn du an der Reihe bist, siehst du dir die Tiere auf den offen liegenden Karten gut an. Merke dir gut die Reihenfolge, in der sie ausliegen.
- Danach läufst du zu den Tiermatten und versuchst der Reihenfolge entsprechend von einem Tier zum nächsten zu hüpfen. Aber aufgepasst: Zwischenschritte oder ein weiterer Blick auf die Karten sind nicht erlaubt! Deine Mitspieler, die die Karten auf dem Tisch sehen, kontrollieren, ob du alles richtig machst.

Variante 1: Memo

Spielziel:

Ziel ist, so lange wie möglich im Spiel zu bleiben, indem ihr euch die richtige Reihenfolge der ausliegenden Karten merkt und diese auf den Tiermatten wiedergebt.

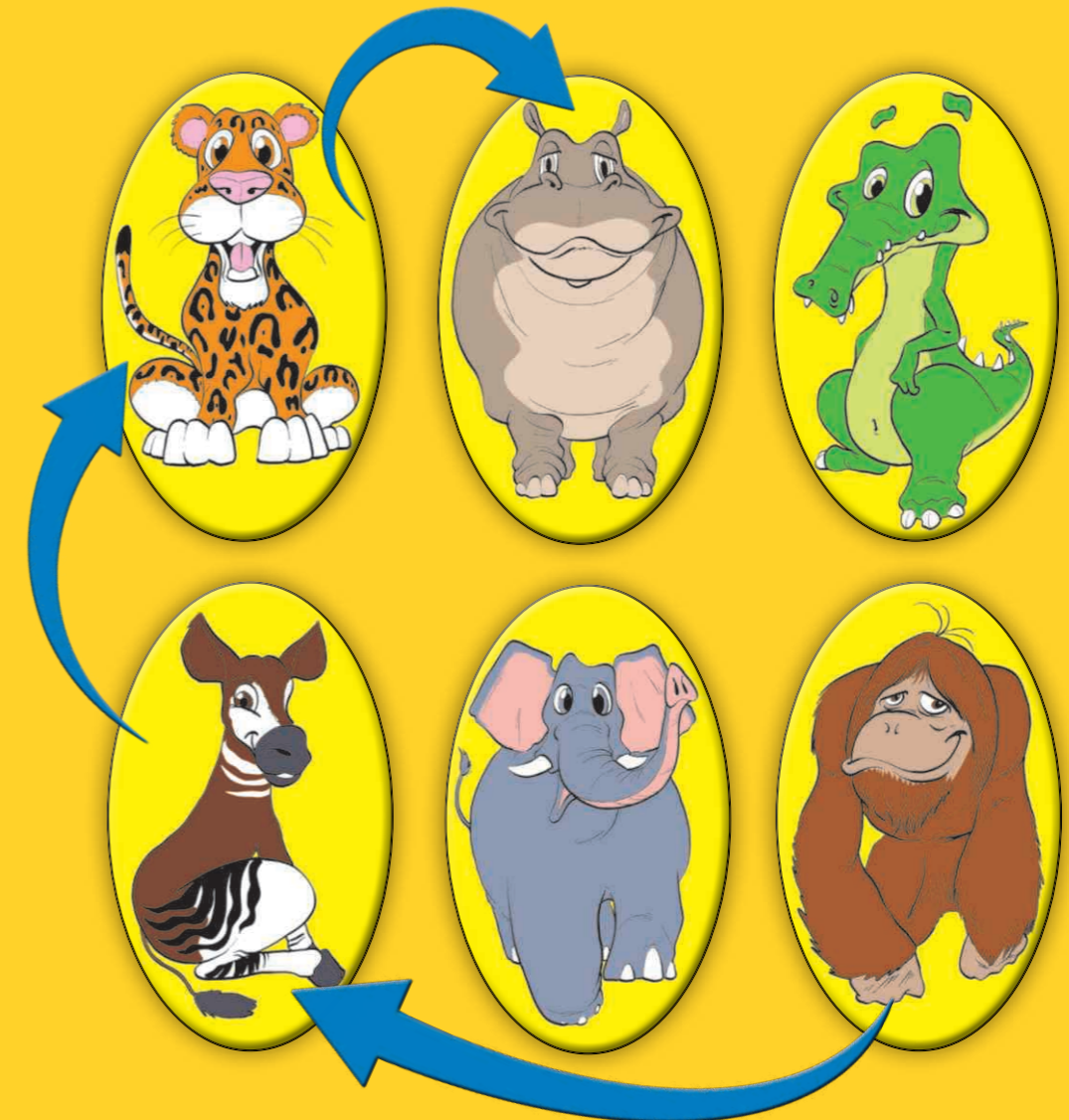
Spielvorbereitung:

- Legt alle Matten mit der Tierseite nach oben auf den Boden. Die Matten sollen möglichst nahe beieinander und etwas weiter weg vom Tisch liegen.
- Mischt alle Karten und legt sie als verdeckten Stapel auf dem Tisch bereit.
- Zieht zwei Karten vom Stapel und legt diese nebeneinander offen neben den Stapel.
Bestimmt einen Startspieler. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Hast du alles **RICHTIG** gemacht, gehst du zum Tisch zurück und darfst eine neue Karte vom Stapel aufdecken, die du ans Ende der bereits ausliegenden offenen Kartenreihe legst. Auf diese Weise wird die Reihe der Karten immer länger und die Herausforderung, sich alles zu merken, immer größer. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hast du etwas **FALSCH** gemacht, scheidest du aus dem Spiel aus und das Spiel wird ohne dich fortgesetzt. In diesem Fall darfst du auch keine neue Karte aufdecken, sondern der nächste Spieler ist sofort an der Reihe.

Beispiel:



Spielende:

Das Spiel endet, sobald nur mehr ein Spieler übrig ist. Dieser Spieler gewinnt.

Spielvariante mit weiter auseinander liegenden Tiermatten:

Legt die Tiermatten in größeren Abständen auf den Boden. Die Spielregeln sind wie zuvor beschrieben, nur sind bei dieser Variante Zwischenschritte zwischen den einzelnen Matten erlaubt. Vor dem Spiel könnt ihr euch darauf einigen, ob ihr auf die Matten hüpfen oder diese mit eurer Hand berühren müsst.

Variante 2: Tempo, Tempo!

Spielziel:

Ziel ist, als Erster alle seine Karten auf den richtigen Tiermatten abzulegen.

Spielvorbereitung:

- Verteilt die Matten mit der Tierseite nach oben in großen Abständen überall im Raum (oder im ganzen Haus / in der ganzen Wohnung).
- Sortiert die Karten nach der Farbe ihrer Rückseiten und bildet so 5 Stapel zu je 6 Karten. Jeder Spieler erhält einen Stapel, den er mischt und dann verdeckt auf den Tisch legt. Übriggebliebene Kartensets könnt ihr zurück in die Schachtel legen. *Anmerkung:* Sind jüngere Spieler am Spiel beteiligt, können diese anstelle von 6 Karten auch nur drei, vier oder fünf beliebige Tierkarten verwenden.

Spielablauf:

- Alle spielen gleichzeitig. Und los geht's! Tempo, Tempo!
- Jeder von euch deckt die erste Karte seines Stapels auf. Schnell läuft jeder mit der Karte in der Hand zu der Matte, die das Tier auf der Karte zeigt. Legt die Karte auf der richtigen Matte ab.

- Danach saust ihr wieder zurück zum Tisch, nehmt die nächste Karte vom Stapel, lauft zur entsprechenden Tiermatte usw.

Spielende:

Es gewinnt, wer am schnellsten alle seine Karten auf den richtigen Tiermatten abgelegt hat und wieder zum Tisch zurückgekehrt ist. Hat der schnellste Spieler aber einen Fehler bei der Verteilung gemacht, gewinnt der zweitschnellste Spieler, wenn er alle seine Karten auf die richtigen Tiermatten abgelegt hat.

Alternativ könnt ihr vor Spielbeginn alle Elefantenkarten zur Seite legen. Der Gewinner einer Runde nimmt dann seine Elefantenkarte wieder zu seinem Stapel dazu, und eine neue Runde beginnt. Erst wenn einer von euch ein zweites Mal (jetzt mit der Elefantenkarte in seinem Stapel) eine Runde gewinnt, ist er der Gesamtsieger.



Adresse bitte aufbewahren.

Wenn du zu „Jungolino“ noch Fragen oder Anregungen hast,
wende dich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

www.piatnik.com



REINER KNIZIA
JUNGOLINO