

Der Spieler, der den Stich gemacht hat, nimmt alle Karten zu sich und legt sie verdeckt vor sich ab. **Hinweis:** Legt die Stiche getrennt voneinander vor euch ab. So könnt ihr am Ende einer Runde ganz leicht nachzählen, wie viele Stiche ihr gemacht habt.

Nun setzt ihr das Spiel wie zuvor beschrieben fort, indem jeder von euch eine Karte aus seiner Hand wählt, diese verdeckt vor sich ablegt, usw. Wenn alle Karten gespielt sind, ist eine Runde zu Ende. Jeder von euch zählt die Anzahl Stiche, die er in dieser Runde gemacht hat. Für jeden Stich gibt es einen Punkt. Die Punkte werden notiert.

Anschließend erhält jeder von euch wieder sein Set mit 11 Karten und eine neue Runde beginnt.

SPIELENDE:

Das Spiel endet, sobald ein oder mehrere Spieler nach Ablauf einer Runde mindestens 15 Punkte erreicht haben. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Gibt es einen Gleichstand, wird so lange weitergespielt, bis nach Ablauf einer Runde eindeutig ein Gewinner feststeht.

VARIABLES SPIELENDE:

Ihr könnt die zu erreichende Punktezahl auch auf 20 oder noch höher setzen. So habt ihr ein längeres Spielvergnügen!

Wenn du zu „Jungle Trip“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:
Piatnik • Hütteldorfer Straße 229-231 • A-1140 Wien
oder info@piatnik.com

Grafikdesign: Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de

Du findest uns auf
www.facebook.com/PiatnikSpiele



TWIDDLE
– let's play! –

Die Community App für alle Spiele-Freunde.

Jetzt kostenlos heruntergeladen:

Hol dir die kostenlose Community-App **Twiddle – let's play!** – zum gemeinsam Spaß haben!

Eine Initiative der Spieleverlage e.V.

JUNGLE TRIP

D



Ein tierisch cleveres Kartenspiel
für 2-5 Spieler, ab 5 Jahren
von Brad Ross

Madagaskarfröschen, Flughunden, Chamäleons und so manchem Affen läuft man in diesem tierischen Stichspiel mit Sicherheit über den Weg. Wer seine Karten am geschicktesten einsetzt und mit etwas Glück selbst mit schwächeren Tieren viele Stiche erzielt, dem ist der Sieg gewiss!

INHALT:

• 55 Karten:



5 farblich markierte Sets zu je 11 Karten (je zwei Karten mit den Zahlen 1 - 5 und eine Karte mit der Zahl 6)

• 1 Spielanleitung
Zusätzlich werden Papier und Stift benötigt.

SPIELZIEL:

Ziel ist, als Erster 15 Punkte zu erreichen, indem die eigenen Karten geschickt so ausgespielt werden, dass möglichst viele Stiche erzielt werden.

Piatnik Spiel Nr. 613609
© 2018 Piatnik, Wien • Printed in Austria



piatnik.com

SPIELVORBEREITUNG:

- Jeder Spieler erhält ein Set mit 11 Karten und nimmt diese auf die Hand.
- Bestimmt einen Spieler oder bittet einen Erwachsenen die Anzahl der Stiche als Punkte nach jeder Runde zu notieren. Dann kann es auch schon losgehen.

SPIELABLAUF:

Jungle Trip wird über mehrere Runden gespielt. Ihr spielt immer alle gleichzeitig. Jeder von euch sucht sich eine Karte aus seiner Hand aus und legt diese verdeckt vor sich ab. Sobald alle Spieler eine Karte vor sich liegen haben, dreht ihr eure Karten gleichzeitig um und legt sie in die Tischmitte. Jetzt kontrolliert ihr, welcher Spieler den Stich gemacht hat:

- Liegen nur Karten mit unterschiedlicher Zahl in der Tischmitte, erhält der Spieler den Stich, der die Karte mit der höchsten Zahl gespielt hat.



Beispiel A – Ein Spiel mit 3 Spielern:

Sebastian erhält den Stich, weil er die Karte mit der höchsten Zahl ausgespielt hat.

- Liegen aber zwei oder mehrere Karten mit derselben Zahl aus, heben sich diese Karten gegenseitig auf und werden für diesen Stich nicht gezählt. Den Stich erhält der Spieler, der die höchste einzelne Karte gespielt hat. Tritt der seltene Fall ein, dass sich alle Karten gegenseitig aufheben und keine einzelne Karte übrig bleibt, so bleiben alle Karten dieses Stiches verdeckt in der Tischmitte liegen. Der Spieler, der den nächsten Stich macht, erhält dann alle Karten, und zählt diese als zwei (oder mehrere) Stiche.

Beispiel B – Ein Spiel mit 3 Spielern:

Anna und Sebastian haben jeder eine Karte mit der Zahl 5 gespielt. Diese beiden Karten heben sich gegenseitig auf und werden für diesen Stich nicht gezählt. Somit erhält Klemens mit seiner 1 den Stich.



Beispiel C – Ein Spiel mit 4 Spielern:

Die Karten von Anna und Sebastian heben sich gegenseitig auf und werden bei diesem Stich nicht gezählt. Die höchste gespielte Karte ist die 3, und somit erhält Klemens den Stich.



Beispiel D – Ein Spiel mit 4 Spielern:

Kein Spieler erhält den Stich, da sich alle Karten, die gespielt wurden, gegenseitig aufheben. Die Karten werden umgedreht und bleiben verdeckt in der Tischmitte liegen. Der Spieler, der den nächsten Stich macht, erhält alle 8 Karten und zählt diese als 2 Stiche.

