

Die eigene Spielfigur muss auf der Hängebrücke, der Baumstammbrücke oder dem Wasserfall stehen. Auf den sechs Steinfeldern im Dschungel zählt der beste Freund nicht.
Steht die Spielfigur auf der Baumstammbrücke direkt neben zwei Tierkärtchen, die seinen besten Freund zeigen, darf der Spieler gleich zwei Felder extra vorziehen.

Beispiel1: Annas bester Freund ist der Tiger. Sie würfelt einen Affen, deckt ein Elefantenkärtchen auf und schiebt den Elefanten unter die Hängebrücke. An den acht Wasserstellen sind nun insgesamt zwei Affen sichtbar. Annas Spielfigur steht am Anfang des Wasserfalls, direkt neben einem Tiger. Deshalb zieht sie ihre Spielfigur sofort um ein Feld extra vor. Dann zieht sie ihre Spielfigur zwei Felder für die sichtbaren Affen vor. Nun steht Annas Spielfigur auf dem letzten Wasserfallfeld erneut neben einem Tiger. Sie zieht also gleich ein weiteres Feld extra vor. Sie erreicht als Erste den Dschungelkrötenkönig und gewinnt das Spiel!



Beispiel2: Bens bester Freund ist der Affe. Er würfelt einen Tukan, deckt ein Tigerkärtchen vom Stapel auf und schiebt den Tiger unter die Hängebrücke. An den acht Wasserstellen sind nun insgesamt drei Tukane sichtbar. Bens Spielfigur steht am Anfang der Baumstammbrücke, direkt neben zwei Affen. Deshalb zieht er seine Spielfigur sofort um zwei Felder extra vor. Am ersten Feld, an dem seine Spielfigur vorbeizieht, ist ein weiterer Affe an einer Wasserstelle sichtbar. Da Bens Spielfigur aber vorbeizieht und hier nicht stehen bleibt, zählt dieser Affe nicht mit. Anschließend zieht Ben für die drei sichtbaren Tukane drei Felder vor.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur das letzte Feld mit dem Dschungelkrötenkönig erreicht. Dieser Spieler gewinnt das total verschobene Abenteuer mit der Dschungelbande!

Lust auf noch mehr Spielspaß?

Der ultimative Monster-Schiebespaß



Für 2 – 4 Spieler
Ab 6 Jahre

kosmos.de

Autoren: Stefan Dorra und Manfred Reindl
Grafik: Ligne, Katja Witt
3D: Andreas Resch
Redaktion: Vincent Gatzsch

Artikel-Nr.: 697358

© 2016 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Dschungel Bande

Das total verschobene Abenteuer



Für 2 – 4 Spieler
ab 5 Jahre



Kommt zur total verschobenen Dschungelparty! Denn die Dschungelbande planscht heute Nacht im Fluss – könnt ihr entdecken, wer sich gerade wo versteckt? Eure Entdeckertour beginnt am Lagerfeuer und führt vorbei an wackeligen Urwaldbrücken, leuchtenden Glühwürmchen und dem rauschen des Wasserfalls. Wer als Erster den Dschungelkrötenkönig besucht, gewinnt das Abenteuer.

Bei diesem tierisch-spannenden Schiebespiel merkt ihr euch alle Tiere, die im Fluss schwimmen und unter den Brücken tauchen. Wer das passende Tierkärtchen in den richtigen Flusslauf schiebt, ist seinen Mitspielern um eine Stromschnelle voraus ...



Spielziel

Startet am Lagerfeuer und bewegt eure Spielfiguren entlang des Dschungelpfads. Insgesamt geht es dreimal über den Fluss: Zieht zuerst über die Hängebrücke, anschließend über die Baumstammbrücke und schließlich über den Wasserfall. Der Spieler, der das Zielfeld mit dem Dschungelkrötenkönig als Erster erreicht, gewinnt das Spiel!

Vor dem ersten Spiel

Löst alle Tierkärtchen und Freunde-Chips vorsichtig aus den Stanztafeln und entsorgt die beiden mit weißen Mülltonnen  gekennzeichneten Mittelstege des Dschungel-Spielplans. Klebt die Aufkleber auf den Würfel.

Kontrolliert, ob der untere Fluss-Spielplan flach im blauen Schachteleinsatz liegt. Falls nicht, drückt ihn nochmals vorsichtig nach unten.

Spielvorbereitung

Nehmt das gesamte Spielmaterial, bis auf den Fluss-Spielplan, aus der Schachtel. Legt den Dschungel-Spielplan so in die Schachtel, dass der Dschungelkrötenkönig auf der geprägten Krone des Schachteleinsatzes sitzt. Stellt die Schachtel in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und einen Spielmarker derselben Farbe. Außerdem sucht sich jeder Spieler einen der fünf Freunde-Chips aus. Stellt eure Spielfigur auf eines der vier Startfelder am Lagerfeuer. Euren Spielmarker und Freunde-Chip legt ihr vor euch ab. Mischt die 30 Tierkärtchen und legt sie mit der **Dschungel-Bande**-Rückseite nach oben in zwei Stapeln neben der Schachtel bereit.

Zieht acht Kärtchen verdeckt vom Stapel. Legt jeweils zwei vor jeden der vier Flussläufe bei der Hängebrücke. Dreht anschließend, für alle Spieler sichtbar, die acht Kärtchen um. Schiebt sie nacheinander, mit dem Tier nach oben, in den jeweiligen Flusslauf ein – und zwar so, dass vier Kärtchen vollständig unter der Hängebrücke verdeckt liegen und vier Kärtchen bereits an den vorderen Wasserstellen sichtbar sind.

2

Anfängerversion: Spielt ohne Freunde-Chips, diese lasst ihr in der Schachtel.

Das Spiel beginnt

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Der Spieler, der am Zug ist, führt der Reihe nach folgende **3 Aktionen** durch:



1. Würfeln
2. Tierkärtchen einschieben
3. Tiere zählen und eigene Spielfigur vorziehen



1. Würfeln

Der Spieler würfelt einmal. Dann passiert Folgendes:

- Zeigt der Würfel einen Affen, Ameisenbären, Elefanten, Tukan oder Tiger, muss der Spieler dieses gewürfelte Tier an den acht Wasserstellen finden. Weiter geht's mit Aktion 2 und 3.
- Zeigt der Würfel die Schlange, wird die am weitesten vorne liegende Spielfigur um ein Feld zurückgesetzt. Befinden sich mehrere Spielfiguren gemeinsam auf dem vordersten Feld, werden diese gemeinsam um ein Feld zurückgesetzt. Anschließend darf der Spieler noch einmal würfeln. Würfelt er erneut die Schlange, wird die vorderste Figur wieder um ein Feld zurückgesetzt. Anschließend ist jedoch sofort der nächste Spieler am Zug.

Wichtig! Die Schlange kommt erst ab dem siebten Feld ins Spiel. Die Spielfiguren werden nie weiter als bis hierhin zurückgesetzt. Ist noch keine Spielfigur am siebten Feld vorbeigezogen, hat die Schlange keine Auswirkung und der Spieler würfelt gleich noch einmal.



2. Tierkärtchen einschieben

Der Spieler nimmt das oberste Kärtchen von einem der beiden Stapel.

- Er deckt es auf und schiebt das Tier so in einen der vier Flussläufe unter die

3

Hängebrücke, dass das Kärtchen vollständig von der Hängebrücke verdeckt ist. Durch das Einschieben des Tierkärtchens erscheint ein anderes Tierkärtchen an der vorderen und im weiteren Spielverlauf auch an der hinteren Wasserstelle dieses Flusslaufs.

3. Tiere zählen und eigene Spielfigur vorziehen

Der Spieler zählt jetzt, wie oft das gesuchte Tier an den acht Wasserstellen auftaucht.

- Er darf entsprechend viele Felder mit seiner Spielfigur vorziehen. Ist das gewürfelte Tier an keiner der acht Wasserstellen sichtbar, darf er seine Spielfigur leider nicht vorziehen.

Hinweis: Das gesuchte Tier muss sich nicht in dem vom Spieler ausgesuchten Flusslauf befinden. Es werden immer alle acht Wasserstellen gewertet!

Beispiel: Der rote Spieler hat den Tiger gewürfelt. Er deckt ein Affenkärtchen auf und schiebt es in einen der vier Flussläufe, sodass der Affe vollständig unter der Hängebrücke „verschwindet“. Jetzt sind insgesamt zwei Tiger an den acht Wasserstellen sichtbar. Der Spieler zieht seine Spielfigur um zwei Felder vor.

- Wird beim Wasserfall ein Tierkärtchen wieder herausgeschoben, dann wird es erneut verdeckt und unter einen der beiden Stapel gelegt.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



Freunde-Chips

Jeder Spieler hat einen Freunde-Chip, der seinen besten Freund zeigt. Dieser kann ihn schneller voranbringen.

Steht ein Spieler, **der gerade mit Aktion 3 an der Reihe ist**, mit seiner Spielfigur direkt neben seinem besten Freund, darf seine Spielfigur ein Feld extra vorziehen.

Wichtig: Der beste Freund zählt nur zu Beginn und am Ende des Vorziehens der eigenen Spielfigur.

4