

# JUNGLE SPEED

## JUNGLE SPEED

Gebruik uw ogen ! Dit is een totaal ongewoon ongewone strijd om de kaarten. Vergelijk en als de kaarten volledig identiek zijn, onafhankelijk van hun kleur, zorg dan dat je de eerste bent om de totem te pakken.

### Spelmateriaal

kaarten, de totem, opbergzakje, spelregels.

### Voorstelling van de kaarten

De kleuren hebben in dit spel geen belang. Ze dienen alleen om verwarring te zaaien.

Er zijn 3 soorten kaarten :

1. de kaarten met afbeeldingen in verschillende kleuren. Sommige kaarten zijn volledig gelijk.
2. de groene kaarten met pijlen naar buiten.
3. de groene kaarten met pijlen naar binnen.

### Spelidee en bedoeling

Iedereen probeert om zo vlug mogelijk van zijn kaarten af te geraken, door ze aan anderen te laten. Om dat te doen, volstaat het dezelfde kaart te draaien als iemand anders en dan als eerste de totem te pakken.

### Vorbereiding

De totem wordt midden op tafel geplaatst.

De kaarten worden goed gemengd en gelijkmatig onder de spelers verdeeld. De kaarten die eventueel overblijven, blijven buiten het spel. Niemand bekijkt de kaarten die hij heeft gekregen, maar legt ze een een verdeckte stapel voor zich. Deze stapel heet de **beginstapel**.

Het spel kan beginnen.

### Spelverloop

Men speelt om beurt, in wijzerzin.

Spelen betekent de bovenste kaart van zijn beginstapel nemen en open voor zich op tafel leggen, tussen de beginstapel en de totem. Iedere nieuw omgedraaide kaart bedekt de vorige omgekeerde kaarten voremn dus een nieuwe stapel, de **aflegstapel**. Opgelet : Bij het draaien van de kaarten is het verplicht ze naar buiten toe te draaien, dus zichtbaar naar de medespelers. Dat houdt in dat de anderen eerder dan ikzelf kunnen zien wat er op de kaart staat. Het komt er dus op aan in een snelle beweging de kaart open te leggen.

Zo vlug er twee gelijke kaarten op tafel liggen, komt het tot een strijd tussen beide betrokken spelers, en enkel tussen hen. De eerste die de totem kan beetpakken, geeft met een genereus gebaar heel zijn aflegstapel aan de verliezer. Deze steekt hem onder zijn beginstapel.

Als iemand zonder reden de totem beetpakt, dan wordt hij beboet en moet hij alle aflegstapels van alle tegenspelers nemen en de kaarten die eventueel onder de totem liggen (zie verder).

Als 2 spelers beweren de totem gelijktijdig te hebben vastgepakt, dan wint degene die hem het laagst heeft vastgegrepen.

### Speciale kaarten

De kaarten met pijlen geven aanleiding tot andere acties.

### **Kaarten met pijlen naar buiten**

Op een teken van degene die deze kaart omdraaide, spelen alle spelers gelijktijdig een kaart uit.

Als er daardoor meerdere duels ontstaan, dan is er toch maar één winnaar : degene die de totem het eerst pakt. Zijn kaarten

worden gelijkmatig verdeeld onder alle verliezers. Indien dit niet uitkomt, dan krijgt de eerste links van de winnaar er één meer, en zo verder.

Er wordt daarna weer verder gespeeld door degene die links zit van degene die de pijlen uitlegde.

### ***Kaarten met pijlen naar binnen***

Dit levert een grote strijd op. Zonder nog op een signaal te wachten, mag degene die de totem het eerst beet heeft, heel zijn aflegstapel onder de totem leggen. De kaarten die onder de totem liggen zijn altijd voor degene die de volgende strijd tussen twee gelijke kaarten verliest.

Er wordt daarna weer verder gespeeld door degene die links zit van degene die de pijlen uitlegde.

### **Einde van het spel**

Een speler wint het spel als hij geen kaarten meer heeft en zijn aflegstapel is leeg. Anders gezegd, als de vertrekstapel van een speler leeg is, dan draait hij natuurlijk geen kaarten meer om maar hij blijft wel aan het spel deelnemen zolang hij zijn eigen aflegstapel niet is kwijtgeraakt.

Wanneer er echter dan een kaart met pijlen naar buiten wordt gedraaid dan heeft deze speler wel onmiddellijk het spel gewonnen.

### **Bijzondere geval**

Als er drie gelijke kaarten op tafel komen, dan verdelen de twee verliezers de kaarten van de winnaar onder elkaar. Degene die links van de winnaar zit krijgt er eventueel 1 extra.