

# Dschungel

von R. Ross

**Inhalt:** 1 Spielplan, 20 Spielsteine (6 rote, 6 blaue, 4 gelbe und 4 grüne), 20 flache, grüne Spielsteine (Brückensteine).

**Teilnehmer:** 2–4 Spieler.

**Spielziel:** Es kommt darauf an, die eigenen Spielsteine möglichst schnell durch den Dschungel auf die andere Seite des Spielplans zu bringen.

## So wird gespielt

Auf jedes hellblaue Buchstaben-Feld (Fallgrube) wird ein grüner Brückenstein gelegt. Jeder Spieler wählt die Spielsteine einer Farbe und setzt sie auf die entsprechenden Startfelder, also Rot auf Rot, Blau auf Blau, Gelb auf Gelb. Grün wird auf die braunen Felder gesetzt. Spielen 2 Teilnehmer mit, so besitzt jeder 6 Spielsteine (Rot gegen Blau). 3 oder 4 Spieler spielen mit je 4 Steinen. Man lost aus, wer beginnt. Danach wird reihum weitergespielt.

Es kommt darauf an, seine Spielsteine auf die Felder der gegenüberliegenden Farbe zu bringen. Z. B.: Die roten Steine müssen die blauen Felder erreichen und umgekehrt. Eigene und fremde Spielsteine dürfen weder übersprungen noch geschlagen werden.

## Das Setzen

Die Spielsteine ziehen – solange ihr Besitzer keinen grünen Brückenstein gewonnen hat – 1 bis 3 Felder weit. Die Richtung ist dabei beliebig. Sobald ein Spielstein eine Kreuzung überquert, auf der ein grüner Brückenstein liegt, nimmt der Spieler diesen und legt ihn auf der Tabelle seiner Farbe (Zahlenfelder 1–15) ab. Dadurch **erhöht** sich die Reichweite seines nächsten Zuges um jeweils ein Feld. Bleibt die Figur genau **auf** einem Brückenstein stehen, so darf dieser nicht aufgenommen werden. Auch nicht, wenn später der Spielstein weitergezogen wird.

Alle gewonnenen Brückensteine werden auf die Tabelle gelegt. Das erste freie Zahlenfeld gibt an, wie viele Felder der Spieler mit seinem Spielstein ziehen darf. Z. B.: Es liegen 4 Brückensteine auf den Zahlenfeldern. Diese Steine decken die Felder 1–3, 4, 5 und 6 ab. Das erste freie Feld ist die 7. Der Spieler zieht also 7 Felder weit.

Sobald Brückensteine auf den Zahlenfeldern liegen, **müssen** die angegebenen Felder voll gezogen werden. Es herrscht Zugzwang.

## Die Kreuzungen

Ein hellblaues Feld, auf dem kein Brückenstein liegt, darf weder besetzt noch überquert werden. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, kann diese unbedeckten Felder mit Brückensteinen von der

eigenen Tabelle abdecken, bevor er mit seinem Spielstein zieht. Beides zusammen gilt als ein Zug. Durch das Einsetzen eigener Brückensteine verringert sich natürlich die Reichweite der Züge; denn die eingesetzten Brückensteine dürfen nicht bei dem selben Zug wieder eingesammelt werden.

## Das Sperren

Bevor das Spiel beginnt und der erste Spieler zieht, wählt der nachfolgende ein Buchstaben-Feld (Fallgrube) aus, das er sperren will. Er notiert den Buchstaben verdeckt auf einem Zettel und legt ihn neben sich ab. Die Kreuzung ist für jeden Gegenspieler gesperrt, auch wenn ein Brückenstein darauf liegt. Zieht im Laufe des Spiels ein gegnerischer Stein über das gesperrte Feld, deckt der Inhaber des Zettels ihn auf und ruft: „Gesperrt!“ Der gegnerische Spielstein muß zurück auf sein Startfeld und wieder neu beginnen.

Der betroffene Spieler darf keinen der bei diesem Zug überquerten Brückensteine aufnehmen. Hat er Fallgruben mit eigenen Steinen abgedeckt, so muß er diese ebenfalls liegenlassen. Nun erhält der zurückgesetzte Spieler den Zettel und darf – ebenfalls verdeckt – ein Feld seiner Wahl sperren, auf dem jedoch jetzt noch kein gegnerischer Spielstein stehen darf.

Die Wege mit den sieben kleinen gelben Punkten vor den Startfeldern **müssen** immer so schnell wie möglich von Spielsteinen geräumt werden. Es darf also keine zweite Figur eines Spielers darauf gezogen werden, bevor nicht die erste diesen Abschnitt verlassen hat.

Die beiden Wege mit den kleinen gelben Punkten, die nicht zu den eigenen Start- oder Zielfeldern führen, dürfen nur **in einem Zug** durchlaufen werden. Auf ihnen darf eine fremde Figur nicht stehenbleiben.

Jeder Spieler **muß** immer ein Zielfeld für Spielsteine seines Gegenübers freihalten. Von den beiden Kreuzungen, die den Eingang zu einem Start-/Zielssektor bilden, muß **eine** immer frei von Spielfiguren sein.

Eigene Spielsteine, die auf den kleinen gelben Punkten vor ihren Zielfeldern stehen, **müssen** im nächsten Zug ein Ziel besetzen. Auch hierbei **müssen** alle Felder voll gezogen werden. Zeigt die Tabelle eine zu große Reichweite an, so kann der Spielstein innerhalb des Zielsektors im Kreis herumgezogen werden, bis er mit dem letzten Zug auf einem Zielfeld ankommt. Läßt die Spielsituation dies nicht zu, so muß der Spieler die Reichweite seines Zuges durch das Ablegen von Brückensteinen auf freie Kreuzungen so verringern, daß der Spielstein ein Zielfeld erreichen kann. Hat ein Spielstein einen Zielpunkt besetzt, darf er ihn nicht mehr verlassen.

Kann ein Spieler keinen Spielstein setzen, weil er keine Brückensteine mehr hat und durch Fallgruben oder gegnerische Spielsteine blockiert wird, so muß er auf den Zug verzichten.

Gewinner ist, wer zuerst seine Spielsteine vollzählig auf die Zielfelder bringen konnte.