

# Dschunglo

Der Löwe und der Tiger besitzen die Fähigkeit, über den See zu springen, und zwar in waagrechtlicher wie senkrechter Richtung. Dies setzt allerdings voraus, daß sie ein dem Wasser angrenzendes Feld besetzt halten. Jedes kleinere Tier am anderen Ufer wird durch den Löwen oder Tiger geschlagen, wenn es deren landendes Feld besetzt hält. Ist jedoch eine Ratte im Wasser und in der Sprunglinie, kann der Löwe oder Tiger diesen Sprung nicht ausführen.

- Jede Spielseite hat drei „Fallen-Felder“. Des Spielers eigene Tiere können sich problemlos auf diesen Feldern bewegen, doch die Tiere des Spielgegners verlieren ihre Kraft, sobald sie so ein Feld besetzen. Die Tiere können auf diesem Feld von jedem schwächeren Gegner geschlagen werden. Sobald das Fallen-Feld wieder verlassen wird, erhält das Tier die ursprünglichen Kräfte wieder zurück.
- Die Fallen sind sozusagen der Schutz des eigenen Lagers. Dieses Lager darf von den eigenen Tieren nicht besetzt werden.
- Sobald irgend ein Tier das Lager des Gegners besetzt hat, ist das Spiel gewonnen.

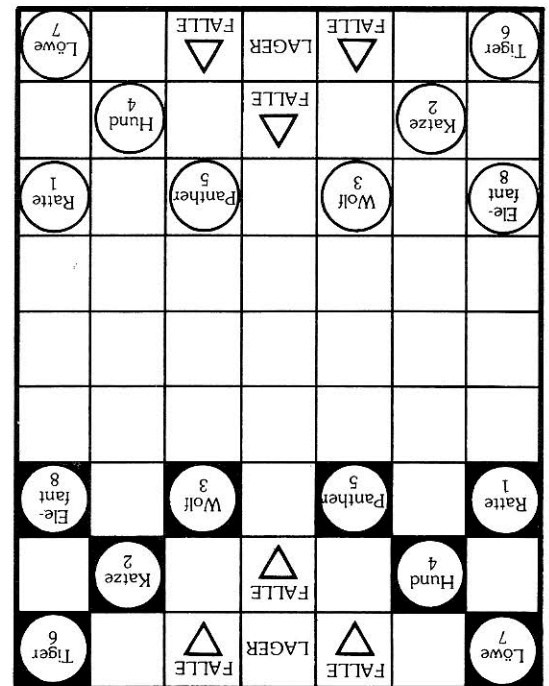
**ASS Vereinigte Altenburger und Stralsunder  
Spielkarten-Fabriken Aktiengesellschaft  
7022 Leinfelden-Echterdingen**

1758017/5

Der Ursprung dieses Spieles ist in der fernöstlichen Mythologie zu suchen. Die seit hunderttausenden von Jahren existierende Tierwelt hat im Überlebenskampf Gesetzmäßigkeiten festgelegt, die in ihrer Struktur von Stärke und Schwäche der menschlichen Umwelt sehr nahe kommen.

Das Spielbrett zeigt einen abstrahierten Dschungel mit zwei Seen in der Mitte. An den Kopfenden des Spielbrettes findet man jeweils ein Lager umgeben von je drei Fallen (Symbol  $\Delta$ ). Jeder Spieler hat acht Tiere, welche auf hellen bzw. dunklen Spielsteinen abgebildet sind. Alle Tiere haben eine gewisse Kraft, die durch Zahlen auf den Spielsteinen symbolisiert wird.

Spielstein	Kraft	Spielstein	Kraft
Elefant	8	Wolf	3
Löwe	7	Katze	2
Tiger	6	Ratte	1
Panther	5	Gegnerisches Tier in der Falle	0
Hund	4		



Vor Beginn des Spieles werden alle Spielsteine wie in der Abbildung platziert:

Erföffnungs-Position:

- Spielregeln:
- Der Spieler mit den hellen Spielsteinen zieht als Erster.
  - Gezogen wird jeweils um ein Feld in jede Richtung, waagrecht oder senkrecht, nicht diagonal. Ein Feld kann nur mit einem Spielstein besetzt werden.
  - Geschlagen wird immer nach dem Prinzip: Das stärkere Tier besiegt das schwächere Tier, wobei der geschlagene Spielstein aus dem Spielfeld genommen wird und der stärkere Spielstein das freigewordene Feld besetzt. Die einzige Ausnahme stellt die Ratte dar, die den Elefanten angreifen und schlagen kann. Treffen zwei gleichwertige Tiere aufeinander, so gewinnt das Tier, das gerade am Zug ist.
  - Drei Tiere besitzen besondere Fähigkeiten: Die Ratte kann als einziges Tier sich auch im Wasser bewegen. Sobald sie im See ist, kann sie von keinem anderen Tier angegriffen werden. Die Ratte kann allerdings den Elefanten vom Wasser aus nicht attackieren. Treffen sich beide Ratten im Wasser, kann die Ratte, die am Zug ist, die andere schlagen.