

Dschungo

Auteur: Reinhold Wittig

Uitgegeven door ASS, 1982

Een 'Chinees' (?) strategisch bordspel waarbij het erop aan komt als eerste het zwaarbewaakte (?) doelveld aan de overkant van het spelbord te bereiken voor 2 spelers vanaf 8 jaar.

De oorsprong van dit spel is te vinden in de mythologie van het Verre Oosten. De dierenwereld die reeds honderdduizenden jaren gelden haar oorsprong vond, heeft nl. in haar overlevingsdrang wetmatigheden vastgelegd die door de aanwezigheid van 'sterken' en 'zwakken' zeer veel overeenkomsten vertoont met de menselijke leefwereld.

Materiaal en voorbereiding

- Het spelbord toont een geabstraheerde jungle met daarin twee meren. Aan beide uiteinden van het bord is een soort kampplaats aanwezig die omgeven is door drie vallen, elk voorgesteld door een driehoek.
- Elke speler beschikt over acht dieren, enerzijds op lichtgekleurde stenen, anderzijds op stenen van een donkere kleur. Elk van die dieren bezit een vooraf bepaalde sterkte die telkens d.m.v. een cijfer op de stenen is aangegeven.
 - olifant = 8
 - leeuw = 7
 - tijger = 6
 - panter = 5
 - hond = 4
 - wolf = 3
 - kat = 2
 - rat = 1
 - een dier in een vijandige val = 0
- Vooraf worden de speelstenen zoals aangeduid op de afbeelding op het spelbord klaar gelegd.

Spelregels:

- De speler met de witte speelstenen begint.
- Een steen kan naar elk aangrenzend gebied verschoven worden. Dit mag zowel horizontaal of verticaal gebeuren. Diagonaal verschuiven is niet toegestaan. Elk veld kan slechts door één steen bezet worden.
- Een dier met een hogere slagkracht kan elk 'lager' dier slaan. Hierdoor wordt de geslagen steen van het bord genomen. Het aanvallende dier neemt dan de vrijgekomen plaats in. De enige uitzondering op deze regel vormt de rat. Dit dier (waarde 1) is nl. in staat om de olifant aan te vallen. Opgelet: Vallen twee dieren van gelijke sterkte elkaar aan, dan wordt het gevecht steeds in het voordeel beslecht van het aanvallende dier.
- Drie andere dieren bezitten elk nog een bijzondere eigenschap:

- Ratten zijn de enige dieren die zich ook in het water kunnen bewegen. Zodra ze zich in het water bevinden, kunnen ze door geen enkel ander dier nog aangevallen worden. De ratten zijn echter ook niet in staat om een olifant vanuit het water aan te vallen. Ontmoeten de beide ratten elkaar op een waterveld, dan wordt ook nu de aangevallen rat uit het spel genomen.
- De leeuw en de tijger zijn in staat om over een meer te springen. Ze kunnen dit zowel verticaal als horizontaal. Het is dan ook ideaal om deze dieren elk op een veld naast een meer te plaatsen. Elk zwakker dier dat zich aan de overkant van dat meer bevindt, is dan ook in gevaar als het precies op de landingsplaats staat waar een leeuw of tijger kan naartoe springen. Is in het meer een rat aanwezig, dan kan geen van beide dieren een sprong uitvoeren waarbij die rat in de spronglijn staat.
- Elke speler beschikt over drie vallen en mag met zijn eigen stenen die velden betreden zonder dat dit gevolgen heeft. Bereikt een dier van de tegenpartij zo'n veld, dan verliest dit dier onmiddellijk zijn volledige sterkte. Hierdoor kan elk gevangen dier ook door een zwakker dier geslagen worden. Zodra een gevangen dier de val verlaat, bezit het opnieuw zijn oorspronkelijke sterkte.
- De valvelden vormen a.h.w. een bescherming rond het eigen kamp. Dit kamp kan nooit door een dier van de eigen kleur bezet worden. Zodra echter een dier van de tegenpartij dit veld bereikt, is het spel afgelopen en heeft deze speler gewonnen.

Date Last Modified: 07-02-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief