

Dschungel

Auteur: Peter Pallat

Uitgegeven door Spear-Spiele, 1984

Een licht strategisch leg en ontsnap-spel voor 2 tot 6 spelers vanaf 9 jaar.

Inhoud:

- 72 ronde speelstenen (12 per kleur)
- 36 speciale speelbordkaarten

Vorbereiding:

- De 36 kaarten worden geschud en vormen een openliggende stapel in het midden van de tafel. Elke kaart stelt een stukje oerwoud voor met 3 wegen en een kruispunt. De kaarten vormen na de eerste fase een jungle met ontsnappingsroutes.
- Alle spelers krijgen de speelstenen van eenzelfde kleur:
 - bij 2 spelers: elk 18 stenen (verdeeld over twee kleuren met elk 9 stenen)
 - bij 3 spelers: elk 12 stenen
 - bij 4 spelers: elk 9 stenen
 - bij 5 spelers: elk 7 stenen
 - bij 6 spelers: elk 6 stenen
- Bepaal de startspeler. Daarna wordt in wijzerzin gespeeld.

Spelverloop:

Dit ongewone strategiespel wordt in twee fasen gespeeld.

1. Leggen van de speelbordkaarten en opbouwen van de jungle.
2. Ontsnappen uit de jungle

Fase 1 - Opbouwen van de jungle

- De eerste speler neemt de bovenste kaart van de stapel en legt deze in het midden. Daarna plaatst hij een eigen steen op het kruispunt.
- De volgende speler neemt een kaart van de stapel en legt deze aan het geheel aan. Daarbij gelden volgende drie regeltjes:
 - Één van de drie getekende wegen moet aansluiten op een reeds bestaande weg.
 - De aan te leggen kaart moet met minstens twee zijden grenzen aan de reeds gelegde kaarten.
 - Van de twee overblijvende wegen moet minstens één weg naar de 'vrijheid' leiden.
- De derde uitweg mag doodlopen in het oerwoud of eindigen in een omsloten leeg tafelveld. Zo'n leeg veld dat volledig omsloten is door oerwoudkaarten doet in fase 2 geen dienst als ontsnappingsroute. Daarop uitmondende wegen

worden beschouwd als doodlopend.

- De daaropvolgende spelers hebben meer en meer aanlegmogelijkheden. Het oerwoud mag in gelijk welke richting verder uitgebouwd worden. Daarbij mogen de wegen van de tegenspelers - volgens de legregels - naar believen afgesloten worden.

Fase 2 - Ontsnappen uit de jungle

- Nadat alle kaarten gelegd zijn, moet elke speler trachten als eerste al zijn speelstenen uit het oerwoud te bevrijden. Daarvoor kunnen alleen de doorlopende wegen gebruikt worden.
- De eerste speler die geen kaartje meer kan aanleggen, begint.
- Beweegregels:
 - De speler aan beurt verplaatst een eigen steen naar een aangrenzend leeg kruispunt of naar de vrijheid (= ontsnappen van het speelbord).
 - Kan een speler geen enkele eigen speelsteen verplaatsen, dan moet hij zijn beurt overlaten.
 - Bij elke beurt mag slechts één steen verplaatst worden.
 - Op elk kruispunt kan slechts één steen staan. Over andere (of eigen) stenen kan niet gesprongen worden.
 - Wie slechts met één steen kan bewegen, moet dit ook doen. Heeft deze speler de volgende keer opnieuw geen andere beweegmogelijkheid, dan moet hij passen. Het is niet toegestaan om meermaals na-een eenzelfde steen heen en weer tussen dezelfde twee kruispunten te verplaatsen.

Speleinde en winnaar:

De speler die als eerste al zijn speelstenen heeft doen ontsnappen, wint.

Date Last Modified: 08-11-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief