

VOORBEREIDING

- Schud alle kaarten en geef elke speler gedekt een aantal kaarten:

bij 3 spelers	elk 10 kaarten
bij 4 en 5 spelers	elk 8 kaarten

- Elke speler bekijkt zijn handkaarten maar houdt ze geheim voor zijn tegenstanders.

LET OP: JE KUNT DE VOLGORDE VAN JE HANDKAARTEN NIET VERANDEREN!

- Maak met de overgebleven kaarten een gedekte trekstapel aan één kant van de tafel, binnen bereik van alle spelers.
- De speler die het laatst een banaan heeft gegeten, begint het spel.

Voorbereiding bij 3 spelers



2

SPELVERLOOP

Met de klok mee spelen alle spelers elk om de beurt. Tijdens je beurt moet je:

- één of meer kaarten spelen **A**,
- of een kaart trekken **B**.

A Eén of meer kaarten spelen

Leg een combinatie van kaarten uit je hand (1 of meer) open in het midden van de tafel. Deze kaarten moeten:

- allemaal dezelfde waarde hebben,
- EN - in je hand naast elkaar zitten,
- EN - een sterkere combinatie vormen dan de combinatie die eventueel al op tafel ligt. Dit kan:

- door **MEER** kaarten te spelen (ongeacht hun waarde),
- OF door evenveel kaarten te spelen, maar met een **HOGERE** waarde.

Deze combinatie is sterker omdat 7 hoger is dan 4



De combinatie op tafel



3

Deze combinatie is sterker omdat er meer kaarten zijn (3 tegenover 2)



Als je een sterkere combinatie speelt, neem dan ALLE kaarten van de "verslagen" combinatie en:

- voeg ze toe aan je hand (waar je maar wil, ook op verschillende plaatsen), OF
- leg ze af op de aflegstapel. De aflegstapel is een open stapel naast de trekstapel.

De combinatie die je net hebt gespeeld, is nu de te kloppen combinatie voor de volgende speler (de speler links).

De huidige combinatie bestaat uit twee 4'en. Lily speelt een sterkere combinatie met haar twee 7's en mag kiezen of ze de twee 4'en:



aan haar hand toevoegt

OF



Trekstapel

Aflegstapel

aflegt op de aflegstapel.

B Een kaart trekken

Als je geen kaarten uit je hand kunt of wilt spelen, trek dan een kaart van de trekstapel en:

- voeg deze toe aan je hand (waar je maar wil), OF
- leg deze af op de aflegstapel, OF
- speel een Jungo en maak een combinatie met de pas getrokken kaart. Doe in dit geval het volgende:

- Leg de getrokken kaart voor je neer en zeg hardop "JUNGO!".
- Voeg indien nodig meer kaarten uit je hand toe (aangrenzende kaarten met dezelfde waarde als de getrokken kaart) om een sterkere combinatie te maken.

Valentin trekt een 3 en kan die ofwel:



toevoegen aan zijn hand

OF



Trekstapel

Aflegstapel

afleggen op de aflegstapel

OF



gebruiken om een Jungo te spelen.

5

HEEFT NIEMAND JOUW COMBINATIE VERSLAGEN?

Als je combinatie niet wordt verslagen door de andere spelers, leg deze aan het begin van je beurt dan af en speel een andere combinatie om een nieuwe ronde te beginnen.

DUBBELE KAARTEN

Een dubbele kaart kan een van de twee aangegeven waarden aannemen, te kiezen door degene die de kaart speelt.



Deze kaart is een 3 of een 4, afhankelijk van de keuze van de speler die de kaart speelt.



In deze combinatie heeft de speler bepaald dat de dubbele kaart een 7 is.

LEGE TREKSTAPEL

Als de trekstapel leeg is, schud je de kaarten van de aflegstapel en maak je een nieuwe trekstapel.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler geen kaarten meer in zijn hand heeft, wint hij het spel. Het spel is snel voorbij, dus je kunt meerdere rondes na elkaar spelen! In dat geval kun je afspreken dat de eerste speler die 2 keer wint, het spel wint.

Vragen?

Als ik een verslagen combinatie in de hand neem, mag ik de kaarten dan van elkaar scheiden terwijl ik ze in mijn hand zet?

Ja.

Mag ik een combinatie spelen met MEER kaarten EN van een hogere waarde?

Ja, en soms is dat een geweldig idee!

Kan ik een Jungo spelen zonder kaarten uit mijn hand toe te voegen?

Ja, als de getrokken kaart sterker is dan de huidige combinatie, dan kun je een Jungo spelen met alleen de getrokken kaart. Als er bijvoorbeeld een 5 op tafel ligt en je trekt een 7, dan mag je hardop JUNG0 zeggen en de 7 spelen.

Ik nam een combinatie van een 3 en een 3/4. Blijft de kaart met 3/4 een 3 voor de rest van het spel, of kan het een 4 worden?

Eenmaal in je hand kan het de waarde aannemen die je wilt: 3 of 4. Je kunt verderop in het spel bijvoorbeeld een combinatie spelen van $4 + 3/4 + 4$.

EEN RONDE SAMENGEVAT

1 Als er een combinatie op tafel ligt die je zelf hebt gespeeld tijdens je laatste beurt, leg die dan af.

2 Voer een van de volgende twee acties uit:

- Speel een combinatie van kaarten:

- van dezelfde waarde,

EN - aangrenzend in je hand,

EN - sterker dan de combinatie op tafel.

De kaarten van de "verslagen" combinatie kun je ofwel:

→ in je hand nemen (waar je wil),

OF → op de aflegstapel leggen.

- Trek 1 kaart en

→ neem deze in je hand (waar je wil),

OF → leg deze af op de aflegstapel,

OF → speel een Jungo.

INHOUD

- 72 kaarten



64 cijferkaarten
(1 tot 8, 8 van elk)



8 dubbele kaarten
(1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 2 van elk)

- De spelregels

DOEL VAN HET SPEL

Speel al je kaarten eerder uit dan je tegenstanders.

LET OP! Tijdens het spelen kun je kaarten TOEVOEGEN aan en VERWIJDEREN uit je hand, maar je kunt je kaarten NOOIT herschikken (sorteren of verplaatsen in je hand).