

# PUNGI

## Spelregels



Fluitkaart



Slangkaarten



Achterkant

Dierkaarten

### Speelmateriaal

- 1 fluitkaart
- 37 slangkaarten  
(31 slangen en  
6 slangenbezweerders)
- 60 dierkaarten



Voorkant

Achterkant

## Kort speloverzicht

Gebruik je dierkaarten om de meest waardevolle slangen te vangen zonder daarbij teveel kwaadaardige mee te nemen. Wellicht loont het om met een ander samen op slangenjacht te gaan? Slangenbezweerders kunnen helpen om minpunten in pluspunten om te zetten. Heeft een speler echter geen minpunten, dan verandert een slangenbezweerder pluspunten juist in minpunten! De speler die aan het einde de meeste punten heeft, wint het spel.

## Vorbereiding

Leg de **fluitkaart** zo op tafel dat er in de richting van de pijl voldoende ruimte voor meer kaarten is.

Schud alle **slangkaarten** en leg deze als gedekte stapel aan de kant van de fluitkaart waar de pijl niet naar wijst.

Schud alle **dierkaarten**. Zorg ervoor dat van alle kaarten de kant zonder cijfer naar boven wijst. Iedere speler krijgt 5 kaarten. Hij moet ze zo in zijn hand houden dat alle spelers goed kunnen zien welke dieren hij in zijn hand heeft.

De resterende dierkaarten vormen een gedekte stapel.

## Spelverloop

Bepaal door loting een startspeler.

Elke ronde bestaat uit 3 fasen:

1. Slangkaarten neerleggen
2. Handkaart spelen
3. Een slangkaart ontvangen



2



Startopstelling bij 4 spelers

### 1. Slangkaarten neerleggen

De startspeler trekt zoveel kaarten van de stapel slangkaarten als het aantal deelnemende spelers en legt deze in de richting van de pijl één voor één open naast de fluitkaart. Hij legt de eerste kaart die hij trekt direct naast de fluitkaart, de tweede direct naast de eerste kaart, enzovoort.

Liggen er 4 of meer gelijke kaarten naast de fluitkaart, schud dan alle neergelegde kaarten door de gedekte stapel en leg opnieuw kaarten naast de fluitkaart.

3

## 2. Handkaart spelen

De spelers gebruiken hun dierenkaarten om slangen te lokken. Dat gaat als volgt in zijn werk: de startspeler kiest één van zijn handkaarten en legt deze gedekt (het cijfer op de kaart is niet zichtbaar) voor zich op tafel. De achterkant (met de afbeelding van het dier) moet voor alle spelers goed te zien zijn. De andere spelers doen met de klok mee hetzelfde. Bepaal nu of er een dier is waarvan als enige de meeste kaarten zijn gespeeld.

**JA?** Dan heeft deze diersoort voorrang.

**NEE?** Dan zijn alle dieren gelijkwaardig.

### Voorbeelden:

- 1) Er zijn 3 muis- en 2 slakkaarten gespeeld. Muiskaarten komen **als enige** het meeste voor en hebben voorrang.
- 2) Er zijn 2 hagedis-, 2 libelle- en 1 sprinkhaankaart gespeeld. Geen van de diersoorten komt **als enige** het meeste voor. Daardoor heeft geen van hen voorrang.

**Tip:** de kaarten die de vorige spelers voor zich hebben liggen, geven informatie over de diersoort die ze hebben gespeeld. De speler die aan de beurt is kan kiezen om ook een al gespeeld dier te spelen of juist een ander, afhankelijk van of hij wil dat zijn kaart al dan niet voorrang krijgt. Zo heeft hij invloed op welke slangkaart hij krijgt.

## 3. Een slangkaart ontvangen

**Heeft een diersoort voorrang**, dan draaien alle spelers die een dierkaart van deze soort hebben gespeeld als eerste hun kaarten om. De speler die het hoogste cijfer heeft gespeeld, moet de eerste (direct naast de pijlpunt) kaart nemen. Hij legt deze open voor zich neer. Hij legt zijn gespeelde dierkaart naast de gedekte stapel. Hier ontstaat zo een open aflegstapel. De speler die het op één na hoogste cijfer van de betreffende diersoort heeft gespeeld, moet de kaart nemen die nu het dichtst bij de pijlpunt ligt. Ook hij legt zijn gespeelde dierkaart op de aflegstapel.

Zo gaat het door totdat alle van deze diersoort gespeelde kaarten zijn afgehandeld. Nu draaien alle andere spelers hun dierkaarten om. De speler die het hoogste cijfer heeft gespeeld, krijgt de kaart die nu het dichtst bij de pijlpunt ligt, enzovoort, totdat iedere speler een slangkaart heeft ontvangen en voor zich heeft neergelegd (en zijn dierkaart heeft afgelegd). Bij gelijke cijfers geldt de als eerste gespeelde kaart als hoger.

**Heeft geen van de gespeelde diersoorten voorrang**, dan draaien alle spelers tegelijk hun kaarten om. De speler die het hoogste cijfer heeft gespeeld, moet de eerste slangkaart (direct naast de pijlpunt) nemen, de speler die het op één na hoogste cijfer heeft gespeeld, krijgt de tweede slangkaart, enzovoort. De ronde is afgelopen zodra iedere speler een slangkaart heeft ontvangen.

Aan het einde van een ronde wordt de linkerbuurman van de huidige startspeler de nieuwe startspeler. Willen de spelers een chaotischer spel, dan kunnen ze afspreken dat de huidige startspeler bepaalt wie in de volgende ronde de nieuwe startspeler wordt.

## Nieuwe ronde

De nieuwe startspeler trekt nu een kaart van de stapel dierkaarten, zodat hij weer 5 kaarten in zijn hand heeft. De andere spelers doen met de klok mee hetzelfde. Nu begint een nieuwe ronde bij fase 1. Zo gaat het spel zoals beschreven verder.

## Einde van het spel

Zijn er aan het begin van een ronde niet voldoende kaarten in de stapel slangkaarten om naast de fluitkaart te leggen, dan is het spel direct afgelopen.

## Puntentelling:

Iedere speler kijkt eerst of hij slangenbezweerders heeft. Iedere slangenbezweerder draait het voorteken van 1 slangkaart om. Heeft een speler bijvoorbeeld een slang met 4 minpunten, dan verandert deze met een slangenbezweerder in een slang met 4 pluspunten. **Maar let op!** Heeft een speler geen slang met minpunten, maar wel een slangenbezweerder, dan moet hij van de pluspunten van 1 van zijn slangen minpunten maken! Hij mag zelf beslissen welke slang dat is. Iedere speler telt nu al zijn pluspunten bij elkaar op en trekt al zijn minpunten van het totaal af. De speler met de meeste punten wint het spel!

**Voorbeeld:** Bert heeft 2 slangenbezweerders, een slang met -3 punten, één met +2 punten, één met +3 punten en één met +4 punten. Hij kan met één van zijn slangenbezweerders de 3 minpunten in 3 pluspunten omzetten. Helaas heeft hij verder geen slangen met minpunten meer. Daarom moet hij met zijn tweede slangenbezweerder van de pluspunten van één van zijn slangen minpunten maken. Hij kiest voor de slang met de minste pluspunten (+2 wordt -2). In totaal heeft Bert  $3-2+3+4=8$  punten.

**Tip:** speel zoveel spellen als er spelers meedoen. De speler die daarna de meeste punten heeft wint.

F

# PUNGI



## Règles du jeu

### But du jeu

À l'aide de vos cartes Animal, capturez les serpents les plus précieux, tout en évitant d'accumuler les plus dangereux. Un compagnon pourra s'avérer utile pour partir à la chasse aux reptiles. À la fin du jeu, les charmeurs de serpents vous aideront à transformer vos points négatifs en positifs... ou le contraire, si vous avez le malheur de ne pas en avoir! Le joueur qui totalisera le plus de points à la fin remportera la partie.

### Contenu

- 1 carte Pungi
- 37 cartes Serpent (31 serpents et 6 charmeurs de serpents)
- 60 cartes Animal

cartes Animal



front

revers

revers

## Mise en place du jeu

Placer la **carte Pungi** au milieu de la table, en laissant de la place pour d'autres cartes au bout de la flèche.

Mélanger les **cartes Serpent** et les empiler, face cachée, du côté opposé à la pointe de la flèche.

Enfin, mélanger les **cartes Animal**, dos visible (montrant l'animal sans la valeur). Distribuer 5 cartes à chaque joueur. Chacun doit tenir ses cartes en main de manière à ce que ses adversaires puissent voir les animaux au dos. Les cartes restantes constituent la pioche.

La partie peut commencer.

## Déroulement de la partie

Désigner le joueur qui commence.

Un tour se décompose en 3 phases :

1. Retourner des cartes Serpent ;
2. Jouer une carte Animal de sa main ;
3. Récupérer une carte Serpent.

### 1. Retourner des cartes Serpent

Le premier joueur retourne autant de cartes Serpent qu'il y a de joueurs et les aligne, l'une après l'autre, face visible au bout de la flèche : la première directement au bout de la pointe, la suivante à côté de la carte qui vient d'être posée...



Mise en place à 4 joueurs

S'il y a au moins 4 cartes Serpent identiques parmi celles retournées, remélanger toutes les cartes et en aligner de nouvelles.

### 2. Jouer une carte Animal de sa main

Les animaux en main servent d'appâts pour capturer les serpents. Le principe est le suivant :

Le Premier joueur choisit une des cartes de sa main et la pose, devant lui, face

cachée (la valeur en dessous). Le dos avec l'animal doit être bien visible par tout le monde. Chacun leur tour dans le sens horaire, les autres joueurs font de même. Une fois terminé, les joueurs regardent si un animal a été plus joué **que n'importe quel autre**.

**SI C'EST LE CAS**, cet animal est prioritaire.

**SINON**, tous les animaux sont égaux.

#### Exemple :

- 1) 3 souris et 2 escargots ont été joués. Les souris sont plus nombreuses **que n'importe quel autre animal** et sont donc prioritaires.
- 2) 2 lézards, 2 libellules et 1 sauterelle ont été joués. Comme aucun animal n'a été plus joué **que n'importe quel autre**, aucun n'a priorité.

**Conseil :** Le joueur connaît les animaux joués par ses adversaires avant lui. Il peut donc décider, soit de jouer un animal déjà présent, soit un nouveau, selon qu'il veut que sa carte soit comptabilisée la première ou pas. De ceci dépend la carte Serpent récupérée.

### 3. Récupérer une carte Serpent

**Si un animal est prioritaire**, les joueurs qui ont joué cet animal retournent leur carte les premiers.

Celui qui a joué la plus forte valeur récupère la première carte Serpent (la plus proche de la pointe de la flèche) et la pose devant lui. Il place ensuite la carte Animal jouée à côté de la pioche, face visible, formant ainsi une pile de défausse. Le joueur ayant joué la deuxième carte Animal la plus forte récupère à son tour la carte suivante la plus proche de la pointe de la flèche. Il défausse ensuite sa carte Animal jouée.



Et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les cartes de cet animal aient été retournées.

C'est ensuite à toutes les autres cartes Animal jouées d'être retournées. Le joueur ayant joué la plus forte valeur parmi ces cartes récupère la carte Serpent la plus proche de la pointe de la flèche, la pose devant lui et se défausse de la carte Animal utilisée. Et ce, jusqu'à ce que chaque joueur ait récupéré une carte Serpent. Si deux cartes possèdent la même valeur, la première jouée l'emporte.

**Si aucun animal n'est prioritaire**, tous les joueurs retournent en même temps la carte qu'ils ont jouée. Celui qui a joué la plus forte valeur récupère la première carte au bout de la flèche ; celui qui a joué la deuxième carte la plus forte, la suivante. . .

Le tour est terminé dès que tous les joueurs ont récupéré une carte Serpent.

À la fin du tour, le Premier joueur devient le joueur suivant dans le sens horaire. Pour un jeu un peu plus chaotique, le Premier joueur peut désigner son successeur.

### Nouveau tour

Le Premier joueur pioche une carte Animal de manière à en avoir de nouveau 5 en main. À tour de rôle, les autres joueurs font de même.

Le nouveau Premier joueur retourne autant de cartes Serpent qu'il y a de joueurs : en commençant à la pointe de la flèche.

Enfin, il joue le premier une des cartes de sa main, valeur cachée, devant lui. À leur tour, les autres joueurs font de même dans le sens horaire et le jeu reprend comme décrit précédemment.

### Fin de la partie

Si, à la fin d'un tour, il est impossible de retourner suffisamment de cartes Serpent, la partie s'arrête immédiatement.

## Chaque joueur compte alors ses points.

Chacun commence par vérifier s'il possède des charmeurs de serpents ou non. Chaque charmeur de serpents inverse la valeur d'une carte Serpent. Si un joueur possède, par exemple, un serpent valant -4 points, un charmeur les transforme en +4 points. **Mais attention !** Si un joueur ne possède pas (ou plus) de serpent avec des points négatifs, il est obligé d'inverser le signe d'un serpent positif en signe négatif ! Le joueur est libre de choisir ce serpent. Des points positifs peuvent donc rapidement se transformer en points négatifs...  
Chaque joueur additionne ensuite ses points positifs et retranche les points négatifs. Celui qui obtient le meilleur total remporte la partie !

**Exemple :** Christian possède 2 charmeurs de serpents, un serpent de valeur -3, un de valeur +2, un de valeur +3 et un de valeur +4. Un de ses charmeurs lui permet de transformer le -3 en +3. Il n'a malheureusement pas d'autres serpents négatifs. Il doit donc transformer un de ses serpents positifs en points négatifs. Il choisit celui de plus petite valeur et transforme les +2 points en -2 points. Son total est donc de :  $3 - 2 + 3 + 4 = 8$  points.

**Conseil :** Le mieux est de jouer autant de manches qu'il y a de joueurs. Celui qui totalisera le plus de points à la fin remportera alors la partie.



© 2017 HUCH! & friends  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Klantenservice: 0900 - 999 0000  
999games.nl/klantenservice



Alle rechten voorbehouden  
Made in EU

**Auteur:**  
Klaus Kreowski  
**Illustraties:**  
fiore-gmbh.de  
**Grafische vormgeving:**  
Sabine Kondirolli,  
HUCH! & friends  
**Vertaling en eindredactie:**  
999 Games b.v.

NL + FR - 22045049  
PUN01-01758-1704