
Dschungel Jungle Giungla

Spielregeln
Règles du jeu
Spelregels
Regole del gioco
Rules

Jungle

door R. Ross

Inhoud: 1 speelbord, 20 stenen (6 rode, 6 blauwe, 4 gele en 4 groene), 20 platte groene stenen (brugstenen).

Aantal deelnemers: 2–4 spelers.

Doel van het spel: Het gaat erom, de eigen stenen zo snel mogelijk door de jungle naar de overkant van het bord te brengen.

Zo gaat het

De helblauwe vakjes met letters stellen valkuilen voor. Op ieder van deze vakjes wordt een groene brugsteen gelegd. Elke speler kiest stenen van één kleur en zet ze op de overeenkomstige startvakjes, dus rood op rood, blauw op blauw, geel op geel. De groene stenen komen op de bruine vakjes. Als er maar twee spelers zijn, krijgt ieder 6 stenen (rood tegen blauw); 3 of 4 spelers krijgen elk 4 stenen. Er wordt geloot, wie mag beginnen. Daarna speelt ieder om de beurt.

Het gaat erom, de stenen op de tegenover liggende vakjes te brengen. Een voorbeeld: de rode stenen moeten de blauwe vakjes bereiken; de blauwe gaan naar de rode. Eigen stenen en die van anderen mogen niet geslagen worden; ook mag er niet overheen gesprongen worden.

Het zetten

Zo lang een speler nog geen groene brugsteen gewonnen heeft, worden de stenen 1 tot 3 vakjes verder gezet, dit in willekeurige richting. Zodra een steen over een kruispunt komt, waarop een groene brugsteen ligt, mag de speler de brugsteen nemen. Hij legt deze af op de genummerde vakjes in zijn eigen kleur (vakjes 1–15). Hierdoor wordt de reikwijdte van zijn volgende zet steeds een vakje groter. Als de steen precies **bovenop** een brugsteen blijft staan, mag de brugsteen niet opgenomen worden; dit mag ook niet, als de steen naderhand verder gezet wordt.

Alle gewonnen brugstenen worden op de genummerde vakjes gelegd. Het eerste niet bedekte genummerde vakje geeft aan, hoeveel vakjes de speler mag zetten. Een voorbeeld: er liggen 4 brugstenen op de genummerde vakjes. Deze stenen dekken de vakjes 1–3, 4, 5 en 6 af. Het eerste onbedekte vakje is dus de 7 en de speler gaat dus 7 vakjes verder.

Zodra er brugstenen op de genummerde vakjes liggen, **moet** de steen het volledige aantal aangegeven vakjes verzet worden. Er is zetplicht.

De kruispunten

Als op een helblauw vakje geen brugsteen ligt, mag dit punt noch bezet, noch overgestoken worden. Iedere speler, die aan de beurt is, mag deze onafgedekte vakjes eerst met brugstenen, die hij van zijn eigen genummerde vakjes afneemt, bedekken.

Daarna mag hij een zet met zijn steen doen; het geheel geldt als één zet. Wel vermindert natuurlijk de reikwijdte van zijn zet, doordat hij brugstenen inzet, want de eenmaal geplaatste brugstenen mogen niet tijdens dezelfde zet weer opgenomen worden.

Versperringen

Voor het spel begint en voordat de eerste speler een zet doet, kiest de volgende speler een vakje met een letter (valkuil), waarop hij een versperring wil aanbrengen. Hij noteert de letter van het vakje zo, dat de andere spelers het niet zien kunnen en legt het papiertje omgekeerd naast zich. Als tijdens het spel de steen van een tegenspeler over de versperring wil, draait de eigenaar van het briefje dit om en zegt: "versperd". De steen van de andere speler moet nu terug naar zijn startpunt en begint van voren af aan.

De speler, die op een versperring is gelopen, mag geen van de bij deze zet overgestoken brugstenen opnemen. Indien hij valkuilen met eigen brugstenen heeft afgedekt, moet hij deze laten liggen. Nu krijgt de speler, die zijn steen heeft moeten terugnemen, het briefje en moet — ook zonder dat anderen het kunnen zien — een vakje naar keuze versperren. Op dit vakje mag dan echter nog geen steen van een andere speler staan.

De paden, waarop de zeven kleine gele punten voor de startvakjes staan, **moeten** steeds zo snel mogelijk ontruimd worden. Op deze vakjes mag dus geen tweede steen van een speler gezet worden, voordat de eerste steen deze sector verlaten heeft.

De beide paden met de kleine gele puntjes, die niet naar de eigen start- of doelvakjes voeren, mogen **uitsluitend in één zet** genomen worden. Op deze vakjes mag een vreemde steen niet blijven staan.

Iedere speler **moet** steeds een doelvakje voor de stenen van de tegenover hem zittende speler vrijhouden. Van de twee kruispunten, die de ingang tot een start/doelsektor vormen, moet er steeds **één** vrij blijven.

Eigen stenen, die op de kleine gele puntjes vóór hun doelvakjes staan, **moeten** bij de volgende zet een doelvakje innemen. Ook in dit geval **moet** het aantal vakjes, zoals in de genummerde tabel aangegeven, gezet worden. Is dit aantal te groot, dan kan de steen binnen de doelsektor in een kring rondlopen, totdat met de laatste zet een doelvakje bereikt wordt. Als de spelsituatie dit niet toelaat, dan moet de speler, door brugstenen op vrijliggende kruispunten te leggen, de reikwijdte van zijn zet zodanig verminderen dat zijn steen op een doelvakje komt. Een steen, die eenmaal op een doelvakje staat, mag dit niet meer verlaten.

Als een speler niet kan zetten, doordat hij geen brugstenen meer heeft en hij verder door valkuilen of stenen van medespelers geblokkeerd wordt, dan moet hij zijn beurt laten overgaan.

Winnaar is degene, die het eerst al zijn stenen op de doelvakjes aan de overkant heeft kunnen zetten.