

## Jungle Speed – De uitbreiding

### **HET VERHAAL**

Samenvatting van de vorige aflevering: Tom & Yako ontdekken de speelkaart dankzij de Aboulous die niet ophouden met ruzie maken.

### **... VERVOLG VAN HET VERHAAL:**

Spelletjes, braspertijen en gevechten regelen het levensritme van de Aboulous. Dit gezonde leven vol eucalyptus brengt met zich mee dat de populatie in Schyzopotamië uitzaait. Ontdaan van hun bladeren door steeds groter wordende bendes grappjassen zullen de onderste takken van de bomen binnenkort niet meer voldoende zijn. Het gezichtsvermogen van de Aboulous ontwikkelde zich, waardoor ze ontdekken dat op andere, hoger gelegen takken ook bladeren staan die de onderste bladeren minderwaardig maken. Om deze bladeren te kunnen bereiken, proberen ze op hun achterste poten te gaan staan. Dit gaat niet zo gemakkelijk, maar het lukt de Aboulous om hier redelijk wat tijd aan te besteden. En wat moest gebeuren, gebeurde al vrij snel. Op een mooie dag, bijna perfect gelijktijdig, liepen alle Aboulous rechtop.

De uitbreiding van de populatie van de Aboulous leidde dus tot een verbetering van hun anatomie. Ook andere aspecten van deze “verbeteringstheorie” werden door twee XXle eeuwse gerenommeerde antropologen, Tom en Yako, onderzocht. Door zich rechtop te zetten leerden onze speelse primitievelingen nieuwe manieren om zich te amuseren door gebruik te maken van hun handen, en de nieuwe bladeren die ze nu konden bereiken gaf nieuwe spanning aan hun favoriete spel. Meer en meer vermaakten ze zich met steeds betere vechtpartijen.

Want ook al zorgt het rechtop staan ervoor dat de bovenste ledematen vrijkomen, het is niet echt goed voor de doorstroming van de kleine hersenen. En bij de Aboulous moest dit wel tot wonken leiden!

### **OVER DEZE UITBREIDING**

Dit spel bevat 78 nieuwe kaarten en 2 extra “gekleurde pijl” kaarten om je spelletjes JUNGLE SPEED te kruiden. Met 160 kaarten in het totaal, kan je dus met meer spelers spelen. Indien je echter met minder dan zes spelers speelt, dan raden we aan om twee families symbolen uit het spel te halen (ofwel twee families uit de oorspronkelijke Jungle Speed of uit de uitbreiding, zoals verder uitgelegd). Zo kan je meerdere korte partijtjes aan mekaar linken. Daarenboven kan je, door de families die je weglaat te wisselen, steeds met nieuwe symbolen spelen.

De regels die hieronder beschreven staan tellen bovencop de regels van het basisspel.

*Voorbeeld van een familie uit de oorspronkelijke Jungle Speed...*

*... en één uit de Jungle Speed uitbreiding.*

### **DE WET VAN HET OERWOU**

I – Kaart “handen naar binnen”.

Wanneer deze kaart wordt omgedraaid, moeten alle spelers hun hand plat bovenop de totem leggen, zonder dat de totem hierdoor omvalt. De eerste die zijn hand legt, is de winnaar, de laatste is de verliezer. De verliezer neemt de omgedraaide kaarten van de winnaar, zijn eigen omgedraaide kaarten en die uit de pot en plaatst ze onder zijn stapel kaarten. Hij mag nu opnieuw beginnen.

Indien de totem omvalt terwijl de handen er bovenop worden gelegd, en er kan duidelijk een schuldige worden aangewezen, dan krijgt deze alle omgedraaide kaarten. Indien de fout niet duidelijk aan iemand kan worden toegeschreven, dan wordt de kaart geannuleerd en gaat men verder met het spel.

Deze kaart mag niet worden verward met de kaart “pijlen naar binnen”: indien iemand zich vergist over de betekenis van de kaart, dan wordt dit gestraft als zijnde een fout (alle omgedraaide kaarten oprapen).

### II – Kaart “geef door aan je buur”:

Wanneer deze kaart wordt omgedraaid, dan spelen de spelers niet meer met hun eigen symbool, maar met dat van hun linkerbuur. Een speler mag dus enkel deelnemen aan een duel wanneer de kaart van zijn linkerbuur overeenkomt met een andere kaart. Je speelt echter om je eigen kaarten in het geval van een duel.

- Een speler die deze kaart omdraait, plaatst ze naast zijn stapel, zodat alle spelers goed kunnen zien dat de kaart actief is. Hierdoor komt er eventueel een andere kaart boven te liggen die telt (voor zijn rechterbuur).
- Deze kaart wordt geannuleerd wanneer een actie gebeurt, d.w.z. wanneer de totem omvalt of wordt gegrepen. De speler die de kaart omdraaide legt ze nu terug onder zijn stapel en het spel gaat terug gewoon verder.
- Indien een tweede kaart “geef door aan je buur” wordt omgedraaid, dan wordt opnieuw één plaats naar links opgeschoven.

Opgelet, deze kaart kan onherstelbare hersenschade opleveren.

**Uitzonderlijk geval:** Bij een “opgeschoven” duel is het goed mogelijk dat de duellerende kaarten in het spel blijven. Indien een speler daarna een derde identieke kaart omdraait, dan wordt het duel gereactiveerd en is het geldig op de drie spelers. De winnaar verdeelt de kaarten dan tussen de andere twee spelers zoals hij zelf wenst.

### III – Kaart “gekleurde pijlen”:

Te gebruiken in een spel met vier of meer spelers (voor drie spelers, zie de optionele regels in het basisspel). Wanneer een speler deze kaart omdraait, kijken de spelers enkel naar de kleur van de kaarten bij een duel, ongeacht het symbool. Het verloop van het spel is hetzelfde als bij een gewoon duel (een duel annuleert een ander. Bij een duel met meerdere spelers mag de winnaar zijn kaarten verdelen onder de verliezers zoals hij zelf wilt).

In een spel met minder dan 6 spelers blijft de kaart geldig tot wanneer ze terug bedekt wordt. Vanaf 6 spelers blijft ze geldig tot de volgende actie (het nemen of laten vallen van de totem).

### **EINDE VAN HET SPEL**

Door het stijgend aantal “pijl” kaarten, zien de Goeroes zich verplicht de volgende harde regels in acht te nemen om geen klachten van de stam te krijgen:

- Als de laatste omgedraaide kaart van een speler een kaart “pijlen naar binnen” is en hij de totem niet grijpt, dan neemt hij alle kaarten die in het spel zijn en speelt hij gewoon verder. Er verandert dus niets in verhouding tot het basisspel.
- Indien de laatste kaart die omgedraaid werd door een speler echter een andere “pijl” kaart is, dan neemt hij sowieso alle kaarten die in het spel zijn en speelt hij gewoon verder. Pech gehad!