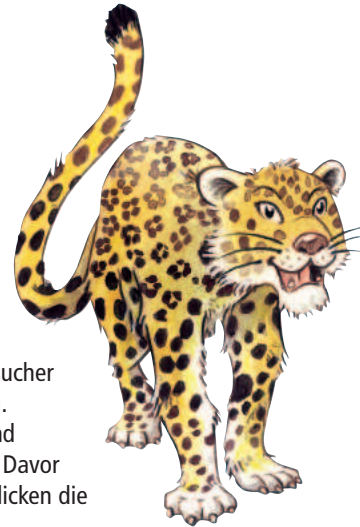


# Dschungelschatz

Ein aktionsreiches Spiel für 2 - 4 Schatzsucher von 6 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Roberto Fraga  
**Illustration:** Daniel Döbner  
**Spieldauer:** 10 - 20 Minuten



Aus dem Dschungel dringen die Geräusche von wilden Tieren. Doch um den geheimnisvollen Schatz der Maya\* zu finden, müssen die Schatzsucher genau diesen Dschungel durchqueren. Plötzlich taucht vor ihnen ein alter und längst vergessener Maya-Tempel auf. Davor stehen zwei steinerne Wächter und blicken die Schatzsucher streng an!

Wer von euch ist mutig, schnell und geschickt genug, den Dschungelschatz zu bergen?

## Spielinhalt

- 1 Abenteurer
- 25 Edelsteine (12 gelbe, 8 grüne, 5 rote)
- 6 Tempelsteine
- 74 Karten
- 10 Plättchen
- 1 Übersichtskarte
- 1 Sanduhr
- 1 Säckchen
- 1 Spielanleitung

\* Die Maya waren ein Indianervolk, das vor mehr als 3.000 Jahren ein Reich gründete. Ruinen im Dschungel Mittelamerikas zeugen noch heute von dieser faszinierenden Kultur.

## Spielziel

*das meiste Gold sammeln*

Für gelöste Aufgaben gibt es im Dschungel wertvolles Gold. Wer nach drei Runden das meiste Gold auf seinen Karten hat, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

*Edelsteine ins Säckchen, Abenteurer und Plättchen in Tischmitte, restliches Spielmaterial bereit*

Legt alle Edelsteine in das Säckchen. Stellt den Abenteurer in die Tischmitte. Die zehn Plättchen legt ihr verdeckt in einem Kreis um den Abenteurer herum aus. Mischt alle Karten und bildet einen verdeckten Stapel. Haltet die sechs Tempelsteine, die Übersichtskarte und die Sanduhr bereit.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der mutigste Spieler beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler: Er ist der Schatzsucher, der zuerst auf Expedition geht.

### Der Schatzsucher

Der Schatzsucher legt das Säckchen mit den Edelsteinen, die Übersichtskarte, den Kartenstapel und die sechs Tempelsteine vor sich. Er versucht während seiner Expedition möglichst viele Edelsteine aus dem Säckchen zu ziehen:

- Beim Ziehen der Edelsteine darf der Schatzsucher nicht ins Säckchen sehen.
- Die Farbe der Edelsteine gibt vor, wie viele Aufgaben der Schatzsucher lösen muss.
- Für die Expedition hat er maximal so lange Zeit, bis die Sanduhr abgelaufen ist.

### Der Dschungelwächter

Der im Uhrzeigersinn nachfolgende Spieler ist der Dschungelwächter und nimmt die Sanduhr zu sich.

### Die Schatzjagd beginnt

Sobald der Schatzsucher den ersten Edelstein aus dem Säckchen zieht, dreht der Dschungelwächter die Sanduhr um und die Schatzjagd beginnt. Der Dschungelwächter verdeckt die Sanduhr so mit seinen Händen, dass der Schatzsucher sie nicht sehen kann. Gezogene Edelsteine legt der Schatzsucher vor sich ab.

*Schatzsucher: Säckchen, Übersichtskarte, Kartenstapel und Tempelsteine vor sich legen*

*linker Nachbar = Dschungelwächter*

*Schatzsucher zieht Edelstein aus Säckchen, Dschungelwächter dreht Sanduhr um*

*gelber Edelstein = keine Aufgabe*

*grüner Edelstein = eine Aufgabe*

*roter Edelstein = zwei Aufgaben*

*Aufgaben:*

*Edelstein hochwerfen*

*Tempel bauen*

*Ausrüstungsgegenstand oder Dschungeltier suchen*

## Welchen Edelstein zieht der Schatzsucher aus dem Säckchen?

- **Einen gelben Edelstein?**  
Glück gehabt! Du musst keine Aufgabe lösen.
- **Einen grünen Edelstein?**  
Du musst schnell eine Aufgabe lösen! Decke die oberste Karte zur Tischmitte hin auf und führe die darauf abgebildete Aufgabe aus.
- **Einen roten Edelstein?**  
Oje, jetzt musst du sogar zwei Aufgaben lösen! Decke die oberste Karte zur Tischmitte hin auf. Führe die erste Aufgabe aus. Wenn du fertig bist, deckst du sofort eine zweite Karte auf und löst auch diese Aufgabe.



**Tip:** Mit Hilfe der Übersichtskarte kannst du auf einen Blick sehen, wie viele Aufgaben du bei welcher Edelsteinfarbe lösen musst!

### Die Aufgaben

Im Spiel gibt es fünf verschiedene Aufgaben zu lösen. Wie viel Gold eine Aufgabe wert ist, zeigt die Zahl auf dem Goldsack der Karte.

#### Edelstein hochwerfen (= 1 Gold)

Nimm den gerade gezogenen Edelstein in eine Hand. Wirf ihn einmal in die Luft (ca. 10 - 20 cm hoch) und fange ihn wieder auf. Fängst du den Edelstein nicht, musst du es noch einmal versuchen. Anschließend legst du den Edelstein wieder vor dir ab.



#### Tempel bauen (= 2 Gold)

Baue mit den sechs Tempelsteinen den auf der Karte abgebildeten Tempel nach. Sobald du den Tempel errichtet hast, bestätigen deine Mitspieler mit einem kurzen „okay“ den korrekten Bau. Lege die sechs Tempelsteine anschließend wieder vor dir ab.



#### Ausrüstungsgegenstand oder Dschungeltier suchen (= 2 Gold)

Zeigt die Karte einen Ausrüstungsgegenstand oder ein Dschungeltier, suchst du das zur Abbildung passende Plättchen in der Tischmitte. Schau dir immer eins nach dem anderen an. Hast du das richtige Plättchen gefunden, lässt du es offen liegen. Alle anderen Plättchen müssen verdeckt liegen.

**Achtung:** Falls du in einem Spielzug den gleichen Gegenstand bzw. das gleiche Dschungeltier nochmals suchen musst, hast du großes Glück gehabt und die Aufgabe bereits gelöst!

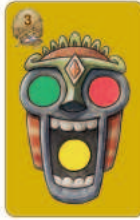


Wächtermaske füllen

### Edelsteine auf Wächtermaske legen (= 3 Gold)

Suche im Säckchen die drei farbig passenden Edelsteine der Wächtermaske und lege sie auf die entsprechenden Markierungen der Karte. Beim Suchen nach den Edelsteinen darfst du bei dieser Aufgabe in das Säckchen schauen. Achte darauf, dass du diese Edelsteine von deinen bereits gezogenen Edelsteinen trennst.

**Achtung:** Sollte der sehr seltene Fall eintreten, dass die drei gesuchten Edelsteine nicht mehr im Säckchen sind, dann hast du leider Pech gehabt und deine Expedition ist gescheitert.



Abenteurer schnappen

### Abenteurer schnappen (= 1 Gold)

Bei dieser Aufgabe sind alle Spieler beteiligt. Jeder kann diese Karte und somit das Gold gewinnen: Sobald die Karte mit dem Abenteurer aufgedeckt wurde, versucht jeder Spieler als Erster den Abenteurer in der Tischmitte zu schnappen. Wer ihn geschnappt hat, erhält sofort die Karte und legt sie zu seinem Vorrat. Der Abenteurer kommt in die Tischmitte zurück.



### Die Schatzsuche dauert solange, bis ...

#### • ... der Schatzsucher „Stopp“ ruft!

Immer bevor der Schatzsucher einen neuen Edelstein aus dem Säckchen zieht, kann er freiwillig seine Expedition beenden. Er ruft „Stopp“ und verlässt den Dschungel somit rechtzeitig. Als Belohnung bekommt der Schatzsucher alle Karten, die er in dieser Runde aufgedeckt hat. Dann zählt er, wie viele gelbe Edelsteine er in dieser Expedition gesammelt hat: Für jeweils zwei gelbe Edelsteine darf er eine verdeckte Karte vom Stapel ziehen. Die gewonnenen Karten stapelt jeder vor sich.

*Beispiel: Bastian ruft „Stopp“, bevor die Sanduhr abgelaufen ist. Es liegen zwei Karten und drei gelbe Edelsteine vor ihm. Für zwei gelbe Edelsteine darf er eine Karte vom Stapel ziehen. Der dritte gelbe Edelstein bringt Bastian nichts mehr. Somit hat Bastian in dieser Runde drei Karten gewonnen.*

#### • ... der Dschungelwächter „Stopp“ ruft!

Ist das letzte Sandkorn durch die Sanduhr gelaufen, ruft der Dschungelwächter „Stopp“ und zeigt allen die abgelaufene Sanduhr. Der Schatzsucher hat sich dieses Mal zu viel Zeit im Dschungel gelassen und seine Expedition ist gescheitert. Zur Strafe kommen alle Karten dieser Runde, die vor dem Schatzsucher liegen, unter den Stapel zurück.

nächster Spieler

### Nächster Spieler

Anschließend geht der nächste Spieler auf Expedition. Legt alle Edelsteine wieder in das Säckchen.

Gebt das Säckchen, den Kartenstapel, die Übersichtskarte, die Bausteine und die Sanduhr im Uhrzeigersinn weiter. Aufgedeckte Plättchen werden wieder verdeckt.

Der vorherige Dschungelwächter ist jetzt der neue Schatzsucher.

## Spielende

jeder dreimal Schatzsucher = Ende

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler dreimal Schatzsucher war. Jeder zählt das Gold auf seinen Karten. Bei Kindern, die noch nicht so weit zählen können, hilft ein Mitspieler.

das meiste Gold = Sieg

Es gewinnt, wer das meiste Gold gesammelt hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Karten vor sich liegen hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, gewinnen diese Spieler gemeinsam.

## Variante für jüngere Schatzsucher

In dieser Spielvariante zählt am Ende nicht das Gold auf den Karten, sondern die Anzahl der gewonnenen Karten. Wer die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Schatzsucher ruft „Stopp“: aufgedeckte Karten = Belohnung, für zwei gelbe Edelsteine = eine Karte vom Stapel zusätzlich

Dschungelwächter ruft „Stopp“: Sanduhr ist abgelaufen, Schatzsucher geht leer aus

# Jungle Treasure

A game full of action for 2 to 4 treasure hunters ages 6 - 99.

**Author:** Roberto Fraga  
**Illustrations:** Daniel Döbner  
**Length of the game:** 10 - 20 minutes



Wild animal sounds screech out from the jungle, but in order to find the mythical Mayan\* treasures, the treasure hunters have to cross the jungle. Suddenly an old and long forgotten Mayan temple appears in front of them. Two stone guards stand at its entrance staring the treasure hunters down with a fierce glare.

Who will be brave, quick and skillful enough to retrieve the treasures of the jungle?

## Contents

---

- 1 adventurer
- 25 gemstones (12 yellow, 8 green, 5 red ones)
- 6 temple blocks
- 74 cards
- 10 tiles
- 1 overview card
- 1 hourglass
- 1 little bag
- Set of game instructions

\* The Maya were an Indian tribe, with an empire founded more than 3,000 years ago. Ruins in the jungle of Central America prove, even to this day, the fascination of this culture.

## Aim of the game

Each problem solved will be rewarded with precious gold from the jungle. After three rounds, whoever is able to collect the most gold wins the game.

## Preparation of the game

Put all the gemstones in the little bag and place the adventurer in the center of the table. The ten tiles are arranged face down in a circle around the adventurer.

Shuffle the cards and put them face down in a pile. Get the six temple blocks, the overview card and the hourglass ready to use.

## How to play

Play in a clockwise direction. The bravest player starts. If you cannot agree the youngest player starts. They are the first treasure hunter to go on an expedition.

### The treasure hunter

The treasure hunter takes the bag with the gemstones, the overview card, the pile of cards and the six temple stones and keeps them in front of him. During their expedition the player will try to pull as many gemstones as possible out of the bag.

- The treasure hunter may not look inside the bag when pulling gemstones out of it.
- The color of the gemstones indicates how many problems the treasure hunter must solve.
- The expedition can only last as long as it takes for the hourglass to run through.

### The jungle guardians

The next player in a clockwise direction is the jungle guardian, who takes the hourglass.

### The treasure hunting starts

As soon as the first treasure hunter has pulled out the first gemstone, the guardian turns the hourglass around and the hunting starts. The guardian hides the hourglass behind their hands so that it can't be seen by the treasure hunter. The gemstone pulled out of the bag is kept in front of the treasure hunter.

*collect the most gold*

*gemstones inside bag, adventurer and tiles in center of table, get remaining material ready*

*treasure hunter place bag, overview card, pile of cards and temple blocks in front of them*

*left hand neighbor = jungle guardian*

*treasure hunter pulls out gemstone, jungle guardian turns round hourglass*

*yellow gemstone = no problem*

*green gemstone = one problem*

*red gemstone = two problems*

*problems:*

*cast gemstone in the air*

*construct temple*

*search for item of equipment or jungle animal*

## Which gemstone has been pulled out of the bag?

### • A yellow one?

Lucky you! You don't have to solve anything.

### • A green gemstone?

You quickly have to solve a problem! Put the gemstone in front of you. Then uncover the top card of the pile in the center of the table and solve the problem shown.



### • A red gemstone?

Oh dear! You have to solve two problems.

Keep the gemstone in front of you and uncover the top card of the pile in the center of the table. Solve the first problem. When you have solved it, uncover a second card and solve this problem as well.

*Hint:* Thanks to the overview card you can see at a glance how many problems you have to solve according to which color.

### The problems

There are five different kinds of problems to solve. The number on the sack of gold indicates how much gold a problem is worth.

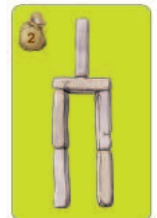
### Cast a gemstone in the air (= 1x gold)

Take the gemstone you just pulled out in one hand. Cast it into the air (4 to 8 inches high) and catch it again. If you don't catch it, try again. Then you put the gemstone back in front of you.



### Construct a temple (= 2x gold)

With the six temple blocks, construct the temple shown on the card. As soon as you finish, the other players confirm with a short "okay" that the construction is right. Then place the six blocks in front of you again.



### Search for an item of equipment or an animal from the jungle (= 2x gold)

If the card shows an item of equipment or a jungle animal, search for the corresponding tile in the center of the table. Look at the tiles one by one. If you find the right tile, leave it there face up. The rest of the tiles remain covered.

**Watch out:** If during your turn you have to search once more for the same item or animal, you are really lucky as you have already solved the problem.



complete guardian mask

**Complete the mask of the guardian (=3x gold)**

Search in the little bag for three gemstones which match with the mask of the guardian and place them on the corresponding marks on the card. You can look inside the bag while searching. Make sure you keep these gemstones apart from the gemstones you had before.

**Watch out:** If, which is very rare, the three gemstones searched for are no longer in the bag, you are unlucky and your expedition has failed.



snatch for adventurer

**Catch the adventurer (= 1x gold)**

This problem involves all the players as they can all win this card and thus the gold.

As soon as the card showing the adventurer has been uncovered, each player tries to snatch first for the adventurer in the middle. Whoever succeeds, immediately gets the card and keeps it in front of them together with other cards they might already have. The adventurer is placed back into the center.



next player

**Next player**

Then the next player goes on expedition. Return all gemstones back into the bag.

Pass all of the equipment which includes the bag, the card pile, the overview card, the temple blocks and the hourglass on to the next player in a clockwise direction. Uncovered tiles in the middle are covered up again. The previous jungle guardian is now the new treasure hunter.

each player three times treasure hunter = end, most gold = winner

**End of the game**

The game ends as soon as each player has been treasure hunter three times. The players count the gold on their cards. Children who can not yet count may be helped by another player.

The one who collected the most gold, wins the game. In the event of a draw there are various winners.

treasure hunter shouts "Stop!", uncovered cards = reward, two yellow gemstones = one card from pile

**The treasure hunting goes on as long as ...**

• ... the treasure hunter shouts "Stop!"

Before pulling out a new gemstone of the bag, the treasure hunter can voluntarily finish the expedition by shouting "Stop!!" and leaving the jungle in time.

As a reward they get all the cards face up in front of them.

They then count how many yellow gemstones they collected during the expedition: For each two yellow gemstone collected they draw a card from the pile and pile the cards they have won up in front of them.

*Example: Bastian shouts "Stop!" before the hourglass has run through. There are two cards and three yellow gemstones in front of him. For two of the yellow gemstones he can take one card from the pile. The third gemstone doesn't bring anything. So Bastian has won three cards in this round.*

• ... the jungle guardian shouts "Stop!"

As the last grain has slipped through the hourglass, the jungle guardian shouts "stop!" and shows the hourglass to everybody.

The treasure hunter has taken too long to cross the jungle and their expedition has failed.

As a punishment, they have to put all the cards they won in this round back into the bottom of the pile.

jungle guardian shouts "Stop!": sand in hourglass has slipped through, treasure hunter misses out

**Variation for younger treasure hunters**

In this variation, it is not the gold on the cards but the number of cards collected which is added up at the end. Whoever has the most cards, wins the game. In the event of a draw there are various winners.

# Le trésor des Mayas

Un jeu plein d'actions pour 2 à 4 chercheurs de trésors de 6 à 99 ans.

**Idée :** Roberto Fraga  
**Illustration :** Daniel Döbner  
**Durée de la partie :** 10 - 20 minutes



Au fond de la jungle, on entend les cris d'animaux sauvages. Pour trouver le trésor secret des Mayas, les chercheurs de trésors doivent traverser cette jungle. Soudain, un ancien temple maya, abandonné depuis longtemps, se dresse devant eux. A l'entrée du temple, il y a deux gardiens en pierre qui les regardent d'un air peu accueillant !

Lequel d'entre vous fera preuve de courage, sera assez rapide et habile pour aller chercher le trésor dans la jungle ?

## Contenu

- 1 aventurier
- 25 pierres précieuses (12 jaunes, 8 vertes, 5 rouges)
- 6 blocs de construction d'un temple
- 74 cartes
- 10 plaquettes
- 1 carte récapitulative
- 1 sablier
- 1 petit sac
- 1 règle du jeu

\* Les Mayas étaient un peuple d'Indiens qui, il y a plus de 3000 ans, créèrent un empire. Des vestiges encore présents dans la jungle de l'Amérique centrale sont les témoins de cette culture fascinante.

## But du jeu

Pour les actions bien exécutées, on récupère, dans la jungle, beaucoup d'or qui fait rapporter des points. Celui qui aura récupéré le plus d'or, donc le plus de points, après trois tours gagne la partie.

## Préparatifs

Mettre toutes les pierres précieuses dans le sac. Poser l'aventurier au milieu de la table. Poser les dix plaquettes, faces cachées, autour de l'aventurier de manière à former un cercle. Mélanger toutes les cartes et en faire une pile, faces cachées. Préparer les six blocs de construction du temple, la carte récapitulative et le sablier.

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus courageux commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il sera le chercheur de trésors.

### Le chercheur de trésors

Il pose devant lui le sac rempli des pierres précieuses, la carte récapitulative, la pile de cartes et les six blocs du temple. Pendant son expédition, il va essayer de retirer le plus possible de pierres précieuses du sac :

- En retirant les pierres précieuses, le chercheur de trésors n'a pas le droit de regarder dans le sac.
- La couleur des pierres précieuses indique combien d'actions il va devoir exécuter.
- La durée de son expédition est déterminée par l'écoulement du sablier.

### Le gardien du temple

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est le gardien du temple et prend le sablier.

### La chasse aux trésors commence

Dès que le chercheur de trésors a retiré la première pierre précieuse du sac, le gardien retourne le sablier et la course aux trésors commence. Le gardien cache le sablier avec ses mains, de telle sorte que le chercheur de trésors ne puisse pas le voir. Le chercheur pose les pierres précieuses devant lui une fois qu'il les a retirées du sac.

*récupérer le plus d'or possible*

*mettre les pierres précieuses dans le sac, poser la pile de cartes et les blocs devant soi, préparer les autres accessoires de jeu*

*chercheur de trésors : poser le sac, la carte récapitulative, la pile de cartes et les blocs de construction devant lui*

*joueur de gauche = gardien du temple*

*le chercheur de trésors tire une pierre précieuse du sac, le gardien retourne le sablier*

*Pierre précieuse jaune = aucune action*

*Pierre précieuse verte = une action*

*Pierre précieuse rouge = deux actions*

*actions :*

*lancer la pierre précieuse en l'air*

*construire un temple*

*chercher un accessoire d'équipement ou un animal de la jungle*

## Quelle pierre précieuse a-t-il retiré du sac ?

- **Une pierre précieuse de couleur jaune ?**  
Tu as de la chance ! Tu ne dois exécuter aucune action.
- **Une pierre précieuse de couleur verte ?**  
Il faut que tu exécutes une action très rapidement ! Retourne la carte du dessus de la pile et exécute l'action qui y est illustrée.
- **Une pierre précieuse de couleur rouge ?**  
Oh ! Tu n'as pas de chance : il faut que tu exécutes deux actions. Retourne la carte du dessus de la pile. Exécute la première action. Quand tu as fini, retourne tout de suite une deuxième carte et exécute cette action.



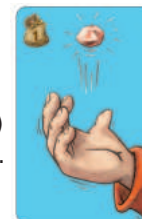
**Conseil :** en regardant sur la carte récapitulative, tu peux voir d'un coup d'œil combien de actions tu as à exécuter selon la couleur de la pierre précieuse !

### Les actions

Dans le jeu, il y a cinq actions différentes à exécuter. Le chiffre marqué sur le sac d'or de chaque carte indique combien de points l'action rapporte.

#### Lancer la pierre précieuse en l'air (= 1 point)

Prends la pierre précieuse que tu viens de tirer dans une main. Lance-la une fois en l'air (à env. 10 - 20 cm de hauteur) et rattrape-la. Si tu ne la rattrapes pas, essaie encore une fois. Ensuite, pose la pierre précieuse devant toi.



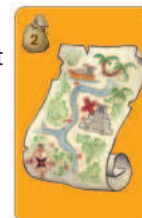
#### Construire un temple (= 2 points)

Avec les six blocs, construis le temple selon le modèle de la carte. Dès que tu as fini, les autres joueurs acceptent ta construction en disant « OK ». Repose ensuite les six blocs devant toi.



#### Chercher un accessoire d'équipement ou un animal de la jungle (= 2 points)

Si la carte indique un accessoire d'équipement ou un animal de la jungle, tu cherches la plaquette correspondant à cette illustration. Retourne toujours une plaquette l'une après l'autre. Quand tu as trouvé la bonne, tu la laisses retournée, face visible. Les autres plaquettes doivent être posées faces cachées.



**Attention :** si, pendant un tour, tu dois chercher encore une fois le même accessoire d'équipement ou le même animal, tu as beaucoup de chance, car tu as déjà exécuté cette action !



compléter le masque  
du gardien

### Pierres précieuses sur le masque du gardien (= 3 points)

Cherche dans le sac les trois pierres précieuses de la couleur qui correspondent au masque du gardien et pose-les sur les marques correspondantes de la carte. En cherchant les pierres précieuses pour exécuter cette action, tu as le droit de regarder dans le sac. Fais attention de bien séparer ces pierres de celles que tu as déjà retirées du sac.



**Attention:** si, ce qui arrive très rarement, les trois pierres précieuses ne sont plus dans le sac, tu n'as pas eu de chance et ton expédition échoue.

attraper l'aventurier

### Attraper l'aventurier (= 1 point)

Pour cette action, tous les joueurs jouent. Chacun peut gagner cette carte et donc récupérer l'or correspondant. Dès que la carte avec l'aventurier est retournée, chaque joueur essaie d'attraper en premier l'aventurier posé au milieu de la table. Celui qui l'attrape récupère la carte et l'ajoute à son tas. L'aventurier est remis au milieu de la table.



### La chasse aux trésors continue jusqu'à ce que ...

- ... **le chercheur de trésors** dise « stop » !  
Avant de tirer une autre pierre précieuse du sac, le chercheur peut arrêter son expédition. Il dit « stop » et sort ainsi à temps de la jungle. En récompense, il récupère toutes les cartes qu'il a retournées pendant ce tour.  
Ensuite, il compte les pierres précieuses jaunes qu'il a récupérées pendant cette expédition. Pour deux pierres précieuses jaunes, il a le droit de prendre une carte de la pile.  
Il empile les cartes récupérées faces cachées devant lui.

*Exemple : Bastien dit « stop » avant que le temps du sablier ne soit écoulé. Il a récupéré deux cartes et trois pierres précieuses jaunes. Pour les deux pierres précieuses jaunes, il a le droit de prendre une carte de la pile. La troisième pierre précieuse jaune ne lui rapporte rien. Bastien a donc récupéré trois cartes pendant ce tour.*

- ... **le gardien** dise « stop » !  
Dès que le sablier est vide, le gardien dit « stop » en montrant le sablier.  
Cette fois, le chercheur de trésors a mis trop de temps et son expédition a échoué.  
En punition, il remet toutes les cartes qu'il a récupérées pendant ce tour en dessous de la pile.

le chercheur de  
trésor dit « stop » :  
cartes retournées =  
récompense  
pour deux pierres  
précieuses jaunes =  
prendre une carte en  
plus dans la pile

le gardien dit  
« stop » : sablier  
vide, le chercheur ne  
récupère rien

joueur suivant

### Joueur suivant

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de partir en expédition. Remettre toutes les pierres précieuses dans le sac.

Le sac, la pile de cartes, la carte récapitulative, les blocs de construction et le sablier sont passés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Les plaquettes sont retournées, faces cachées.

Celui qui était le gardien au tour précédent est maintenant le chercheur de trésors.

chacun trois fois le  
chercheur de trésors  
= fin de la partie  
le plus d'or =  
vainqueur

## Fin de la partie

La partie se termine dès que chaque joueur a été trois fois le chercheur de trésors. Chacun additionne alors les points marqués sur les sacs d'or de ses cartes. Les joueurs qui ne savent encore pas bien compter se font aider par un autre joueur.

Le gagnant est celui qui a récupéré le plus de points. En cas d'ex æquo, le gagnant est celui qui a récupéré le plus de cartes. S'il y a encore des ex æquo, ils gagnent tous ensemble.

## Variante pour jeunes joueurs

Dans cette variante, on ne compte pas, à la fin de la partie, les points marqués sur les sacs d'or des cartes mais le nombre de cartes récupérées. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

# De schat van de jungle

Een spel boordevol actie voor 2 - 4 schatzoekers van 6 - 99 jaar.

**Spelidee:** Roberto Fraga  
**Illustraties:** Daniel Döbner  
**Speelduur:** 10 - 20 minuten



Vanuit de jungle stijgt het geluid van wilde dieren op. Om de geheimzinnige schat der Maya's\* te vinden, moeten de schatzoekers nu juist de jungle doorkruisen. Plotseling duikt voor hen een oude en sinds lang vergeten Mayatempel op. Twee stenen schildwachten staan bij de poort en kijken de schatzoekers streng aan! Wie van jullie is dapper, behendig en snel genoeg om de schat van de jungle te bemachtigen?

## Spelinhoud

---

- 1 avonturier
- 25 edelstenen (12 gele, 8 groene, 5 rode)
- 6 tempelbouwstenen
- 74 kaarten
- 10 schijfjes
- 1 overzichtskaart
- 1 zandloper
- 1 zakje
- spelregels

\* De Maya's waren een indianenvolk dat meer dan 3000 jaar geleden een rijk stichtte. Ruïnes in de Midden-Amerikaanse jungle getuigen tot op de dag van vandaag van deze fascinerende cultuur.

## Doel van het spel

*het meeste goud verzamelen*

Voor elke uitgevoerde opgave ligt in de jungle waardevol goud klaar. Wie na drie rondes het meeste goud heeft verzameld, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

*edelstenen in het zakje, avonturier en schijfjes in het midden v/d tafel, overig spelmateriaal klaar*

Doe alle edelstenen in het zakje. Zet de avonturiers in het midden van de tafel. De tien schijfjes worden verdekt in een cirkel rond de avonturiers gelegd.

Schud alle kaarten en leg ze verdekt op een stapel. Leg de zes tempelstenen, de overzichtskaart en de zandloper klaar.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De dapperste speler begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler. Hij of zij is de schatzoeker die als eerste op expeditie gaat.

### De schatzoeker

De schatzoeker legt het zakje met de edelstenen, de overzichtskaart, de stapel kaarten en de zes tempelstenen voor zich.

Hij probeert tijdens zijn expeditie zo veel mogelijk edelstenen uit het zakje te halen:

- Bij het pakken van de edelstenen mag de schatzoeker niet in het zakje kijken.
- De kleur van de edelsteen bepaalt hoeveel opgaven de schatzoeker uit moet voeren.
- De duur van de expeditie wordt bepaald door de zandloper.

### De jungleschildwacht

De kloksgewijs eerstvolgende speler is de jungleschildwacht en pakt de zandloper.

### De jacht op de schat begint

Zodra de schatzoeker de eerste edelsteen uit het zakje haalt, draait de jungleschildwacht de zandloper om en begint de jacht op de schat. De jungleschildwacht verstopt de zandloper achter zijn handen zodat de schatzoeker hem niet kan zien. Edelstenen die de schatzoeker uit het zakje haalt legt hij voor zich neer.

*linker buurman = jungleschildwacht*

*schatzoeker haalt edelsteen uit zakje, jungleschildwacht draait zandloper om*

*gele edelsteen = geen opgave*

*groene edelsteen = één opgave*

*rode edelsteen = twee opgaven*

*opgaven:*

*edelsteen omhoog gooien*

*tempel bouwen*

*deel v/d uitrusting of jungledier zoeken*

## Welke edelsteen haalt de schatzoeker uit het zakje?

### • Een gele edelsteen?

Geluk gehad! Je hoeft geen opgave uit te voeren.

### • Een groene edelsteen?

Je moet snel een opgave uitvoeren! Draai de bovenste kaart van de stapel in het midden van de tafel om en voer de hierop afgebeelde opgave uit.

### • Een rode edelsteen?

Oh jee, nu moet je maar liefst twee opgaven uitvoeren. Draai de bovenste kaart van de stapel in het midden van de tafel om. Voer de eerste opgave uit. Als je klaar bent, draai je onmiddellijk een tweede kaart om en voer je ook deze opgave uit.



**Tip:** Met behulp van de overzichtskaart kan je in één blik zien hoeveel opgaven je bij een bepaalde kleur van de edelsteen moet uitvoeren!

### De opgaven

Bij het spel zijn vijf verschillende opgaven mogelijk. Hoeveel goud een opgave waard is, wordt door het getal op de goudzak van de kaart aangegeven.

#### Edelsteen omhoog gooien (= 1 x goud)

Neem de zojuist te voorschijn gehaalde edelsteen in je hand. Gooi hem een keer in de lucht (ca. 10 - 20 cm hoog) en vang hem weer op. Als je de edelsteen niet opvangt, moet je het nog eens proberen. Vervolgens leg je de edelsteen opnieuw voor je neer.



#### Tempel bouwen (= 2 x goud)

Bouw met de zes tempelstenen de op de kaart afgebeelde tempel na. Zodra je de tempel hebt opgesteld, geven je medespelers met een kort „OK” aan of hij juist is opgebouwd. Leg de zes tempelstenen vervolgens weer voor je neer.



#### Een deel van de uitrusting of een jungledier zoeken (= 2 x goud)

Als de kaart een voorwerp van de uitrusting of een jungledier aangeeft, moet je in het midden van de tafel het schijfje zoeken dat bij de afbeelding hoort. Bekijk de schijfjes altijd om de beurt. Als je het juiste schijfje gevonden hebt, laat je het open op tafel liggen. Alle andere schijfjes moeten verdekt liggen.



*schildwachtmasker  
vol leggen*

**Opgelet:** als je tijdens dezelfde beurt hetzelfde voorwerp of hetzelfde dier opnieuw moet zoeken, heb je enorm geboft en de opgave direct opgelost!

#### **Edelstenen op schildwachtmasker (= 3 x goud)**

Zoek in het zakje de drie edelstenen in dezelfde kleur die op het schildwachtmasker staan afgebeeld en leg ze op de aangegeven plaatsen op de kaart. Bij deze opgave mag je tijdens het zoeken in het zakje kijken. Let erop dat je deze edelstenen niet met je eerder gepakte edelstenen verwisselt.

**Opgelet:** Mocht het onwaarschijnlijke geval zich voordoen dat de drie gezochte edelstenen niet meer in het zakje zitten, heb je helaas pech gehad en is je expeditie gestrand.



*avonturier grijpen*

#### **Avonturier grijpen (= 1 x goud)**

Bij deze opgave doen alle spelers mee. Iedereen kan deze kaart en dus ook het goud winnen.

Zodra de kaart met de avonturiers wordt omgedraaid, probeert ieder speler als eerste de avonturier in het midden van de tafel te pakken. Wie hem te pakken heeft gekregen, krijgt de kaart en legt hem bij zijn of haar voorraad. De avonturier wordt in het midden van de tafel teruggezet.



#### **Het schatzoeken duurt net zolang tot ...**

- **... de schatzoeker „stop!“ roept.**

Alvorens de schatzoeker een nieuwe edelsteen uit het zakje pakt, kan de speler vrijwillig zijn expeditie beëindigen. Hij of zij roept „stop!“ en verlaat tijds de jungle.

Als beloning krijgt de schatzoeker alle kaarten die hij in deze ronde heeft omgedraaid.

Daarna telt hij het aantal gele edelstenen die hij of zij tijdens zijn expeditie verzameld heeft. Voor iedere twee gele edelstenen mag een verdeckte kaart van de stapel worden gepakt.

Elke speler legt de gewonnen kaarten voor zich op een stapel.

*Voorbeeld: Bastiaan roept „stop!“ voordat de zandloper is leeggelopen. Er liggen twee kaarten en drie gele edelstenen voor hem. Voor de twee gele edelstenen mag hij een kaart van de stapel pakken. De derde edelsteen levert hem echter niets op. Bastiaan heeft in deze ronde dus drie kaarten gewonnen.*

*schatzoeker roept  
„stop!“:  
omgedraaide kaarten  
= beloning,  
twee gele edelstenen  
= één extra kaart van  
de stapel*

*jungleschildwacht  
roept „ stop!“  
zandloper is leeg,  
schatzoeker met lege  
handen naar huis*

- **... de jungleschildwacht „stop!“ roept.**

Als de laatste zandkorrel door de zandloper is gelopen, roept de jungleschildwacht „stop!“ en laat iedereen de leeggelopen zandloper zien. De schatzoeker is dit keer te lang in de jungle gebleven en zijn expeditie is mislukt.

Voor straf gaan alle kaarten van deze ronde, die de schatzoeker voor zich heeft liggen, onderop de stapel terug.

*volgende speler*

#### **Volgende speler**

Daarna gaat de volgende speler op expeditie. Doe alle edelstenen in het zakje terug.

Geef het zakje, de stapel kaarten, de overzichtskaart, de bouwstenen en de zandloper kloksgewijs verder. Openliggende schijfjes worden opnieuw verdeckt.

De voormalige jungleschildwacht is nu de nieuwe schatzoeker.

## **Einde van het spel**

*iedere speler drie  
keer schatzoeker =  
einde,  
het meeste goud =  
gewonnen*

Het spel is voorbij zodra iedere speler drie keer schatzoeker is geweest. Iedereen telt de getallen op zijn kaarten bij elkaar op. Kinderen die nog niet zo goed kunnen tellen, worden geholpen door een medespeler.

Wie het meeste goud heeft verzameld, wint. Bij gelijkspel wint de speler die de meeste kaarten voor zich heeft liggen. Als de stand ook nu gelijk blijft, winnen deze spelers gezamenlijk.

## **Variant voor jongere schatzoekers**

Bij deze spelvariant telt aan het einde niet het goud op de kaarten maar het aantal gewonnen kaarten. Wie de meeste kaarten heeft, wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.