



## EIN Dschungel-Partyspiel FÜR 3-9 GIBBONS.

Essen, Faulenzen und Tanzen: **Das Leben als Gibbon ist toll** ... solange euer Geplapper nicht die **Aufmerksamkeit des King of the Jungle**, des Despoten des Dschungels, erregt.  
**Passt auf und merkt euch seine Befehle**, denn nur die Schnellsten entkommen mit den Bananen!

### 1. ZIEL

So wenige Karten wie möglich erhalten, indem die Sequenzen an Gibbon-Gesten korrekt nachgeahmt werden.

### 2. AVATARE VERTEILEN

**1** Ein Spieler wird zum ersten King of the Jungle gekrönt und legt die King-Avatarkarte [e] vor sich.

**2** Alle anderen wählen einen anderen Gibbon-Avatar. Es gibt 4 Gibbon-Avatare [d]: Nichts sehen, Nichts hören, Nichts sagen, Kratzen. Bei 5 oder mehr Spielern werden einige Avatare geteilt.

### 3. DAS DECK BILDEN

**3.1** Der Nachziehstapel besteht nur aus Gibbonkarten [a], die den tatsächlich im Spiel befindlichen Avataren entsprechen.

Wurde ein Avatar nicht gewählt, werden die entsprechenden Gibbonkarten entfernt.

**3.2** Fügt außerdem die Spezialkarten hinzu (Taube, Bananenhelm, King of the Jungle) [b].

**3.3** Mischt das Deck und gebt es dem König.

### 4. BANANENKARTEN

Der King legt die Bananenkarten [c] in die Tischmitte: immer zwei weniger als die Anzahl an Spielern, mit Abstand und nicht gestapelt.

### 5. SPIELABLAUF

Das Spiel wird in Runden gespielt; jede Runde besteht aus mehreren Zügen.

**Zug** - Zu Beginn des Zuges zieht der King die oberste Karte des Stapels, zeigt sie allen und behält sie in der Hand.

### 6. SPEZIAKARTEN

Spezialkarten unterbrechen den Zug und beenden die Runde sofort:

**Bananenhelm** – Alle, außer dem King, greifen nach einer Bananenkarte.

**„Denkt daran: Die Karten müssen in der gezogenen Reihenfolge bleiben! Nur so kann ich die Sequenzen überprüfen!“**

Der Spieler mit dem entsprechenden Avatar muss in der richtigen Reihenfolge die gesamte Sequenz der Gibbonkarten in der Hand des King nachahmen. Der King überprüft die Richtigkeit der Sequenz.

**„Mit einer Karte ist es leicht, aber dann...“**

Ahmt der Spieler korrekt nach, zieht der King eine neue Karte und ein neuer Zug beginnt.

Macht er einen Fehler, endet die Runde.

### 7. RUNDENENDE

Der Spieler, der in der Reihenfolge einen Fehler macht, keine Bananenkarte nimmt oder außerhalb der Reihe handelt (wenn sein Avatar noch nicht erschienen ist oder der Dschungelkönig noch nicht fertig damit ist, sich mit den Fäusten auf die Brust zu schlagen), erleidet die Strafe: Er erhält alle Karten aus der Hand des King und legt sie verdeckt vor sich ab.

**„Wenn zwei Spieler im selben Zug einen Fehler machen ... entscheide ich, wer die Karten bekommt!“**

**Taube** – Alle, außer dem King, imitieren eine Taube und greifen dann nach einer Bananenkarte.

**King of the Jungle** – Der King trommelt mit den Fäusten auf seine Brust; erst wenn er fertig ist, dürfen die anderen nach einer Bananenkarte greifen.

**„Jemand bleibt immer ohne Banane!“**

### 8. NEUE RUNDE

Am Ende einer Runde werden die Bananenkarten wieder in die Mitte gelegt und die King-Avatarkarte wird an den Spieler links weitergegeben, der neuer King of the Jungle wird.

### 9. SPIELENDEN

Das Spiel endet, wenn:

alle Spieler zweimal King waren,  
oder

der grüne Stapel aufgebraucht ist.

Zählt die Strafkarten:

Der Spieler mit den wenigsten gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der einen Gibbon am besten imitiert!

**Autor: Giuseppe Cascone**

**Illustrationen: Quaglia Games**

**Edition: Luigi Di Paola**

**Lektorat: André Winter**

