

Ogen van de Jungle



coöperatief avonturenspel

1 tot 12 spelers • vanaf 8 jaar • speelduur circa 30 minuten

Spelidee

Er zijn problemen in de jungle! Er is een tempel beroofd, er zijn zeldzame dieren gevangen genomen en er zijn kinderen verdwenen. De spelers vormen een expeditie en trekken het oerwoud in. Ze worden de ogen en oren van de jungle. Samen zorgen ze ervoor dat de verdwenen schatten teruggebracht worden naar de tempel, de zeldzame dieren vrijgelaten worden in het diepe oerwoud en de kinderen hun dorp terugvinden. Onderweg komen de verkenner allerlei hindernissen tegen. Gelukkig bezitten ze diverse nuttige eigenschappen en hulpmiddelen; als ze deze goed weten te gebruiken, kunnen ze de hindernissen overwinnen. Als de schatten, dieren en kinderen naar hun plek gebracht zijn, keren de verkenner terug naar hun basiskamp in de jungle. Goede samenwerking is noodzakelijk om de expeditie te laten slagen!

Inhoud

Spelbord, spelregels, 30 rode kaarten met hindernissen, 21 groene kaarten met uitrustingsstukken, 8 bruine kaarten met schatten, dieren, kinderen en verkenner, 5 reservekaarten.

Vorbereiding

- Leg het spelbord neer.
- Schud alle kaarten (behalve de reservekaarten) door elkaar en leg deze, met de witte kant boven, op de blauwe en groene vakjes. De witte vakjes blijven leeg. Zorg dat de nummers van de vakjes goed zichtbaar blijven.
- Bepaal samen wie er mag beginnen.

Het begin van het spel: kaarten omdraaien

1. De spelers mogen om beurten één actie uitvoeren: een dichte kaart open draaien, een bruine kaart verschuiven of een groene kaart spelen. In het begin van het spel is het alleen mogelijk een kaart om te draaien.
2. Kies één van de dichte kaarten en draai deze open, zodat iedereen de kaart goed kan zien.
3. Als er een **rode kaart** is omgedraaid, wordt deze open neergelegd op een vakje met het nummer dat op de kaart staat. Er zijn steeds twee vakjes met dit nummer. Je mag samen kiezen op welk van de twee vakjes de kaart gelegd wordt, tenzij één van de twee al bezet is door een rood kaartje. Als er een dichte kaart ligt, komt de rode kaart daar bovenop te liggen.
4. Een speler die een **groene kaart** omdraait, legt deze voor zich neer. In één van de volgende beurten kan deze gebruikt worden om een hindernis te verkennen of te overwinnen.
5. Als er een **bruine kaart** wordt omgedraaid, blijft deze open liggen op het vakje waar hij is omgedraaid.
6. Een dichte kaart, waar een hindernis (rode kaart) bovenop ligt, kan niet worden omgedraaid. Eerst moet de hindernis overwonnen worden!

De groene kaarten: verkennen en overwinnen van hindernissen

7. Als je een groene kaart hebt met een verrekijker, kun je je beurt gebruiken om het oerwoud te verkennen. Als je deze kaart inlevert (leg hem in de doos) mag je namelijk één kaart naar keuze bekijken. Pak de kaart op en vertel de andere spelers wat het is. Leg hem daarna ondersteboven terug op dezelfde plek. Help elkaar onthouden wat het is! Ook kaarten waar een hindernis op ligt mag je op deze manier bekijken.
8. Heb je een groene kaart met een nummer, dan kun je jouw

beurt misschien gebruiken om een hindernis te overwinnen. Elke opengedraaide rode kaart stelt een hindernis voor. Aan het eind van de spelregels kun je lezen welke gevaren en obstakels er op die plek zijn. Daar zie je ook wat voor eigenschap of hulpmiddel je tot je beschikking hebt. Probeer zelf te bedenken hoe je hiermee één van de hindernissen zou kunnen overwinnen. Gebruik je fantasie!

9. Als je wilt proberen om een hindernis te overwinnen, dan vertel je de andere spelers hoe je je groene kaart hiervoor gaat gebruiken. De andere spelers bedenken of dit kan en of ze het goed vinden om de eigenschap of het hulpmiddel op deze manier te gebruiken. Als iedereen het ermee eens is, dan wordt de hindernis overwonnen: de rode kaart en de groene kaart worden samen in de doos gelegd. Zijn er bezwaren, dan blijft de hindernis liggen. Iedereen helpt de speler die aan de beurt is om te bedenken wat hij of zij wél kan doen.
10. Misschien lag er onder de overwonnen hindernis een dichte kaart. Deze blijft dicht liggen. In een volgende beurt kan hij worden omgedraaid.

Verschuiven van bruine kaarten

11. Zodra er één of meer bruine kaarten opengedraaid liggen, mag je je beurt gebruiken om deze te verschuiven. De bruine kaarten moeten naar hun eigen plek op het bord geschoven worden: de schatten naar de tempel, de dieren naar het diepe oerwoud, de kinderen naar hun dorp en -aan het einde van het spel- de verkenner naar het basiskamp. De kaarten kunnen alleen verschoven worden via de verbindinglijnen tussen de vakjes. De witte vakjes zijn allebei te bereiken vanaf het laatste blauwe of groene vakje.
12. Je mag de bruine kaarten net zoveel vakjes verschuiven als je wilt, en in elke richting. De kaarten kunnen echter alleen over lege vakjes verschoven worden. Opengedraaide rode kaarten, andere bruine kaarten én dichte kaarten vormen dus een barrière.

Einde van het spel

13. Als het gelukt is om alle schatten, dieren en kinderen naar hun eigen plek te brengen, dan is de oerwoudexpeditie geslaagd. Gefeliciteerd!
14. Probeer nu om de twee verkenner-teams naar het basiskamp te brengen. Als dit lukt, is niet alleen het doel van de expeditie bereikt, maar zijn ook de verkenner zelf veilig uit het oerwoud teruggekomen!
15. Als het niet lukt om alle schatten, dieren en kinderen naar hun eigen plek te brengen, beslis dan samen welke het belangrijkste zijn en probeer deze te redden. Bedenk samen hoe het de volgende keer kan lukken om er meer terug te brengen.

Spelvarianten

Om het spel spannender te maken, kunnen de volgende spelregelwijzigingen toegepast worden:

1. Omgedraaide groene kaarten blijven op het bord liggen. Deze kunnen nu dus ook in de weg liggen voor de bruine kaarten! Ook kunnen ze bedekt worden door rode kaarten; de hindernis moet dan overwonnen worden, voordat de groene kaart gespeeld kan worden.
2. De hindernissen kunnen alleen opgelost worden door middel van een groene kaart met hetzelfde nummer.

Enkele slotopmerkingen

In dit coöperatieve spel werken de spelers samen om het doel te bereiken. Luister naar elkaar, overleg met elkaar en deel je ideeën met elkaar. Om de vele gevaren van het oerwoud te overwinnen is ieders inbreng nodig!



Toon respect voor de jungle. Probeer het gebruik van geweld te voorkomen, zodat de puurheid en schoonheid van het oerwoud behouden blijven. Word de ogen en oren van de jungle en handel met zorg en wijsheid. Betreed de jungle met stille kracht, vervul je taak geruisloos en laat het oerwoud onaangeroerd achter. Veel succes op jullie missie!

Beschrijving van de hindernissen (rode kaarten)

1. **AARDBREUK**
Een aardbeving heeft een brede en diepe spleet in de aarde veroorzaakt.
2. **KAPOTTE TOUWBRUG**
De brug kan niet meer gebruikt worden omdat de touwen zijn geknapt.
3. **BEENBLESSURE**
Een ernstige beenblessure maakt verder reizen onmogelijk.
4. **ENORME HONGER**
Je kunt nauwelijks meer vooruitkomen vanwege tekort aan eten.
5. **VALKUIL / VALSTRIK**
Een valkuil met scherpe houten pinnen of een strik die aan een gebogen tak vastzit.
6. **OMGEVALLEN BOMEN**
Een paar grote omgevallen bomen blokkeren het pad.
7. **AARDVERSCHUIVING**
Een stapel neergestorte rotsblokken blokkeert het pad.
8. **PIRANJA'S**
In de rivier zwemmen levensgevaarlijke vissen met scherpe tanden.
9. **FORTUINJAGERS**
Een groep hebzuchtige, gewapende en kwaadaardige schatzoekers.
10. **KROKODIL**
Dit snelle en sterke dier kan levensgevaarlijk zijn!
11. **STROOMVERSNELLING**
Een gedeelte van de rivier met gevaarlijke rotsen en zeer snel stromend water.
12. **OVERSTROMING**
De rivier is overstroomd en daardoor erg diep en gevaarlijk.
13. **BOA CONSTRICTOR / ADDER**
De Boa kan zijn grote prooien wurgen; de Adder heeft een dodelijk gif.
14. **SCHORPIOEN / ZWARTE WEDUWE**
Deze twee dieren bezitten een dodelijk gif.
15. **UITPUTTING DOOR HITTE**
De hitte van het oerwoud heeft je zo verzwakt dat je nauwelijks kunt lopen.

Beschrijving van de eigenschappen en hulpmiddelen (groene kaarten)

1. **STERKE LIANEN**
2. **EEN ROL TOUW**
3. **EEN STUK GLAS**
4. **SPECIALE KRUIDEN**
5. **GEKLEURD DOEK**
6. **EEN KAPMES (MACHETE)**
7. **JE BENT ENORM STERK**
8. **WORTEL EN BOOMBAST**
9. **JE KUNT HEEL STIL SLUIPEN**
10. **JE HEBT EEN HYPNOTISERENDE BLIK**
11. **JE KUNT HEFTIGE PIJN VERDRAGEN**
12. **HOUTEN PALEN**
13. **EEN HOUTEN FLUIT**
14. **JE KUNT HEEL HARD RENNEN**
15. **GROTE BLADEREN**

Tip van de uitgever: Gebruik de groene reservekaarten om eigen hulpmiddelen aan het spel toe te voegen! Eventueel kun je ook een aantal hindernissen vervangen door zelfbedachte uitdagingen.

Colofon

© 2013 Zonnespel/Sunny Games.

Dit spel is een licentie-uitgave van het spel 'Eyes of the Jungle' van de firma Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Originele spelregels © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).

Vertaling en bewerking © 2006, Steven Michiel Rijdsdijk

(Zonnespel) en Anne Mijke van Harten (Earth Games).

Illustratoren: Jennifer Ring en Jim Deacove (Family Pastimes).

Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude.

Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.

*De spellen van Family Pastimes
worden in Nederland
uitgegeven door:*

*Voor workshops coöperatief spel
en advies over toepasbaarheid
in onderwijs en opvoeding:*

Zonnespel / Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
072-5747825 (072-kristal)
info@zonnespel.nl
www.zonnespel.nl

Earth Games
Burggraaf 28
7371 CX Loenen
055-5050152
info@earthgames.nl
www.earthgames.nl

Enkele andere coöperatieve spellen van Zonnespel

Prinses

2-4 spelers, vanaf 4 jaar

Hoe bevrijden we de prinses die al 100 jaar in haar kasteel ligt te slapen? Met de hulpmiddelen die je onderweg vindt verzinnen de spelers samen een verhaal.

Max de kat

1-8 spelers, vanaf 4 jaar

Vogel, Muis en Eekhoorn zijn op weg naar hun holletje, maar Max zit achter ze aan! Een spannend strategiespel voor jong en oud.

Waar Woon Jij?

1-8 spelers, vanaf 4 jaar

We bouwen met elkaar huizen van over de hele wereld en beschermen ze tegen de natuurkrachten. De 7 speelniveaus bieden steeds een nieuwe uitdaging.

De Geheime Gang

1-8 spelers, vanaf 5 jaar

We proberen te ontdekken welke kostbare voorwerpen er in de geheime gang verstopt zijn. Anders worden ze gestolen. Een coöperatief geheugenspel.

Winter

1-12 spelers, vanaf 6 jaar

Het is winter. Sneeuw en ijs blokkeren de wegen. Dankzij sneeuwschuivers en strooiwagens kunnen we toch veilig thuis komen!

Mount Everest

2-6 spelers, vanaf 7 jaar

Vorm een team van bergbeklimmers en ga samen naar de top! Een goed team kan alle hindernissen overwinnen. Een spannend strategiespel.

UFO

2-4 spelers, vanaf 8 jaar

De spelers zijn ruimtereizigers die op Aarde zijn gestrand. Met hun buitenaardse krachten kunnen ze de gevaren overwinnen. Tijdens het spel ontstaat een bijzonder fantasieverhaal.

Stop de Stopers (Jouke Korf)

2-5 spelers, vanaf 8 jaar

De stoppers gaan op jacht naar eenden, herten en wilde zwijnen. Wij, de boswachters, laten dat natuurlijk niet gebeuren! We arresteren ze voordat ze ook maar één dier kunnen vangen. Een spannend strategiespel.

Antarctica (Jouke Korf)

2-5 spelers, vanaf 10 jaar

De zeehonden en pinguïns die op de zuidpool leven worden bedreigd door jagers. Bovendien smelt de ijsplaat waarop ze leven. De spelers zorgen ervoor dat de dieren veilig opgroeien.

Archipel

2-5 spelers, vanaf 11 jaar

De spelers zijn vissers in een Chinees eilandrijk. Er is genoeg vis, maar de klanten zijn kieskeurig! Vang de juiste vissen voordat het weer omslaat...

Kracht van 8 kaartspel

1-42 spelers, 4 tot 12 jaar

Respectvol omgaan met jezelf en met elkaar. 42 kleurrijke kaarten met een positieve boodschap geven dit handen en voeten voor leerkrachten, therapeuten én ouders! De 8 verschillende spellen zorgen voor jarenlang speelplezier.