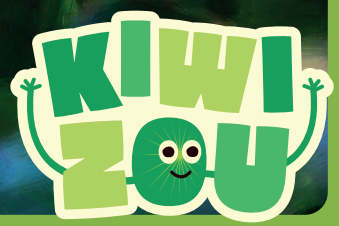


# JUNGLE TWIST



Fred Multier  
Corentin Lebrat  
& Théo rivière





Retrouvez la page du jeu et la règle en vidéo

Find the game's webpage and the rules in video

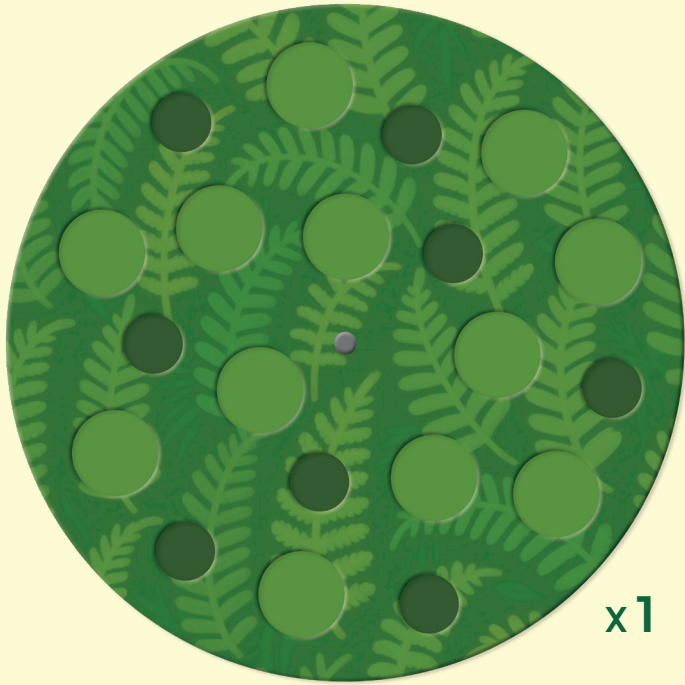
Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

Vind de webpagina van het spel en de spelregels in video

Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln als Video

CONTENU - CONTENTS  
 CONTENIDO - CONTENUTO  
 INHOUD - INHALT



x1



x6



x6



x6



x12



x8



x16



x1



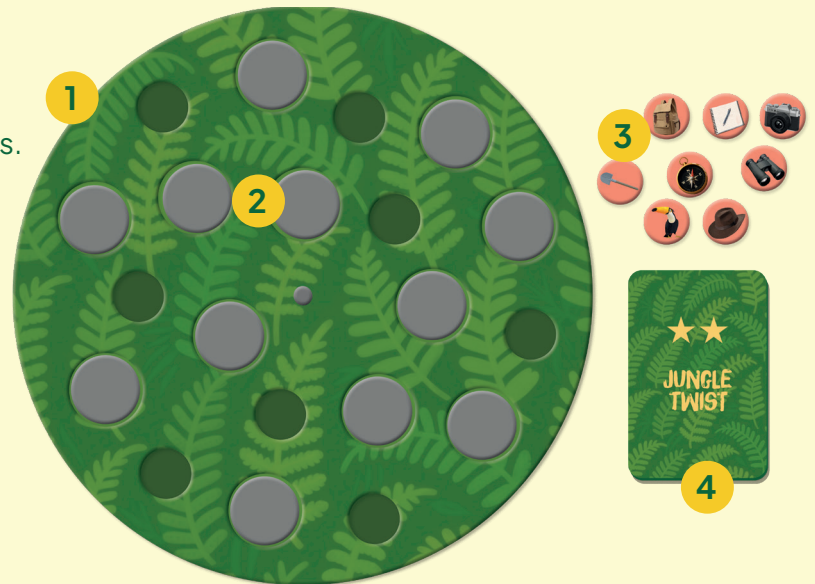
Der Dschungel steckt voller wundervoller Überraschungen.  
Begeht euch gemeinsam auf die Suche nach ihnen und sammelt eure Erfahrungsterne.  
Aber Vorsicht: Es ist leicht, sich in der Wildnis zu verlaufen. Merkt euch die Positionen jedes Elements und nutzt  
Hinweise, um euch zu orientieren.

**Ein Spiel voller Gedächtnis, Zusammenarbeit und einer Prise Fantasie!**

**Ziel des Spiels:** Die meisten Sterne erhalten, indem alle Elemente der „Dschungel“-Karten gefunden werden.

### Aufbau:

1. Platziert das Spielbrett in der Mitte der Spieler.
2. Mischt die „Element“-Plättchen verdeckt und platziert sie zufällig auf die entsprechenden Felder des Spielbretts.
3. Legt die „Hinweis“-Plättchen in Reichweite der Spieler.
4. Erstellt und mischt das „Erkundungs“-Deck für eure Partie (siehe Schwierigkeitsstufe).  
Legt das „Erkundungs“-Deck verdeckt neben das Spielbrett.



### Schwierigkeitsstufe:

Für jede Partie besteht das „Erkundungs“-Deck aus 5 „Dschungel“-Karten.  
Es gibt 3 Schwierigkeitsstufen der Dschungel-Karten:

★ ★ : Jede „Dschungel“-Karte erfordert das Finden von 2 Elementen und bringt 2 Sterne,

★ ★ ★ : Jede „Dschungel“-Karte erfordert das Finden von 3 Elementen und bringt 3 Sterne,

★ ★ ★ ★ : Jede „Dschungel“-Karte erfordert das Finden von 4 Elementen und bringt 4 Sterne.

Das „Erkundungs“-Deck kann aus „Dschungel“-Karten derselben oder unterschiedlicher Stufen bestehen.  
Bei euren ersten Partien empfehlen wir, ein Deck aus 5 zufälligen 2-Sterne-Karten zu bilden. Danach könnt ihr eure  
Spiele nach Belieben erschweren, um mehr Punkte zu erzielen.  
Habt ihr den Mut, die größte Herausforderung des Spiels zu meistern und mit 5 Karten der 4-Sterne-Stufe zu spielen?

## Spielablauf:

Das Spiel läuft in 2 Phasen ab.

In jeder Phase werden alle Karten des „Erkundungs“-Decks einmal gespielt.

### Phase 1: Die ersten Schritte im Dschungel

Diese Phase ist wichtig, um die 5 „Dschungel“-Karten kennenzulernen und alle Elemente zu entdecken, die auf dem Spielbrett gefunden werden müssen. Vor allem dient sie dazu, sich Hinweise für die nächste Phase zu merken.

Der letzte Spieler, der einen Farn gesehen hat, beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

#### Spielzug:



Der erste Spieler nimmt das „Erkundungs“-Deck vor sich und deckt die erste Karte auf.

Dann dreht er ein „Element“-Plättchen auf dem Spielbrett um, um zu versuchen, eines der Elemente der Karte zu finden.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt ein weiteres „Element“-Plättchen auf.



So geht es weiter, bis so viele „Element“-Plättchen offen liegen, wie die Karte Sterne hat.

Sobald die richtige Anzahl an Plättchen aufgedeckt wurde, prüfen die Spieler, ob ALLE aufgedeckten Plättchen den Elementen der Karte entsprechen:

- Wenn ja, ist die „Dschungel“-Karte **gewonnen**. Sie bringt so viele Punkte wie Sterne und wird zur Seite gelegt. Sie kommt in Phase 2 nicht mehr ins Spiel.
- Wenn mindestens ein Element falsch ist, ist die Karte **nicht gültig**. Sie kommt in den Ablagestapel und kehrt in Phase 2 zurück.

Danach wählen die Spieler gemeinsam ein „Hinweis“-Plättchen, das sie auf eines der verfügbaren Felder des Spielbretts legen, unabhängig davon, ob die Karte gewonnen wurde oder nicht.

**Dieser Schritt ist entscheidend: Das „Hinweis“-Plättchen dient dazu, sich die Position der aufgedeckten „Element“-Plättchen zu merken.**

Die Spieler dürfen den Platz eines „Hinweis“-Plättchens erklären, indem sie eine logische Verbindung zu den entdeckten Elementen herstellen und eine Geschichte erzählen.

#### Zum Beispiel:

Der Leopard und der Baumstamm wurden aufgedeckt. Die Spieler legen die Kamera zwischen die beiden Plättchen und sagen: „Wir stützen uns auf den Baumstamm, um den Leoparden zu fotografieren!“

Die Kameralinse zeigt dabei in Richtung des Leoparden.



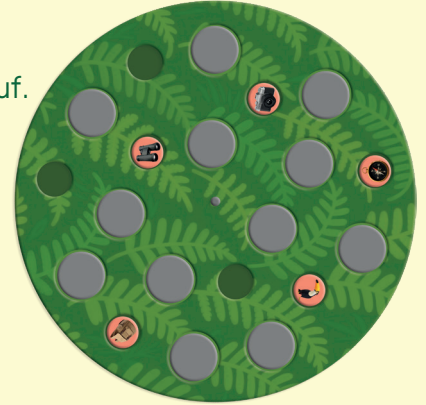
Sobald das „Hinweis“-Plättchen platziert ist, dreht der Spieler mit dem „Erkundungs“-Deck die „Element“-Plättchen wieder verdeckt und dreht das Spielbrett leicht.

**Hinweis:** Die „Hinweis“-Plättchen bleiben sichtbar.

Der nächste Spieler beginnt eine neue Runde. Er deckt die nächste „Dschungel“-Karte auf. Nach 5 Runden, wenn alle 5 Karten gespielt wurden, endet Phase 1 und Phase 2 beginnt.

**Hinweis:** In dieser Phase ist es selten, dass alle Elemente einer Karte in einem Zug gefunden werden.

Karten, die in Phase 1 nicht gewonnen wurden, kehren in Phase 2 zurück.



## Phase 2: Den Hinweisen folgen

Das „Erkundungs“-Deck wird mit den in Phase 1 abgelegten „Dschungel“-Karten neu zusammengestellt (die nicht gewonnen wurden).

Die Karten werden gemischt und verdeckt als Stapel neben das Spielbrett gelegt.

Diese zweite Phase verläuft ähnlich wie zuvor, mit dem Vorteil, dass die Spieler die Karten bereits kennen und sich dank der „Hinweis“-Plättchen besser orientieren können.

Der aktive Spieler deckt die erste „Dschungel“-Karte des Stapels auf und dreht ein „Element“-Plättchen um.

Der nächste Spieler deckt ein zweites Plättchen auf, und so weiter, bis so viele „Element“-Plättchen sichtbar sind wie Sterne auf der Karte.

Sobald die richtige Anzahl erreicht ist, prüfen die Spieler erneut, ob ALLE aufgedeckten Plättchen den Kartenelementen entsprechen:

- Wenn alle übereinstimmen, ist die Karte **gewonnen** und wird beiseitegelegt.
- Wenn mindestens ein Element falsch ist, ist die Karte **verloren** und wird aus dem Spiel entfernt.

Im Gegensatz zu Phase 1 helfen die zuvor platzierten Hinweise beim Erinnern der Positionen.

### Zum Beispiel:

Eine Karte mit einem Leoparden wird aufgedeckt. Die Spieler nutzen das „Kamera“-Plättchen aus Phase 1 und erinnern sich: „Die Kamera zeigt in Richtung des Leoparden!“



**Hinweis:** *Jungle Twist* ist ein kooperatives Spiel. Kommunikation, Austausch und gegenseitige Hilfe werden ausdrücklich empfohlen. Die Spieler dürfen sich an die Geschichten der „Hinweis“-Plättchen erinnern, aber nicht verraten, wo die „Element“-Plättchen liegen.

Der aktive Spieler entscheidet allein, welche Plättchen er aufdeckt.

In dieser Phase werden keine neuen „Hinweis“-Plättchen mehr gelegt.

Am Ende eines Zuges dreht der Spieler die „Element“-Plättchen wieder um und dreht das Spielbrett.

Eine neue Runde beginnt, solange noch „Dschungel“-Karten im Deck sind.



## Spielende:

Das Spiel endet, sobald keine „Dschungel“-Karten mehr aufgedeckt werden können.  
Die Spieler zählen die Sterne der gewonnenen Karten.



**0 bis 5 Sterne:** Ihr habt den Dschungel erreicht... aber er bleibt noch geheimnisvoll.  
Es gibt noch viel zu entdecken.



**6 bis 12 Sterne:** Ihr habt das Herz des Dschungels erreicht! Ein erster Schritt. Versucht es erneut.



**13 bis 15 Sterne:** Bravo, ihr habt das heilige Totem gefunden, das lange verloren war!



**16 bis 19 Sterne:** Gut gespielt, ihr habt den verborgenen Tempel erreicht!



**20 Sterne:** Glückwunsch, ihr steht am Fuße der goldenen Pyramide, dem geheimnisvollsten aller Wunder!

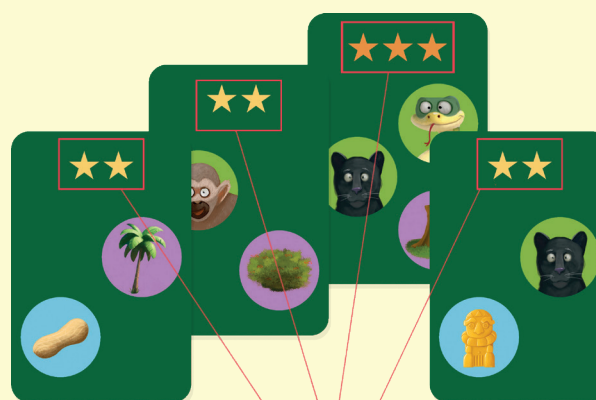
## Die Abenteuertafel:

In der Box befindet sich ein Poster sowie Sticker zur Erweiterung des Spielerlebnisses.

Nach jeder Partie notiert ihr das Ergebnis und die Namen der Spieler auf dem Poster.

Danach klebt ihr die Medaille entsprechend eurer Leistung auf, um eure Erfolge festzuhalten.

Ein unterhaltsamer Weg, eure Fortschritte zu verfolgen...  
und euch neue Herausforderungen anzunehmen.



9 Sterne



## Verdienste:

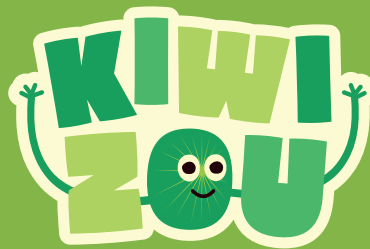
**Autoren:** Corentin Lebrat & Théo Rivière

**Illustrator:** Fred Multier

**Dank an:** Kiwizou dankt den jungen Testern Nathan, Jojo & ihrer Tante sowie den Klassen der Schule Saint-Exupéry in Bois-Colombes.

# JUNGLE TWIST

KW26014



5, bd Edgard Quinet - 92700 Colombes - France  
[www.kiwizou.com](http://www.kiwizou.com)

Distribué en France par :

**Blackrock Games**

6 Rue Edme Mariotte - 63960 Veyre-Monton - France

Imported in the UK by:

**Hachette Boardgames UK ltd**

Carmelite House - London EC4Y 0DZ - UK



FR  
**DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



OU  
DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)