JUNGO

Ein Spiel von ***Toshiki Arao*** *mit Illustrationen von* ***Laura Michaud***

Für 3 bis 5 Personen – ab 10 Jahren

SPIELMATERIAL

- **72 Karten**



64 Einfachkarten
(1 bis 8, je 8 Stück)



8 Doppelkarten
(1/2, 3/4, 5/6, 7/8, je 2 Stück)

SPIELZIEL

Werde deine Handkarten vor den anderen los.

ACHTUNG! Während des Spiels wirst du Karten auf die Hand **NEHMEN** und **AUSSPIELEN**, aber du darfst deine **Handkarten NIEMALS umsortieren!**

SPIELVORBEREITUNG

1. Mischt alle Karten und teilt verdeckt die folgende Anzahl von Karten aus:

3 Personen	**10 Karten pro Person**
4 und 5 Personen	**8 Karten pro Person**

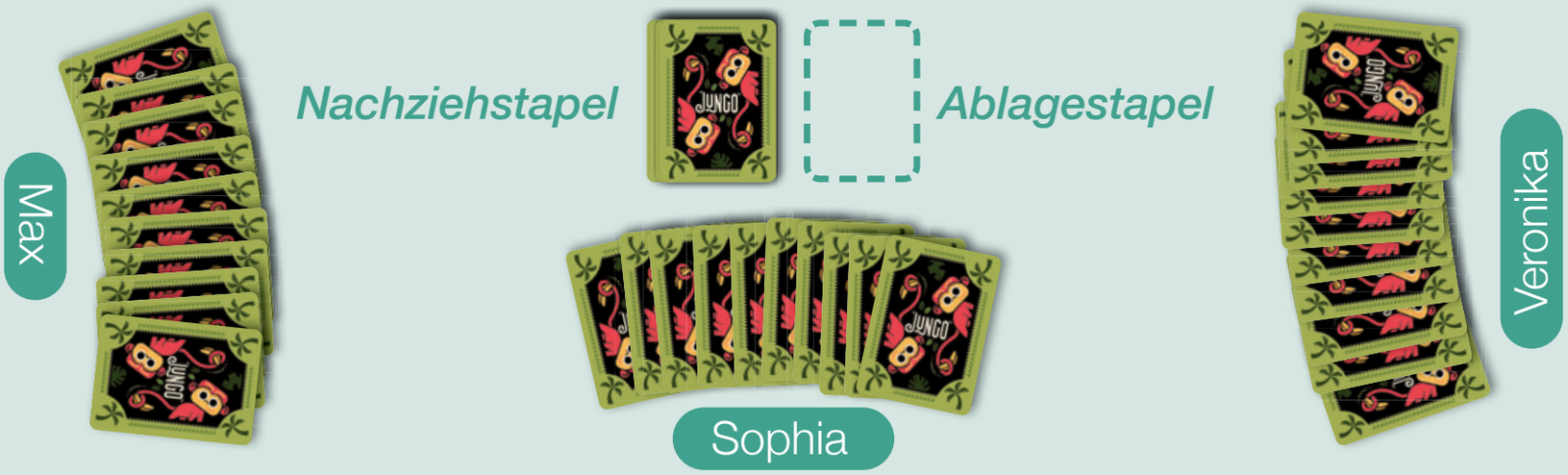
2. Nehmt eure Karten auf die Hand. Haltet sie vor den anderen geheim.

ACHTUNG! Ihr dürft eure Handkarten **NICHT** umsortieren!

3. Legt die übrigen Karten als einen verdeckten Nachziehstapel in die Mitte. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.

4. Wer zuletzt eine Banane gegessen hat, beginnt die Partie.

Spielaufbau für 3 Personen



SPIELABLAUF

Ihr seid reihum im Uhrzeigersinn am Zug.
Wenn du am Zug bist, kannst du entscheiden, ob du …

A 1 oder mehrere Karten spielst ODER
B 1 Karte ziehst.

A Karten spielen

Spiele eine Kombo aus 1 oder mehreren Karten von deiner Hand in die Mitte. Diese Karten müssen …

– den gleichen Wert haben
UND – auf deiner Hand nebeneinander sein
UND – eine stärkere Kombo bilden, falls bereits eine Kombo in der Mitte liegt. Eine stärkere Kombo muss …

→ entweder aus **MEHR Karten** bestehen (unabhängig vom Wert),
→ oder aus der gleichen Anzahl von Karten bestehen, aber mit einem **HÖHEREN Wert**.

Diese Kombo ist stärker, weil 7 höher ist als 4.



die Kombo in der Mitte



Diese Kombo ist stärker, weil 3 mehr Karten sind als 2.



Spielst du eine stärkere Kombo, nimmst du **ALLE** Karten der geschlagenen Kombo und entscheidest, ob du sie …

- auf die Hand nimmst (du darfst sie hinstecken, wo du willst, sogar getrennt voneinander) **ODER**
- auf den Ablagestapel legst.

Deine Kombo ist jetzt die neue Kombo in der Mitte, die die anderen schlagen müssen.



Die Kombo in der Mitte besteht aus zwei 4en. Max spielt zwei 7en und schlägt damit die Kombo. Dann darf er entscheiden, ob er die Karten der geschlagenen Kombo …



auf die Hand nimmt

ODER



Nachzieh-stapel

Ablage-stapel

auf den Ablagestapel legt.

B 1 Karte ziehen

Kannst oder möchtest du keine Karten von der Hand spielen, ziehst du 1 Karte vom Nachziehstapel und entscheidest, ob du …

→ sie auf die Hand nimmst
(du darfst sie hinstecken, wo du willst)

ODER → sie auf den Ablagestapel legst

ODER → eine Kombo mit ihr spielst:

1. Lege die gezogene Karte in die Mitte und rufe **„JUNGO!“**.
2. Spiele, falls nötig, weitere Karten von der Hand (mit dem gleichen Wert und nebeneinander), um die vorherige Kombo zu schlagen.

Veronika zieht eine 3 und sie kann …



NIEMAND SCHLÄGT DEINE KOMBO?

Wurde deine Kombo bis zu Beginn deines nächsten Zuges nicht geschlagen, lege sie auf den Ablagestapel und spiele eine neue Kombo in die Mitte.

DOPPELKARTEN

Auf Doppelkarten sind immer zwei Werte. Spielst du eine Doppelkarte, entscheidest du, welchen der beiden Werte sie hat.



Diese Karte kann eine 3 oder eine 4 sein.



In dieser Kombo ist die Doppelkarte eine 7.

NACHZIEHSTAPEL LEER?

Ist der Nachziehstapel leer, mischt ihr den Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel.

SPIELENDE

Wer als Erstes keine Karten mehr auf der Hand hat, gewinnt die Partie. Eine Partie ist flott gespielt, deshalb wollt ihr vielleicht mehrere Partien hintereinander spielen. Dabei könntet ihr euch beispielsweise darauf einigen, dass gewinnt, wer zwei Partien gewinnt.

NOCH FRAGEN?

Wenn ich eine geschlagene Kombo auf die Hand nehme, darf ich die Karten an verschiedene Stellen stecken?
Ja.

Darf ich eine Kombo spielen, die aus MEHR Karten besteht UND einen HÖHEREN Wert hat?
Ja. Und manchmal ist das sogar die beste Taktik!

Darf ich mit einer gezogenen Karte eine Kombo spielen, ohne Karten von meiner Hand dazuzuspielen?
Ja, aber nur, wenn die gezogene Karte allein die vorherige Kombo schlagen kann. Liegt z. B. eine 5 in der Mitte und du ziehst eine 7, kannst du die 7 spielen. Rufe laut „Jungo“!

Ich habe zu Beginn des Spiels die Karten 3 und 3/4 auf der Hand. Muss ich die 3/4 als 3 spielen oder kann ich sie auch als 4 spielen?
Du darfst sie als 3 oder 4 spielen, ganz wie du magst. Im weiteren Spielverlauf ändert sich deine Hand vielleicht. Entscheide einfach beim Ausspielen, welchen Wert sie hat.

ZUGÜBERSICHT

1. Liegt eine Kombo in der Mitte, die du in deinem letzten Zug gespielt hast, lege sie ab und spiele eine neue Kombo.
2. Andernfalls entscheide dich für eine der beiden Aktionen:

- **Spiele eine Kombo, deren Karten**
  – den gleichen Wert haben
  UND – auf deiner Hand nebeneinander sind
  UND – eine stärkere Kombo bilden als die Kombo in der Mitte.

  Die Karten der geschlagenen Kombo
  → nimmst du auf die Hand
  ODER → legst du auf den Ablagestapel.

- **Ziehe 1 Karte und**
  → nimm sie auf die Hand
  ODER → lege sie auf den Ablagestapel
  ODER → spiele damit eine Kombo.

