

## Spelregels

### Ga op avontuur in de wilde jungle

Voor 2 tot 5 spelers vanaf 6 jaar

Deze kameleons veranderen steeds van kleur en van richting! Leid ze doorheen de jungle door al je kaarten af te leggen, maar zorg dat ze niet buiten het speelveld dwalen!

### Doel van het spel:

De speler die als eerste geen kaarten meer heeft, is de winnaar.

### Vorbereiding van het spel:

Schud eerst alle kaarten. Geef er nu 7 aan iedere speler. Leg de rest van de kaarten met de voorkant naar beneden in een stapel op de tafel.

Je kunt kiezen uit twee soorten speelvelden:

- ▶ ofwel leg je een grens vast waar de jungle begint en eindigt: de hele tafel of een deel ervan (maar niet te klein). In deze versie moeten de kaarten binnen deze zone gespeeld worden, zonder de vastgelegde grenzen over te steken of aan te raken;
- ▶ ofwel speel je zonder grenzen. In deze versie kan het spel zich uitbreiden in de lengte en de breedte.

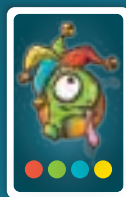
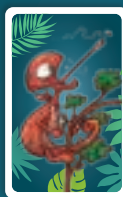
Trek de bovenste kaart van de stapel en leg deze in het midden van de tafel met de voorkant naar boven. Dit moet een kameleonkaart zijn. Als je een actiekaart trekt, dan steek je die terug in de stapel en trek je een andere kaart.

### Het spel:

De speler links van de deler begint. Daarna speel je verder met de klok mee. De speler legt een kaart (kameleon of actie) naast de eerste kaart, volgens deze regels: de kameleonkaart moet dezelfde kleur hebben als de kaart op tafel EN de lianen moeten elkaar aanraken.

Daarna is het aan de volgende speler.

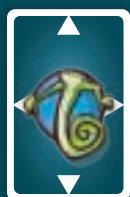
Bijvoorbeeld:



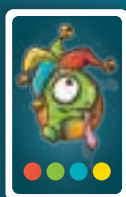
Verander de kameleon naar een kleur van eigen keuze.

### Actiekaarten

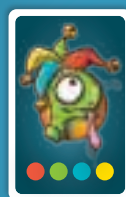
Er zijn 3 soorten actiekaarten:



**ANDERE RICHTING**  
De liaan verandert van richting, de kleur van de kameleon blijft hetzelfde.



**ANDERE KLEUR**  
De kameleon verandert van kleur, de richting van de liaan blijft hetzelfde.



**JOKER**  
De kameleon verandert van kleur EN/OF de liaan verandert van richting.

Als een speler een actiekaart speelt, moet hij duidelijk zeggen welke kleur of welke richting hij kiest (omhoog, omlaag, rechts, links). Spelers moeten altijd rekening houden met de regels. Als je niet kunt spelen, trekt je de bovenste kaart van de stapel. Als je wel een kaart kunt spelen, moet je die leggen. Daarna is het aan de volgende speler.

Let op: je mag geen kaarten leggen die recht naar de grens leiden of de grens oversteken. Je mag ook geen pad leggen dat doodloopt en waarmee je de volgende speler verplicht om een grens of een andere speler aan te raken. Als het je laatste kaart is, dan mag dat natuurlijk wel!

Als er geen kaarten meer op de stapel liggen en niemand iets kan leggen, hebben de spelers recht op één reddingsactie: ze mogen ÉÉN kaart van een geblokkeerde weg veranderen om de weg open te leggen en verder te spelen. Als daarna nog steeds alles geblokkeerd is, mag je alle kaarten buiten één van de tafel ruimen en terug op de stapel leggen. Het spel begint opnieuw met één kaart.

### Einde van het spel:

De speler die als eerste zijn laatste kaart kan spelen, wint.