

# Les Yeux de la Jungle



jeu d'aventure coopératif

1 à 12 joueurs • à partir de 8 ans • durée: environ 30 min.

## Idée du jeu

Il y a des problèmes dans la jungle! Un temple a été pillé, des animaux rares ont été capturés et des enfants ont disparu. Les joueurs forment une expédition et partent dans la forêt vierge. Ils vont devenir les yeux et les oreilles de la jungle. Ensemble, ils doivent veiller à ramener les trésors au temple, libérer les animaux dans la forêt profonde et ramener les enfants à leur village.

Leur route sera parsemée d'embûches. Heureusement, ils possèdent diverses capacités et objets pour les aider à poursuivre leur quête. En les utilisant à bon escient, ils pourront triompher des obstacles. Des que leurs buts sont atteints, les joueurs rejoignent leur campement dans la jungle. La coopération sera nécessaire pour réussir l'expédition!

## Contenu

Plateau de jeu, règles, 30 cartes rouges avec obstacles, 21 cartes vertes avec aides, 8 cartes brunes avec trésors, animaux, enfants et explorateurs, 5 cartes de réserve.

## Préparation

- Déposer le plateau.
- Mélangez toutes les cartes et posez-les, faces blanches vers le haut, sur les cases bleues et vertes. Les cases blanches restent vides. Veillez à ce que le numéro des cases reste visible.
- Désignez ensemble qui débute la partie.

## Début du jeu: retourner des cartes

1. Les joueurs peuvent à tour de rôle exécuter une action: retourner une carte, déplacer une carte brune ou jouer une carte verte. Au début du jeu, il est seulement possible de retourner une carte.
2. Choisissez une des cartes et retournez-la de sorte que tous les joueurs puissent la voir.
3. Si une **carte rouge** est retournée, on la pose face visible sur une case portant le même numéro que la carte. Il y a toujours 2 cases et les joueurs choisissent sur quelle case ils la posent sauf si une des 2 cases est déjà remplie par une carte rouge. S'il y a une carte face cachée, on place la carte rouge dessus.
4. Un joueur qui retourne une **carte verte** la pose devant lui; il pourra l'utiliser lors d'un des tours suivants pour reconnaître le terrain ou triompher d'un obstacle.
5. Si l'on retourne une **carte brune**, elle reste face visible là où on l'a trouvée.
6. Une carte face cachée sur laquelle est posée une carte rouge ne peut pas être retournée, il faut d'abord triompher de l'obstacle!

## Cartes vertes : reconnaître et triompher des obstacles

7. Si tu disposes d'une carte verte avec une longue vue (paire de jumelles), tu peux utiliser ton tour pour explorer la forêt. En te défaussant de ta carte, tu peux regarder une carte de ton choix! Dis aux autres joueurs de quelle carte il s'agit et repose-la ensuite face cachée. C'est utile de s'entraider à se souvenir de ce qui se trouve sous les cartes. Même les cartes recouvertes d'obstacles peuvent être explorées ainsi.
8. Si tu possèdes une carte verte avec un nombre, tu peux utiliser ton tour pour triompher d'un obstacle. Chaque carte rouge représente un obstacle; à la fin des règles, tu trouveras le tableau explicatif des obstacles. Au même endroit, tu trouveras le tableau pour les aides et astuces (cartes vertes). Essaie de trouver comment tu

pourrais triompher de l'obstacle; utilise ton imagination!

9. Si tu veux essayer de triompher d'un obstacle, explique aux autres comment tu t'y prendrais et comment tu utiliserais ta carte verte. Les autres joueurs se penchent sur cette proposition et voient s'ils trouvent intéressant d'utiliser la carte verte de cette façon. Si tous les joueurs sont d'accord, la carte verte et la carte rouge sont défaussées. En cas de désaccord, l'obstacle reste à sa place. Les autres joueurs aident celui dont c'est le tour à trouver une solution.
10. S'il y avait une carte face cachée sous l'obstacle, celle-ci ne pourra être retournée qu'au prochain tour.

## Déplacement des cartes brunes

11. Dès qu'une ou plusieurs cartes brunes sont retournées, tu peux utiliser ton tour pour déplacer celles-ci. Ils peuvent être déplacées vers le lieu adéquat: les trésors vers le temple, les animaux vers la forêt tropicale et les enfants vers leur village et, à la fin du jeu, les explorateurs vers leur campement. Les joueurs ne peuvent faire transiter les cartes que par les lignes de liaison entre les cases. Les deux cases blanches sont accessibles depuis la dernière case verte ou bleue.
12. Il est possible de déplacer les cartes brunes d'autant de cases que tu veux, et ce dans la direction de ton choix, à condition de ne passer que par des cases libres. Les obstacles visibles, des autres cartes brunes et les cartes faces cachées forment donc une barrière.

## Fin de partie

13. Si vous avez ramené tous les trésors au temple, libéré tous les animaux et que les enfants sont rentrés sains et saufs, vous avez alors mené votre expédition avec succès, félicitations!
14. Essayez maintenant de ramener les 2 équipes d'explorateurs au campement. Si vous y parvenez, non seulement l'expédition aura été une réussite mais vous serez ressortis de la jungle sains et saufs!
15. S'il est impossible de ramener à bon port tous les trésors, animaux et enfants, déterminez ensemble quels sont les plus importants et essayez de les sauver. Réfléchissez ensemble à la façon dont vous vous y prendrez pour y parvenir la prochaine fois.

## Variante de jeu

Afin de rendre le jeu encore plus palpitant, vous pouvez apporter les variantes suivantes à la règle:

1. Les cartes vertes retournées restent sur le plateau. Celles-ci constituent donc des barrières pour le déplacement des cartes brunes et peuvent être recouvertes par des cartes rouges. Il faudra bien-sûr triompher de l'obstacle avant de pouvoir utiliser la carte verte.
2. On ne peut triompher des obstacles qu'avec une carte verte portant le même numéro.

## Quelques remarques de clôture

Dans ce jeu coopératif, les joueurs poursuivent un but commun. Ecoutez les autres, discutez et partagez vos idées. Pour triompher des dangers de la jungle, toute suggestion est bonne à prendre!

Respectez la jungle, évitez d'utiliser la violence afin de sauvegarder la beauté et la pureté de la forêt. Devenez les yeux et les oreilles de la jungle, comportez-vous avec soin et sagesse. Pénétrez dans la jungle comme une force tranquille, remplissez votre tâche sans faire de vagues et laissez la forêt intacte. Bonne chance pour votre mission!



## Description des obstacles (cartes rouges)

1. **GOUFFRE**  
Un tremblement de terre a creusé une faille large et profonde.
2. **PONT DE CORDE BRISÉ**  
Les cordes du pont sont brisées; on ne peut plus l'utiliser.
3. **BLESSURE À LA JAMBE**  
Une blessure vous empêche de continuer.
4. **AFFAMÉ**  
Vous pouvez à peine marcher tellement vous avez faim.
5. **TRAPPE / PIÈGE**  
Un trou avec des bois pointus ou une corde fixée à une branche d'arbre.
6. **ARBRES ABATTUS**  
Quelques gros troncs vous bloquent le chemin.
7. **GLISSEMENT DE TERRAIN**  
Un tas d'énormes blocs de rocher bloque le sentier.
8. **PIRANHAS**  
La rivière est infestée de ces poissons voraces aux dents acérées.
9. **CHASSEURS DE TRÉSORS**  
Un groupe de chasseurs de trésors lourdement armés.
10. **CROCODILE**  
Cet animal rapide et costaud peut être dangereux!
11. **RAPIDES**  
Des rapides, des chutes d'eau et de gros rochers sur une partie de la rivière.
12. **INONDATION**  
La rivière est entrée en crue et est devenue profonde et dangereuse.
13. **BOA / VIPÈRE**  
Le Boa étouffe ses proies; la Vipère dispose d'un poison mortel.
14. **SCORPION / VEUVE NOIRE**  
Ces 2 bestioles disposent d'un poison mortel.
15. **ÉPUISEMENT**  
La chaleur vous a affaibli et vous pouvez à peine marcher.

## Description des aides et astuces (cartes vertes)

1. **LIANES SOLIDES**
2. **ROULEAU DE CORDE**
3. **MORCEAU DE VERRE**
4. **DES HERBES SPÉCIALES**
5. **UN FOULARD COLORÉ**
6. **MACHETTE**
7. **TU AS UNE FORCE HORS DU COMMUN**
8. **RACINE ET ÉCORCES**
9. **DÉPLACEMENT SILENCIEUX**
10. **REGARD HYPNOTIQUE**
11. **RÉSISTANCE À LA DOULEUR**
12. **DES PIEUX DE BOIS**
13. **UNE FLUTE EN BOIS**
14. **TU COURS À GRAND VITESSE**
15. **DE GRANDES FEUILLES**

*Tuyaux de l'éditeur:* Utilisez les cartes vertes de réserve pour ajouter vos propres aides et astuces. Eventuellement, vous pouvez aussi remplacer certains obstacles par ceux de votre invention.

### Colophon

© 2010 Z☀nnespel/Sunny Games.

Ce jeu est une édition sous licence du jeu «Eyes of the jungle» de la société Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Règles originales © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).

Cette version © 2006, Steven Michiel Rijdsdijk (Z☀nnespel) et

Anne Mijke van Harten (Earthgames), Loenen, Hollande.

Traducteur: Patrick Joos (Hodin), Kortenberg, Belgique.

Dessinateurs: Jim Deacove et Jennifer Ring (Family Pastimes).

Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Broek op Langedijk, Hollande.

Producteur: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

### Éditeur:

Z☀nnespel / Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Les Pays-Bas

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

[www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)

### Trois autres jeux coopératifs de Z☀nnespel / Sunny Games

#### Max le chat (Max de kat)

1-8 joueurs, à partir de 4 ans

Oiseaux, souris et écureuils sont

en route vers leur cachette mais

Max Le Chat est derrière eux !

Un jeu de stratégie excitant pour  
petits et grands.

devront penser ensemble à  
toutes sortes de variantes  
pour les règles.

#### Chasse aux Chasseurs (Stop de Stropers)

2-5 joueurs, à partir de 8 ans

De vilains chasseurs chassent

les canards, les sangliers et les

cerfs. Nous, les gardes-chasses

n'allons pas les laisser faire!

Nous allons les arrêter et

protéger les animaux. Un jeu

de stratégie passionnant.

#### Les Châteaux de Sable

(Zandkastelen)

1-8 joueurs, à partir de 5 ans

Sur la plage, on construit de

beaux châteaux de sable!

Un jeu tactique où les joueurs

# Ogen van de Jungle



coöperatief avonturenspeel

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 verkenners 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 verkenners 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 verkenners, 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 verkenners 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 verkenners naar het basiskamp te brengen. Als dit lukt, is niet alleen het doel van de expeditie bereikt, maar zijn ook de verkenners 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 overstromd 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

© 2010 Z<sup>o</sup>nnespel/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

(Z<sup>o</sup>nnespel) en Anne Mijke van Harten (Earthgames).

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

Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Broek op Langedijk.

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:*

Z<sup>o</sup>nnespel / Sunny Games  
Keizerfazant 54  
1704 WL Heerhugowaard  
072-5747825 (072-kristal)  
info@zonnospel.nl  
[www.zonnospel.nl](http://www.zonnospel.nl)

Earthgames  
Burggraaf 28  
7371 CX Loenen  
055-5050152  
info@earthgames.nl  
[www.earthgames.nl](http://www.earthgames.nl)

#### Enkele andere coöperatieve spellen van Z<sup>o</sup>nnespel

##### 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.

gebruiken hun buitenaardse krachten om naar huis terug te kunnen keren. Ook in dit spel gebruiken de spelers hun fantasie en ontstaat een verhaal.

##### Stop de Stropers

2-5 spelers, vanaf 8 jaar

De stropers 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.

##### 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.

##### Zandkastelen

1-8 spelers, vanaf 5 jaar

Op het strand bouwen we mooie zandkastelen! Een tactisch spel dat uitnodigt om samen allerlei varianten op de spelregels te bedenken.

##### Kracht van 8 kaartspel

1-42 spelers, 4 tot 12 jaar

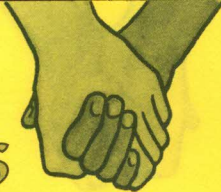
Respectvol omgaan met jezelf en met elkaar. 42 kleurrijke kaarten met een positieve boodschap geven dit handen en voeten voor leerkrachten, therapeuten én ouders! De 8 verschillende spellen zorgen voor jarenlang speelplezier.

##### Ruimtereizigers

2-4 spelers, vanaf 8 jaar

De ruimtereizigers zijn neergestort op Aarde en

# Augen des Dschungels



ein kooperatives Abenteuerspiel

für 1 bis 12 Spieler • ab 8 Jahre • Spieldauer ca. 30 Minuten

## Spielidee

Es gibt Probleme im Dschungel! Ein Tempel wurde ausgeraubt, seltene Tiere gefangen genommen und Kinder sind verschwunden. Die Spieler begeben sich auf eine Rettungsmission in den Dschungel. Sie sind die Augen und Ohren des Dschungels. Gemeinsam sorgen sie dafür, dass die fehlenden Schätze in den Tempel, die seltenen Tiere in den tiefen Dschungel und die Kinder in ihr Dorf zurückgebracht werden. Auf dem Weg lauern viele Gefahren. Glücklicherweise besitzen die Spieler mehrere nützliche Fähigkeiten und Werkzeuge, die bei geschicktem Gebrauch helfen, die Gefahren zu überwinden. Wenn die Schätze, Tiere und Kinder zurückgebracht worden sind, ist es Zeit für die Retter in ihr Basislager zurückzukehren. Eine gute Zusammenarbeit ist notwendig, damit die Rettungsmission gelingt!

## Spielmaterial

1 Spielbrett, 1 Spielregel, 30 rote Hinderniskarten, 21 grüne Fähigkeits- und Werkzeugkarten, 8 braune Karten mit Schätzen, Tieren, Kindern und Rettern, 5 Reservekarten.

## Vorbereitung

- Legt das Spielbrett bereit.
- Mischt alle Karten verdeckt (ohne Reservekarten) und legt sie ebenso verdeckt auf die blau-grünen Quadrate des Spielbretts. Die weißen Kästchen bleiben leer. Stellt sicher, dass die Zahlen in den roten Dreiecken deutlich sichtbar sind.
- Entscheidet gemeinsam, wer beginnt.

## Der Beginn des Spiels: Karten umdrehen

1. In jedem Zug hat der Spieler die Möglichkeit, eine verdeckte Karte umzudrehen, eine braune Karte zu verschieben oder eine grüne Karte einzusetzen. Zu Beginn des Spiels bleibt meist nur die Möglichkeit, verdeckte Karten umzudrehen.
2. Eine verdeckte Karte wird so umgedreht, dass jeder sie sehen kann.
3. Wird eine **rote Karte** umgedreht, wird sie auf das Feld des Spielbrettes gelegt, welches die Nummer zeigt, die auf der Karte abgebildet ist. Jede Nummer ist zweimal auf dem Spielbrett vorhanden. Ihr könnt gemeinsam entscheiden, auf welches Feld die Karte gelegt wird. Ist ein Feld bereits durch eine aufgedeckte rote Karte belegt, muß die Karte auf das andere Feld gelegt werden. Liegt eine verdeckte Karte auf dem entsprechenden Feld, wird die rote Karte einfach darüber gelegt.
4. Deckt ein Spieler eine **grüne Karte** auf, legt er sie vor sich hin. Er kann sie im Verlauf des Spiels verwenden, um Gefahren zu beseitigen und Hindernisse zu überwinden.
5. Wenn eine **braune Karte** aufgedeckt wird, bleibt sie offen auf diesem Feld liegen.
6. Eine verdeckte Karte, auf der offen eine rote Karte liegt, kann solange nicht aufgedeckt werden, bis das Hindernis oder die Gefahr überwunden ist!

## Die grünen Karten: Suchen und Überwinden von Hindernissen

7. Wenn ihr eine grüne Karte mit Fernglas aufdeckt, könnt ihr den Dschungel erkunden. Mit dieser Karte könnt ihr euch einmalig eine verdeckte Karte eurer Wahl ansehen. Legt die Karte mit dem Fernglas nach ihrer Benutzung auf den Ablegestapel. Zeigt allen Spielern die verdeckte Karte und legt sie wieder verdeckt auf dasselbe Feld ab.

Ihr könnt euch auch Karten ansehen, auf denen ein Hindernis oder eine Gefahr liegt.

8. Alle grünen Karten, außer den Ferngläsern, können genutzt werden, um ein Hindernis oder eine Gefahr zu überwinden. Am Ende der Spielanleitung findet ihr eine Liste der Hindernisse und Gefahren und eine weitere Liste mit den Fähigkeiten und Hilfsmitteln. Setzt eure Phantasie ein und besprecht gemeinsam, welche Fähigkeiten oder Hilfsmittel für welches Hindernis eingesetzt werden kann.
9. Wollt ihr ein Hindernis mit einer grünen Karte überwinden, erzählt den anderen, wie ihr sie einsetzen wollt. Wenn alle Spieler damit einverstanden sind, kann das Hindernis auf die vorgeschlagene Weise überwunden werden, und legt dann beide Karten auf den Ablegestapel. Wenn es Einwände gibt, bleibt das Hindernis bestehen.
10. Wurde ein Hindernis auf einer verdeckten Karte überwunden, kann die verdeckte Karte erst in einem späteren Schritt aufgedeckt werden.

## Verschieben der braunen Karten

11. Sobald eine oder mehrere braune Karten aufgedeckt sind, solltet ihr beginnen, sie zu verschieben. Die braunen Karten müssen auf ihre entsprechenden weiß umrandeten Felder geschoben werden: die Schätze zum Tempel, die Kinder ins Dorf und die Tiere in den Dschungel, und am Ende des Spiels müssen die Retter zurück ins Basislager. Die braunen Karten können nur zwischen Feldern verschoben werden, zwischen denen Verbindungslinien sind. Die beiden weißen Felder sind aus dem jeweils letzten blau-grünen Feld zugänglich.
12. Ihr könnt die braunen Karten in jede Richtung über so viele freie Felder verschieben, wie ihr wollt. Verdeckte sowie offen liegende rote und braune Karten sind also ein Hindernis, an dem ihr die braunen Karten nicht vorbei schieben könnt.

## Ende des Spiels

13. Wenn es gelungen ist, alle Schätze, Tiere und Kinder zu ihren Plätzen zu bringen, dann war die Rettungsmission erfolgreich. Herzlichen Glückwunsch!
14. Versucht nun die beiden Rettungsmannschaften zum Basislager zu bringen. Wenn dies erfolgreich ist, habt ihr nicht nur das Ziel der Mission erfüllt, sondern auch die Retter sicher aus dem Dschungel zurückgebracht!
15. Wenn ihr seht, dass ihr nicht alle Schätze, Tiere und Kinder zu ihren Plätzen zurückbringen könnt, dann entscheidet gemeinsam, welche von ihnen ihr retten wollt. Überlegt gemeinsam, wie ihr das nächste Mal eure Rettungsmission erfolgreicher gestalten könnt.

## Weitere Spielvarianten

Um das Spiel noch spannender zu machen, können folgende Regeln ausprobiert werden:

1. Umgedrehte grüne Karten bleiben auf dem Spielbrett liegen. Diese liegen den braunen Karten nun auch als Hindernisse im Weg. Sie können auch von roten Karten bedeckt werden, die erst überwunden werden müssen, um die grüne Karte spielen zu können.
2. Die Hindernisse können nur gelöst werden durch eine grüne Karte mit derselben Nummer.

## Ein paar abschließende Bemerkungen

In diesem kooperativen Spiel müssen die Akteure zusammenarbeiten, um das Ziel zu erreichen. Hört euch gegenseitig zu, überlegt gemeinsam und tauscht Ideen untereinander aus. Um die vielen Gefahren des Dschungels zu überwinden ist die Mitarbeit von jedem erforderlich! Zeigt Respekt vor dem Dschungel. Verhindert die Anwendung von Gewalt, so dass die Reinheit und Schönheit des



Dschungels erhalten bleibt. Werdet die Augen und Ohren des Dschungels und handelt mit Sorgfalt und Weisheit. Führt eure Aufgabe umsichtig und achtsam aus und lasst den Dschungel möglichst unbeschadet zurück. Viel Erfolg!

### Beschreibung der Hindernisse (rote Karten)

1. **ERDBEBEN**  
Ein Erdbeben hat einen breiten und tiefen Riß in der Erde hinterlassen.
2. **KAPUTTE HÄNGEBRÜCKE**  
Die Brücke kann nicht mehr verwendet werden ,weil die Seile gerissen sind.
3. **BEINVERLETZUNG**  
Eine ernste Beinverletzung macht die Weiterreise unmöglich.
4. **GROSSER HUNGER**  
Vor Hunger fühlt ihr euch schwach und könnt nicht mehr weiterlaufen.
5. **FALLGRUBE / FALLSTRICK**  
Eine Falle mit spitzen Hölzern oder Schlingen versperrt den Weg.
6. **UMGEFALLENE BÄUME**  
Ein paar große Bäume blockieren den Weg.
7. **STEINSCHLAG**  
Herabgestürzte Felsen versperren den Pfad.
8. **PIRANHAS**  
Im Fluß schwimmen lebensgefährliche Fische mit scharfen Zähne.
9. **SCHATZSUCHER**  
Eine Gruppe gieriger, bewaffneter und respektloser Schatzsucher.
10. **KROKODIL**  
Dieses schnelle und kräftige Tier kann lebensgefährlich sein!
11. **STROMSCHNELLEN**  
Im Fluß sind gefährliche Stromschnellen mit Felsen.
12. **ÜBERSCHWEMMUNG**  
Der Fluss ist überflutet und daher sehr tief und gefährlich.
13. **BOA CONSTRICTOR / GIFTNATTER**  
Die Boa kann große Beute würgen und die Natter hat tödliches Gift.
14. **SKORPION / SCHWARZE WITTE**  
Diese beiden Tiere besitzen tödliches Gift.
15. **UNVORSTELLBAR GROSSE HITZE**  
Erschöpfung durch große Hitze.

### Beschreibung der Fähigkeiten und Werkzeuge (grüne Karten)

1. **STARKE LIANEN**
2. **EINE ROLLE DRAHT**
3. **EIN STÜCK GLAS**
4. **BESONDERE KRÄUTER**
5. **GEFÄRBTES TUCH**
6. **EINE MACHETE**
7. **DU HAST RIESIGE KRAFT**
8. **WURZEL UND BAUMRINDE**
9. **DU KANNST UNHÖRBAR SCHLEICHEN**
10. **DU HAST EINEN HYPNOTISIERENDEN BLICK**
11. **DU KANNST STARKE SCHMERZEN AUSHALTEN**
12. **BAUMSTÄMME**
13. **EINE FLÖTE**
14. **DU KANNST BLITZSCHNELL LAUFEN**
15. **GROSSE BLÄTTER**

*Tipp des Herausgebers:* Ihr könnt die Extrakarten verwenden, um euch eigene Hindernisse, Fähigkeiten und Werkzeuge auszudenken.

### Impressum

© 2010 Z<sup>☀</sup>nnespiel/Sunny Games.  
Das Spiel ist eine lizenzierte Version des Spiels 'Eyes of the Jungle' von Family Pastimes, Perth, Ontario, Kanada.  
Originalspielregeln © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).  
Diese Version © 2006, Steven Michiel Rijdsdijk (Z<sup>☀</sup>nnespiel) und Anne Mijke van Harten (Earthgames), Loenen, Holland.  
Übersetzer: Lars Kulik und Marc Schreiber (Olduvai), Berlin, Deutschland.  
Illustratoren: Jim Deacove und Jennifer Ring (Family Pastimes).  
Layouter: Jeroen van Dijk (2DSign), Broek op Langedijk, Holland.  
Hersteller: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

#### Herausgeber:

Z<sup>☀</sup>nnespiel / Sunny Games  
Keizerfazant 54  
1704 WL Heerhugowaard  
Die Niederlande  
+31-72-5747825 (072-kristal)  
info@sunnygames.eu  
[www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)

### Drei weitere kooperatieve Spiele von Z<sup>☀</sup>nnespiel / Sunny Games

#### Max der Kater (Max de kat)

1-8 Spieler, Alter 4+  
Vogel, Maus und Eichhörnchen versuchen ihre Nester zu erreichen, aber der Kater Max ist hinter ihnen her. Ein spannendes Strategiespiel für jedes Alter.

dazu einlädt, verschiedene Spielvarianten auszuprobieren.

#### Fangt die Wilderer (Stop de Stopers)

2-5 Spieler, Alter 8+  
Die Wilderer versuchen Enten, Wildscheine und Hirsche zu fangen. Wir, die Förster versuchen das zu verhindern. Wir müssen sie stoppen bevor sie ein Tier fangen können. Ein spannendes Strategiespiel.

#### Sandburgen (Zandkastelen)

1-8 Spieler, Alter 5+  
Am Strand bauen wir Sandburgen! Ein spannendes Strategiespiel welches

# Eyes of the Jungle



co-operative adventure game

1 to 12 players • age 8+ • duration about 30 minutes

## Game overview

Some problems have arisen in the jungle! A temple was robbed, endangered animals are caught and two children are lost. The players are scouts on a jungle expedition. They hike into the forest, becoming the eyes and ears of the jungle. Together they care for returning the lost treasures to the temple, the animals to the deep forest and the children to their village. On their way, the scouts will have to face all kinds of dangers and obstacles. Fortunately, they have several useful skills and equipments. By using these in the right way, they can solve the dangers. Once the treasures, animals and children are safe, the scouts can return to their base camp in the jungle. Good co-operation will lead to success!

## Contents

Game board, game rules, 30 red danger cards, 21 green equipment cards, 8 brown cards with treasures, animals, children and scouts, 5 blank cards.

## Preparations

- Put the game board in the middle of the playing area.
- Shuffle all the cards (except the blanks) and put them, white side up, on the blue and green square spaces. The white spaces remain empty. See to it that the numbers of the spaces are still visible.
- Decide together who may start the game.

## Playing the game: turning cards

1. On each turn, you can perform one action: turn up a card, move a brown card or play a green card. At the start, turning up a card is the only possible option.
2. Choose one of the face down cards and turn it, so that everyone can see it.
3. When a **red card** is turned up, it is placed on a space with the number that is on the card. There are always two places with this number. Together you can choose which one will get the danger, except when another danger is already there. The red card can be put on top of a face down card.
4. When you turn up a **green card**, put it in front of you. On a later turn, you can use this card to explore or solve a danger.
5. When a **brown card** is turned up, it remains on the space where it is turned up.
6. A face down card with a danger (red card) on top of it, can not be turned up. The danger must be solved first!

## The green cards: exploring and solving the dangers

7. When you have a green card with binoculars, you can use your turn to explore the jungle. When you hand in the binocular card (put it back in the box) you may peek at one card of your choice. Take the card and tell the other players what you have seen. Then put it back on the same space, still face down. Help each other in remembering what card lies there! Cards with a danger on top of it can also be explored in this way.
8. A numbered green card might be useful to solve a danger in your turn. All the turned up red cards are dangers. Read the table at the end of the rules to see what dangers and obstacles are present. In the other table you can read about the skill or equipment you have. Try to think up how you could use this to overcome one of the dangers. Use your imagination!
9. If you intend to solve one of the dangers, tell the other players how you are going to use your green card. The

other players decide if this is possible and if they think it is wise to use this skill or equipment in this manner. When everyone agrees, the danger is solved: the red card and the green card are both put into the game box. But if there are objections, the danger will remain in place. Everyone help the player in finding a different useful action this turn.

10. Sometimes, a face down card is exposed after the danger is solved. This card stays face down. In a later turn it can be turned up.

## Moving the brown cards

11. As soon as one or more brown cards are face up, you can use your turn to move a brown card. Of course you try to get them to their own place on the game board: the treasures to the temple, the animals to the deep forest, the children to their village and -finally- the scouts to base camp. The cards can only be moved over the lines that connect the spaces. Both white spaces can be reached from the last blue/green space.
12. The brown cards can be moved any number of spaces, in any direction. But, they can only be moved over empty spaces! Turned up red cards, other brown cards and face down cards count as obstacles.

## Game end

13. When all the treasures, animals and children are returned safely, the mission is successful! Congratulations!
14. Now try to bring the two scout teams to the base camp. When you succeed, not only the mission is completed, but the scouts have safely returned from the jungle as well!
15. When you don't succeed in returning all the treasures, animals and children, decide together which are the most important and try to save those. If you would play the game once more, what could you do to return all of them?

## Expansion

For an extra challenge, the following rule changes can be applied:

1. Turned up green cards remain on the board. Now they are an obstacle for moving brown cards as well! Or they can be covered by red cards. In that case, the danger must be solved before the green card can be used.
2. Problems can only be solved by a green card with the same number on it.

## Some final remarks

In this co-operative game, the players work together to complete their mission. Listen to each other, discuss and share your ideas. To conquer the many dangers of the jungle, everyone's input is needed! Show respect for the jungle. Try to avoid using violence, thus preserving the truth and beauty of the forest. Be the eyes and ears of the jungle and act with care and wisdom. Enter the jungle with quiet strength, do your work silently and then pass on leaving no trace behind. Have a good mission!

## Description of the dangers (red cards)

1. **EARTHQUAKE CREVICE**  
An earthquake has struck and left a large opening in the earth.
2. **BROKEN ROPE BRIDGE**  
The bridge made of ropes is torn and can't be used.
3. **LEG INJURY**  
A serious injury to the leg prevents further movement until attended to.
4. **EXTREME HUNGER**  
Progress is slowed down by weakness due to great hunger.



5. **PIT TRAP / SNARE TRAP**  
A covered hole with sharp wooden stakes or a snare, tied to a bent branch.
6. **FALLEN TREES**  
Some large trees have come down and block the path.
7. **ROCK SLIDE**  
A pile of rocks has tumbled down and blocks the path.
8. **PIRANHAS**  
Deadly little fish with razor sharp teeth and great appetite.
9. **FORTUNE HUNTERS**  
A band of greedy, armed and dangerous fortune seekers.
10. **ALLIGATOR**  
This deadly creature moves quickly and has great strength!
11. **RAPIDS**  
A part of the river with dangerous rocks, falls and fast moving water.
12. **FLOOD**  
The river is overflowing and has become deep and destructive.
13. **BOA CONSTRICTOR / VIPER**  
The Boa kills by coiling and squeezing; the Viper has a deadly poison.
14. **SCORPION / BLACK WIDOW**  
These two animals both have a deadly poison.
15. **HEAT EXHAUSTION**  
The jungle heat has weakened you to the point of being barely able to move.

#### Description of the skills and equipments (green cards)

1. **ROPELIKE VINES**
2. **ROLL OF WIRE**
3. **PIECE OF GLASS**
4. **SPECIAL HERBS**
5. **SHEET OF BRIGHT CLOTH**
6. **JUNGLE KNIFE (MACHETE)**
7. **YOU HAVE TREMENDOUS STRENGTH**
8. **ROOTS AND BARK**
9. **YOU CAN MOVE VERY QUIETLY**
10. **YOU HAVE A POWERFUL HYPNOTIC EYE**
11. **YOU CAN ENDURE GREAT PAIN**
12. **WOODEN POLES**
13. **WOODEN FLUTE**
14. **YOU CAN RUN VERY FAST**
15. **LARGE LEAVES**

*Publisher's note:* Use the blank green cards to add your own skills and equipments to the game! It is also possible to replace some dangers with your own challenges.

#### Colophon

© 2010 Z☀nnespel/Sunny Games.  
This game is a license version of the game 'Eyes of the Jungle' from Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.  
Original game rules © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).  
This version © 2006, Steven Michiel Rijdsdijk (Z☀nnespel) and Anne Mijke van Harten (Earthgames), Loenen, Holland.  
Translator: Steven Michiel Rijdsdijk (Z☀nnespel).  
Illustrators: Jim Deacove and Jennifer Ring (Family Pastimes).  
Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Broek op Langedijk, Holland.  
Producer: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

*Publisher:*  
Z☀nnespel / Sunny Games  
Keizerfazant 54  
1704 WL Heerhugowaard  
The Netherlands  
+31-72-5747825 (072-kristal)  
info@sunnygames.eu  
[www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)

'Co-operative games' is a trademark from Family Pastimes.

#### Three other co-operative games by Z☀nnespel / Sunny Games

**Max the tomcat** (Max de kat)  
*1-8 players, age 4+*  
Bird, Mouse and Chipmunk are trying to reach their homes, but Max is coming after them! An exciting strategy game for all ages.

up their own variations of the game.

**Sandcastles** (Zandkastelen)  
*1-8 players, age 5+*  
At the beach we build beautiful sandcastles! A tactical game that entices the players to make

**Pinch the Poachers** (Stop de Stropers)  
*2-5 players, age 8+*  
The poachers are trying to catch wild ducks, boars and deer. We, the forest keepers, are not going to permit that! We will pinch them before they can even catch one animal. An exciting strategy game.