

Beispiel für eine Spielrunde mit 6 Spielern:

In der Auslage liegen
Elefant 3 und Elefant 4,
Hund 3, Katze 2 und Katze 3.



Gespielt wurden
Katze 1, Hund 2,
Katze 3, Katze 4,
Maus 3 und Maus 3.



Der violette Spieler, der die Karte Hund 2 gespielt hat, erhält die Hilfskarte Hund, denn es wurde kein weiterer Hund in dieser Runde gespielt.

Der rote Spieler, der die Karte Katze 4 gespielt hat, erhält die Hilfskarte Katze, denn sie hat von allen ausgespielten Katzen den höchsten Wert.

Da der blaue und der dunkelgrüne Spieler die gleiche Karte Maus 3 gespielt haben und es keine weiteren ausgespielten Mauskarten gibt, wird die Hilfskarte Maus nicht vergeben.

Da kein Spieler einen Elefant gespielt hat, wird auch die Hilfskarte Elefant nicht vergeben.

Der Spieler mit der Hilfskarte Hund bekommt die fünf Katzenkarten und legt sie auf seinen verdeckten Stapel. Der Spieler mit der Hilfskarte Katze bekommt die zwei Mäusekarten und legt sie ebenfalls auf seinen verdeckten Stapel.

Hund 2 kommt zu den übrigen Karten in die Auslage.

Für die neue Runde verbleiben in der Auslage:
Hund 2, Hund 3, Elefant 3 und Elefant 4.



SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet, wenn die Spieler alle ihre Handkarten ausgespielt haben und die verjagten Tiere verteilt wurden. Tierkarten, die jetzt noch in der Auslage liegen werden nicht gewertet und kommen aus dem Spiel.

Nun zählt jeder Spieler die Werte seiner Tierkarten zusammen. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert seiner Elefantenkarten.

Autor: Detlef Wendt

Illustration: Alexander Jung und Fiore GmbH

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2015 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121,

D-63303 Dreieich. Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

www.abacusspiele.de



JUMBO & Co



Eine tierische Kartenjagd für 3-6 Spieler ab 8 Jahren

SPIELMATERIAL

104 Spielkarten

4 Startkarten
Rückseite in Schwarz/Weiß



96 Tierkarten
6 Sätze mit 16 Karten
Rückseiten in den
Spielerfarben
Blau
Braun
Dunkelgrün
Hellgrün
Violett
Rot



4 Hilfskarten
Vorder- und Rückseite
sind identisch



Spielregel

SPIELIDEE

Die Spieler versuchen so viele Siegpunkte wie möglich zu sammeln. Dies gelingt, indem sie mit ihren Tieren andere Tiere erfolgreich verjagen. Bei Jumbo & Co. ist es ratsam sich in seine Mitspieler hineinzusetzen. Natürlich wollen alle die größte Beute machen, doch oft ist es besser sich mit weniger zufrieden zu geben.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler bekommt einen Satz aus 16 Tierkarten einer Spielerfarbe und nimmt sie auf die Hand. Jeder Satz enthält die gleichen Tierkarten: Elefanten, Hunde, Katzen und Mäuse, jeweils mit den Werten 1 bis 4.



Die vier Hilfskarten werden gut erreichbar auf dem Tisch bereit gelegt.



Hilfskarte Katze
Katze verjagt Maus



Hilfskarte Hund
Hund verjagt Katze



Hilfskarte Elefant
Elefant verjagt Hund



Hilfskarte Maus
Maus verjagt Elefant

Zu Spielbeginn werden die vier Startkarten als offene Auslage in die Tischmitte gelegt.



Maus 1



Katze 2



Hund 3



Elefant 4

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 16 Runden. In jeder Runde spielen alle Spieler eine Tierkarte aus. Anschließend wird für jede Tierart ermittelt, welcher Spieler erfolgreich andere Tiere verjagt.

Wer verjagt wen?

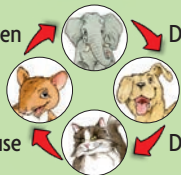
Jede Tierart verjagt immer nur eine andere Tierart. Dafür gelten folgende Regeln:

Die Maus verjagt alle Elefanten

Der Elefant verjagt alle Hunde

Die Katze verjagt alle Mäuse

Der Hund verjagt alle Katzen



1. Karten ausspielen

Alle Spieler wählen **gleichzeitig** eine ihrer Handkarten aus und legen sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Danach werden die Karten aufgedeckt. Sie bleiben aber vor den jeweiligen Spielern liegen. Mit dem Tier, das sie ausgesucht haben, wollen sie Tiere einer anderen Tierart verjagen, um möglichst viele Siegpunkte zu erhalten.

2. Hilfskarten verteilen

Nach dem Aufdecken der ausgespielten Tierkarten wird festgestellt welcher Spieler welche Hilfskarte erhält.

Die Hilfskarten werden an die Spieler verteilt, die mit ihrer ausgespielten Tierkarte erfolgreich eine andere Tierart verjagen.



- Hat ein Spieler eine Tierkarte einer Tierart als **einziger** ausgespielt, erhält er die entsprechende Hilfskarte.
- Haben mehrere Spieler Tierkarten der gleichen Tierart mit unterschiedlichen Werten ausgespielt, erhält der Spieler die entsprechende Hilfskarte, der die Tierkarte mit dem **höchsten Wert** ausgespielt hat.
- Haben mehrere Spieler Tierkarten der gleichen Tierart mit gleich hohem Wert ausgespielt, erhält **keiner** von Ihnen die entsprechende Hilfskarte. Stattdessen erhält der Spieler, der die Tierkarte dieser Tierart mit dem nächst niedrigeren Wert ausgespielt hat, die entsprechende Hilfskarte.

Beispiel: Gespielt wurden ein hellgrüner Hund 3, ein brauner Hund 3 und ein roter Hund 1. Der hellgrüne und der braune Hund sind die stärksten. Da aber zwei Spieler Hund 3 gespielt haben, erhält der Spieler mit dem roten Hund 1 die Hilfskarte.



- Hat kein Spieler eine Tierkarte einer Tierart ausgespielt, wird die entsprechende Hilfskarte nicht vergeben.

3. Verjagen

Die Spieler mit einer Hilfskarte bekommen jetzt **alle** Tierkarten der jeweils verjagten Tierart. Sie bekommen sowohl die entsprechenden Tierkarten aus der Auslage, als auch die entsprechenden Tierkarten, die in dieser Runde von den Spielern aufgedeckt wurden. Jede Karte bringt so viele Siegpunkte wie der Wert auf ihr angibt. Die so gewonnenen Tierkarten legt jeder Spieler als verdeckten Stapel vor sich ab. Alle anderen Spieler gehen leer aus.

Wichtiger Hinweis: Das gegenseitige Verjagen der Tiere findet immer gleichzeitig statt. Ausgespielte Tiere können sowohl Tiere verjagen sowie selbst von anderen Tieren verjagt werden.

Anschließend werden die vier Hilfskarten wieder gut erreichbar auf dem Tisch bereit gelegt. Tiere, die nicht verjagt wurden, werden in die Auslage gelegt. Dies können Tierkarten sein, die bereits in der Auslage lagen oder nicht verjagte Tiere, die in dieser Runde von den Spielern ausgespielt wurden. Die Tierkarten in der Auslage können in der nächsten Runde wieder verjagt werden.

Hinweis: Ausgespielte Tiere werden nicht wieder auf die Hand genommen. Sie landen entweder als Siegpunkte bei den Spielern oder in der offenen Auslage für die nächste Runde.

Auslage auffüllen

Es kann vorkommen, dass in einer Runde alle Tiere verjagt wurden und die Auslage leer ist. Für die folgende Runde wählt dann jeder Spieler eine Tierkarte aus seiner Hand und legt sie vor sich. Danach werden die Tierkarten aufgedeckt und in die Auslage gelegt. In dieser Runde entfällt das Verjagen. Die neuen Tiere in der Auslage können erst in der darauf folgenden Runde verjagt werden.