

**DJUNDEL**

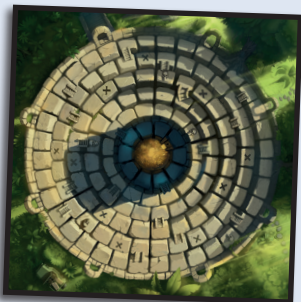
---



Djupt inne i djungeln, i hjärtat av en uråldrig tempelruin, ligger den mytomspunna rubinen inlåst i en skattkammare. De få som återvänt berättar om ruinen, gömda nycklar och farliga djur. Är du äventyraren som övervinner farorna, överlistar de andra skattsökarna och blir först till skatten?

## DELAR I SPELET

### 1 SPELPLAN



### 4 ÄVENTYRARE



### 24 DJURKORT

(5 Tigrar, 8 Apor, 11 Ormar)



### 1 TIGER



### 1 APA



### 1 ORM



### 1 TÄRNING



### 1 RUBIN



### 12 POLLETTER

(6 Hjärtan, 6 Nycklar)



## ANTAL SPELARE

2 – 4 spelare

## INNAN SPELET BÖRJAR

1. Lägg rubinen i mitten på spelplanen, i skattkammaren.
2. Blanda djurkortet och dela sedan ut **tre kort var** till alla spelare. Håll korten hemliga för varandra.
3. Resterande kort läggs i en hög med baksidan uppåt på bordet.

4. Ta fram **en nyckelpollett per spelare** och lägg dessa på bordet.



5. Ta sedan fram hjärtpolletter. **Antalet hjärtpolletter ska alltid vara en färre** än antalet spelare. Är ni exempelvis fyra spelare behöver ni tre hjärtpolletter.



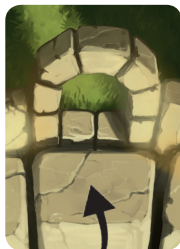
6. Lägg alla polletter som blir över i spellådan. Dessa ska inte vara med.

7. Blanda sedan alla polletter som ska vara med i spelomgången och lägg dem med baksidan upp på bordet.



8. Välj varsin äventyrare.

9. Slå tärningen en gång var. Den som slår högsta slaget får börja att placera ut sin äventyrare på en av start-rutorna.



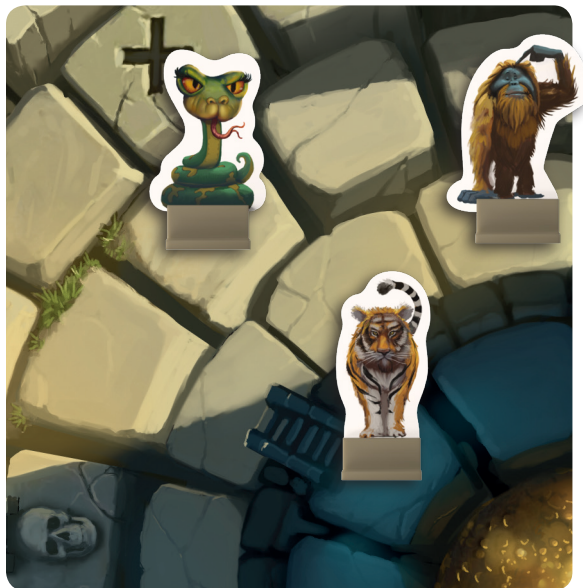
Startrutorna är de rutor i den yttersta spelplansringen som ligger precis innanför spelplanens ingångar. Turen går vidare medsols tills att alla äventyrare är utplacerade på spelplanen. *Obs! Det får bara stå en äventyrare på varje startruta.*

10. Nästa spelare på tur lägger sedan ut första polletten. Polletterna ska läggas ut, en i taget, med baksidan upp på valfria rutor med ett X på.



Turas om att lägga ut polletterna tills alla är utplacerade på spelplanen. Ni får inte tjuvkika på vad som gömmer sig på polletternas framsida.

11. När samtliga polletter är utplacerade går turen vidare till nästa spelare som placerar ut **Tigern** på valfri ruta i spelplanens innersta ring, precis utanför skattkammaren. Nästa spelare placerar sedan ut **Apan** på valfri ruta i ringen utanför den ring som tigern står i. **Ormen** placeras sedan ut av nästa spelare på valfri ruta i ringen utanför den ring som apan står i.



12. Den spelare som sitter på tur efter den som la ut ormen börjar spelet.

## SÅ HÄR SPELAR NI

Den som har turen slår tärningen och flyttar sin äventyrare. Gå åt valfritt håll, **som längst** lika många steg som tärningen visar, men **alltid minst ett steg**.

Äventyrare får gå på alla spelplanens rutor men **bara flytta från en ring till en annan via de rutor som är ihopkopplade med trappsteg**.



Efter att du flyttat din äventyrare får du, om du vill, spela ut ett av dina **djurkort**.

Exempelvis ett ormkort. Lägg kortet med framsidan uppåt på bordet. Slå sedan tärningen igen och flytta ormen, **som**



**längst**, lika många steg som tärningen visar. Du får flytta djuret färre steg än vad tärningen visar men **alltid minst ett steg**.

När du spelat ut ett kort ska du ta upp ett nytt från högen, så att du alltid har tre kort på hand. Detta gäller så länge det finns kort kvar i högen. Håll alltid korten hemliga för motspelarna.

Djuren måste också följa spelplanens trappor för att ta sig mellan spelplanens ringar.

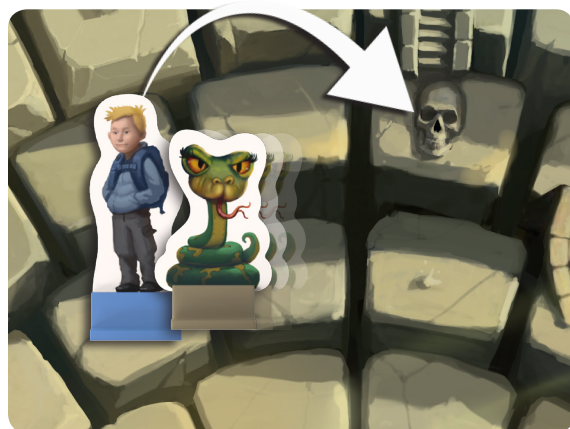
**Djuren får gå på spelplanens alla rutor utom på rutorna i den yttersta ringen.**

Djuren kan dessutom inte gå in i skattkammaren.

Djur får passera förbi rutor där det ligger en pollett eller stanna på polletten.

**Om ett djur flyttas till en ruta där det står en äventyrare blir äventyraren tagen.**

Äventyraren måste då flytta till dödsrutan i ringen *utanför* den ring som hen blev tagen i. Djurpjäsen stannar på den ruta där äventyraren blev tagen.



### Tips!

Du kan antingen använda djurkortet för att flytta bort djur så att de inte står vägen för dig, eller för att knuffa iväg dina motspelare.

Om du blir tagen av ett djur och det står ett annat djur på den dödsrutan du egentligen skulle behöva flytta till blir du utkastad ännu en nivå, d v s till dödsrutan i ringen ytterligare en nivå ut.

Djur kan inte gå förbi äventyrare.

Djur kan gå förbi andra djur.

Det kan stå flera djur och trängas på samma ruta.

Det kan stå flera äventyrare och trängas på samma ruta.

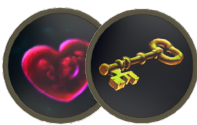
Äventyrare kan inte gå förbi ett djur, eller kliva in i samma ruta som ett djur, så länge någon har minst ett djurkort kvar på hand. Äventyraren måste stanna på en ruta framför djuret.

**När korten i högen är slut och samtliga spelare har spelat ut alla sina djurkort somnar djuren.** Djuren kan inte längre vakta skatten och äventyrare kan gå förbi djuren.

Om du flyttar din spelpjäs till en ruta där det ligger en pollett, får du ta polletten och behålla den.

**På polletten finns antingen ett hjärta eller en nyckel.**

Håll det hemligt för dina motspelare vad som finns på polletten.  
*Obs! Du kan inte ta en pollett som ligger på en ruta som det står ett djur på (om inte djuret har somnat).*



**Om du har en hjärtpollett** och blir tagen av ett djur kan du offra polletten och därmed **stå kvar på samma ruta som djuret.**

*(Gäller så länge djuren är vakna.)*

Använder du en hjärtpollett behöver du inte flytta ut din spelpjäs. Hjärtpolletten som offras läggs tillbaka i spellådan. Den får inte längre vara med i spelet. Äventyraren står kvar på samma ruta som djuret tills att det är din tur nästa gång.

Äventyrare med hjärtpollett (eller utan) kan inte flytta till en ruta där det står ett djur. Hjärtpolletten kan bara användas om ett djur flyttas till rutan som äventyraren står på.

**För att kunna komma in i skattkammaren måste du ha minst en nyckelpollett med dig.**

En äventyrare som går in i skattkammaren utan att ha en nyckelpollett måste flytta ut till rutan utanför skattkamardörren och leta upp en nyckel när hen har turen nästa gång.



**Om din äventyrare hamnar på en ruta där en av motspelarna står, får du ta en pollett av motspelaren (om hen har några).** Om motspelaren har flera polletter väljer du en av dem. Titta inte på polletternas framsida innan du väljer.



Om du hamnar på en ruta där det står flera motspelare får du ta en pollett av varje spelare.

**Om det står en motspelare på en dödsruta** och du hamnar på denna på grund av en djurattack får du **inte** ta en pollett från spelaren som står där.

## VEM VINNER?

Den som först tar sig in i skattkammaren i mitten på spelplanen vinner rubinen och tar hem spelet!



### **TACK!**

*Du har just köpt ett spel från ALF som är en del av Wonderful Times Group AB. ALF startades 1990 med affärsidén att ta fram sällskapsspel som är så roliga att när man spelat dem, vill man spela dem om och om igen! Hoppas det kommer att gälla dig också!*

*I vårt sortiment av ca 30 spel finns idag roliga partyspel, riktigt underhållande familjespel och världens kanske bästa barnspel. Våra spel hittar du nästan överallt där sällskapsspel säljes.*

*Om du har frågor eller synpunkter beträffande våra spel är du hjärtligt välkommen att kontakta vår kundtjänst.  
Du når oss via telefon 036 690 00 eller via e-post [info@wonderfultimes.se](mailto:info@wonderfultimes.se)*

*Vårt kontor finns på Järnvägsgatan 18 i Huskvarna.  
Om du någon gång har vägarna förbi, titta gärna in och säg hej!*

### **Ha koll på nyheter och tävlingar, besök oss online!**

*Hemsida: [www.alfspel.se](http://www.alfspel.se)*

*Instagram: [alfspel](https://www.instagram.com/alfspel)*

*Facebook: [www.facebook.com/wonderfultimes](https://www.facebook.com/wonderfultimes)*

**Spelidé:** Daniel Hallbygård

**Illustrationer:** Jesper Willumsen

**Grafisk form:** Henrik Tistling

© 2020 Wonderful Times Toys & Games AB