

**MB**  
SPIELE

# GEHEIMNIS IM Dschungel

2-4 Spieler



# Inhalt

1 Brücke (mit 2 Spannseilen, 13 Planken und 7 Geländerteilen),  
1 Götzen-Fels (mit 2 Händen und 1 Plattform), 1 Kletter-Felswand,  
1 Spielbrett (mit 8 Plastik-Steinwänden und 4 Seitenteilen aus Karton),  
4 Entdecker-Figuren, 4 Kanus, 15 Juwelen mit Säckchen zum  
Aufbewahren, 2 Würfel und 1 Bogen Aufkleber.

## Zusammenbau

Das Spiel besteht aus 3 Hauptteilen: den Felswänden, dem Spielbrett  
und der Brücke. Folge der untenstehenden Anleitung Schritt für Schritt.

### 1. Zusammenbau der Felswände

**GÖTZEN-FELS:** Drücke die Plattform auf den Stift auf der Oberseite  
des Felsens mit dem Götzen. Siehe Figur 1A. Dann die Hände im  
entsprechenden Winkel an die Figur des Götzen setzen und andrücken,  
bis sie einschnappen. Siehe Figur 1B. Die Hände liegen locker auf der  
Plattform auf.

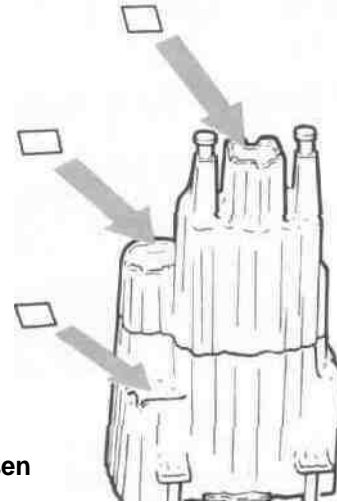
FIGUR 1A Götzen-Fels



FIGUR 1B



**KLETTERFELSEN!** Bringe die drei Stufen-Aufkleber an, wie in Figur  
IC gezeigt.



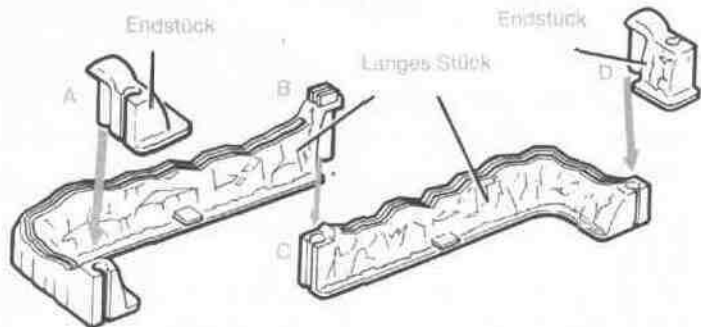
FIGUR -IC  
Kletterfelsen

### 2. Zusammenbau des Spielbretts

**FELSTEILE!** Jedes Teil hat einen Buchstaben eingraviert. Sortiere die  
Teile in zwei Folgen von je vier Teilen (A, B, C und D) und verbinde  
die richtigen Teile entsprechend Figur 2 A. Die gleiche Reihenfolge gilt  
für die zweite Wand.

**WICHTIG:** Die Einstecköffnungen der Endstücke (A&D) **müssen** nach  
außen zeigen!

FIGUR 2A

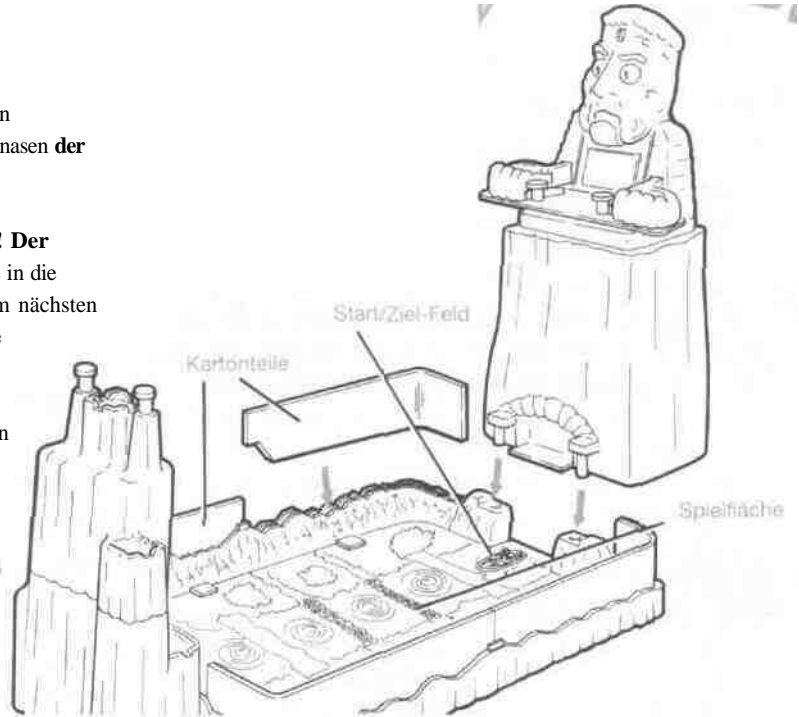


**SPIELFLÄCHE;** Die Spielfläche wird innerhalb der beiden Steinwände angebracht, indem die Kanten unter die Haltenasen der Steinwände geschoben werden. Siehe Figur 2B.

**ANBRINGEN DER FELSEN AN DEN STEINWÄNDEN! Der Götzen-Felsen** wird angebracht, indem man die beiden Stifte in die Öffnungen der Steinwand schiebt, die dem Start/Ziel-Feld am nächsten liegt. Der Kletterfelsen wird auf der gegenüberliegenden Seite angebracht. Siehe Figur 2B.

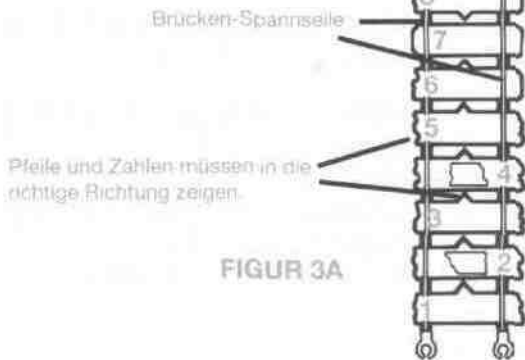
**SEITENTEILE AUS KARTON:** Die vier Kartonteile werden in die Steinwände geschoben, wie in Figur 2B gezeigt.

FIGUR 2B



### 3. Zusammenbau der Brücke

**BRÜCKE;** Entferne alle 13 Teile aus dem Plastikrahmen. Gibt es dabei Schwierigkeiten, benutze eine Sicherheitsschere. Jede Planke hat eine Nummer auf ihrer Unterseite. Lege die Planken mit der Zahl nach oben in eine Reihe von 1 - 13, so daß die Zahlen in genau der Position sind, die in Figur 3A gezeigt wird. Dann drückst Du die Spannseile in die Schlitz jeder Planke.

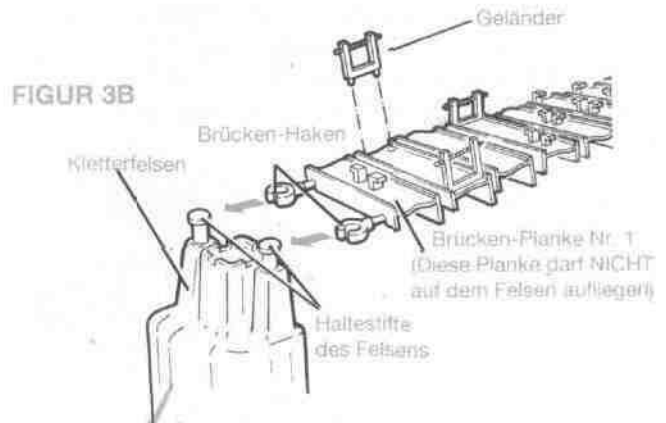


FIGUR 3A

**ANBRINGEN DER GELÄNDER AUF DER BRÜCKE;** Die sieben Geländer werden in die Öffnungen in den Planken eingesetzt, nachdem Du die Brücke umgedreht hast. Siehe Figur 3B.

**ANBRINGEN DER BRÜCKE AN DEN FELSEN:** Die zusammengesetzte Brücke wird in die Haltestifte der Felsen eingehakt, wie in Figur 3B gezeigt.

**WICHTIG: Planke Nr. 1 der Brücke gehört auf die Seite des Kletterfelsens und Planke Nr. 13 auf die Seite des Götzen-Felsens.**



FIGUR 3B

## Bereit zum Start!

Je sechs Juwelen werden in beide Hände des Götzen gelegt. Die übrigen Juwelen werden wieder in das Aufbewahrungssäckchen gesteckt. Jeder Spieler wählt eine Entdecker-Figur und ein Kanu der gleichen Farbe. Die Entdecker in ihren Kanus werden auf das Start/Ziel Feld gesetzt. Alle übriggebliebenen Entdecker und Kanus werden aus dem Spiel genommen.

## Ziel des Spiels

Wer als erster Spieler zwei Juwelen gesammelt hat und mit ihnen das Zielfeld erreicht, gewinnt das Spiel.

Zum Anfang paddelst Du den Fluß hinunter, ziehst das Kanu auf den Strand, kletterst den Felsen hoch und überquerst die Brücke, um dem Götzen ein Juwel wegzunehmen. Dann steckst Du das Juwel in Deinen Rucksack und bringst es zurück zu Deinem Kanu! Siehe den Wegeplan in Figur 4. Dann eilst Du zurück zum Götzen für Dein zweites Juwel.

Vielleicht kannst Du nicht nur dem Götzen ein Juwel wegnehmen, sondern auch einem anderen Spieler, oder es kann auch sein, daß Du ein heruntergefallenes Juwel findest!

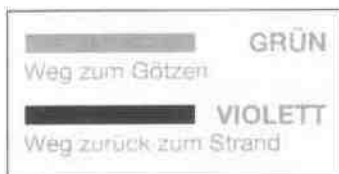
## Ablauf des Spiels

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

## 1. Die Fahrt beginnt den Fluß hinab

Wenn Du an der Reihe bist, würfelst Du mit beiden Würfeln. Deinen Entdecker bewegst Du entsprechend der Zahl auf dem Zahlenwürfel. Der Bilder-Würfel stellt Dir verschiedene Aufgaben, die Dich aber erst dann betreffen, wenn einer oder mehrere Spieler die Brücke erreicht haben. Vorerst brauchst Du diesen Würfel noch nicht zu beachten.

FIGUR 4 Wegeplan



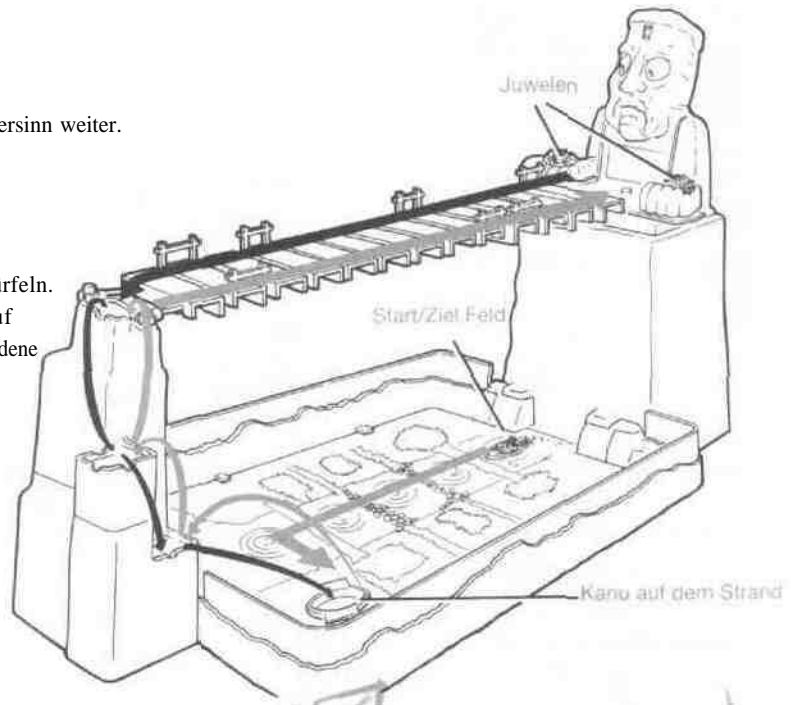
## 2. Klettere den Felsen hoch

Wenn Du Dein Kanu auf den Strand gezogen hast, kletterst Du den Felsen hoch. Du benutzt die drei Felder, um den Felsen hinauf oder hinab zu klettern. Die Spieler können NICHT zu mehreren auf einem Feld des Kletterfelsens stehen. Wenn Dein Spielzug auf einem bereits besetzten Feld enden würde, mußt Du bis zum nächsten freien Feld weitergehen.

## 3. Überquere die Brücke

Folge dem Weg auf die Brücke. Es gibt 13 Brückenfelder. Einige sind sicher - einige sind gefährlich! Auf den meisten Brückenfeldern können sich bis zu drei Entdecker gleichzeitig aufhalten, diejenigen mit den großen gezackten Löchern bieten aber nur zwei Entdeckern gleichzeitig Platz. Wenn Dein Spielzug auf einem bereits vollständig besetzten Feld enden würde, mußt Du bis zum nächsten freien Feld weitergehen.

**HINWEIS;** Wenn Du die Entdecker auf die Brücke setzt, darfst Du NICHT zu fest auf die Brücken-Planken drücken.

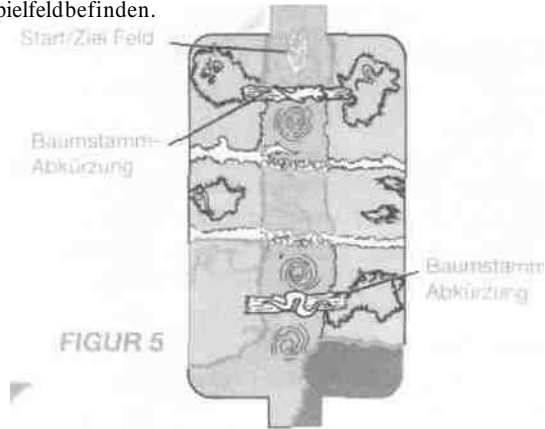


## Spielzüge

Du kannst Dich in jeweils eine Richtung bewegen, wenn Du an der Reihe bist und Dich von Feld zu Feld den Weg entlang bewegen. Jedes Feld entspricht einem Punkt des Zahlenwürfels.

## Spielfelder

Zwei oder mehr Spieler können sich gleichzeitig auf dem selben Spielfeld befinden.



**FLUSS-FELDER:** Nur Entdecker in Kanus können sich von Fluß-Feld zu Fluß-Feld bewegen. Entdecker können NICHT zu Fuß auf diese fünf Felder gehen. Wann immer Du mit weniger als zwei Juwelen auf das Start/Ziel Feld kommst, mußt Du warten, bis Du das nächste Mal an der Reihe bist: es ist eine Sackgasse!

**STRAND-FELD:** Dies ist das einzige Feld entlang des Flusses, an dem die Entdecker mit ihren Kanus an-oder ablegen können. Von hier aus können sie auch zu Fuß auf ein Feld des Kletterfelsens oder des Dschungels gehen. Wenn Du in Dein Kanu einsteigst oder mit ihm anlegst, zählt das Strandfeld nur einmal.

**DSCHUNDEL-FELDER:** Entdecker zu Fuß können sich von Dschungel-Feld zu Dschungel-Feld bewegen. (Normalerweise wirst Du Dich auf einem dieser sechs Felder befinden, weil Du entweder von der Brücke gefallen bist oder einem heruntergefallenen Juwel nachjagst.)

**BAUMSTÄMME;** Einige Dschungel-Felder sind durch Baumstämme miteinander verbunden. Du kannst sie benutzen, um den Fluß zu überqueren. Ein Baumstamm zählt NICHT als ein Feld.

## Wie man einen Entdecker auf die Brücke stellt

Wenn Du Deinen eigenen Entdecker oder einen der anderen Mitspieler auf die Brücke stellst, muß seine Basis flach auf der Brückenplanke aufliegen. Der Entdecker muß immer in Richtung auf einen der Felsen sehen. Der Entdecker darf NICHT über die Kante hängen oder in eins der großen Löcher gesteckt werden, durch die er fallen würde! Einige Felder haben Haltenasen. Sei vorsichtig, wenn Du einen Entdecker auf eine Nase setzt oder ihn wieder abnimmst. Siehe Figur 6.

FIGUR 6 Die richtigen Positionen eines Entdeckers



über eine Haltenase schieben



über 2 Haltenasen schieben



unter eine Haltenase schieben



an die Wölbung schieben

## Würfle mit dem Bilder-Würfel: Götze und Entdecker

Sobald ein oder mehrere Spieler die Brücke betreten, müssen die Spieler tun, was ihnen der Bilder-Würfel zeigt, wenn sie an der Reihe sind.



**GÖTZE:** Drück den Kopf des Götzen soweit wie möglich herunter und laß ihn dann los. Der Götze wird jetzt die Brücke in Schwingungen versetzen! Entdecker können jetzt von der Brücke fallen, oder auf sie fallen - oder von ihr herunterhängen! Wenn Dein Entdecker umfällt oder herunterhängt, während ein anderer Spieler an der Reihe ist, kannst Du ihn NICHT berühren, bis Du an der Reihe bist! Sind keine Entdecker auf der Brücke, brauchst Du nicht auf diesen Würfel zu achten.

**WICHTIG:** Wenn Du den Götzen würfelst, mußt Du immer zuerst den Kopf des Götzen drücken, bevor Du irgend etwas anderes tust.

FIGUR 7



**ENTDECKER:** Wenn Du willst, kannst Du den Entdecker eines anderen Spielers auf eine andere Stelle des selben Brücken-Feldes setzen. ( Vielleicht möchtest Du ihn auf eine gefährlichere Stelle setzen - aber nicht in ein großes Loch!) Du kannst den Entdecker eines anderen Spielers bevor oder nachdem Du Deinen eigenen bewegt hast versetzen. Sind keine Entdecker auf der Brücke, brauchst Du nicht auf diesen Würfel zu achten.

FIGUR 8

Du willst die Figur eines anderen Spielers näher an die Kante der Planke setzen.



## 4. Schnapp Dir ein Juwel

Wenn Du auf die Plattform des Idols kommst, legst Du ein Juwel in den Rucksack Deines Entdeckers. Er muß dann hier stehen bleiben, bis Du das nächste Mal an der Reihe bist. Du mußt NICHT die genaue Augenzahl würfeln, um auf dieses Feld zu kommen.

Nur zwei Spieler können sich zur gleichen Zeit auf dem Feld der Plattform des Götzen aufhalten. Wenn Du auf dieses Feld gehen willst, aber es befinden sich schon zwei andere Spieler darauf, mußt Du auf dem 13. Brücken-Feld warten, bis einer der Entdecker die Plattform verläßt. Dann **kannst Du in der** folgenden Runde auf die Plattform gehen.

## 5. Bring Dich mit Deinem Schatz in Sicherheit

Wenn Du Dein erstes Juwel eingesammelt hast, gehst Du wieder über die Brücke, kehrst zum Strand-Feld zurück und legst das Juwel auf den Boden Deines Kanus. Dein Entdecker muß dort bis zur folgenden Runde abwarten. Dann kannst Du wieder versuchen, ein zweites Juwel zu schnappen.

## Bilder-Würfel zeigt: Juwel

Sobald ein oder mehrere Spieler ein Juwel haben, müssen die Spieler tun, was der Bilder-Würfel ihnen sagt, wenn sie in ihrem Spielzug das Juwel würfeln:



**JUWEL:** Wenn Du nicht gerade ein Juwel bei Dir hast, versuche eins aus dem Rucksack eines anderen Spielers zu klauen! Das kannst Du entweder machen, wenn Du zu Fuß unterwegs bist, oder mit dem Kanu. Aber Du mußt kein Juwel klauen, wenn Du nicht willst. Wenn kein Entdecker ein Juwel hat, brauchst Du nicht auf diesen Würfel zu achten.

**WICHTIG; Du kannst KEIN Juwel stehlen, das auf dem Boden im Kanu eines Spielers liegt.**

**Du kannst ein Juwel stehlen bevor oder nachdem Du Deinen Entdecker bewegst.** So wird's gemacht:

**\*Klauen und Weitergehen:** Wenn Du Dich schon mit jemandem, der ein Juwel hat, auf einem Spielfeld befindest, nimm es Dir und steck es in Deinen Rucksack. Dann gehst Du mit Deinem Entdecker weiter.

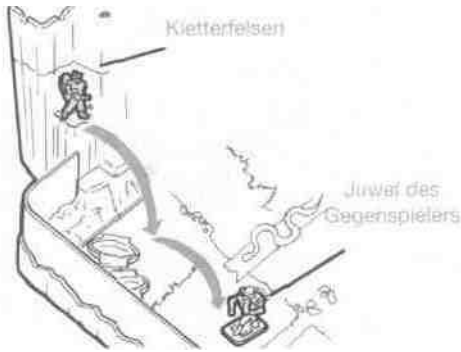
FIGUR 9

Du bist der Große Entdecker. Du hast eine 2 und ein Juwel gewürfelt. Klau Deinem Gegenspieler sein Juwel, dreh Dich um und bewege Dich zwei Felder in Richtung auf Dein Kanu!



\* **Gehen und Klauen:** Du landest mit der genauen Augenzahl auf einem Feld mit einem anderen Spieler, der ein Juwel hat und kauft es!

**FIGUR 10**  
Du bist der Grüne Entdecker. Du hast eine 2 und ein Juwel gewürfelt. Bewege Dich zwei Felder vor und klauf Deinem Gegenspieler sein Juwel.



## Umgefallene Entdecker

Wenn Du an der Reihe bist, kannst Du Deinen Entdecker wieder auf die Füße stellen, nachdem Du gewürfelt hast. (Beachte: Falls Du den Götzen würfelst, mußt Du zuerst seinen Kopf drücken.)

So entscheidest Du auf welchem Feld der Entdecker stehen soll, bevor Du Deinen Spielzug beendest:

- Stell ihn auf das Feld, auf dem sein Kopf lag.
- Wenn sein Kopf zwischen zwei Brücken- oder zwei Land-Feldern lag, kannst Du ihn auf eins von beiden stellen.
- Wenn sein Kopf auf einem Fluß-Feld lag, stell ihn auf das Land-Feld (Dschungel oder Strand) das am dichtesten daneben liegt. Ein Entdecker kann NICHT auf einem Flußfeld ohne seinem Kanu stehen!
- Wenn er von der Brücke hing, stell in auf das Brücken-Feld, von dem er herunterhing.

## Heruntergefallene Juwelen

Wenn die Brücke schaukelt, können Juwelen auf sie fallen **oder von ihr** herunter fallen.

Nachdem Du gewürfelt hast, wenn Du an der Reihe bist, kannst Du ein heruntergefallenes Juwel ausholen, vorausgesetzt (1) Dein Rucksack ist leer und (2) Du befindest Dich entweder auf dem gleichen Feld wie das heruntergefallene Juwel oder Du kannst mit Deiner gewürfelten Augenzahl dieses Feld erreichen. (Du mußt nicht mit der genauen Augenzahl auf diese Feld kommen).

- Bist Du auf diesem Feld, steckst Du das Juwel in Deinen Rucksack und wartest auf die nächste Spielrunde.
  - Ist ein Juwel auf ein Fluß-Feld gefallen, muß es sofort dem Götzen zurückgegeben werden!
  - Ist ein Juwel auf ein Brücken-, Dschungel- oder Strand-Feld gefallen, kann Dein Entdecker dorthin gehen um das Juwel einzusammeln.
  - Ist ein Juwel zwischen zwei Brücken-Felder oder zwei Land-Felder (Dschungel oder Strand) gefallen, kann Dein Entdecker **es von dort** einsammeln.
  - Ist ein Juwel auf einen Baumstamm gefallen, kannst Du ihn überqueren, um **es** einzusammeln!
- SPASS-BONUS: Fällt ein **Juwel in** das **Kanu Deines** Entdeckers, kannst Du es behalten!

## 6. Schnapp Dir Dein zweites Juwel

Wenn Du Dein zweites Juwel bekommst, steck es in den Rucksack. (Das zweite Juwel kommt immer in den Rucksack!) Ist Dein Entdecker zu Fuß unterwegs, kehre zu Deinem Kanu am Strand zurück und warte dort bis zur nächsten Runde.

Wenn Du Dein zweites Juwel stiehlst, während Du im **Kanu** bist, folge den Regeln zum Klauen von Juwelen auf den Seiten 5 & 6. Du brauchst NICHT zum Strand-Feld zurückzukehren - Du kannst gleich zum Ziel-Feld gehen.

Hat Dein Entdecker beide Juwelen (eins im Kanu und eins im Rucksack) bewegt Du ihn über die Fluß-Felder in Richtung auf das Ziel-Feld!

Du benutzt dazu den Zahlenwürfel. (Du mußt NICHT mit der genauen Augenzahl auf das Ziel-Feld kommen.)

**WICHTIG; Juwelen auf dem Boden Deines Kanus sind in Sicherheit. Aber Vorsicht! Andere Spieler können versuchen, Dir das Juwel aus dem Rucksack zu klauen, während Du mit dem Kanu unterwegs bist!**

## Gewinner des Spiels

Wer als erster Spieler mit zwei Juwelen auf das Ziel-Feld kommt, gewinnt das Spiel!

**MB**  
SPIELE

© 1993 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.  
Vertrieb in Deutschland durch den MB Geschäftsbereich der  
Hasbro Deutschland GmbH, Lange Wende 2, 59499 Soltau.  
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH,  
Gardopasse 92-94, A-1160 Wien.  
Vertrieb in der Schweiz durch MB (Schweiz) AG,  
Alle Zwinglerstrasse 2, CH-8963 Mutschellen.  
14169D