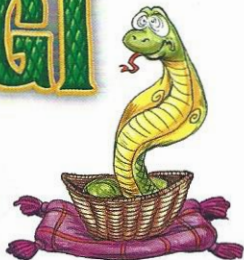


PUNGI

Spelregels



Fluitkaart



Slangkaarten



Achterkant

Dierkaarten

Spelmateriaal

- 1 fluitkaart
- 37 slangkaarten
(31 slangen en
6 slangenbezweerders)
- 60 dierkaarten



Voorkant

Achterkant

Kort speloverzicht

Gebruik je dierkaarten om de meest waardevolle slangen te vangen zonder daarbij teveel kwaadaardige mee te nemen. Wellicht loont het om met een ander samen op slangenjacht te gaan? Slangenbezweerders kunnen helpen om minpunten in pluspunten om te zetten. Heeft een speler echter geen minpunten, dan verandert een slangenbezweerder pluspunten juist in minpunten! De speler die aan het einde de meeste punten heeft, wint het spel.

Vorbereiding

Leg de **fluitkaart** zo op tafel dat er in de richting van de pijl voldoende ruimte voor meer kaarten is.

Schud alle **slangkaarten** en leg deze als gedekte stapel aan de kant van de fluitkaart waar de pijl niet naar wijst.

Schud alle **dierkaarten**. Zorg ervoor dat van alle kaarten de kant zonder cijfer naar boven wijst. Iedere speler krijgt 5 kaarten. Hij moet ze zo in zijn hand houden dat alle spelers goed kunnen zien welke dieren hij in zijn hand heeft.

De resterende dierkaarten vormen een gedekte stapel.

Spelverloop

Bepaal door loting een startspeler.

Elke ronde bestaat uit 3 fasen:

1. Slangkaarten neerleggen
2. Handkaart spelen
3. Een slangkaart ontvangen



Startopstelling bij 4 spelers

1. Slangkaarten neerleggen

De startspeler trekt zoveel kaarten van de stapel slangkaarten als het aantal deelnemende spelers en legt deze in de richting van de pijl één voor één open naast de fluitkaart. Hij legt de eerste kaart die hij trekt direct naast de fluitkaart, de tweede direct naast de eerste kaart, enzovoort.

Liggen er 4 of meer gelijke kaarten naast de fluitkaart, schud dan alle neergelegde kaarten door de gedekte stapel en leg opnieuw kaarten naast de fluitkaart.

2. Handkaart spelen

De spelers gebruiken hun dierenkaarten om slangen te lokken. Dat gaat als volgt in zijn werk: de startspeler kiest één van zijn handkaarten en legt deze gedekt (het cijfer op de kaart is niet zichtbaar) voor zich op tafel. De achterkant (met de afbeelding van het dier) moet voor alle spelers goed te zien zijn. De andere spelers doen met de klok mee hetzelfde. Bepaal nu of er een dier is waarvan als enige de meeste kaarten zijn gespeeld.

JA? Dan heeft deze diersoort voorrang.

NEE? Dan zijn alle dieren gelijkwaardig.

Voorbeelden:

- 1) Er zijn 3 muis- en 2 slakkaarten gespeeld. Muiskaarten komen **als enige** het meeste voor en hebben voorrang.
- 2) Er zijn 2 hagedis-, 2 libelle- en 1 sprinkhaankaart gespeeld. Geen van de diersoorten komt **als enige** het meeste voor. Daardoor heeft geen van hen voorrang.

Tip: de kaarten die de vorige spelers voor zich hebben liggen, geven informatie over de diersoort die ze hebben gespeeld. De speler die aan de beurt is kan kiezen om ook een al gespeeld dier te spelen of juist een ander, afhankelijk van of hij wil dat zijn kaart al dan niet voorrang krijgt. Zo heeft hij invloed op welke slangkaart hij krijgt.

3. Een slangkaart ontvangen

Heeft een diersoort voorrang, dan draaien alle spelers die een dierkaart van deze soort hebben gespeeld als eerste hun kaarten om. De speler die het hoogste cijfer heeft gespeeld, moet de eerste (direct naast de pijlpunt) kaart nemen. Hij legt deze open voor zich neer. Hij legt zijn gespeelde dierkaart naast de gedekte stapel. Hier ontstaat zo een open aflegstapel. De speler die het op één na hoogste cijfer van de betreffende diersoort heeft gespeeld, moet de kaart nemen die nu het dichtst bij de pijlpunt ligt. Ook hij legt zijn gespeelde dierkaart op de aflegstapel.

Zo gaat het door totdat alle van deze diersoort gespeelde kaarten zijn afgehandeld. Nu draaien alle andere spelers hun dierkaarten om. De speler die het hoogste cijfer heeft gespeeld, krijgt de kaart die nu het dichtst bij de pijlpunt ligt, enzovoort, totdat iedere speler een slangkaart heeft ontvangen en voor zich heeft neergelegd (en zijn dierkaart heeft afgelegd). Bij gelijke cijfers geldt de als eerste gespeelde kaart als hoger.

Heeft geen van de gespeelde diersoorten voorrang, dan draaien alle spelers tegelijk hun kaarten om. De speler die het hoogste cijfer heeft gespeeld, moet de eerste slangkaart (direct naast de pijlpunt) nemen, de speler die het op één na hoogste cijfer heeft gespeeld, krijgt de tweede slangkaart, enzovoort. De ronde is afgelopen zodra iedere speler een slangkaart heeft ontvangen.

Aan het einde van een ronde wordt de linkerbuurman van de huidige startspeler de nieuwe startspeler. Willen de spelers een chaotischer spel, dan kunnen ze afspreken dat de huidige startspeler bepaalt wie in de volgende ronde de nieuwe startspeler wordt.

Nieuwe ronde

De nieuwe startspeler trekt nu een kaart van de stapel dierkaarten, zodat hij weer 5 kaarten in zijn hand heeft. De andere spelers doen met de klok mee hetzelfde. Nu begint een nieuwe ronde bij fase 1. Zo gaat het spel zoals beschreven verder.

Einde van het spel

Zijn er aan het begin van een ronde niet voldoende kaarten in de stapel slangkaarten om naast de fluitkaart te leggen, dan is het spel direct afgelopen.

Puntentelling:

Iedere speler kijkt eerst of hij slangenbezweerders heeft. Iedere slangenbezweerder draait het voorteken van 1 slangkaart om. Heeft een speler bijvoorbeeld een slang met 4 minpunten, dan verandert deze met een slangenbezweerder in een slang met 4 pluspunten. **Maar let op!** Heeft een speler geen slang met minpunten, maar wel een slangenbezweerder, dan moet hij van de pluspunten van 1 van zijn slangen minpunten maken! Hij mag zelf beslissen welke slang dat is. Iedere speler telt nu al zijn pluspunten bij elkaar op en trekt al zijn minpunten van het totaal af. De speler met de meeste punten wint het spel!

Voorbeeld: Bert heeft 2 slangenbezweerders, een slang met -3 punten, één met +2 punten, één met +3 punten en één met +4 punten. Hij kan met één van zijn slangenbezweerders de 3 minpunten in 3 pluspunten omzetten. Helaas heeft hij verder geen slangen met minpunten meer. Daarom moet hij met zijn tweede slangenbezweerder van de pluspunten van één van zijn slangen minpunten maken. Hij kiest voor de slang met de minste pluspunten (+2 wordt -2). In totaal heeft Bert $3-2+3+4=8$ punten.

Tip: speel zoveel spellen als er spelers meedoen. De speler die daarna de meeste punten heeft wint.