

ICH BIN EIN STAR

HOLT MICH HIER RAUS!

WER WIRD
DSCHUNGELKÖNIG?

Spieler: 2-6 Inhalt: 55 Karten
Alter: ab 8 Jahren 1 Glocke
Dauer: ca. 15 Minuten 1 Würfel
 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung:

Die Glocke wird mitten auf den Tisch gestellt.
Ein Spieler ist der Kartengeber. Die Karten werden gemischt und reihum einzeln an die Mitspieler verteilt. Dabei müssen nicht alle Spieler nach dem Verteilen die gleiche Anzahl Karten in ihrem Besitz haben. Jeder Spieler legt seinen Kartens Stapel verdeckt vor sich auf den Tisch. Der Würfel wird erst am Spielende benötigt.

1

Spielablauf:

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt das Spiel. Reihum decken die Spieler jeweils die oberste Karte ihres Kartens Stapels auf. Mit dieser Karte bildet jeder Spieler seinen offenen Ablage- stapel. Jede weitere Karte legt jeder Spieler auf seinen offenen Ablagestapel. Wichtig: Die Karten werden immer von sich weg aufgedeckt. So hat man beim Aufdecken keinen Vorteil.

Sobald beim Aufdecken die gleichen Insekten zweimal auf den offenen Ablagestapeln liegen wird so schnell wie möglich versucht zu klingeln.



Jede Karte zeigt eine Spinne und eine Heuschrecke.

Wer zuerst klingelt erhält von seinen Mitspielern die offenen Ablagestapel. Die Karten legt er verdeckt unter seinen Kartens Stapel. Sein offen liegender Ablagestapel bleibt liegen. Danach beginnt der Spieler zur Linken mit der nächsten Runde, indem er die erste Karte aufdeckt und seinen neuen offenen Ablagestapel beginnt.

2

Der Stern:

Auf einigen Karten ist einer der begehrten Sterne abgebildet. Dieser Stern ist ein Joker und ersetzt eine Insektenart.



Der Stern ersetzt in diesem Fall die Heuschrecke.

Sobald ein Spieler keine verdeckte Karte mehr zur Verfügung hat, scheidet er aus. Sein offener Ablagestapel bleibt liegen, bis er von einem Mitspieler gewonnen wird.

Falsch geklingelt?

Klingelt ein Spieler, obwohl keine zwei Karten mit den gleichen Insekten offen ausliegen und auch kein Stern das fehlende Insekt ersetzt, hat er einen Fehler gemacht. Als Strafe muss er jedem seiner Mitspieler eine Karte von seinem verdeckten Kartens Stapel abgeben.









3

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle Karten gewonnen hat. Dieser Spieler ist der Gewinner und Dschungelkönig.

Die Verlierer des Spiels würfeln nun ihre "Strafe" aus. Nachstehend einige Vorschläge. Sie können, je nach Spielrunde und Alter, natürlich geändert werden.

-  Der Spieler macht mit verbundenen Augen einen Dschungel-Geschmackstest mit z.B. Mehl, Zahncreme oder einem Suppenwürfel.
-  Der Spieler ruft aus dem geöffneten Fenster: "Ich bin ein Star. Holt mich hier raus!"
-  Der Spieler wird nach "Dschungelart" geschminkt.
-  Der Spieler bekommt von seinen Mitspielern einen Dschungel-Drink gemixt und trinkt diesen.
-  Der Dschungelkönig wünscht sich ein Lied und der Spieler gurgelt die Melodie.
-  Der Spieler tanzt zur Freude des Dschungelkönigs dessen Namen.

Viel Spaß!



Autor und Grafik: Peter Schurzmann
© 2013 M.I.C. Günther GmbH & Co. KG
Marken. Ideen. Concepte.
Gewerbegebiet Im Ochsenstall 20
D-76689 Karlsdorf - Neuthard
www.micproduktidee.com

© RTL 2013, vermarktet durch RTL Interactive GmbH

Bitte aufbewahren!

4