



coöperatief avonturenspel

1 tot 12 spelers • vanaf 8 jaar • speelduur circa 30 minuten

## Spelidee

Er zijn problemen in de jungle! Er is een tempel beroofd, er zijn zeldzame dieren gevangen genomen en er zijn kinderen verdwenen. De spelers vormen een expeditie en trekken het oerwoud in. Ze worden de ogen en oren van de jungle. Samen zorgen ze ervoor dat de verdwenen schatten teruggebracht worden naar de tempel, de zeldzame dieren vrijgelaten worden in het diepe oerwoud en de kinderen hun dorp terugvinden. Onderweg komen de verkenners allerlei hindernissen tegen. Gelukkig bezitten ze diverse nuttige eigenschappen en hulpmiddelen; als ze deze goed weten te gebruiken, kunnen ze de hindernissen overwinnen. Als de schatten, dieren en kinderen naar hun plek gebracht zijn, keren de verkenners terug naar hun basiskamp in de jungle. Goede samenwerking is noodzakelijk om de expeditie te laten slagen!

## Inhoud

Spelbord, spelregels, 30 rode kaarten met hindernissen, 21 groene kaarten met uitrustingsstukken, 8 bruine kaarten met schatten, dieren, kinderen en verkenners, 5 reservekaarten.

## Vorbereiding

- Leg het spelbord neer.
- Schud alle kaarten (behalve de reservekaarten) door elkaar en leg deze, met de witte kant boven, op de blauwe en groene vakjes. De witte vakjes blijven leeg. Zorg dat de nummers van de vakjes goed zichtbaar blijven.
- Bepaal samen wie er mag beginnen.

## Het begin van het spel: kaarten omdraaien

1. De spelers mogen om beurten één actie uitvoeren: een dichte kaart open draaien, een bruine kaart verschuiven of een groene kaart spelen. In het begin van het spel is het alleen mogelijk een kaart om te draaien.
2. Kies één van de dichte kaarten en draai deze open, zodat iedereen de kaart goed kan zien.
3. Als er een **rode kaart** is omgedraaid, wordt deze open neergelegd op een vakje met het nummer dat op de kaart staat. Er zijn steeds twee vakjes met dit nummer. Je mag samen kiezen op welk van de twee vakjes de kaart gelegd wordt, tenzij één van de twee al bezet is door een rood kaartje. Als er een dichte kaart ligt, komt de rode kaart daar bovenop te liggen.
4. Een speler die een **groene kaart** omdraait, legt deze voor zich neer. In één van de volgende beurten kan deze gebruikt worden om een hindernis te verkennen of te overwinnen.
5. Als er een **bruine kaart** wordt omgedraaid, blijft deze open liggen op het vakje waar hij is omgedraaid.
6. Een dichte kaart, waar een hindernis (rode kaart) bovenop ligt, kan niet worden omgedraaid. Eerst moet de hindernis overwonnen worden!

## De groene kaarten: verkennen en overwinnen van hindernissen

7. Als je een groene kaart hebt met een verrekijker, kun je je beurt gebruiken om het oerwoud te verkennen. Als je deze kaart inlevert (leg hem in de doos) mag je namelijk één kaart naar keuze bekijken. Pak de kaart op en vertel de andere spelers wat het is. Leg hem daarna ondersteboven terug op dezelfde plek. Help elkaar onthouden wat het is! Ook kaarten waar een hindernis op ligt mag je op deze manier bekijken.
8. Heb je een groene kaart met een nummer, dan kun je jouw

beurt misschien gebruiken om een hindernis te overwinnen. Elke opengedraaide rode kaart stelt een hindernis voor. Aan het eind van de spelregels kun je lezen welke gevaren en obstakels er op die plek zijn. Daar zie je ook wat voor eigenschap of hulpmiddel je tot je beschikking hebt. Probeer zelf te bedenken hoe je hiermee één van de hindernissen zou kunnen overwinnen. Gebruik je fantasie!

9. Als je wilt proberen om een hindernis te overwinnen, dan vertel je de andere spelers hoe je je groene kaart hiervoor gaat gebruiken. De andere spelers bedenken of dit kan en of ze het goed vinden om de eigenschap of het hulpmiddel op deze manier te gebruiken. Als iedereen het ermee eens is, dan wordt de hindernis overwonnen: de rode kaart en de groene kaart worden samen in de doos gelegd. Zijn er bezwaren, dan blijft de hindernis liggen. Iedereen helpt de speler die aan de beurt is om te bedenken wat hij of zij wél kan doen.
10. Misschien lag er onder de overwonnen hindernis een dichte kaart. Deze blijft dicht liggen. In een volgende beurt kan hij worden omgedraaid.

## Verschuiven van bruine kaarten

11. Zodra er één of meer bruine kaarten opengedraaid liggen, mag je je beurt gebruiken om deze te verschuiven. De bruine kaarten moeten naar hun eigen plek op het bord geschoven worden: de schatten naar de tempel, de dieren naar het diepe oerwoud, de kinderen naar hun dorp en -aan het einde van het spel- de verkenners naar het basiskamp. De kaarten kunnen alleen verschoven worden via de verbindinglijnen tussen de vakjes. De witte vakjes zijn allebei te bereiken vanaf het laatste blauwe of groene vakje.
12. Je mag de bruine kaarten net zoveel vakjes verschuiven als je wilt, en in elke richting. De kaarten kunnen echter alleen over lege vakjes verschoven worden. Opengedraaide rode kaarten, andere bruine kaarten én dichte kaarten vormen dus een barrière.

## Einde van het spel

13. Als het gelukt is om alle schatten, dieren en kinderen naar hun eigen plek te brengen, dan is de oerwoudexpeditie geslaagd. Gefeliciteerd!
14. Probeer nu om de twee verkenners-teams naar het basiskamp te brengen. Als dit lukt, is niet alleen het doel van de expeditie bereikt, maar zijn ook de verkenners zelf veilig uit het oerwoud teruggekomen!
15. Als het niet lukt om alle schatten, dieren en kinderen naar hun eigen plek te brengen, beslis dan samen welke het belangrijkste zijn en probeer deze te redden. Bedenk samen hoe het de volgende keer kan lukken om er meer terug te brengen.

## Spelvarianten

Om het spel spannender te maken, kunnen de volgende spelregelwijzigingen toegepast worden:

1. Omgedraaide groene kaarten blijven op het bord liggen. Deze kunnen nu dus ook in de weg liggen voor de bruine kaarten! Ook kunnen ze bedekt worden door rode kaarten; de hindernis moet dan overwonnen worden, voordat de groene kaart gespeeld kan worden.
2. De hindernissen kunnen alleen opgelost worden door middel van een groene kaart met hetzelfde nummer.

## Enkele slotopmerkingen

In dit coöperatieve spel werken de spelers samen om het doel te bereiken. Luister naar elkaar, overleg met elkaar en deel je ideeën met elkaar. Om de vele gevaren van het oerwoud te overwinnen is ieders inbreng nodig!



Toon respect voor de jungle. Probeer het gebruik van geweld te voorkomen, zodat de puurheid en schoonheid van het oerwoud behouden blijven. Word de ogen en oren van de jungle en handel met zorg en wijsheid. Betreed de jungle met stille kracht, vervul je taak geruisloos en laat het oerwoud onaangeroerd achter. Veel succes op jullie missie!

### Beschrijving van de hindernissen (rode kaarten)

1. **AARDBREUK**  
Een aardbeving heeft een brede en diepe spleet in de aarde veroorzaakt.
2. **KAPOTTE TOUWBRUG**  
De brug kan niet meer gebruikt worden omdat de touwen zijn geknapt.
3. **BEENBLESSURE**  
Een ernstige beenblessure maakt verder reizen onmogelijk.
4. **ENORME HONGER**  
Je kunt nauwelijks meer vooruitkomen vanwege tekort aan eten.
5. **VALKUIL / VALSTRIK**  
Een valkuil met scherpe houten pinnen of een strik die aan een gebogen tak vastzit.
6. **OMGEVALLEN BOMEN**  
Een paar grote omgevallen bomen blokkeren het pad.
7. **AARDVERSCHUIVING**  
Een stapel neergestorte rotsblokken blokkeert het pad.
8. **PIRANJA'S**  
In de rivier zwemmen levensgevaarlijke vissen met scherpe tanden.
9. **FORTUINJAGERS**  
Een groep hebzuchtige, gewapende en kwaadaardige schatzoekers.
10. **KROKODIL**  
Dit snelle en sterke dier kan levensgevaarlijk zijn!
11. **STROOMVERSNELLING**  
Een gedeelte van de rivier met gevaarlijke rotsen en zeer snel stromend water.
12. **OVERSTROMING**  
De rivier is overstroomd en daardoor erg diep en gevaarlijk.
13. **BOA CONSTRICTOR / ADDER**  
De Boa kan zijn grote prooien wurgen; de Adder heeft een dodelijk gif.
14. **SCHORPIOEN / ZWARTE WEDUWE**  
Deze twee dieren bezitten een dodelijk gif.
15. **UITPUTTING DOOR HITTE**  
De hitte van het oerwoud heeft je zo verzwakt dat je nauwelijks kunt lopen.

### Beschrijving van de eigenschappen en hulpmiddelen (groene kaarten)

1. **STERKE LIANEN**
2. **EEN ROL TOUW**
3. **EEN STUK GLAS**
4. **SPECIALE KRUIDEN**
5. **GEKLEURD DOEK**
6. **EEN KAPMES (MACHETE)**
7. **JE BENT ENORM STERK**
8. **WORTEL EN BOOMBAST**
9. **JE KUNT HEEL STIL SLUIPEN**
10. **JE HEBT EEN HYPNOTISERENDE BLIK**
11. **JE KUNT HEFTIGE PIJN VERDRAGEN**
12. **HOUTEN PALEN**
13. **EEN HOUTEN FLUIT**
14. **JE KUNT HEEL HARD RENNEN**
15. **GROTE BLADEREN**

*Tip van de uitgever:* Gebruik de groene reservekaarten om eigen hulpmiddelen aan het spel toe te voegen! Eventueel kun je ook een aantal hindernissen vervangen door zelfbedachte uitdagingen.

#### Colofon

© 2013 Z<sup>☀</sup>nnespel/Sunny Games.  
Dit spel is een licentie-uitgave van het spel 'Eyes of the Jungle' van de firma Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.  
Originele spelregels © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).  
Vertaling en bewerking © 2006, Steven Michiel Rijdsdijk (Z<sup>☀</sup>nnespel) en Anne Mijke van Harten (Earth Games).  
Illustratoren: Jennifer Ring en Jim Deacove (Family Pastimes).  
Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude.  
Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.

*De spellen van Family Pastimes worden in Nederland uitgegeven door:*

*Voor workshops coöperatief spel en advies over toepasbaarheid in onderwijs en opvoeding:*

Z<sup>☀</sup>nnespel / Sunny Games  
Keizerfazant 54  
1704 WL Heerhugowaard  
072-5747825 (072-kristal)  
info@zonnespel.nl  
[www.zonnespel.nl](http://www.zonnespel.nl)

Earth Games  
Burggraaf 28  
7371 CX Loenen  
055-5050152  
info@earthgames.nl  
[www.earthgames.nl](http://www.earthgames.nl)

#### Enkele andere coöperatieve spellen van Z<sup>☀</sup>nnespel

##### Prinses

*2-4 spelers, vanaf 4 jaar*  
Hoe bevrijden we de prinses die al 100 jaar in haar kasteel ligt te slapen? Met de hulpmiddelen die je onderweg vindt verzinnen de spelers samen een verhaal.

##### Max de kat

*1-8 spelers, vanaf 4 jaar*  
Vogel, Muis en Eekhoorn zijn op weg naar hun holletje, maar Max zit achter ze aan! Een spannend strategiespel voor jong en oud.

##### Waar Woon Jij?

*1-8 spelers, vanaf 4 jaar*  
We bouwen met elkaar huizen van over de hele wereld en beschermen ze tegen de natuurkrachten. De 7 speelniveaus bieden steeds een nieuwe uitdaging.

##### De Geheime Gang

*1-8 spelers, vanaf 5 jaar*  
We proberen te ontdekken welke kostbare voorwerpen er in de geheime gang verstopt zijn. Anders worden ze gestolen. Een coöperatief geheugenspel.

##### Winter

*1-12 spelers, vanaf 6 jaar*  
Het is winter. Sneeuw en ijs blokkeren de wegen. Dankzij sneeuwschuivers en strooiwagens kunnen we toch veilig thuis komen!

##### Mount Everest

*2-6 spelers, vanaf 7 jaar*  
Vorm een team van bergbeklimmers en ga samen naar de top! Een goed team kan alle hindernissen overwinnen. Een spannend strategiespel.

##### UFO

*2-4 spelers, vanaf 8 jaar*  
De spelers zijn ruimtereizigers die op Aarde zijn gestrand. Met hun buitenaardse krachten kunnen ze de gevaren overwinnen. Tijdens het spel ontstaat een bijzonder fantasieverhaal.

##### Stop de Stropers (Jouke Korf)

*2-5 spelers, vanaf 8 jaar*  
De stropers gaan op jacht naar eenden, herten en wilde zwijnen. Wij, de boswachters, laten dat natuurlijk niet gebeuren! We arresteren ze voordat ze ook maar één dier kunnen vangen. Een spannend strategiespel.

##### Antarctica (Jouke Korf)

*2-5 spelers, vanaf 10 jaar*  
De zeehonden en pinguïns die op de zuidpool leven worden bedreigd door jagers. Bovendien smelt de ijsplaat waarop ze leven. De spelers zorgen ervoor dat de dieren veilig opgroeien.

##### Archipel

*2-5 spelers, vanaf 11 jaar*  
De spelers zijn vissers in een Chinees eilandrijk. Er is genoeg vis, maar de klanten zijn kieskeurig! Vang de juiste vissen voordat het weer omslaat...

##### Kracht van 8 kaartspel

*1-42 spelers, 4 tot 12 jaar*  
Respectvol omgaan met jezelf en met elkaar. 42 kleurrijke kaarten met een positieve boodschap geven dit handen en voeten voor leerkrachten, therapeuten én ouders! De 8 verschillende spellen zorgen voor jarenlang speelplezier.

# Eyes of the Jungle



co-operative adventure game

1 to 12 players • age 8+ • duration about 30 minutes

## Game overview

Some problems have arisen in the jungle! A temple was robbed, endangered animals are caught and two children are lost. The players are scouts on a jungle expedition. They hike into the forest, becoming the eyes and ears of the jungle. Together they care for returning the lost treasures to the temple, the animals to the deep forest and the children to their village. On their way, the scouts will have to face all kinds of dangers and obstacles. Fortunately, they have several useful skills and equipments. By using these in the right way, they can solve the dangers. Once the treasures, animals and children are safe, the scouts can return to their base camp in the jungle. Good co-operation will lead to success!

## Contents

Game board, game rules, 30 red danger cards, 21 green equipment cards, 8 brown cards with treasures, animals, children and scouts, 5 blank cards.

## Preparations

- Put the game board in the middle of the playing area.
- Shuffle all the cards (except the blanks) and put them, white side up, on the blue and green square spaces. The white spaces remain empty. See to it that the numbers of the spaces are still visible.
- Decide together who may start the game.

## Playing the game: turning cards

1. On each turn, you can perform one action: turn up a card, move a brown card or play a green card. At the start, turning up a card is the only possible option.
2. Choose one of the face down cards and turn it, so that everyone can see it.
3. When a **red card** is turned up, it is placed on a space with the number that is on the card. There are always two places with this number. Together you can choose which one will get the danger, except when another danger is already there. The red card can be put on top of a face down card.
4. When you turn up a **green card**, put it in front of you. On a later turn, you can use this card to explore or solve a danger.
5. When a **brown card** is turned up, it remains on the space where it is turned up.
6. A face down card with a danger (red card) on top of it, can not be turned up. The danger must be solved first!

## The green cards: exploring and solving the dangers

7. When you have a green card with binoculars, you can use your turn to explore the jungle. When you hand in the binocular card (put it back in the box) you may peek at one card of your choice. Take the card and tell the other players what you have seen. Then put it back on the same space, still face down. Help each other in remembering what card lies there! Cards with a danger on top of it can also be explored in this way.
8. A numbered green card might be useful to solve a danger in your turn. All the turned up red cards are dangers. Read the table at the end of the rules to see what dangers and obstacles are present. In the other table you can read about the skill or equipment you have. Try to think up how you could use this to overcome one of the dangers. Use your imagination!
9. If you intend to solve one of the dangers, tell the other players how you are going to use your green card. The

other players decide if this is possible and if they think it is wise to use this skill or equipment in this manner. When everyone agrees, the danger is solved: the red card and the green card are both put into the game box. But if there are objections, the danger will remain in place. Everyone help the player in finding a different useful action this turn.

10. Sometimes, a face down card is exposed after the danger is solved. This card stays face down. In a later turn it can be turned up.

## Moving the brown cards

11. As soon as one or more brown cards are face up, you can use your turn to move a brown card. Of course you try to get them to their own place on the game board: the treasures to the temple, the animals to the deep forest, the children to their village and -finally- the scouts to base camp. The cards can only be moved over the lines that connect the spaces. Both white spaces can be reached from the last blue/green space.
12. The brown cards can be moved any number of spaces, in any direction. But, they can only be moved over empty spaces! Turned up red cards, other brown cards and face down cards count as obstacles.

## Game end

13. When all the treasures, animals and children are returned safely, the mission is successful! Congratulations!
14. Now try to bring the two scout teams to the base camp. When you succeed, not only the mission is completed, but the scouts have safely returned from the jungle as well!
15. When you don't succeed in returning all the treasures, animals and children, decide together which are the most important and try to save those. If you would play the game once more, what could you do to return all of them?

## Expansion

For an extra challenge, the following rule changes can be applied:

1. Turned up green cards remain on the board. Now they are an obstacle for moving brown cards as well! Or they can be covered by red cards. In that case, the danger must be solved before the green card can be used.
2. Problems can only be solved by a green card with the same number on it.

## Some final remarks

In this co-operative game, the players work together to complete their mission. Listen to each other, discuss and share your ideas. To conquer the many dangers of the jungle, everyone's input is needed! Show respect for the jungle. Try to avoid using violence, thus preserving the truth and beauty of the forest. Be the eyes and ears of the jungle and act with care and wisdom. Enter the jungle with quiet strength, do your work silently and then pass on leaving no trace behind. Have a good mission!

## Description of the dangers (red cards)

1. **EARTHQUAKE CREVICE**  
An earthquake has struck and left a large opening in the earth.
2. **BROKEN ROPE BRIDGE**  
The bridge made of ropes is torn and can't be used.
3. **LEG INJURY**  
A serious injury to the leg prevents further movement until attended to.
4. **EXTREME HUNGER**  
Progress is slowed down by weakness due to great hunger.



5. **PIT TRAP / SNARE TRAP**  
A covered hole with sharp wooden stakes or a snare, tied to a bent branch.
6. **FALLEN TREES**  
Some large trees have come down and block the path.
7. **ROCK SLIDE**  
A pile of rocks has tumbled down and blocks the path.
8. **PIRANHAS**  
Deadly little fish with razor sharp teeth and great appetite.
9. **FORTUNE HUNTERS**  
A band of greedy, armed and dangerous fortune seekers.
10. **ALLIGATOR**  
This deadly creature moves quickly and has great strength!
11. **RAPIDS**  
A part of the river with dangerous rocks, falls and fast moving water.
12. **FLOOD**  
The river is overflowing and has become deep and destructive.
13. **BOA CONSTRICTOR / VIPER**  
The Boa kills by coiling and squeezing; the Viper has a deadly poison.
14. **SCORPION / BLACK WIDOW**  
These two animals both have a deadly poison.
15. **HEAT EXHAUSTION**  
The jungle heat has weakened you to the point of being barely able to move.

### Description of the skills and equipments (green cards)

1. **ROPELIKE VINES**
2. **ROLL OF WIRE**
3. **PIECE OF GLASS**
4. **SPECIAL HERBS**
5. **SHEET OF BRIGHT CLOTH**
6. **JUNGLE KNIFE (MACHETE)**
7. **YOU HAVE TREMENDOUS STRENGTH**
8. **ROOTS AND BARK**
9. **YOU CAN MOVE VERY QUIETLY**
10. **YOU HAVE A POWERFUL HYPNOTIC EYE**
11. **YOU CAN ENDURE GREAT PAIN**
12. **WOODEN POLES**
13. **WOODEN FLUTE**
14. **YOU CAN RUN VERY FAST**
15. **LARGE LEAVES**

*Publisher's note:* Use the blank green cards to add your own skills and equipments to the game! It is also possible to replace some dangers with your own challenges.

### Colophon

© 2013 Z☼nnespel/Sunny Games.  
This game is a license version of the game 'Eyes of the Jungle' from Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.  
Original game rules © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).  
This version © 2006, Steven Michiel Rijdsdijk (Z☼nnespel) and Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Holland.  
Translator: Steven Michiel Rijdsdijk (Z☼nnespel).  
Illustrators: Jennifer Ring and Jim Deacove (Family Pastimes).  
Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Holland.  
Producer: Nederlandse Spellen Fabrik, Medemblik, Holland.

### Publisher:

Z☼nnespel / Sunny Games  
Keizerfazant 54  
1704 WL Heerhugowaard  
The Netherlands  
+31-72-5747825 (072-kristal)  
info@sunnygames.eu  
[www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)

'Co-operative games' is a trademark from Family Pastimes.

### Some other co-operative games by Sunny Games

#### Harvest Time

*2-8 players, age 3+*  
Our garden is filled with delicious vegetables. Through co-operation, we will surely succeed in harvesting all vegetables before autumn arrives!

block the roads. With the help of snow ploughs and gritters we can return home safely!

#### Princess

*2-4 players, age 4+*  
How can we rescue the princess who is sleeping in her castle for 100 years? The players make up a story together, using the things they find on their way.

#### Mount Everest

*2-6 players, age 7+*  
Form a team of mountaineers and climb to the summit together! A good team can overcome all kinds of troubles. An exciting strategy game.

#### Max the tomcat

*1-8 players, age 4+*  
Bird, Mouse and Chipmunk are trying to reach their homes, but Max is coming after them! An exciting strategy game for all ages.

#### UFO

*2-4 players, age 8+*  
The players are sky travellers who are stranded on Earth. With their alien powers they can overcome the dangers. During the game, fantasy comes to life.

#### Home Builders

*1-8 players, age 4+*  
Together we build houses from all over the world and we protect them against natural disasters. Seven different levels of play provide many challenges.

#### Pinch the Poachers

*2-5 players, age 8+*  
The poachers are trying to catch wild ducks, boars and deer. We, the forest keepers, are not going to permit that! We will arrest them before they can even catch one animal. An exciting strategy game.

#### Secret Door

*1-8 players, age 5+*  
We try to find out what valuables are hidden behind the secret door. Then we can prevent them from being stolen. A co-operative memory game.

#### Antarctica

*2-5 players, age 10+*  
The seals and penguins living at the South Pole are threatened by hunters. On top of that, the ice floe on which they live is melting. The players make sure that the animals can grow up safely.

#### Sandcastles

*1-8 players, age 5+*  
At the beach we build beautiful sandcastles! A tactical game that entices the players to make up their own variations of the game.

#### Archipel - Somewhere in China

*2-5 players, age 11+*  
The players go fishing in a Chinese archipelago. The fish are abundant, but each customer wants particular fish species! Catch the right fish before the stormy season comes up...

#### Winter

*1-12 players, age 6+*  
Winter has come. Snow and ice