

Solo uitdaging**Vorbereiding**

Voor het solo spel, zet het spel op zoals beschreven op pagina 3 met uitzondering van stap 5. In plaats van de actietegels op de bijhorende velden te leggen, schud de tegels en vorm hiermee een gedekte stapel. Leg de stapel in het midden van het actietegel aanbod.

Spelverloop

Speel het spel zoals gebruikelijk, behalve dat je in stap 1 van de beurt telkens een tegel van de actiestapel onthult en het op een zelf gekozen leeg terreintype veld plaatst om de vereisten voor stap 2 te bepalen. Zoals gewoonlijk moet de drinkplaats, wanneer deze wordt onthuld, op het meest rechtse terreintype veld komen. Schud aan het einde van de ronde alle actietegels om zo de actiestapel

voor de volgende ronde te vormen.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de vijfde ronde en dan wordt de score berekend.

Hoeveel punten heb je gehaald?

<80	Onderaan de voedselketen!
80+	Oeps, probeer nog eens!
110+	Dat lijkt er al meer op!
140+	Je bent een natuurtalent!
165+	Je hebt de grip van een berggeit!
185+	Ogen van een arend!
205+	Buitengewoon! Iedereen is jaloers!
220+	Ongelooflijk! De kracht van een beer!

**Het gaat stormen in Geiser Park****Vorbereiding**

Elke speler legt zijn park voor zich neer. Kies voor de zijde met in de rechterbovenhoek het **geiserbord**. Zet de rest van het spel op zoals gebruikelijk, enkel het einde van stap 3 is verschillend. In plaats van 1 weertegel van het aanbod op een mistig veld te leggen, neemt elke speler 2 weertegels van de overvloedige weertegels. De speler plaatst 1 tegel met de afbeelding naar boven op het mistige veld in het midden van zijn park en de andere tegel met de afbeelding naar boven op een van de andere mistige velden van zijn/haar park.

Spelverloop

Speel het spel zoals gebruikelijk, met uitzondering van de stap "weersverwachting". Aan het begin van een nieuwe ronde onthult elke speler namelijk eerst één van de gesloten weertegels uit het aanbod. De speler kiest nu 1 van de 2 beschikbare weertegels en plaatst deze op het eerstvolgend vrij mistig veld, met de klok mee, zoals gewoonlijk. Anders dan in het basisspel heeft elke speler één tegel over in zijn/haar aanbod als het spel eindigt.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de vijfde ronde en dan wordt de score berekend. Omdat er meer geisers zijn en elke geiser slechts 3 aangrenzende velden heeft, is het makkelijker om hiermee punten te verdienen.



Spelontwerp: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Illustraties: Annika Heller
Ontwikkeling: Peter Eggert, Viktor Kobilke
Projectmanager Keep Exploring Games: Martin Looij
Nederlandse vertaling: Jelle Maes

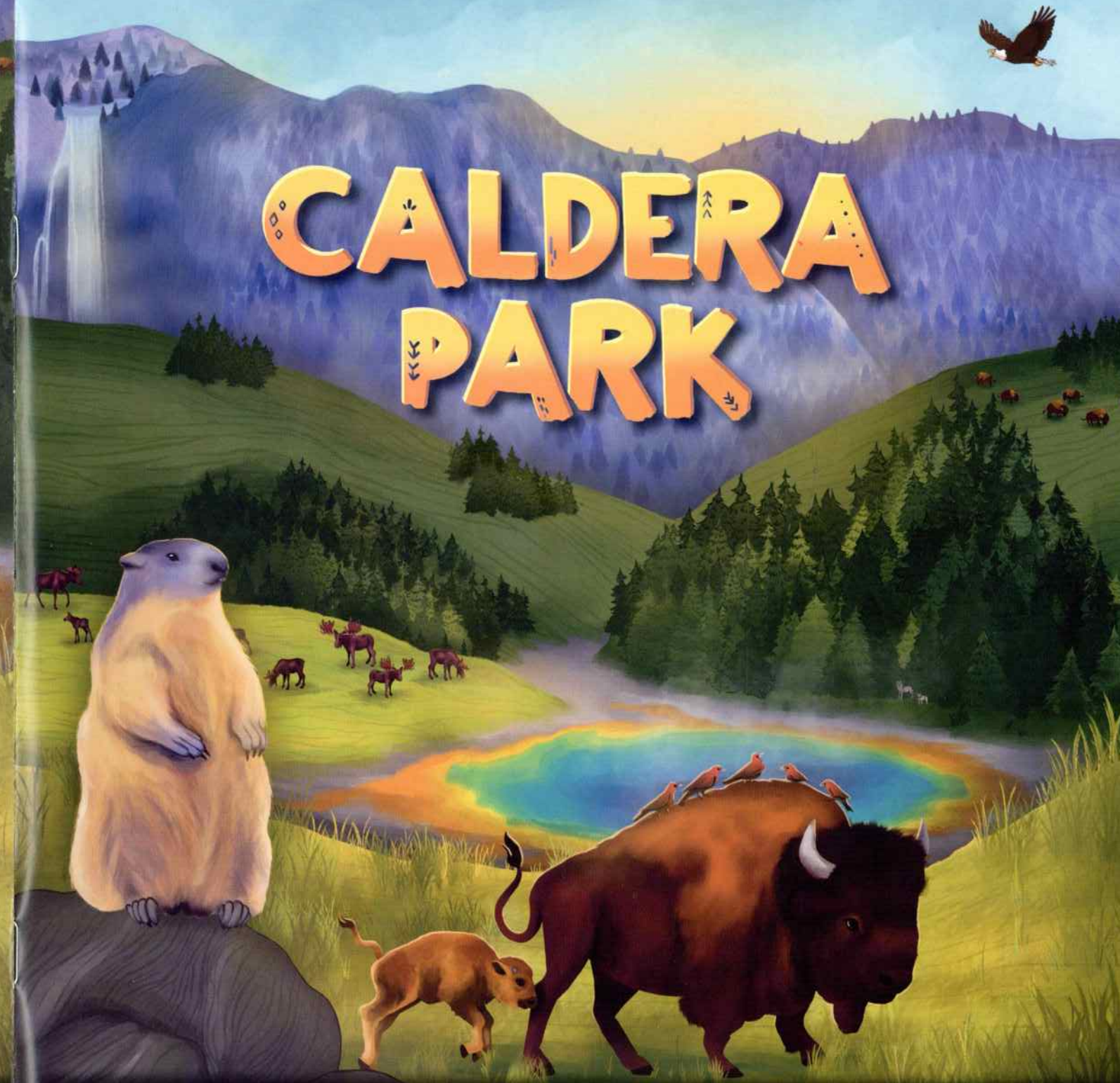
© 2022 Deep Print Games GmbH, Sieglindestr.
7, 12159 Berlijn, Duitsland. Alle rechten
voorbehouden.

www.keepexploringgames.com



www.deep-print-games.com

Heb je vragen over het spel? Mis je een onderdeel?
Mail ons dan op info@keepexploringgames.com
en we helpen je zo snel mogelijk.



voor 1 tot 4 spelers, vanaf 10 jaar

SPELREGELS



Doel van het spel

Welkom in de Noord-Amerikaanse wildernis! Adembenemende berguitzichten en spectaculaire geisers liggen in het verschiet. Uitgestrekte bossen en prairies bieden onderdak aan de vele diersoorten.

Elke speler is verantwoordelijk voor het in kaart brengen van zijn of haar eigen park, zodat de verschillende diersoorten in harmonie kunnen samenleven. Zoek drinkplaatsen, bevolk zoveel mogelijk delen van je park en verzamel de grootste dierenfamilies om je park tot een succes te maken. Maar pas op, want de weersomstandigheden zijn vaak onvoorspelbaar en dit kan de inheemse dieren ernstig treffen.

Als alle dieren een plek hebben gevonden, eindigt het spel en worden de scores berekend. De speler die de meeste punten heeft verdiend, is de winnaar.



Spelmateriaal

4 opbergdoosjes



4 parktableaus

1 voor elke speler

Voorkant:

Rivierbord
Bos
Prairie
Vulkaan
Geiser
Bergen
Rivier
Waterval



Aanbod van diertegels
Veld voor een diertegel
Mistig veld voor een weertegel
Aanbod van weertegels

Achterkant:



Geiserbord

140 diertegels

35 tegels per speler

Voorkant:



Achterkant:



40 weertegels

10 tegels per speler

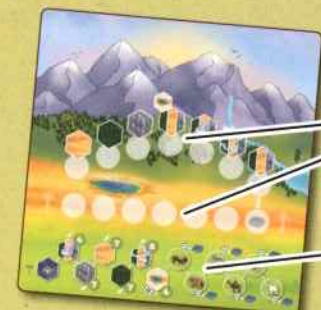
Voorkant:



Achterkant:



1 actieboard



Terreintype keuzes
Aanbod actietegels

Score categorieën

1 marmot



7 actietegels

Voorkant:



Achterkant:



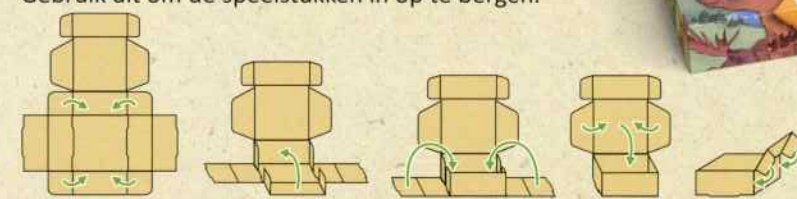
1 scoreblok



Vorbereiding

1

Elke speler kiest een pootafdruk en neemt het **opbergdoosje** met de bijhorende pootafdruk. Gebruik dit om de speelstukken in op te bergen.



2

Elke speler neemt een **park** en legt dit voor zich neer. Kies voor de zijde met in de linkerbovenhoek het **rivierbord**.



3

Geef elke speler **de 35 diertegels met de gekozen pootafdruk op de achterkant**. Elke speler legt de diertegels gedekt neer in een willekeurig aantal stapeltjes naast zijn/haar park. Vervolgens trekt elke speler 7 diertegels en plaatst ze open en in willekeurige volgorde in de uitsparingen bovenaan zijn/haar park. Dit vormt het persoonlijk aanbod van beschikbare diertegels.



Er zijn 6 diersoorten:



Elke diersoort komt voor in de volgende combinaties (hier zijn bijvoorbeeld die van de wolf):



Elk van de 35 diertegels is uniek en elke combinatie komt slechts eenmaal voor. Elke speler krijgt dezelfde 35 combinaties.

Elke speler heeft **10 weertegels**. Iedereen neemt de weertegel met het zonsymbool en legt deze **met de afbeelding naar boven** in één van de voorziene uitsparingen onderaan zijn/haar parktableau.



Elke speler schudt vervolgens de 9 overige weertegels en plaatst vijf ervan **gedekt** in de resterende uitsparingen onderaan zijn/haar park. Deze 6 weertegels vormen nu het aanbod. Leg de resterende weertegels ongezien terug in de doos.

Elke speler kiest nu een weertegel uit het aanbod (die met de afbeelding naar boven of één van de vijf gedekte weertegels) en plaatst deze met de **afbeelding naar boven** op één van de 6 mistige velden van zijn/haar park.



Op elke weertegel staat één van de 8 verschillende **weersverschijnselen** afgebeeld, die de dieren aan het einde van het spel beïnvloeden. Zie pagina 4 en 8 voor meer details.



4

Plaats het **actieboard** in het midden van de tafel.



5

Leg de **7 actietegels** open op de bijhorende keuzevelden. Leg de actietegel met de drinkplaats helemaal rechts. Leg de overige actietegels willekeurig in het aanbod.



6

Leg het **scoreblok** opzij. Deze wordt pas gebruikt tijdens de puntentelling op het einde van het spel.



7

Degene die het laatst een wild dier in het echt heeft gezien, neemt de **marmot** en zet deze naast zijn/haar park.



8

Als er minder dan 4 spelers zijn, leg dan alle ongebruikte onderdelen terug in de doos.

Het spel wordt gespeeld over **5 rondes**.

Elke ronde bestaat uit: **A) de weersverwachting**, **B) 7 beurten** en **C) het einde van de ronde**.

Na de vijfde ronde volgt er een puntentelling.

A) Weersverwachting

Aan het begin van elke ronde kiezen alle spelers **één weertegel** uit hun eigen aanbod van weertegels en plaatsen deze **met de afbeelding naar boven** op het eerstvolgende vrije mistige veld in hun park. Weertegels worden **met de klok mee** geplaatst. Dus in de eerste ronde plaatsen de spelers hun gekozen weertegel in het mistige veld dat volgt op de weertegel die tijdens de voorbereiding is geplaatst. In de tweede ronde komt de nieuwe weertegel op het mistige veld dat volgt op dat van de eerste ronde, enzovoort.

Elke speler mag kiezen welke weertegel hij/zij uit het aanbod neemt. Dit kan een van de gesloten weertegels zijn of de weertegel met het zonsymbool. Deze tegel heeft een positief effect, omdat die alle aangrenzende dierenfamilies groter kan maken (zie pagina 9).

Alle andere weertegels hebben een negatief effect, omdat ze bepaalde naburige dieren verjagen. Alvorens aan de puntentelling te beginnen, moeten alle diertegels omgedraaid worden die door een aangrenzende weertegel worden getroffen. Zulke diertegels tellen niet mee tijdens het scoren van de dierenfamilies (zie pagina 8 voor voorbeelden).



Overzicht van de verschillende weertegels:

Orkaan		Een orkaan zorgt ervoor dat alle aangrenzende diertegels, waarop tenminste één arend , en/of tenminste één eland , en/of een drinkplaats staat, omgedraaid moeten worden voor aanvang van de puntentelling.	
Hagelstorm		Een orkaan zorgt ervoor dat alle aangrenzende diertegels, waarop tenminste één beer , en/of tenminste één wolf , en/of een drinkplaats staat, omgedraaid moeten worden voor aanvang van de puntentelling.	
Regenbui		Een regenbui zorgt ervoor dat alle aangrenzende diertegels, waarop tenminste één berggeit , en/of tenminste één bizon , en/of een drinkplaats staat, omgedraaid moeten worden voor aanvang van de puntentelling.	
Sneeuwstorm		Een sneeuwstorm zorgt ervoor dat alle aangrenzende diertegels, waarop tenminste één eland en/of tenminste één wolf staat, omgedraaid moeten worden voor aanvang van de puntentelling.	
Hittegolf		Een hittegolf zorgt ervoor dat alle aangrenzende diertegels, waarop tenminste één berggeit en/of tenminste één beer staat, omgedraaid moeten worden voor aanvang van de puntentelling.	
Mist		Mist zorgt ervoor dat alle aangrenzende diertegels, waarop tenminste één arend en/of tenminste één bizon staat, omgedraaid moeten worden voor aanvang van de puntentelling.	
Onweer		Onweer zorgt ervoor dat alle aangrenzende diertegels, waarop hetzelfde aantal dieren (ongeacht de soort) als onweerswolken staat, omgedraaid moeten worden voor aanvang van de puntentelling.	

B) Een beurt

Er vinden nu 7 beurten plaats. Elke beurt bestaat uit **3 stappen**:

1. De speler met de marmot kiest een actietegel en een terreintype
2. De spelers plaatsen een diertegel in hun park
3. De spelers vullen hun aanbod terug aan

Stap 1:

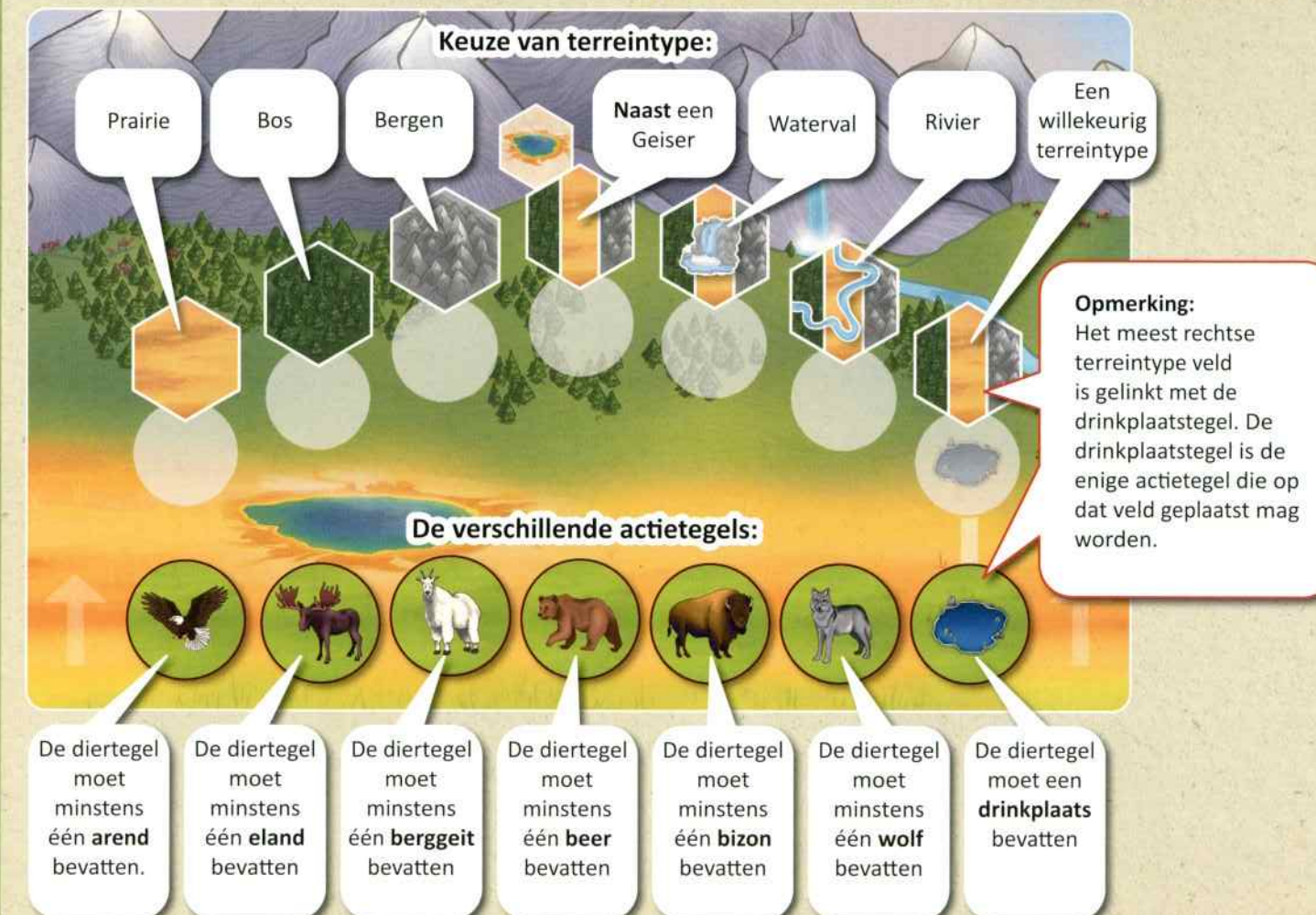
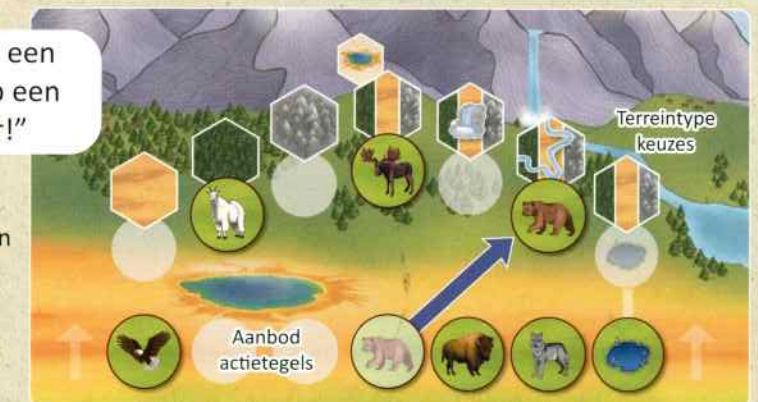
De speler met de marmot kiest een actietegel en een terreintype

De speler met de **marmot** kiest een actietegel uit het aanbod op het actiebord en verplaatst deze naar een willekeurig **leeg** terreintype veld. De speler deelt zijn/haar keuze hardop mee aan de medespelers.

Deze keuze bepaalt welke diertegel de spelers kunnen nemen om deze dan vervolgens in hun park te plaatsen:

- welke diersoort er op de diertegel moet staan
- en
- op welk terreintype de tegel geplaatst moet worden.

"Plaats een beer op een rivier!"



Stap 2:

De spelers plaatsen een diertegel in hun park

Elke speler moet nu **één diertegel** kiezen uit zijn/haar aanbod. De diertegel moet het gekozen kenmerk (diersoort of drinkplaats) vanop de actietegel minstens één keer bevatten. Het maakt niet uit wat er verder nog op de diertegel staat afgebeeld.

Als er geen geschikte diertegel in het aanbod ligt, kies dan een diertegel naar keuze uit het aanbod.

Vervolgens plaatst elke speler de gekozen diertegel met de afbeelding naar boven op een vrij veld in zijn/haar park, dat voldoet aan het vereiste terreintype.

Het maakt niet uit wat er nog meer op dat veld staat, of wat er naast staat, zolang er maar aan de vereiste wordt voldaan. (Bijvoorbeeld, als de rivier vereist is, maakt het niet uit of er ook een waterval is, of dat het een prairie-, bos- of berggebied is, of dat er een geiser naast ligt).

Als al de velden die aan die vereiste voldoen al gevuld zijn, plaats dan de diertegel in een vrij veld naar keuze.

Let op: diertegels kunnen **nooit** op geisers, de vulkaan of mistige velden geplaatst worden.



Stap 3:

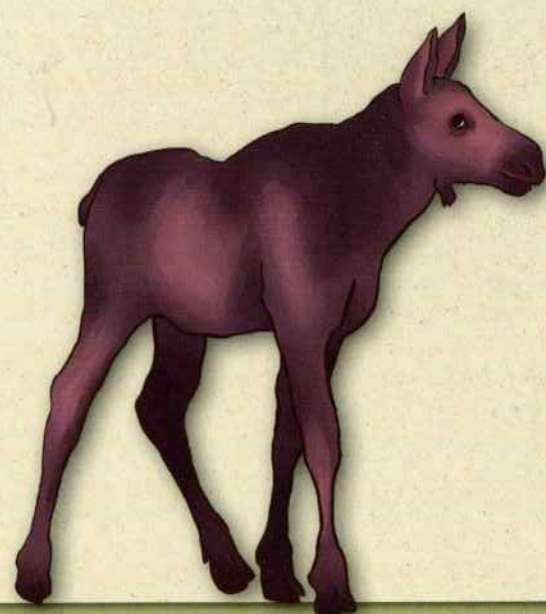
De spelers vullen hun aanbod terug aan

Zodra alle spelers hun gekozen diertegel in hun park hebben geplaatst, vult elke speler zijn/haar aanbod aan met een diertegel uit de reservestapel, zodat er weer 7 diertegels in het aanbod liggen. (Zodra de reservestapel leeg is, wordt het aanbod niet meer aangevuld).

De speler met de **marmot** geeft deze door naar de speler links van hem/haar.

Als er nog actietegels in het aanbod op het actiebord liggen, spelen de spelers nog een beurt.

Als er geen actietegels meer liggen, omdat er 7 beurten zijn gespeeld, is de ronde ten einde.



Voorbeeld van een beurt

Mia heeft de marmot. In **stap 1** kiest zij de actietegel met een wolf en verplaatst deze naar het beschikbare veld onder het bos terreintype. Dit betekent dat in **stap 2** elke speler één diertegel met minstens 1 wolf op een vrij bosveld moet plaatsen.

Mia kiest de diertegel met 3 wolven uit haar aanbod en plaatst deze op één van haar bosvelden. De 3 velden naast de hagelbui zijn minder geschikt, omdat de hagelbui de net gekozen diertegel zou treffen waardoor deze omgedraaid zou moeten worden voor aanvang van de puntentelling.

Lin heeft geen diertegels met wolven in haar aanbod, dus ze kan een willekeurige diertegel kiezen. Ze kiest de tegel met 3 elanden en plaatst deze in een bosveld waar ook de rivier door stroomt.

Sam kiest de diertegel met 1 wolf en 1 eland uit zijn aanbod. Hij legt deze naast zijn zon weertegel op een bosveld met een waterval.

Zodra alle spelers hun diertegel hebben geplaatst en hun aanbod hebben aangevuld, neemt **Lin** de marmot en begint de volgende beurt door een actietegel te kiezen van het actiebord.



C) Einde van de ronde

Na de zevende beurt, wanneer alle 7 actietegels onder een terreintype liggen, eindigt de ronde.

Leg de 7 actietegels terug in het aanbod. Zorg ervoor dat de drinkplaats op het meest rechtse veld ligt.

Als de spelers nog diertegels in hun aanbod hebben liggen, start er een nieuwe ronde.

Anders eindigt het spel.



Einde van het spel

Het spel eindigt na de vijfde ronde (waarin de laatste weer- en diertegels geplaatst werden). Bereken nu de scores. Plaats de marmot op de meest linkse score categorie op het actiebord en neem het **scoreblok**.



Doorloop één voor één de score categorieën. Begin met de categorie "slecht weer". Verplaats daarna de marmot naar de volgende categorie en bereken vervolgens voor elke speler zijn/haar score en noteer dit op het scoreblok. Ga door tot alle 13 categorieën zijn berekend.



1) Slecht weer

Elke speler kijkt na of er dieren in zijn/haar park zijn die door het slechte weer verjaagd worden. Draai elke diertegel om die naast een weertegel ligt waarmee het minstens één kenmerk deelt.

Zie pagina 4 voor de verschillende weertegels. Hier zijn enkele voorbeelden:



Een hittegolf treft alle aangrenzende diertegels waarop een berggeit en/of een beer staat. Draai deze diertegels om.



Een hagelbui treft alle aangrenzende diertegels waarop een drinkplaats en/of een wolf en/of een beer staat. Draai deze diertegels om.



Een onweer treft alle aangrenzende diertegels waarop evenveel dieren staan als er wolken staan op de onweerstegel (1-3). Het maakt niet uit of de dieren van dezelfde of verschillende soorten zijn en of er een drinkplaats is of niet. Draai deze diertegels om.

Voorbeeld: één wolk



Voorbeeld: twee wolken



Voorbeeld: drie wolken



Met de volgende 6 categorieën zijn er punten te verdienen door bepaalde terreintypes volledig te bedekken:



2) Watervallen

Ontvang **4 punten** als de 6 velden met een waterval bedekt zijn (zodat er dus geen enkele waterval meer zichtbaar is).



3) Bergen

Ontvang **7 punten** als de 14 bergvelden bedekt zijn.



4) Prairie

Ontvang **7 punten** als de 14 prairievelden bedekt zijn.



5) Bos

Ontvang **7 punten** als de 14 bosvelden bedekt zijn.



6) Rivier

Ontvang **8 punten** als alle riviervelden bedekt zijn.



7) Geisers

Ontvang **4 punten** voor elke geiser waarvan alle aangrenzende velden bedekt zijn.



8 tot 13) Diersoorten

Doorloop nu de 6 diersoorten.

Elke speler scoort de **meest waardevolle familie** van die soort in zijn/haar park.

Een **familie** is een groep dieren van dezelfde diersoort, waarvan de tegels een aaneengesloten groep vormen. Het maakt niet uit wat er nog meer op die diertegels staat, zolang er maar minstens één dier van die diersoort op staat. Hoe meer dieren in de familie, hoe beter. Maar om überhaupt punten te scoren moet de familie diertegels bevatten waarop ook een drinkplaats afgebeeld staat.

Drinkplaatsen werken als **vermenigvuldigers**. Hoeveel punten een familie waard is, hangt af van het aantal drinkplaatsen:

 = aantal dieren in deze familie x 1
 = aantal dieren in deze familie x 2
 = aantal dieren in deze familie x 3

Opmerking:

Elke speler kan slechts **één** familie per diersoort scoren. Als een speler meerdere families van een diersoort heeft, kiest hij zijn/haar meest waardevolle en krijgt de bijbehorende punten.



Als de weertegel met het zonsymbool naast een familie ligt, maakt het dier van die soort ook deel uit van die familie.

Als alle categorieën gescoord zijn, wint de speler met de **meeste punten**.

Bij een gelijke stand wint de speler met de **meeste bedekte riviervelden**. Indien nog steeds gelijk wint de speler met de **minste omgedraaide diertegels**. Indien nog steeds gelijk dan delen de spelers de overwinning.

Scorevoorbeeld

Mia scoort haar park als volgt:

1) Slecht weer:

Naast de regenbui liggen twee diertegels met bizon, **Mia** moet deze dus omdraaien. Gelukkig hebben de andere weersverschijnselen geen invloed op de resterende dieren in haar park.



2) Watervallen: Aangezien er geen watervallen zichtbaar zijn, heeft **Mia** ze alle 6 kunnen bedekken. Hiervoor scoort ze **4 punten**.

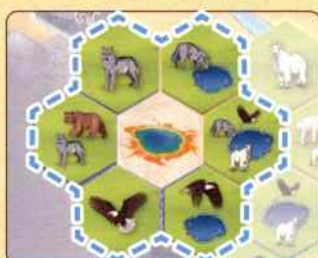
3) Bergen: Er zijn ook geen bergvelden zichtbaar, dus heeft **Mia** ze ook alle 14 kunnen bedekken. Ze scoort hiervoor **7 punten**.

4) Prairie: **Mia** is er niet in geslaagd om alle prairievelden te bedekken. Ze scoort hiervoor dus **geen punten**.

5) Bos: **Mia** heeft alle 14 bosvelden bedekt. Zij scoort hiervoor **7 punten**.

6) Rivier: **Mia** is er niet in geslaagd om alle rivierelden te bedekken. Ze scoort hiervoor dus **geen punten**.

7) Geisers: **Mia** heeft alle aangrenzende velden van de twee geisers bedekt. Elke geiser is 4 punten waard, dus scoort ze **8 punten**.



8) Berggeiten: Er zijn twee berggeitenfamilies. De familie bovenaan bevat 6 geiten en 1 drinkplaats, en is dus 6 punten waard (6 geiten x 1 drinkplaats). De familie onderaan heeft ook 6 geiten maar heeft 2 drinkplaatsen, en is dus 12 punten waard (6 geiten x 2 drinkplaatsen).

Mia scoort de onderste familie en scoort hiermee **12 punten**.



9) Beren: Er is één grote familie en twee losse beren. De losse beer links is niets waard. De rechtse is 1 punt waard (1 beer x 1 drinkplaats). De berenfamilie heeft 10 beren en 2 drinkplaatsen, dus **Mia** scoort hiervoor **20 punten** (10 beren x 2 drinkplaatsen).



10) Wolven: **Mia** heeft een familie met 4 wolven en 2 drinkplaatsen. Zij scoort hiervoor **8 punten** (4 wolven x 2 drinkplaatsen). De andere familie heeft 5 wolven maar geen drinkplaats en is dus niets waard (5 wolven x 0 drinkplaatsen = 0 punten).



11) Elanden: **Mia** is erin geslaagd al haar elanden in één grote familie te verenigen. Zij behaalt hiervoor de maximale score van **36 punten** (12 elanden x 3 drinkplaatsen).



12) Arenden: De grote familie heeft 10 arenden en 3 drinkplaatsen. **Mia** scoort hiervoor **30 punten** (10 arenden x 3 drinkplaatsen).



13) Bizon: Helaas zijn enkele bizon verdreven door de regenbui. Er zijn dus 4 families van elk 2 bizon, maar slechts 2 daarvan hebben een drinkplaats. **Mia** scoort één van die 2 families en scoort **2 punten** (2 bizon x 1 drinkplaats).



Mia scoort in totaal **134 punten**.

	Mia
	4
	7
	-
	7
	-
	8
	12
	20
	8
	36
	30
	2
Σ	134