

Dierentuin-Spel

Spelregels

Dierentuinspel

Bij het begin van het spel liggen de dierkaartjes en de hekkaartjes open (met de afbeelding naar boven) in de betreffende vakjes in de doos. Elke speler kiest een pion (bevindt zich onder de middelste hekkaartjes) en zet die op de pijl met dezelfde kleur. Wie de hoogste ogen met de dobbelsteen gooit, mag beginnen.

Ombeurten werpen de spelers de dobbelsteen en verzetten hun pion het aantal hokjes dat de dobbelsteen aangeeft in de richting van de pijl.

Komt een speler tijdens het spel op zijn eigen pijl terecht, dan mag hij nogmaals gooien.

Doel

De bedoeling van het spel is het verzamelen van dierkaartjes om zoveel mogelijk punten te vergaren. Ieder dier telt bij de afrekening voor 10 punten. Vier dierkaartjes vormen een Karee en zijn samen 50 punten waard.

Dier

Komt een speler met zijn pion op een afbeelding van een dier, dan pakt hij het kaartje waarop dit dier staat afgebeeld uit de doos. Dit kaartje legt hij dan omgekeerd – met de afbeelding naar onderen – voor zich op tafel.

Zijn er al twee dezelfde dierkaartjes uit de doos gehaald, dan **mag** een speler ook een kaartje van een andere speler proberen te bemachtigen. Hij wijst daarvoor een omgekeerd dierkaartje van een andere speler aan, dat niet bedekt is door een hekje (zie Hekje). De betreffende speler moet het aangewezen kaartje dan omdraaien, zodat de afbeelding voor iedereen zichtbaar is. Komt de afbeelding overeen met het dier dat staat afgebeeld op het vakje waarop de pion van de andere speler staat, dan krijgt deze speler het kaartje, dat hij weer omgekeerd voor zich op tafel legt.

Is het verkeerde dier aangewezen, dan **moet** hij één van de kaartjes die hij zelf voor zich op tafel heeft, afstaan aan de speler van wie het verkeerde kaartje is aangewezen. (Dit hoeft dan niet aan de andere spelers te worden getoond.) Heeft hij uitsluitend kaartjes voor zich die bedekt zijn met een hekje (zie Hekje), dan moet hij toch een dierkaartje afstaan. Het hekje gaat dan terug in de doos.

Heeft iemand (nog) geen kaartjes vóór zich op tafel, dan kan hij geen kaartje afstaan.

Komt iemand met zijn pion op een vakje met de afbeelding van een dier, waarvan geen kaartjes meer in de doos liggen, dan **moet** hij een kaartje van een andere speler aanwijzen, tenzij een speler van dit betreffende dier een karee heeft (zie Karee).

De dierkaartjes die omgekeerd voor een speler op tafel liggen, moeten per dier gegroepeerd worden: leeuwen bij leeuwen, olifanten bij olifanten enz. Een speler mag zijn eigen kaartjes altijd bekijken.

Hekje

Komt een speler op een vakje met de afbeelding van een dier met een hekje ervoor, dan zijn er vier mogelijkheden:

1. Hij pakt een hekkaartje uit de doos met dezelfde kleur als het hekje van de afbeelding op het vakje, waarop de pion staat. Dit hekje legt hij dan open – met de afbeelding naar boven – op één van zijn omgekeerde dierkaartjes.

Dit kaartje kan dan niet meer door een andere speler worden aangewezen, tenzij het hekje door een andere speler weer weggenomen wordt (zie 2).

2. Hij mag ook een hekkaartje met dezelfde kleur van een andere speler afpakken.

3. Ook mag hij in plaats van een hekkaartje het dierkaartje uit de doos pakken met dezelfde afbeelding als die op het vakje, waarop de pion staat. Dit kan vanzelfsprekend alleen als dit kaartje nog in de doos ligt.

4. Zijn er al twee van deze dierkaartjes uit de doos genomen, dan mag hij ook een onbedekt dierkaartje van een andere speler aanwijzen, waarbij dan dezelfde voorwaarden gelden als hierboven omschreven.

Karee

Heeft een speler vier dezelfde dierkaartjes in zijn bezit, dan legt hij die open – met de afbeelding naar boven – opzij. Ze vormen samen een Karee. De kaartjes van een Karee kunnen door een andere speler niet meer worden aangewezen.

Als een speler een Karee opzij legt, dan mogen de eventuele bedekkende hekkaartjes op andere dierkaartjes gelegd worden. Zijn er hekjes over, dan gaan ze terug in de doos.

Einde

Het spel is uit als er geen dierkaartjes meer in de doos liggen.

Wie dan de meeste punten heeft vergaard, is winnaar.