

Wortel Boer

Iedere speler krijgt:

14 Speelkaarten:	4 Speciale kaarten:
8 Wortels	1 Mooi Weer
4 Konijnen	1 Slecht Weer
2 Vossen	1 Jachttopziener
	1 Stroper

Zeven Wortels en alle Konijnen en Vossen worden in de hand gehouden. Eén Wortel wordt op tafel gelegd. Deze Wortel is het begin van het Ecosysteem. Alle speciale kaarten worden open naast elkaar op tafel gelegd.

Wortel Boer:

Het spel wordt gespeeld in vier of meer ronden. In iedere ronde kunnen punten verdiend worden. Na het overeengekomen aantal ronden wint de speler met de meeste punten. Je kunt op twee manieren punten verdienen:

1. De speler die aan het einde van een ronde de meeste Wortels in zijn hand heeft, krijgt zoveel punten als hij Wortels heeft.
2. Elke speler die tijdens een ronde Voedselpiramides apart gezet heeft, krijgt per piramide 4 punten.

De Beurten:

Beginnend bij jongste speler speelt iedereen op volgorde van de klok een normale kaart en eventueel één of meer speciale kaarten. Het spelen gaat net zolang door totdat een speler alleen nog Wortels in zijn hand heeft. Op dat moment beëindigt die speler de ronde en worden de punten toegekend.

-Wortels kunnen alleen gespeeld worden in het eigen Ecosysteem. Er mogen maximaal drie Wortels in een systeem liggen. Er moet minstens één Wortel in je systeem liggen voordat je een andere kaart kunt spelen.

-Konijnen mogen in het eigen of in een ander Ecosysteem gespeeld worden. Ze mogen alleen gespeeld worden als daar minstens één Wortel ligt.

-Vossen mogen alleen gespeeld worden in andere Ecosystemen of om een eigen Voedselpiramide af te maken. Er moet minstens één Konijn in dat Ecosysteem aanwezig zijn.

Als geen van de bovenstaande zetten mogelijk is, geef je een Wortel door aan de volgende speler.

Konijn eet Wortel:

Als er meer Konijnen dan Wortels in een Ecosysteem liggen, is het systeem overbevolkt. De speler die het laatste Konijn in het systeem legde mag daar zoveel Wortels eten (in zijn hand nemen) als het verschil tussen de Wortels en de Konijnen.

V.b. Als twee Wortels, twee Konijnen en twee Vossen in een Ecosysteem liggen en een speler legt er nog een Konijn bij, mag hij één Wortel eten (3-2=1).

Nadat de Wortel is gegeten moet de eigenaar alle Konijnen en Vossen die niets te eten hebben (de overtollige beesten) terug nemen in zijn hand.

V.b. Nadat de speler de Wortel heeft opgegeten liggen er twee Vossen, drie Konijnen en één Wortel in het Ecosysteem. De eigenaar van het Ecosysteem neemt twee Konijnen en een Vos in zijn hand. Er is nu nog één van elke soort in zijn systeem.

Vos eet Konijn:

Als er teveel Vossen in een Ecosysteem zijn, gelden dezelfde regels. De speler die de laatste Vos aanlegde eet nu een Konijn voor elke extra Vos in het systeem. Overtollige Vossen gaan weer naar de hand van de eigenaar van het systeem.

N.B. Het is niet toegestaan om het eigen ecosysteem te overbevolken met Konijnen of Vossen.

Voedselpiramide:

Een Voedselpiramide bestaat uit 3 Wortels, 2 Konijnen en 1 Vos. Als een speler tijdens zijn beurt een complete piramide heeft, haalt hij deze van tafel. Alle overtollige beesten die er bij liggen stuurt hij naar andere Ecosystemen. Je krijgt alleen punten voor piramides in je eigen Ecosysteem.

Speciale kaarten:

Iedere speciale kaart kan slechts één keer per speler per ronde gebruikt worden. Je mag tijdens je beurt zoveel kaarten gebruiken als je wilt. De Stroper kan ook buiten je eigen beurt gebruikt worden. Als je een kaart gebruikt hebt leg je hem ondersteboven.

Als je dieren naar een ander ecosysteem mag sturen houd je de volgende regels aan: Er moet minstens één Wortel aanwezig zijn om een Konijn neer te mogen leggen. Er moet minstens één Konijn liggen om een Vos te mogen leggen. Het is toegestaan om zo een systeem te overbevolken. Dieren die niet geplaatst kunnen worden, moeten in de hand genomen worden.

Mooi Weer:

Door het mooie weer groeit alles sneller. Als je de Mooi Weer kaart gebruikt, mag je een gewone kaart extra spelen. Als het spel gespeeld wordt met drie spelers mag deze kaart per ronde twee maal worden gebruikt.

Slecht Weer:

Slecht weer laat je Ecosysteem instorten. Haal je hele Ecosysteem van tafel. Neem de Wortels terug in je hand en stuur alle beesten naar andere systemen.

De Jachttopziener:

De Jachttopziener beschermt je Ecosysteem. Als een speler de Jachttopziener bij zijn Ecosysteem plaatst, mogen de andere spelers gedurende één ronde geen beesten in dit systeem plaatsen. Als de speler opnieuw aan de beurt is, draait hij de Jachttopziener om.

De Stroper:

Stroper jagen beesten weg. Je mag de Stroper inzetten op elk moment dat je eigenlijk overtollige beesten in je hand moet nemen. Je mag deze beesten wegsturen naar andere Ecosystemen.

Een Think Games productie Adres: Mauritsstraat 1 2316 SN Leiden Nederland Telefoon: +31(0)715680381 E-mail: Think_Games@Compuserve.com

Speelvoorbeeld:

- Speler A heeft twee Wortels in zijn Ecosysteem
- Speler B heeft drie Wortels en één Konijn
- Speler C heeft één Wortel
- Speler D heeft één Wortel

Speler A is aan zet. Hij speelt een konijn bij speler D. Daarna speelt hij Mooi Weer en speelt nog een Konijn bij speler D. Hij eet daar één wortel (2-1=1). Speler D heeft nu twee konijnen en geen wortels. Hij moet de Konijnen in zijn hand nemen. D gebruikt echter zijn Stroper. Hij stuurt de konijnen door naar speler C. Speler D eet de wortel van speler C op. Speler C speelt nu ook zijn Stroper en stuurt één konijn naar speler A en één naar B. Nu is de beurt van speler A voorbij.

- Speler A heeft twee Wortels en één Konijn in zijn systeem
- Speler B heeft drie Wortels en twee Konijnen
- Speler C heeft niets
- Speler D heeft niets

Speler B is aan zet. Hij speelt een Konijn in het systeem van speler A. Nu speelt B bovendien zijn Slecht Weer kaart. Hij neemt zijn drie Wortels in de hand. De twee Konijnen stuurt hij naar het Ecosysteem van A. Hier eet hij twee Wortels. Speler A moet de vier Konijnen in zijn hand nemen. Zijn stroper kan speler A niet gebruiken. Omdat er nergens meer wortels liggen zouden de konijnen niets te eten hebben. De beurt van speler B is voorbij.

-Alle systemen zijn nu leeg.

Opmerkingen:

In de volgende ronde moeten alle spelers een wortel spelen!

Als speler A tijdens zijn beurt meteen de Jachttopziener had gespeeld, zou hij nu niet met zoveel konijnen zitten. Speler B had in dat geval immers geen konijnen in zijn systeem kunnen leggen!