

ZOO RUN



ZooRun da's twee spellen in één! Het eerste, "Bevrijd de Dieren" (p. 2) is een coöperatief spel voor spelers vanaf 4 jaar. Het tweede, "De Race van het Jaar" (p. 5) is een competitief spel voor spelers vanaf 6 jaar. Je kunt beide spellen apart of na elkaar spelen. Veel plezier!

SPELMATERIAAL

50 fiches met aan de ene zijde een Dier (10x lynx, 10x schildpad, 10x panda, 10x olifant, 10x lama) die je in het eerste spel gebruikt, en aan de andere zijde een Kroon, die je in het tweede spel gebruikt.

30 kaarten

5 Personagefiches

1 Verzorgerfiche

10 Wegenfiches

1 dubbelzijdig spelbord

‣ Coöperatieve zijde

Bevrijd de Dieren
(vanaf 4 jaar)

‣ Competitieve zijde

De Race van het Jaar
(vanaf 6 jaar)

Bevrijd de Dieren

• Een Coöperatief spel voor spelers vanaf 4 jaar

Werk samen om de dieren te helpen uit de dierentuin te ontsnappen, voordat de Verzorger komt om het hek te sluiten! Leg je kaarten in een rij zodat ze volledige dieren vertonen. Enkel dan kun je ze bevrijden!

VOORBEREIDING



1 Leg het bord tegen de doos met de coöperatieve zijde naar boven, zoals op de afbeelding.

2 Leg de Wegenfiches op de weg tussen het huis en het hek van het dierenverblijf. Raadpleeg de tabel hiernaast om te kijken hoeveel Wegenfiches je moet plaatsen.

3 Leg het Verzorgerfiche op het Wegenfiche vlak naast het huis.

4 Leg de Dierenfiches in het dierenverblijf. Raadpleeg de tabel hiernaast

om te kijken hoeveel fiches van elke soort je moet gebruiken.

5 Schud de 30 kaarten en geef er 3 aan elke speler. De spelers leggen hun kaarten open voor zich neer.

6 De resterende kaarten vormen de trekstapel. Leg de stapel gedekt neer in het midden van de tafel.

7 Stop de Personagefiches weer in de doos: ze doen dit spel niet mee.

	Aantal Wegenfiches	Aantal Dierenfiches van elke soort
1 speler	10	3
2 spelers	7	4
3 spelers	6	6
4 spelers	5	7
5 spelers	5	8

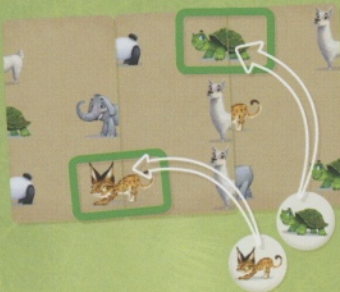
SPELVERLOOP

Het spel verloopt over een aantal rondes, totdat alle dieren bevrijd zijn of de Verzorger het dierenverblijf bereikt. Iedereen speelt gelijktijdig.

Elke ronde rangschik je je 3 kaarten in een volgorde naar keuze om er dieren mee te vormen. Opgelet: je moet je kaarten netjes in een rechte lijn met elkaar verbinden.



HOE RED JE DE DIEREN?



Kijk goed naar de manier waarop je je 3 kaarten hebt gerangschikt. Ben je erin geslaagd om volledige dieren te vormen? Bravo! Neem voor de dieren die je hebt gevormd de overeenkomstige fiches van het spelbord en leg ze op de dieren op je kaarten.

HINT Je kunt altijd minstens 1 dier vormen.

Zodra alle spelers klaar zijn met kaarten rangschikken en Dierenfiches plaatsen, stop je al deze fiches weer in de doos. Goed gedaan! Je hebt deze dieren bevrijd!

OPMERKING Zijn er geen fiches meer voor een dier dat je net vormde? Geen paniek! Dit dier is al bevrijd: je hoeft er geen fiche meer op te leggen.

DE VERZORGER KOMT DICHTERBIJ!

Beweeg het Verzorgerfiche naar het volgende Wegenfiche in de richting van het dierenverblijf. Stop het vorige Wegenfiche weer in de doos. Als er geen Wegenfiches meer zijn, dan gaat de Verzorger het dierenverblijf binnen en is het spel voorbij. Is dit niet het geval, leg dan al je kaarten af en geef er 3 nieuwe kaarten aan elke speler. Schud indien nodig alle afgelegde kaarten en voeg ze toe aan de trekstapel. Begin een nieuwe ronde en speel door tot het spel voorbij is.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is voorbij als er geen Dierenfiches meer in het dierenverblijf liggen of als de Verzorger het dierenverblijf bereikt. Tel het aantal Dierenfiches dat nog in het dierenverblijf ligt.

0 dieren: Gefeliciteerd! Je hebt gewonnen! Je was zo goed dat zelfs de Verzorger je niet kon tegenhouden.

1 dier: Fantastisch! Nog maar 1 dier dat bevrijd moet worden!

2 of 3 dieren: Goed gedaan! Met wat oefening kun je de volgende keer vast alle dieren bevrijden!

4 of 5 dieren: Niet slecht, maar je kunt zeker beter!

Meer dan 5 dieren: O nee... Kom op, we proberen het opnieuw en dit keer gaan we ze allemaal bevrijden!



De Race van het jaar

• Een Competitief spel voor spelers vanaf 6 jaar

Nu je alle dieren uit de Zoo wist te bevrijden, gaan we ze aanmoedigen in de race van het jaar. Kies je favoriete dier en help het de finish te bereiken! Rangschik je kaarten om dieren te vormen en de race te winnen!

VOORBEREIDING



1 Leg het bord tegen de doos met de competitieve zijde naar boven, zoals op de afbeelding.

2 De spelers kiezen elk een Personagefiche. Dit dier is hun favoriet voor de race. Leg deze fiches op het Startvak van de renbaan. De spelers nemen elk een Dierenfiche dat overeenstemt met hun favoriet en leggen het voor zich neer met de zijde van het Dier naar boven (om je eraan te herinneren welk dier van jou is).

3 Stop de resterende fiches weer in de doos, met de zijde van de Kroon naar boven.

4 Schud de 30 kaarten en geef er 4 aan elke speler. De spelers leggen hun kaarten open voor zich neer.

5 De resterende kaarten vormen de trekstapel. Leg de stapel gedekt neer in het midden van de tafel.

6 Stop het Verzorgerfiche weer in de doos; het doet in dit spel niet mee.

SPELVERLOOP

Het spel verloopt over een aantal rondes, totdat een of meer spelers de finish bereiken. Iedereen speelt gelijktijdig.

Elke ronde rangschik je je 4 kaarten in een volgorde naar keuze om er dieren mee te vormen. Opgelet: je moet je kaarten netjes in een rechte lijn met elkaar verbinden.

Als alle spelers hun 4 kaarten verbonden hebben, dan verplaatsen ze hun Personagefiche op de renbaan als volgt:



A Je mag 1 vak vooruit voor elk dier dat volledig is.

B Is het dier dat je vormde je favoriet, dan mag je 2 vakken vooruit.

Neem 1 Kroonfiche voor elk van je gevormde favorieten.



Je mag 1 van je kaarten houden. De andere 3 moet je afleggen.

Trek 3 nieuwe kaarten en leg ze voor je neer, zodat je weer 4 kaarten hebt. Schud indien nodig de afgelegde kaarten en voeg ze toe aan de trekstapel.

Het spel gaat verder totdat minstens 1 speler de finish heeft bereikt. Stop het Personagefiche van deze speler weer in de doos.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste de finish bereikt, wint het spel!

Als meerdere spelers op hetzelfde moment de finish bereiken, dan vergelijken ze het aantal Kroonfiches dat ze tijdens het spel hebben verzameld. De speler met de meeste Kroonfiches wint. Is er nog steeds een gelijkspel, dan delen deze spelers de overwinning.

DANKWOORD VAN DE AUTEUR EN HET TEAM

Hartelijk dank aan mijn grote schat Emilie voor haar steun en voor al haar studentjes die het spel hebben getest. Ook bedankt aan Valentine, Arthur en Juliette voor hun hulp, en aan Will en Marie voor hun advies. Bedankt aan Aurélie voor haar prima werk en toewijding aan dit project, helemaal tot aan de finish. Loki wil graag de scholen van Heillecourt en Ludres bedanken.

Het Team

© 2019 LOKI

Auteur
Florian Siméix
Illustrator
Davide Tosello

Projectleider
Aurélie Raphaël
Grafisch Ontwerper
Allison Mackezy

Assistent Projectleider
Delphine Brennan
Nederlandse Vertaling
Jo Lefebure (Board
Game Circus)