

ANIMAL RESCUE



SPELREGELS

RÈGLES DU JEU

SPIELANLEITUNG

GAMES RULES

REGLAS DE JUEGO

REGRAS DE JOGO

REGOLE DEL GIOCO



INHOUD

- 6 diereendobbelstenen (1 rood, 1 geel, 1 groen, 1 blauw, 2 wit)
- 50 dubbelzijdige opvangkaarten
- 5 potloden

DOEL VAN HET SPEL

Je werkt bij de dierenopvang, waar dagelijks veel dieren worden binnengebracht. Aan jou de taak om de verblijven zo slim mogelijk te vullen, want daarmee scoor je punten. Als je het goed doet, worden er zelfs babydieren geboren, die ook weer punten opleveren. Welke dierenredder dobbelt de meeste punten bij elkaar?

DE OPVANGKAARTEN



ZO SPEEL JE ANIMAL RESCUE

Iedere speler pakt een opvangkaart en een potlood. Haal 1 witte dobbelsteen uit het spel als er met minder dan 5 spelers wordt gespeeld. De speler die als laatste een dier heeft geknuffeld is de actieve speler en begint de ronde met het gooien van de dobbelstenen. Hij kiest vervolgens 1 dobbelsteen uit en legt deze voor zich neer. De speler moet het dier op de gekozen dobbelsteen in een van de lege hokken van zijn dierenopvang tekenen. De kleur van de gekozen dobbelsteen bepaalt in welk verblijf het dier komt. Alleen een dier op de witte dobbelsteen mag, met uitzondering van het babyverblijf, in elk verblijf worden geplaatst. Denk goed na over welk dier je kiest en waar dit moet worden getekend, want er zijn op verschillende manieren punten en extra dieren te verdienen:

- PUNTEN SCOREN

Op de opvangkaart staan 5 verschillende verblijven (4 hoofdverblijven en 1 babyverblijf) met elk 6 hokken. Boven elk hoofdverblijf staat aangegeven hoe de spelers punten kunnen verdienen. Zo levert elke hond of kat in het gele hoofdverblijf +1 punt op, elke kikker of krokodil in het groene hoofdverblijf +1 punt op, een kip of uil in het rode hoofdverblijf +1 punt op en in het blauwe verblijf scoor je +1 punt per verschillend geplaatst dier. Er zijn voor elk hoofd- en babyverblijf ook nog bonuspunten te verdienen:



+3 Per vol verblijf



+3 3 dezelfde dieren per verblijf



+3 4 verschillende dieren per verblijf

+6 5 verschillende dieren per verblijf

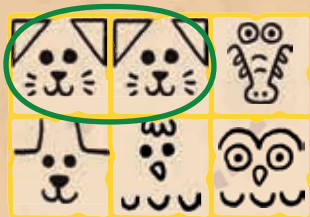
+10 6 verschillende dieren per verblijf

- BABYDIEREN

Wanneer twee dezelfde dieren direct boven of naast elkaar in een hoofdverblijf zitten, wordt er in dezelfde beurt uit dit dierenpaar een babydier geboren! (Babydieren kunnen zelf geen kleintje krijgen.)

De speler omcirkelt het dierenpaar en tekent hetzelfde (baby) dier in een lege kraamkamer van het babyverblijf. De kraamkamer waarin je het babydier plaatst, bepaalt waar je een bonusdier moet bijtekenen. Wanneer alle kraamkamers vol zijn kunnen er geen babydieren meer worden geplaatst.





Dierenpaar ✓



Dierenpaar ✓



Geen dierenpaar ✗



Geen dierenpaar ✗

Plaats je een babydier in een rode kraamkamer, dan moet je het dier van de rode dobbelsteen in het rode hoofdverblijf van jouw dierenopvang bijtekenen. Kies je voor een groene kraamkamer, dan moet je het dier van de groene dobbelsteen in het groene hoofdverblijf bijtekenen, enz.

Tip: Bij het plaatsen van een extra dier kan ook weer een dierenpaar worden gevormd waaruit een babydier wordt geboren. Zo kunnen per beurt meerdere baby- en bonusdieren worden getekend. Het is mogelijk om per hoofdverblijf meerdere dierenparen te vormen. Een dier dat omcirkeld is, kan niet gebruikt worden om een ander dierenpaar mee te vormen.

- HET EINDE VAN DE RONDE

Nu is de speler links van de actieve speler aan de beurt en hij kiest 1 van de overgebleven dobbelstenen en tekent op zijn beurt het gekozen dier in het juiste verblijf op zijn opvangkaart. De ronde gaat zo verder tot alle spelers 1 dobbelsteen hebben gekozen en ze de gekozen dieren hebben ingetekend.

2 Spelers: Alleen wanneer er 2 spelers zijn, kiezen de spelers om beurten twee dobbelstenen per ronde.

De ronde is voorbij en de speler links van de actieve speler wordt de nieuwe actieve speler. Deze begint een nieuwe ronde door het gooien van de dobbelstenen. Hij kiest als eerste een dobbelsteen, en zo verder.

HET EINDE VAN HET SPEL

Zodra bij één van de spelers 3 verblijven vol zitten komt het spel ten einde nadat alle spelers in deze laatste ronde een dobbelsteen hebben gekozen en hun laatste dier(en) hebben getekend.

- Tel per speler eerst de punten voor de dieren in de 4 hoofdverblijven en schrijf deze voor elk verblijf in het ronde vakje rechts boven het verblijf.
- Tel vervolgens de bonuspunten voor alle 5 de verblijven (hoofdverblijven + babyverblijf) en noteer deze op de scorekaart.
- Tel tot slot de verschillende scores bij elkaar op.

De speler met de meeste punten wint het spel!

SOLOVARIANT



Kies voordat je begint een moeilijkheidsgraad en omcirkel deze:

★ **25** **Stagiair** (25 punten)


★★ **30** **Vrijwilliger** (30 punten)


★★★ **35** **Verzorger** (35 punten)

Ook in de solovariant wordt er met 5 dobbelstenen gespeeld.


1 witte dobbelsteen wordt aan het begin uit het spel gehaald.


Elke ronde worden de 5 dobbelstenen gegooid en mag de speler 1, 2, 3 of 4 van de 5 dobbelstenen gebruiken om de verschillende verblijven te vullen. Volg hiervoor dezelfde regels als het standaardspel.


Slechte worp? Dan mag je voordat je een dier in een verblijf hebt getekend alle dobbelstenen opnieuw rollen, maar dan moet je een dobbelvakje  op de opvangkaart afstrepen. Er zijn 3 dobbelvakjes, dus dit kun je maximaal 3 keer doen.


Met het tekenen van je eerste dier begint de ronde. Vergeet niet een rondvakje  op de opvangkaart af te strepen.


Na 3 rondes eindigt het spel. De score verloopt volgens de normale spelregels. Je wint het spel als je de score van de gekozen moeilijkheidsgraad hebt behaald.


 Tip: Zijn je scorevellen bijna op? Kopieer je laatste lege vel of download en print nieuwe vellen op **jumbo.eu**


 Conseil : il ne reste presque plus de feuilles de score ? Fais une copie de ta dernière feuille vierge ou télécharge et imprime de nouvelles feuilles sur **jumbo.eu**

 Tipp: Keine Spielblätter mehr? Du kannst das letzte leere Spielblatt kopieren oder das Spielblatt von der Site **jumbo.eu** herunterladen und einen neuen Vorrat ausdrucken.

 Tip: Are your score sheets nearly finished? Make a copy of your last empty sheet or download and print new sheets from **jumbo.eu**

 Sugerencia: si se te están terminando las tarjetas para anotar la puntuación, haz fotocopias de la última que tengas sin usar o descárgalas e imprímelas desde el sitio web **jumbo.eu**

 Dica: As suas folhas de pontos estão a acabar? Copie a última folha de pontos vazia ou descarregue e imprima novas folhas em **jumbo.eu**

 Suggestimento: hai quasi finito i fogli segnapunti? Fotocopia l'ultimo foglio non compilato oppure scarica e stampa nuovi fogli segnapunti da **jumbo.eu**



19783

Made bij Koninklijke Jumbo B.V.

Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.

© 2019 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu



Randomskill Games

game concept © 2019 Randomskill Games

Illustrations: Carlos Muñoz