

Animalia

GameWorks, 2006

Malcolm BRAFF, Bruno CATHALA, Sébastien PAUCHON

2 - 6 spelers vanaf 7 jaar

± 30 minuten

Inleiding

De spelers kruipen in de rol van dierenfokkers die in drie opeenvolgende wedstrijden proberen om de schoonste dieren te presenteren. De bekroning, aan het einde van elk fokseizoen, is de verdeling van de medailles. De dierenfokker die aan het slot de meeste medailles heeft behaald, wordt de winnaar van dit spel.

Spelmateriaal

90 medailles

(15 van elke diersoort en 15 met de waarde 5)



42 kaarten

→ **6 hulpkaarten** in vier talen waarop de speciale eigenschappen van bepaalde dieren zijn beschreven



→ **1 uil** die als **joker** dienst doet en die een ander dier naar keuze kan vervangen



→ **5 dierenfamilies met telkens 7 kaarten**
(katten, paarden, honden, hazen en papegaaien)



Iedere dierenfamilie bestaat uit 7 leden:



de kampioen
(3 sterren)



de schoonheid
(2 sterren)



de liefvallige
(neutraal)



de viespeuk
(zwarte vlek)



de dief
(masker)



de spion
(verrekijker)



de grapjas
(geschenk)

Spelvoorbereiding

De hulpkaarten worden verdeeld zodat iedere speler deze kan raadplegen.



In een spel met 2, 3 of 4 spelers worden de 5 neutrale kaarten (lieftalligen) uit het spel verwijderd. In een spel met 5 of 6 medespelers blijven alle kaarten in het spel.

Een medespeler wordt gekozen als kaartengever. Deze mixt alle kaarten verdekt zeer grondig en vormt hiermee een verdekte voorraadstapel (met de beeldzijde naar onder).

Het eerste fokseizoen begint. Iedere fokseizoen is onderverdeeld in 3 fases.

FASE 1: Opbouw van de verzamelingen

De kaartengever trekt een kaart van de voorraadstapel en legt die open voor zich neer. Hij heeft nu twee mogelijkheden: ofwel behoudt hij de kaart ofwel geeft hij de kaart door.

- A.** Als hij de kaart behoudt, neemt hij de kaart in de hand en voegt die bij zijn verzameling. Hiermee beëindigt hij zijn speelbeurt.
- B.** Als hij de kaart niet wil behouden, schuift hij deze kaart naar zijn linkerbuurman. Deze moet nu beslissen of hij deze kaart behoudt of niet. Als hij deze kaart niet behoudt, schuift hij die op zijn manier door aan zijn linkerbuurman ... enzovoort tot een medespeler besluit om de kaart te nemen of tot de kaart opnieuw belandt bij de kaartengever.
- ★ Als een speler de kaart in zijn verzameling wil inlijven, neemt hij de kaart in de hand en de speelbeurt van de gever is voorbij.
- ★ Als de kaart echter een hele ronde heeft gemaakt en terug bij de gever is aangekomen, **moet** deze een nieuwe kaart van de voorraadstapel trekken. Deze tweede kaart wordt naast de eerste kaart gelegd zodat vanaf nu voor de beide kaarten wordt gespeeld.

De gever heeft opnieuw de beide, hierboven beschreven, mogelijkheden:

- A.** Hij neemt de beide kaarten en voegt ze toe aan zijn verzameling waarmee zijn speelbeurt dan eindigt.
- B.** Hij neemt de kaarten niet en hij schuift ze door aan zijn linkerbuurman.
- ★ Als ook deze beide kaarten opnieuw aankomen bij de gever, **moet** hij een derde kaart van de voorraadstapel nemen en heeft dan opnieuw de mogelijkheid om deze 3 kaarten te nemen of ze door te schuiven.
- ★ Als geen enkele medespeler deze **3 kaarten** wil nemen en de kaarten opnieuw bij de gever zijn aangekomen, **moet** de gever deze kaarten in zijn verzameling opnemen.

Als één of meerdere kaarten in een verzameling werd opgenomen, eindigt de speelbeurt van de gever. Hij geeft de voorraadstapel aan zijn linkerbuurman die nu de gever wordt.

De nieuwe gever trekt een kaart van de voorraadstapel en legt die open voor zich neer.

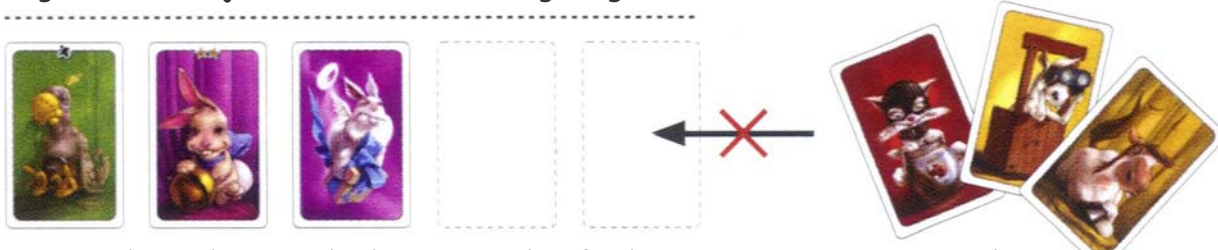
Hij beslist of hij deze kaart wil nemen of niet en het spel gaat verder zoals hierboven werd beschreven.

OPGEPAST

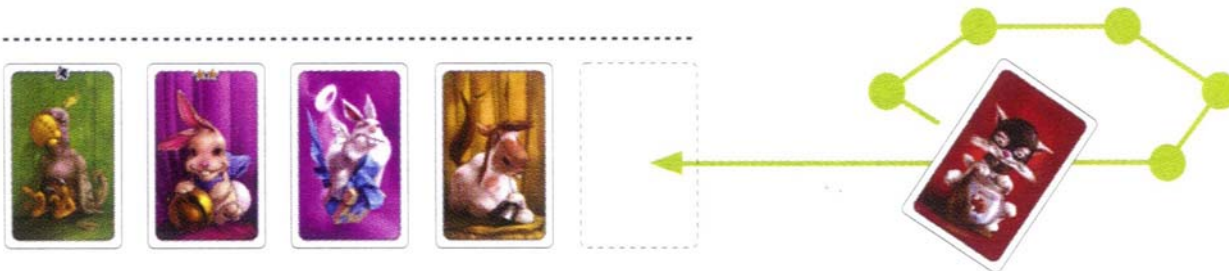
Een verzameling mag **niet meer dan 5 dieren** bevatten. Hieruit volgt, bij wijze van voorbeeld, dat een speler die al 4 dieren bezit een groep van 2 of 3 dieren moet weigeren. Anderzijds volgt daar ook uit dat de geveer, als één of meerdere door allen geweigerde kaarten opnieuw bij hem aankomen, deze kaarten dan moet nemen als ze zijn verzameling tot 5 dieren vervolledigen. Zijn speelbeurt eindigt en zijn verzameling is compleet.

Voorbeeld

Anne bezit al een verzameling van 3 kaarten. Er wordt haar een groep van drie kaarten toegeschoven. Zij moet deze verzameling weigeren.



Herman, die in deze ronde de geveer is, heeft al 4 kaarten in zijn verzameling en de eerste kaart van de verzameling wil niemand hebben. Herman moet deze kaart nemen en hiermee is zijn verzameling compleet en beëindigt hij zijn speelbeurt.



De spelers met een complete verzameling nemen niet meer deel aan de eerste spelfase. Het spel wordt voortgezet tot alle spelers 5 dieren in hun verzameling hebben.

Als er nog maar één speler overblijft die zijn verzameling nog niet compleet heeft, wordt die automatisch geveer en moet hij **na elkaar** zoveel kaarten van de voorraadstapel nemen tot hij 5 kaarten in zijn verzameling heeft (hij mag dus geen kaarten weigeren).

Heeft bijvoorbeeld een speler nog geen enkele kaart dan moet hij de bovenste 5 kaarten van de voorraadstapel nemen, heeft hij drie kaarten dan moet hij twee kaarten van de stapel nemen.

De speciale kaarten

De dieren **spion** (verrekijker), **dief** (masker) en **grapjas** (geschenk) bezitten elk een bijzondere eigenschap. Deze eigenschap **kan** worden ingezet als dat bewuste dier in een verzameling wordt opgenomen waarin zich al **minstens één ander dier met dezelfde eigenschap** bevindt.

UITZONDERING

Als er zich in een groep 2 of 3 dieren met dezelfde eigenschap bevinden, kan de eigenschap van het dier toch worden benut ook als er zich nog geen andere dieren met dezelfde eigenschap in de verzameling van de speler bevinden.

Een bijzondere eigenschap **moet onmiddellijk** worden ingezet. Als men hieraan verzaakt, moet men wachten tot men opnieuw een dier met dezelfde eigenschap in zijn verzameling opneemt.

TIPS

- ★ De inzet van een speciale eigenschap kan geen andere inzet van een zelfde of een andere speciale eigenschap uitlokken. Een speciale eigenschap kan alleen maar worden benut op het moment dat men één of meerdere kaarten in een normale speelbeurt neemt. Gestolen of geschonken kaarten geven geen aanleiding tot het benutten van de speciale eigenschappen.
- ★ Het gebruik van bonuskaarten in de derde fase (uitreiking van de medailles) kan ook nooit een bijzondere eigenschap uitlokken.
- ★ Het kan gebeuren dat van een medespeler, die zijn verzameling al compleet heeft en dus niet meer meedoet in de fase, een kaart wordt gestolen zodat hij terug in de fase moet meespelen.

Fase 2: Schoonheidsprijs en bonuskaarten

Men gaat eerst vaststellen welke verzameling de meeste schoonheidspunten ontvangt. Hiervoor telt men de sterren op die zich bevinden aan de bovenste rand van de kaarten. De 5 kaarten viespeuk dragen allen een zwarte vlek. De zwarte vlek telt als een minpunt en moet van de som van de schoonheidspunten worden afgetrokken.



De speler wiens verzameling de meeste schoonheidspunten waard is, ontvangt **van de voorraadstapel 2 bonuskaarten** die hij voor de medespelers geheim houdt. De medespeler met de tweede meeste schoonheidspunten ontvangt **1 bonuskaart**. Deze bonuskaarten kunnen helpen om de kwaliteit van de verzameling te verbeteren om op die manier meer medailles te kunnen verzamelen (zie fase 3).

UITZONDERINGEN

- ★ Als er meerdere medespelers de eerste plaats delen, ontvangen ze elk maar 1 bonuskaart en er wordt geen kaart uitgedeeld voor de tweede plaats.
- ★ Als er meerdere medespelers de tweede plaats delen, ontvangen ze elk 1 bonuskaart.

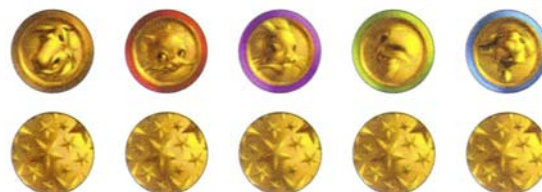
Fase 3: Uitreiking van de medailles

Voor een paar, een drieling, een vierling of een vijfling van dieren van dezelfde soort ontvangt men dienovereenkomstig evenveel medailles. Voor een drieling van honden krijgt men dus 3 hondenmedailles. Afzonderlijke dieren worden dus niet meegeteld.

UITZONDERING

Een speler die een verzameling heeft van 5 dieren van een verschillende soort ontvangt 1 medaille voor elk dier.

De medailles worden verdekt voor de spelers gelegd.



Vóór het verdelen van de medailles kunnen de spelers één of meerdere kaarten met één of meerdere bonuskaarten bedekken die ze in de tweede fase (schoonheidsprijs) hebben verzameld. Op die manier kunnen ze hun verzameling verbeteren en meer medailles winnen. Men mag de bonuskaarten ook bewaren voor de volgende ronde.

Voorbeelden

Carl ontvangt telkens één medaille voor elk dier omdat hij een volledige verzameling heeft van 5 verschillende dieren.



Marc mag de keuze maken uit 4 hondenmedailles **of** 3 hondenmedailles en 2 hazenmedailles omdat hij de uil (joker) ofwel als hond ofwel als haas kan inzetten.



Dankzij de joker heeft ook Herman meerdere mogelijkheden. Hij kan een medaille ontvangen voor elk dier **of** twee medailles voor een paar naar keuze (honden, katten, paarden en hazen).



Anne zet haar twee bonuskaarten 'katten' in en bedekt hiermee de papegaai en het paard. Hierdoor ontvangt zij in plaats van slechts 2 hondenmedailles nu ook nog 3 kattenmedailles.



Nieuw fokseizoen

De linkerbuurman van de laatste geveer wordt de nieuwe geveer. Hij mixt zeer grondig alle kaarten, met uitzondering van de niet benutte bonuskaarten die zich nog bij de spelers bevinden, en vormt een nieuwe voorraadstapel. Hij legt de eerste kaart van de voorraadstapel bloot en beslist of hij deze kaart wil behouden of niet.

Het spel verloopt zoals hierboven reeds werd beschreven.

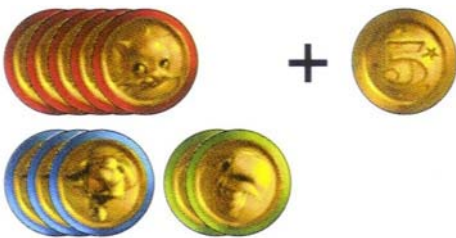
Einde van het spel en afrekening

Het spel eindigt na het derde fokseizoen.

Daarna worden alle behaalde punten berekend.

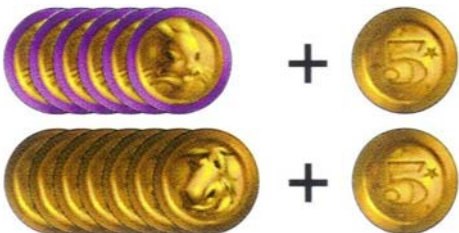
- ★ Iedere speler telt zijn medailles samen.
- ★ Voor 5 identieke medailles wordt er een speciale prijs uitgereikt onder de vorm van een medaille met de waarde 5 die ook 5 extra punten oplevert.
- ★ De medespeler met de meeste punten wordt de winnaar. Bij een gelijke stand wint de speler met de numeriek grootste groep van medailles van een diersoort. Als er ook hier een gelijke stand is, delen deze spelers de overwinning.

Voorbeeld



Anne heeft 10 medailles gewonnen.

Voor haar 5 kattenmedailles ontvangt ze een speciale prijs van 5.
In totaal ontvangt zij dus $10 + 5 = 15$ punten.



Marc heeft 13 medailles gewonnen.

Omdat hij 6 hazenmedailles en ook 7 paardenmedailles heeft, ontvangt hij zelfs twee speciale prijzen.
In totaal ontvangt hij $13 + 10 = 23$ punten.



Carl heeft 15 medailles gewonnen.

Zijn 11 hondenmedailles leveren hem als extra twee speciale prijzen op.

In totaal ontvangt hij $15 + 10 = 25$ punten.

Spelregels voor 2 spelers

De beide spelers bouwen telkens aan 2 verzamelingen die in 2 rijen boven elkaar worden neergelegd. De spelregels blijven, afgezien van enkele kleine wijzigingen, gelijk aan het basisspel.

- ★ Als een speler een kaart (of een groep van kaarten) neemt, heeft hij de keuze in welke van zijn beide verzamelingen hij deze kaart (of een groep van kaarten) wil toevoegen. In elke geval mag een groep van kaarten niet worden verdeeld over de beide verzamelingen maar moet steeds worden toegevoegd aan één van de beide.
- ★ Een bijzondere eigenschap die vanuit een verzameling wordt ingezet, komt alleen deze verzameling ten goede.
- ★ De beide verzamelingen van één speler kunnen elkaar wederzijds noch bestellen noch geschenken geven.
- ★ Als een speler de grapjas uitspeelt, mag hij één verzameling van de tegenspeler kiezen aan wie hij zijn geschenk zal geven. De tegenspeler kan zich hier niet tegen verweren.
- ★ De medailles worden voor elke verzameling afzonderlijk en gescheiden uitgereikt. In de eindafrekening worden ze uiteraard samengevoegd.
- ★ De speciale prijs wordt uitgereikt voor iedere groep van 7 medailles van eenzelfde diersoort.

Hulpkaart



De dief

De dief mag een kaart naar keuze uit een verzameling stelen, om het even of deze verzameling compleet is of niet. De kaart wordt in de verzameling van de dief ingevoegd tenzij diens verzameling al compleet is. In dit geval wordt de kaart onder de voorraadstapel geschoven.



De spion

De spion mag in het geheim de eerste 5 kaarten van de voorraadstapel bekijken en eventueel hun volgorde wijzigen.



De grapjas

De grapjas mag een kaart naar keuze uit zijn eigen verzameling aanbieden aan een medespeler naar keuze in zover de verzameling van deze medespeler nog niet compleet is. De medespeler moet deze kaart aannemen. Als alle verzamelingen van de medespelers al compleet zijn, wordt deze kaart onder de voorraadstapel geschoven.



30 september 2008