

FOOD CHAIN

2-4 spelers, leeftijd 8 en ouder, 30 minuten.

Het is een rustige dag in het bos – de zon schijnt en alles ziet er rustig uit. Plots springt er een konijn uit de struiken – het vond een lekkere tak met veenbessen voor de lunch. Het heeft echter niet gemerkt dat de vos dichtbij op de loer ligt en over enkele ogenblikken kan het konijn de lunch voor de vos worden. In de verte zie je een wild everzwijn dat opgejaagd wordt door een beer waarna je jou plots bewust wordt dat alles in minder dan een seconde kan veranderen als je een deel bent van de voedselketen en diep in het bos vertoeft – wees dus aandachtig!

1. Spel overzicht

Maak natuurlijke voedselketens door kaarten te spelen, jagen op en eten van dieren en planten in het bos door te wedijveren met elkaar voor de beste schotels van de dag. Word de speler die de meeste punten verzameld in het voedsel dat je hebt opgegeten om het spel te winnen!

2. Spel onderdelen

52 kaarten
16 pionnen – 4 pionnen in 4 kleuren
Spelregels

3. Kaarten

Op elke speelkaart staat een dier of een plant uit de voedselketen afgebeeld die, afhankelijk van de situatie, ofwel jager of prooi kan zijn.



Er zijn tevens twee bonuskaarten – de Jager, die op elk dier of plant kan jagen en de Zwerm die om het even welk roofdier, die tijdens het spel bovenop een voedselketen werd gespeeld, weggagen.

4. Spel voorbereiding

Iedere speler kiest 4 pionnen in dezelfde kleur. Schud de kaarten en geef iedere speler er 4 – dit zijn de roofdieren die je geheim op hand houdt. Leg 4 kaarten (of 3 kaarten in een spel met 2 spelers) open op tafel – dit is het voedsel of de prooi in het bos en elk stelt de start van een voedselketen voor. Leg de rest gedekt naast de voedselkaarten op tafel die de trekstapel wordt en laat plaats voor een aflegstapel.



5. Spelverloop

De speler die het laatst in een bos was, begint het spel.

Tijdens hun beurt moeten spelers één van de volgende acties kiezen:

- 1) Roven;
- 2) Opeten;
- 3) Terugtrekken;
- 4) Kaart wisselen;
- 5) Passen.

De beurt van een speler eindigt nadat de actie volledig is uitgevoerd. Hierna is de volgende speler in klokwijzerszin aan de beurt.

6. De acties

1) Roven

Speel één kaart uit jouw hand door deze open neer te leggen, gedeeltelijk een geschikte voedselkaart op tafel bedekkend en dus een voedselketen opbouwen of verderzetten (merk op dat de bovenste roofkaart het symbool van het voedsel in één van de groene cirkels moet hebben en het voedsel dat geroofd wordt het symbool van het roofdier in een rode cirkel moet hebben). Markeer de gespeelde kaart met één van jouw kleuropionnen en trek een nieuwe kaart van de trekstapel. Spelers kunnen zelfs op kaarten roven waar hun eigen pion op staat. Vergeet niet dat verschillende roofdieren voor dezelfde voedselkaart kunnen strijden – je kan een roofdier op een voedselkaart leggen zelfs als er al een ander roofdier (of meerdere) op ligt (liggen). Maar pas op: op ieder roofdier in het bos kan geroofd worden door de dieren in de rode cirkels op de kaart weergegeven – dit betekent dat een speler een roofdier bovenop kaarten kan leggen die zelf reeds roven op andere kaarten – dus de voedselketen uitbreiden. Als er op om het even welk moment een pion op een kaart staat die echter niet rooft of geroofd wordt, wordt de kaart afgelegd en de pion aan de eigenaar teruggegeven.

2) Opeten

Jouw roofdier kaarten kunnen het voedsel, dat ze geroofd hebben, opeten mits deze bovenaan de voedselketen liggen en een hoger niveau hebben dan elk ander rivaliserend roofdier dat op dezelfde voedselkaart rooft. Om te eten, moet jouw roofdier zowel vrij (er mag niet op geroofd zijn) alsook sterkste (je kan slechts het voedsel opeten als het niveau van jouw roofdier kaart (Romeins cijfer) groter is dan elk ander roofdier dat op hetzelfde voedsel rooft). Indien spelers gelijk staan voor het hoogste niveau roofdier kan geen enkele het voedsel opeten. Als echter minstens één van deze spelers andere roofdieren op dit voedsel hebben, vergelijken ze die. Als er slechts één speler nog een roofdier heeft, mag hij het voedsel opeten. Maar als ze er beide nog hebben – vergelijken ze opnieuw hun niveau zoals voordien en zo verder. Voedsel dat je hebt opgegeten, leg je gedekt voor jou op tafel in een voedselstapel. Als er gekleurde pionnen op het voedsel staan als je het opeet, mag je deze in bezit nemen. Alle rivaliserende roofdier kaarten die op hetzelfde voedsel en niet in een andere voedselketen roven, worden afgelegd en de gekleurde pionnen gaan terug naar de eigenaars. Alle voedselketens die nog ten minste twee kaarten bevatten, blijven op tafel liggen. Indien er minder dan vier (of drie in een spel met twee spelers) voedselketens op tafel liggen, wordt één kaart van de stapel

open op tafel gelegd om een nieuwe voedselketen in het bos te starten. Belangrijk! Indien twee spelers een pion van elkaar hebben, mogen ze die onmiddellijk met elkaar wisselen.

3) Terugtrekken

Je kan beslissen niet langer op een voedselkaart te roven door jouw roofdier kaart te verwijderen en op de aflegstapel te leggen. Vergeet niet jouw gekleurde pion terug te nemen. Je kan deze actie enkel uitvoeren als de roofdier kaart vrij ligt!

4) Kaart wisselen

Je kan één kaart uit jouw hand wisselen met een vrije roofdier kaart die bovenop een voedselketen ligt indien de kaart die je van de tafel opraaft een hoger niveau (Romeins cijfer) heeft dan diegene uit jouw hand. Er mogen geen roofdieren of pionnen van andere spelers staan op de kaart op tafel die gewisseld wordt.

5) Passen

Leg één kaart uit jouw hand bovenop de aflegstapel en neem één van de trekstapel (indien mogelijk). Als je geen kaarten meer op hand hebt bij het einde van het spel, pas je zonder af te leggen.

7. Bonus kaarten

Er zitten twee bonus kaarten in het spel die tijdens jouw beurt als roofdier kaart tijdens de Roven actie kunnen gespeeld worden:
De Jager: Kan gebruikt worden om te roven op eender welk voedsel in het bos.
De Zwerm: Kan gebruikt worden om eender welk roofdier (zelfs de Jager) bovenop een voedselketen te verjagen.
Beide kaarten worden na gebruik op de aflegstapel gelegd en eventuele pionnen op de kaarten worden aan de eigenaars teruggegeven.

8. Speleinde en scoring

Het spel eindigt van zodra de trekstapel leeg is en er geen andere acties dan passen meer mogelijk zijn. Spelers tellen de punten op de kaarten die ze als voedsel hebben opgegeten samen en voegen daarbij 1 punt voor elke pion die ze bezitten (dit betekent dat je meer punten behaalt als je pionnen van tegenspelers in bezit neemt). De winnaar is de speler met de meeste punten.

9. Optionele regel

In plaats van 1 punt voor elke pion in jouw bezit tijdens de scoring bij te voegen, trek je willekeurig één kaart per in bezit genomen pion uit de voedselstapel van de desbetreffende tegenspeler (spelers houden hun voedselkaarten voor elkaar geheim). Voeg de punten van dergelijke kaarten toe aan jouw score en bepaal de winnaar.

Het getal in het zonnelymbol is de puntenwaarde die op het einde van het spel gescoord wordt indien deze te prooi is gevallen voor één van jouw roofdierkaarten.



De dieren in de rode cirkels bovenaan de kaart weergegeven zijn de roofdieren van het dier of de plant op deze kaart afgebeeld.

Het Romeins cijfer in het maansymbool geeft weer op welk niveau de plant of het dier in de voedselketen staat – hoe kleiner dit cijfer, hoe lager het niveau.

Planten of dieren in de groene cirkels onderaan zijn de prooien voor het dier op deze kaart afgebeeld.

