

# BERENPARK

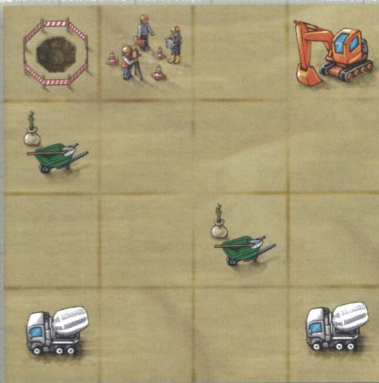
## SPELREGELS

*\*Hoewel koala's geen echte beren zijn, vinden mensen deze dieren erg leuk. Daarom hebben we ze toch in ons park opgenomen!*

### KORT SPELOVERZICHT

Berenparken: ze zijn de nieuwe hype! Om succesvol te zijn, moeten de spelers dierengebieden, dierenverblijven en groene gebieden handig inpassen en elke centimeter van hun terreinen benutten. Dierenverblijven en dierengebieden zijn veel punten waard, vooral als ze snel worden gebouwd. Bouwploegen zorgen ervoor dat spelers aan meer land kunnen komen om op te bouwen. Het spel is afgelopen als één van de spelers zijn park heeft gevuld. De speler met de meeste punten wint.

### SPEELMATERIAAL



16 parkgebieden  
(waaronder 4 parkgebieden met ingangen)

52 groene gebieden, waaronder



10 toiletten

16 kiosken



10 speeltuinen



16 rivierdelen

30 opdrachten  
(voor gevorderde spelers)



16 berenstandbeelden  
(genummerd 1-16)

28 dierenverblijven (met waarden 1-7), waaronder



7 ijsberenverblijven



7 Gobiberenverblijven\*\*



7 koalaberenverblijven\*



De spelregels

12 dierengebieden

(verschillende vormen, met waarden 6-8), waaronder



7 panda-  
berenver-  
blijven

3 pandabergebieden



3 ijsberen-  
gebieden



3 Gobiberen-  
gebieden\*\*



3 koala-  
bergebieden\*

*\*\* De Gobibeer is een ondersoort van de bruine beer, die in de Gobiwoestijn leeft. Deze beren passen perfect op gele tegels.*

1 voorraadstapleau (voor de groene gebieden,  
dierenverblijven en dierengebieden)





## VOORBEREIDING

2. Stapel de **groene gebieden** op de daarvoor bedoelde velden: gebruik alle **toiletten** en **speeltuinen**; gebruik maar 4 **kiosken** en 4 **rivierdelen** per speler. Doe de rest terug in de doos. Zie het voorraadstableau en de tabel hieronder voor de exacte aantallen.

| Aantal spelers | ■■ | ■■■ | ■■■■ |
|----------------|----|-----|------|
| Toiletten      | 10 | 10  | 10   |
| Speeltuinen    | 10 | 10  | 10   |
| Kiosken        | 8  | 12  | 16   |
| Rivierdelen    | 8  | 12  | 16   |

1. Leg het **voorraadstableau** op tafel. Dit dient om de **groene gebieden**, **dierenverblijven** en **dierengebieden** op te bewaren.

3. Afhankelijk van het aantal spelers worden **dierenverblijven** van bepaalde waarden gebruikt. Zie daartoe het voorraadstableau en de tabel hieronder. Doe de rest terug in de doos (de waarden staan op de tegels in een diamant met een witte achtergrondkleur).

| Aantal spelers   | ■■      | ■■■           | ■■■■ |
|------------------|---------|---------------|------|
| Dierenverblijven | 2, 4, 6 | 2, 3, 4, 5, 6 | alle |

Stapel de benodigde tegels op de daarvoor bedoelde velden (zie de vorm) en sorteer ze per stapel op waarde. De tegel met de hoogste waarde komt bovenop, die met de laagste waarde onderaan.

**Voorbeeld:** in een spel met 2 spelers bestaat elke stapel uit de waarden 6-4-2 (van boven naar beneden).



4. Leg de **dierengebieden** op de daarvoor bedoelde velden. gebruik altijd alle tegels, ongeacht het aantal spelers.

5. Leg de **berenstandbeelden** in oplopende volgorde naast het voorraadstableau. Het aantal spelers bepaalt welke waarden er worden gebruikt (zie tabel hieronder). Doe de rest terug in de doos (de waarden staan op de tegels in een achthoek met een gouden achtergrondkleur).

| Aantal spelers    | ■■                         | ■■■                                     | ■■■■ |
|-------------------|----------------------------|-----------------------------------------|------|
| Berenstandbeelden | 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16 | 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 | alle |

6. Schud de 12 **parkgebieden zonder ingang** en leg deze als 2 open stapels van elk 6 tegels binnen bereik van alle spelers op tafel. Zorg ervoor dat alleen de bovenste tegel van beide stapels zichtbaar is.





7. Iedere speler trekt een willekeurig **parkgebied met ingang** en legt het zo voor zich neer dat de ingang naar hem wijst en de symbolen vanuit zijn gezichtspunt in de juiste oriëntatie staan. Dit is het park dat hij in de loop van het spel gaat ontwikkelen (de verschillende nationaliteiten op de ingangen zijn niet van belang voor het spel).

8. De speler die als laatste een dierentuin heeft bezocht, wordt **startspeler**. Brengt dat geen beslissing, bepaal dan een startspeler door loting. De startspeler krijgt een **toilet**, de speler links van hem een **speeltuin**, de speler daar links van (indien van toepassing) een **speeltuin** en de vierde speler (indien van toepassing) een **kiosk**. In een spel met 3 spelers krijgt de derde speler een **kiosk** (in plaats van een speeltuin). Iedere speler legt de ontvangen tegel voor zich. Deze vormt zijn voorraad.



## SPELVERLOOP

Er wordt met de klok mee gespeeld. De startspeler begint en voert zijn beurt uit. Daarna voert de volgende speler zijn beurt uit, enzovoort, totdat het spel is afgelopen (zie blz. 5). Een beurt bestaat uit 3 fasen:

### A – Een tegel Leggen

De speler **moet** eerst **één** tegel uit zijn voorraad in zijn park leggen. Zelfs als hij meer tegels in voorraad heeft, mag hij er niet meer dan één leggen. Kan hij geen tegel leggen, dan moet hij **passen** (zie blz. 5, Passen). Hij moet zich bij het leggen van tegels aan de volgende spelregels houden:

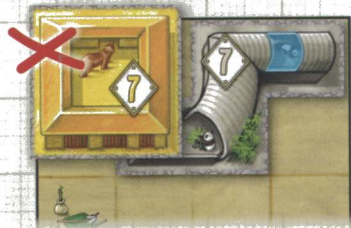
- De tegel **moet** binnen de gemarkeerde velden in zijn park passen:

- Hij **mag de kuil** niet bedekken (aangegeven met lint eromheen).

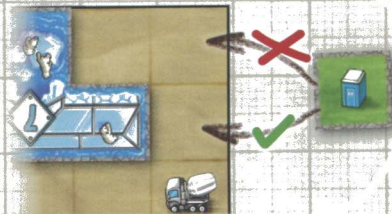
- De tegel mag niet over de rand van zijn park hangen (de tegel mag wel op velden van 2 of meer parkgebieden tegelijk liggen).



- De tegel mag een andere tegel niet overlappen.



- De tegel moet **horizontaal of verticaal** aan een eerder gelegde tegel **grenzen**. Alleen de eerste tegel die een speler in het spel legt, mag op een plek naar keuze worden gelegd, zolang hij zich aan de andere hiervoor genoemde spelregels houdt.



### A – Een tegel Leggen

### B – Symbolen afhandelen

### C – Een berenstandbeeld zetten

- De speler mag de tegel naar believen **(om)draaien**.





## B – Symbolen afhandelen

In deze fase moet de speler de **symbolen** afhandelen die hij met zijn net gelegde tegel heeft afgedekt. Heeft hij meerdere symbolen afgedekt, dan handelt hij ze in een volgorde naar keuze af. De meeste symbolen leveren nieuwe tegels op. **Er is geen beperking aan het aantal tegels in zijn voorraad.**



### Groene kruiwagen

De speler neemt een **groen gebied** naar keuze (toilet, speeltuin, kiosk, rivierdeel) van het voorraadstapleau en legt het in zijn voorraad. Is een stapel tegels leeg, dan kan de speler deze soort niet meer nemen.



### Witte cementwagen

De speler neemt het bovenste **dierenverblijf** van een stapel naar keuze van het voorraadstapleau (ijsberen, Gobiberen, koalaberen of pandaberen) en legt het in zijn voorraad. **In plaats daarvan** mag hij ook een groen gebied naar keuze nemen. Is een stapel tegels leeg, dan kan de speler deze soort niet meer nemen. De witte symbolen op de dierenverblijven geven aan hoeveel punten deze waard zijn.



### Oranje graafmachine

De speler neemt een **dierengebied** naar keuze van het voorraadstapleau en legt het in zijn voorraad. **In plaats daarvan** mag hij ook een groen gebied of een dierenverblijf naar keuze nemen. De oranje symbolen op de dierengebieden geven aan hoeveel punten deze waard zijn.



### Bouwploeg

De speler neemt het bovenste **parkgebied** van één van de twee stapels. Is één ervan leeg, dan moet hij de andere kiezen. Hij moet het nieuwe parkgebied **direct** aan zijn park leggen, waarbij hij de volgende spelregels in acht moet nemen:

- Hij moet het nieuwe parkgebied zo horizontaal of verticaal aan een ander parkgebied in zijn park leggen dat de zijden ervan **volledig** aan elkaar grenzen.
- Alle symbolen moeten vanuit zijn gezichtspunt in de juiste oriëntatie staan (met andere woorden: de onderkant van het symbool moet naar de speler gericht zijn).
- Hij mag een parkgebied niet zo aanleggen dat deze dichter bij hem ligt dan de ingang van zijn startgebied.

**Belangrijk!** Een speler mag **niet meer dan 4 parkgebieden** hebben. Een speler die zijn vierde bouwploeg afdekt, krijgt geen nieuw parkgebied!

## C – Een berenstandbeeld zetten

De speler controleert tot slot of hij **een parkgebied** (met of zonder ingang) **heeft afgebouwd**. Dat betekent dat hij het volledig (met uitzondering van de kuil) met tegels moet hebben bedekt. Is dat het geval, dan neemt hij het berenstandbeeld met de hoogste waarde uit de voorraad en zet het op de kuil van het juist afgebouwde parkgebied. Bouwt een speler in zijn beurt meer parkgebieden af, dan neemt hij voor elk ervan 1 berenstandbeeld.

### Passen

Een speler die aan de beurt is en geen tegel in voorraad heeft die hij in zijn park kan leggen, moet passen. Hij neemt een **groen gebied** naar keuze (toilet, speeltuin, kiosk, rivierdeel) van het voorraadstapleau en legt het in zijn voorraad. **Zijn beurt is dan direct voorbij**. Hij mag de tegel pas in zijn volgende beurt leggen. **Een speler mag niet passen als hij in staat is om een tegel te leggen.**



## EINDE VAN HET SPEL

Heeft een speler al zijn 4 parkgebieden afgebouwd, dan krijgt iedere andere speler nog 1 beurt. Daarna is het spel afgelopen en telt iedere speler de waarde van zijn park. Daartoe telt hij de waarden van alle tegels in zijn park bij elkaar op (met inbegrip van berenstandbeelden).



**Voorbeeld:** het afgebeelde park (dat niet volledig is afgebouwd) is 76 punten waard:

Berenstandbeelden:  $12 + 10 + 7 = 29$

Gobiberen:  $8 + 6 + 3 = 17$

Koalaberen:  $6 + 6 + 5 + 2 = 19$

Ilsberen:  $5 + 3 = 8$

Pandaberen:  $3$   

---

76 punten

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met (opgeteld) de hoogste waarde aan tegels in zijn voorraad. Is het dan nog gelijk, dan delen de betreffende spelers de overwinning.

## VARIANT VOOR GEVORDERDEN: OPDRACHTEN

We bevelen ervaren spelers aan om opdrachten aan het spel toe te voegen. Deze geven extra punten als een speler aan de aangegeven voorwaarden voldoet.

**Vorbereiding:** kies 3 van de 10 soorten opdrachten (willekeurig of in overleg). Voor een eerste spel met opdrachten raden we "Ilsberen", "Groene gebieden" en "Dierenverblijven" aan.

Van elke opdrachtensoort zijn er 3 exemplaren met verschillende waarden. Leg de 3 tegels van een bepaalde soort op elkaar, waarbij de bovenste tegel de hoogste waarde heeft en de onderste de laagste waarde.

Verwijder in een spel met 2 spelers de opdracht met de laagste waarde uit elke stapel.

Voeg een vierde fase aan elke beurt toe:

### D – Volbreng een opdracht

Voldoet een speler aan de voorwaarden van 1 of meer opdrachten, dan neemt hij de bovenste tegel van de betreffende stapel en legt deze voor zich neer. Een speler mag **niet meer dan 1 tegel van elke soort** voor zich hebben, ook al voldoet hij vaker aan de betreffende voorwaarden.

Iedere speler telt aan het einde van het spel de waarden van zijn verzamelde opdrachten bij zijn score op.



Het spel bevat de volgende opdrachten:



**Ijsberen** (waarden: 8, 5, 2)

Er bevinden zich 3 tegels met ijsberen in je park (ongeacht de afmetingen ervan). De tegels hoeven niet aan elkaar te grenzen.



**Gobiberen** (waarden 8, 5, 2)

Er bevinden zich 3 tegels met Gobiberen in je park (ongeacht de afmetingen ervan). De tegels hoeven niet aan elkaar te grenzen.



**Koalaberen** (waarden 8, 5, 2)

Er bevinden zich 3 tegels met koalaberen in je park (ongeacht de afmetingen ervan). De tegels hoeven niet aan elkaar te grenzen.



**Pandaberen** (waarden 8, 5, 2)

Er bevinden zich 3 tegels met pandaberen in je park (ongeacht de afmetingen ervan). De tegels hoeven niet aan elkaar te grenzen.



**Groene gebieden** (waarden 9, 6, 3)

Er bevindt zich een cluster van 6 groene gebieden (toilet, speeltuin, kiosk, rivierdeel) in je park. Elke tegel in het cluster moet horizontaal of verticaal aan een andere tegel in het cluster grenzen.



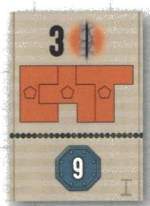
**Lang pad met kiosken**  
(waarden 9, 6, 3)

Er bevindt zich een (horizontale of verticale) aaneengesloten serie van 3 kiosken in je park.



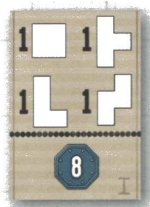
**Lange rivier** (waarden 10, 7, 4)

Er bevinden zich 3 rivierdeelttegels in je park die samen een ononderbroken waterroute over deze tegels vormen.



**Dierengebieden** (waarden 9, 6, 3)

Alle 3 dierengebieden in je park vormen een cluster. Dat betekent dat elk dierengebied horizontaal of verticaal aan ten minste een ander dierengebied moet grenzen.



**Dierenverblijven** (waarden 8, 5, 2)

Er bevindt zich ten minste 1 van elk van de 4 verschillende vormen dierenverblijven in je park. Deze tegels hoeven niet aan elkaar te grenzen.



**Twee is oké** (waarden 10, 7, 4)

Je hebt in 1 beurt 2 (of meer) berenstandbeelden op kuilen van juist afgebouwde parkgebieden gelegd.

## Kuilvariant voor gevorderden:

Een speler mag in zijn **laatste beurt** van het spel kuilen negeren en deze met een tegel afdekken als hij dat wil. Hij krijgt echter geen berenstandbeeld voor een afgebouwd parkgebied als hij de kuil ervan heeft afgedekt. **Opmerking:** deze spelregel geldt ook voor de speler die als eerste zijn vierde parkgebied afbouwt en daarmee het spel uitmaakt.



© 2017 Lookout Spiele  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl

Klantenservice:  
0900 - 999 0000  
999games.nl/klantenservice

Auteur: Phil Walker-Harding  
Illustraties: Klemens Franz  
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Allie rechten voorbehouden.  
Made in EU

