

Spelregels

Doel van het spel

Als eerste je 4 baby's veilig thuisbrengen.

Inhoud

- 8 Spelbord puzzeldelen
- 4 Vader- of moederspeelfiguren (pionnen)
- 16 Babyfiches
- 1 Draaiwijzer

Vorbereiding

1. Zet het spelbord in elkaar door de 8 spelbord puzzeldelen aan elkaar te leggen. Je kunt het spelbord iedere keer anders maken!
2. De spelers kiezen een speelfiguur (bijv. vader- of moederolifant) en pakken de 4 babyfiches die bij hun dier horen.
3. De spelers plaatsen hun speelfiguur in hun thuisbasis in de dierentuin.
4. Iedere speler geeft zijn 4 babyfiches aan de speler rechts van hem. Vervolgens plaatsen de spelers deze fiches op de blanco vakjes ergens op het spelbord. Let op: 'hoe verder van huis...' betekent niet altijd dat hun vader of moeder er extra lang over zal doen ze te bereiken... zie 'Afbeeldingen op het spelbord'.

Het spel

1. De jongste speler begint, draait aan de draaiwijzer en 'loopt' het aantal stappen dat de draaiwijzer aangeeft, met zijn speelfiguur.
2. De spelers mogen in hun zoektocht zelf bepalen welke kant zij op gaan; rondom en langs de heggen en vijvers, zolang ze maar op het pad blijven (dwars door de heg lopen mag dus niet). Zie ook 'Afbeeldingen op het spelbord'.
3. Spelers mogen een brug oversteken. De brug zelf telt niet als speelvak, de vakjes die aan beide kanten van de brug grenzen, wel.
4. Meerdere spelers mogen tegelijkertijd op een speelvak staan.
5. Het spel speelt zich kloksgewijs.

'Speciale afbeeldingen' op het spelbord:

Hierna volgt de betekenis van de zogenaamde 'speciale afbeeldingen' op het spelbord. Alleen als een speler eindigt op één van deze afbeeldingen gelden de regels.



Boot: Wanneer een speler eindigt op 'een boot', mag hij de vijver oversteken en zijn speelfiguur naar de boot aan de overkant verplaatsen, het hoeft niet. Als er meer boten in de vijver liggen, mag de speler zelf bepalen naar welke overkant hij gaat.



Ticket: De speler die op 'een ticket' eindigt, heeft geluk: hij krijgt een extra beurt!



De oppas van de dierentuin: Wanneer een speler eindigt op het vakje waar de 'oppas van de dierentuin' op afgebeeld staat, mag hij een speelfiguur van een andere speler (willekeurig) oppakken en deze terug in zijn thuisbasis zetten. Deze speler moet de zoektocht naar zijn baby's dus opnieuw beginnen.



Bus: Wanneer een speler eindigt op 'een bus', mag hij zijn speelfiguur naar de andere bus met dezelfde kleur verplaatsen, het hoeft niet.



Tunnel: Wanneer een speler eindigt op 'de tunnel', mag hij zich via de ondergrondse gangen verplaatsen en bij elke gewenste tunneluitgang weer naar boven komen, het hoeft niet.



Baby-afbeeldingen op het spelbord: Wanneer een speler op een 'baby-afbeelding' van één van zijn medespelers eindigt, mag deze speler een 'baby' uit de thuisbasis van dat dier nemen en deze opnieuw in de dierentuin plaatsen (op een willekeurig leeg veld). Komt hij op zijn eigen baby-afbeelding dan gebeurt er niets.

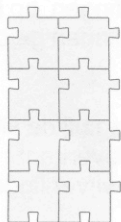


Eén van je baby's bereiken:

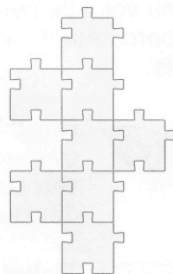
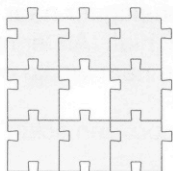
1. Een speler hoeft niet het exacte aantal stappen te draaien om bij zijn baby te komen, maar hij moet wel voldoende stappen gedraaid hebben om hem te bereiken.
2. Wanneer een speler bij één van zijn baby's is aangekomen mag hij deze oppakken en veilig thuisbrengen (verplaatsen naar de thuisbasis). Zijn speelfiguur blijft op dit vakje staan. De volgende speler is nu aan de beurt.
3. Er gebeurt niets als een speler bij of langs een babyfiche van een van zijn medespelers komt.

De winnaar van het spel

De speler die het eerst zijn kroost, zijn 4 baby's, heeft thuisgebracht, wint het spel.



Iedere keer een ander spelbord!



Spelbord: Hier zijn een paar voorbeelden, hoe het spelbord in elkaar gezet kan worden. De mogelijkheden zijn eindeloos.