

DOEL VAN HET SPEL

Gebruik de dierenkaarten optimaal om het merendeel van zoveel mogelijk soorten te verzamelen. Hergroep ze strategisch in het midden van de tafel om de meeste punten te winnen.

VOORBEREIDING

1 Afhankelijk van het aantal spelers tijdens het spel kies je de diersoorten die je wilt in overeenstemming met het aantal in de onderstaande referentietabel. Soorten die niet worden gebruikt kunnen in de doos blijven. Meng de gekozen dierenkaarten (10 kaarten per soort). Plaats de kaarten willekeurig met de afbeelding naar boven in het midden van de tafel in een speelveld. Houd hierbij rekening met het aantal kolommen en rijen in de tabel.

2 Verdeel 6 van de overgebleven dierenkaarten aan iedere speler, met de afbeelding naar beneden (of 5 als je met 6 spelers speelt). De eventueel overgebleven kaarten worden teruggedaan in de doos zonder te kijken welke het zijn. De spelers kunnen op ieder moment de kaarten op hun hand bekijken zonder dat anderen deze zien.

3 Maak een stapel van alle berg-fiches naast het speelgebied. De spelers moeten elk een kleine plek voor hun vrij houden. Hier spelen ze tijdens het spel hun persoonlijke dierenkaarten.

	2 SPELERS	3 SPELERS	4 SPELERS	5 SPELERS	6 SPELERS
AANTAL SOORTEN WAARUIT KAN WORDEN GEKOZEN	3	4	5	6	7
GROOTTE VAN HET SPEELVELD	4 rijen bij 4 kolommen	4 rijen bij 5 kolommen	5 rijen bij 5 kolommen	5 rijen bij 6 kolommen	6 rijen bij 6 kolommen
AANTAL KAARTEN PER SPELER	6 kaarten				5 kaarten

Voorbeeld van een opstelling voor een spel met 3 spelers:



SPELREGELS

De laatste speler die een dier heeft geaaid begint. De spelers spelen om beurten met de klok mee. Als je aan de beurt bent moet je kiezen tussen de volgende twee opties:

A Kies een dier uit de kaarten op je hand uit en leg dit met de afbeelding naar beneden voor je neer. Je mag de dierenkaarten die je voor je hebt neergelegd op elk moment bekijken.

- B
- 1 Pak een dierenkaart van het speelveld en plaats hem met de afbeelding naar beneden voor je.
 - 2 Vervolgens moet je een dier uitkiezen uit de kaarten in je hand om deze, met de afbeelding naar boven, links naast het dier dat je hebt gepakt, neer te leggen.
 - 3 Plaats een berg-fiche van de stapel bovenop het dier dat je van het speelveld hebt gepakt. Dit fiche blokkeert het dier zodat het niet langer kan worden gepakt.



Opmerking: dieren kunnen door andere dieren van hetzelfde soort worden vervangen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als alle spelers geen kaarten meer in hun handen hebben. Alle kaarten die met de afbeelding naar beneden voor een speler liggen worden omgedraaid. Voor elk soort mag alleen de speler met het grootste aantal dieren van dit soort de betreffende punten berekenen.

Als een paar spelers dezelfde hoeveelheid hebben, moeten ze de punten eerlijk delen, afgerond op het dichtstbijzijnde hele getal. Het aantal gewonnen punten is afhankelijk van de positie van de dieren in het speelveld aan het einde van het spel. Elk soort krijgt punten afhankelijk van de eigen scoremethode zoals beschreven op de volgende pagina.

Elke speler telt het aantal gewonnen punten op voor elk soort waarvan hij de meesten heeft. De speler met de hoogste score heeft gewonnen! Mochten twee spelers evenveel punten hebben, zijn ze samen eerste.

PUNTEN VOOR DE SOORTEN

Elk soort heeft zijn eigen scoremethode, zoals hieronder beschreven:

APEN

2 punten voor elke aap-kaart in de kolom met de meeste apen.

OLIFANTEN

2 punten voor elke olifant-kaart in de rij met de meeste olifanten.

PINGUÏNS

2 punten voor elke pinguïn-kaart die deel uitmaakt van de grootste groep orthogonaal verbonden pinguïns (boven, beneden, naar links of rechts). Diagonaal elkaar rakende kaarten tellen niet.

PAPEGAAIEN

4 punten voor elk koppeltje papegaaien. Een koppeltje papegaaien bestaat uit 2 papegaai-kaarten die elkaar zijdelings aanraken. Elke papegaai kan slechts deel uitmaken van een koppeltje.

WOLVEN

2 punten voor elke wolf-kaart aan de buitenste rand van het speelveld.

PELIKANEN

2 punten voor elke pelikaan-kaart die in de grootste groep van diagonaal verbonden pelikanen zit.

KAMELEON

Op het speelveld moet je de kameleon-kaart met de grootste diversiteit aan verschillende soorten die orthogonaal aan elkaar liggen Liesbet ken (kameleons inbegrepen). Elk soort dat aan deze kameleon-kaart grenst, telt voor 2 punten.

LEEUW

Score in totaal 11 punten min het aantal leeuwen op het speelveld. Let op: er moet tenminste een leeuw op het speelveld liggen om punten te kunnen scoren.

VOORBEELD VOOR HET SCOREN VAN PUNTEN

In dit voorbeeld krijgt elk soort het volgende aantal punten:

Pinguïns: de grootste groep pinguïns orthogonaal met elkaar verbonden bestaat uit 4 pinguïn-kaarten. Deze groep pinguïns is goed voor 8 punten.

Kameleon: de kameleon in de 3e rij heeft 4 verschillende soorten naast zich, waaronder de kameleon. Deze kameleon is goed voor 8 punten.

Pelikanen: de grootste groep diagonaal met elkaar verbonden pelikanen bestaat uit 4 pelikaan-kaarten. Deze pelikanen zijn goed voor 8 punten.

Leeuw: Er liggen 5 leeuwen op het speelveld. Deze leeuwen zijn daarom goed voor 6 punten (11-5=6).

Laura heeft de meeste kameleons (8 punten) en ligt op dezelfde plek als Michael wat betreft het hoogste aantal pelikanen. Daarom delen zij de 8 punten waardoor elk 4 punten krijgt. Laura heeft zodoende 12 punten.

Liesbet heeft samen met Michael het hoogste aantal pinguïns. Ze delen de 8 punten waardoor elk 4 punten krijgt. Maar Liesbet heeft ook nog de meeste leeuwen waardoor ze 6 punten daarvoor krijgt. Liesbet heeft in totaal 10 punten.

Michael heeft samen met Liesbet de meeste pinguïns (4 punten) en samen met Laura de meeste pelikanen (4 punten). Hij heeft in totaal 8 punten.

Laura heeft het spel gewonnen met haar totale score van 12 punten.

© 2020 Blue Orange Edition. Animix en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en verspreid onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. www.blueorangegames.eu



ANIMIX™ -SPELREGELS-



INLEIDING

Probeer de meeste punten te krijgen door de beste dierenmix te maken. De dieren die je voor je speelt zorgen voor punten gebaseerd op de andere dieren die in het midden van de tafel worden gespeeld. Elk soort dier krijgt weer andere punten. Je moet dus vooruit plannen om ervoor te zorgen dat de kaarten voor je en de kaarten in het midden de perfecte mix zijn om het spel te winnen!

 **MATHIEU BOSSU**
 **SIMON DOUCHY**



INHOUD

- 80 dierenkaarten verdeeld in 8 soorten (10 dieren per soort)
- 30 berg-fiches