

WILD LIFE[®]

Het grote dieren spel

Een gezelschapsspel voor 3-5 personen vanaf 10 jaar.

Ravensburger Spelen Nr. 601 5 307 8

Uitgegeven in samenwerking met Edition Carlit-Zürich.

Inhoud:

- 1 speelbord
- 4 speelfiguren
- 48 dierkaaren
- 48 afdekplaatjes
- 28 kunststof-fiches
 - (24 panda-fiches, in 4 kleuren en
 - 4 witte dierenhandelaar-fiches)
- 20 havenkaarten
- 20 transportkaarten
 - speelgeld
- 2 dobbelstenen

Boven de ingang van het Nationale Park van Nairobi staat het vermanende opschrift: 'Wij kunnen met onze dierenwereld niet naar willekeur omspringen. Wij moeten aan de na ons komende generaties rekenschap afleggen over de ons toevertrouwde erfenis'.

Vele diersoorten in de vrije natuur worden door onze beschaving vernietigd en niemand kan ze weer tot leven wekken. Andere diersoorten worden met uitroeiing bedreigd. Dit spel is gewijd aan het dier, vooral aan het dier in de vrije natuur, maar ook dat in de dierentuin. De dierentuin brengt ons niet alleen nader tot de dieren, die wij anders nooit te zien zouden krijgen, maar helpt in vele gevallen mee bedreigde diersoorten te behouden en hun getal door fokken weer te vergroten.

Spelidee

In dit spel bent u niet alleen dierenvriend, maar ook een actieve dierenbeschermmer. U mag in apen, vogels, reptielen, dikhuiden en roofdieren handelen. U koopt en verkoopt en zorgt ervoor dat ze in de dierentuin waarin ze thuishoren worden ondergebracht. Als directeur van een dierentuin is het uw doel uw eigen tuin zo snel mogelijk te vullen. Als u dat eerder lukt dan een van de anderen, bent u de winnaar.

Wild Life is een echt gezelschapsspel en het moet dus door meer dan 2 personen gespeeld worden. Om er voor te zorgen dat ook jonge kinderen, die niet of nauwelijks kunnen lezen of rekenen, mee kunnen doen, kan Wild Life volgens verschillende spelregels gespeeld worden: eenvoudig door jonge kinderen; wat moeilijker door grotere kinderen; geraffineerd door ervaren spelers (oudere jeugd en volwassenen). Het verdient aanbeveling dat beginnende spelers de eerste en misschien ook de tweede ronde volgens de eenvoudige spelregels spelen.

Zij leren daardoor het spel en zijn verschillende mogelijkheden kennen en kunnen op die manier de interessante variaties beter inpassen. Afhankelijk van het aantal spelers speelt de spelleider mee. In de regel wordt de speelronde het beste als volgt ingedeeld:

3 spelers Een speler vervult de rol van spelleider. De beide andere spelers krijgen van het begin af/aan ieder twee dierentuinen. Het is ook mogelijk een dierentuin te sluiten, d.w.z. dat de daartoe behorende dierkaarten uit het spel genomen worden. In dat geval speelt de spelleider mee en alle drie de spelers krijgen een dierentuin.

4 spelers De spelleider neemt ook aan het spel deel. Alle vier krijgen een dierentuin aangewezen.

5 spelers Een speler vervult de rol van spelleider. De vier andere spelers krijgen, afhankelijk van het geluk met de dobbelsteen een dierentuin aangewezen.

De spelleider beheert het geld, de kaarten, de gekleurde fiches (kunststof), de afdekplaatjes met de dierenplaatjes (deze moeten voor het begin van het spel uit het voorgestane blad karton gedrukt worden). De spelleider zorgt er vooral voor, dat de spelregels goed nageleefd worden. Bij eventuele geschillen heeft hij het laatste woord.

Spelregels voor jonge kinderen

Deze kinderronde wordt gespeeld zonder geld, haven- en transportkaarten, en zonder de witte dierenhandelaars-fiches. De spelleider legt vier stapeltjes dierkaarten, gesorteerd naar dierentuinen met de plaatjes naar boven, voor zich neer. Nu wordt er om beurten gegooid met de dobbelsteen. Wie het hoogste aantal ogen gooit, mag als eerste een dierentuin uitkiezen. Dan kiest degene die op één na het hoogst gooide enz. Iedere speler neemt een speelfiguur, die met de kleur van zijn dierentuin overeenkomt en zet die op het startveld, het rode vierkant in Zwitserland.

Begin van het spel

De spelers komen in de richting van de wijzers van de klok aan de beurt om met de dobbelstenen te gooien. Men spreekt met elkaar af of er met een of met twee dobbelstenen wordt gegooid. De reis voert van de start in de richting van Groenland, langs de rode lijn. De eigenaar van de kinderdierentuin mag beginnen. Als hij bijvoorbeeld 5 gooit, landt hij op het ijsbeerveld.

Opgelet: iedere cirkel, iedere witte punt, ieder schip, iedere vuurtoren gelden als speelveld. Als er dus 5 gegooid wordt luidt de route: Le Havre - schip - IJsland - zadelrob - ijsbeer. De speler ontvangt nu de ijsbeerkaart gratis van de spelleider en legt deze open voor zich op de tafel. Nu is de volgende speler aan de beurt. Als hij 4 gooit krijgt hij de zadelrobkaart. Als hij twee gooit en op het schip blijft staan, dan mag hij nog een keer gooien. Dit is ook het geval als zijn speelfiguur op een havenveld, bijvoorbeeld in New York zou belanden. Op die manier gooien de spelers verder en krijgen van de spelleider gratis de dieren van de velden waarop ze terecht komen. De stippellijn naar de Reuze-panda geldt als omweg. De panda is dus b.v. vanuit Shanghai met een 1 bereikbaar en van Tokio met een 2.

Op bezoek in vreemde dierentuinen

Terwijl de dieren 'verzameld' worden, leidt de route langs de verschillende dierentuinen. Iedere dierentuin moet bezocht worden, d.w.z. men moet daar op de witte punt halt houden. Ogen die meer gegooid zijn om de dierentuin te bereiken, komen te vervallen. In de dierentuinen van de medespelers worden de dieren, die de spelers meevoeren, geruild tegen andere dieren, die de spelers voor hun eigen dierentuin kunnen gebruiken. Een voorbeeld: De eigenaar van de die-

rentuin voor katachtigen en beren komt langs de diertuin voor dikhuiden en reptielen. Hij heeft een olifant bij zich, die hij zelf niet gebruiken kan, hij probeert deze dus te ruilen voor een katachtig dier of een beer. De waarde van de dieren speelt daarbij geen rol. Het is ook toegestaan meerdere kaarten te ruilen.

Aankomst in de eigen diertuin

Eindelijk kunnen wij onze dieren onderbrengen! Ieder meegevoerd dier dat thuishoort in de eigen diertuin, betreft bij aankomst zijn onderkomen. Dat gaat als volgt: het betreffende dierveld in de diertuin worden belegd met een afdekplaatje waarop hetzelfde dier is afgebeeld (aan de spelleider vragen).

De dierkaart zelf wordt terzijde gelegd want deze is voor het verdere verloop van het spel niet meer nodig. Hoe meer dieren er 'thuis' zijn, hoe groter de kans is om het spel te winnen.

Een keer de wereld rond

Wie een keer de wereld rond geweest is, komt weer aan het startveld in Zwitserland voorbij en krijgt als gelukswens van de spelleider de bovenste kaart van de stapel van zijn eigen diertuin. Wie het geluk heeft niet alleen aan het startveld voorbij te komen maar er precies op te landen, ontvangt niet één maar twee kaarten! Als alle dieren van de eigen diertuin al zijn uitgegeven dan heeft men gewoon pech gehad.

Dierenvelden waarvan de kaarten al weg zijn? Panda-fiches!

Hoe verder het spel zich ontwikkelt, des te groter wordt de kans dat men op een dierveld komt waarvan de dierkaart al afgegeven is aan een van de spelers. Als dat gebeurt, dan mag de speler aan de spelleider een rond panda-fiche in de kleur van zijn diertuin vragen en deze op zo'n veld afleggen, d.w.z. een reservering aanbrengen. Wanneer nu een andere speler op een zo gemarkeerd veld komt, moet hij aan de eigenaar van het panda-fiche een van zijn dierkaarten geven van de diertuin, waarvan de kleur overeenkomt met die van het panda-fiche.

Een voorbeeld: de kangeroe is al afgegeven. De eigenaar van de diertuin voor dikhuiden en reptielen legt dus zijn blauwe fiche op het veld. Nu komt de eigenaar van de diertuin voor apen en vogels voorbij, maakt halt op het bezette kangeroeveld en moet helaas een

kaart afgeven die in de dierentuin voor dikhuiden en reptielen thuis hoort. Zonder tegenprestatie! Als de speler geen kaart in die kleur heeft, dan moet hij kiezen: of hij moet zijn panda-fiche, dat hij ergens anders reeds heeft liggen, terugnemen, of 2 rondes overslaan op Mauritius, het eiland van de uitgestorven dieren*). Van daaruit moet hij in de richting van Australië verder spelen.

Het spel is uit ...

als een van de spelers zijn dierentuin gevuld heeft met alle 12 dieren, die erin horen. Tweede, derde of vierde is de speler die op dat moment met het aantal ondergebrachte dieren op de tweede, derde of vierde plaats staat. Natuurlijk kunnen de spelers ook om de tweede plaats verder spelen. Dan geeft de winnaar al zijn kaarten die niet tot zijn dierentuin behoren aan de spelleider terug en neemt de panda-fiches van zijn kleur van het speelbord. Deze kaarten komen op deze manier opnieuw in omloop.

Spelregels met geld en kanskaarten

Ook bij deze speelwijze is het principe hetzelfde. De spelleider beheert de kas, de dierkaarten, de haven- en transportkaarten, de afdekklaatsjes en de panda-fiches. De haven- en transportkaarten worden op het speelbord gelegd. Men spreekt met elkaar af of er met een of met twee dobbelstenen gegooid wordt. Vervolgens wordt er om het verwerven van de dierentuinen gegooid. Wie het hoogste aantal ogen gooit, mag als eerste kiezen, vervolgens de overige spelers in de volgorde van het aantal geworpen ogen. Aan iedere eigenaar van een dierentuin wordt een beginkapitaal uitbetaald. Dit is, omdat alle dieren niet dezelfde waarde hebben, verschillend:

Kinderdierentuin	f 80.000,—
Dierentuin voor dikhuiden en reptielen	f 70.000,—
Dierentuin voor apen en vogels	f 60.000,—
Dierentuin voor katachtigen en beren	f 55.000,—

* Eiland van de uitgestorven dieren

Dit is geen uitvinding van de samenstellers van dit spel. Het bestaat werkelijk. Er leefden op het eiland Mauritius in de Indische Oceaan duizenden Dodo's, grote vogels met een merkwaardig uiterlijk, die niet konden vliegen. De invasie van de mensen maakten snel een einde aan deze diersoort. Een bot van een poot en een voet in een museum in Oxford is het enige wat over is van deze merkwaardige vogel. Een engelse zegswijze voor iets wat morsdood is, luidt dan ook: 'as dead as a dodo'. Ons eiland is niet alleen gewijd aan de dodo, maar aan alle soorten en rassen, die door menselijk onverstand hebben opgehouden te bestaan.

Verloop van het spel

De eigenaar van de kinderdierentuin begint; vervolgens gooien en zetten de spelers om beurten in de richting van de wijzers van de klok. De reisroute gaat linksom van het startveld naar IJsland, enz. Ieder dier-symbool, ieder schip, iedere vuurtoren is een speelveld en komt overeen met een oog op de dobbelsteen.

De betekenis van de verschillende velden

Diersymbolen: Wie op een dierveld komt mag de betreffende dierkaart bij de spelleider voor de vangkosten inkopen, ook als het dier niet in de eigen dierentuin thuishoort.

Reuze-panda: Dit zeldzame dier leeft in een klein, moeilijk toegankelijk gebied in China, terzijde van de reisroute. Om de panda te vangen moet men zijn reis in Shanghai onderbreken de overige ogen komen te vervallen). Van daaruit springt men met een oneven aantal ogen 1, 3, 5, enz. op het panda-veld. Om van dat veld weer weg te komen, moet een even aantal ogen gegooid worden.

Dierenhandelaarsvelden: (Asunción, Dakar, Sidney, Haiderabad) hebben alleen een bijzondere betekenis als het spel met de variatie 'dierenhandelaren' wordt gespeeld. (zie pag. 8).

Vuurtoren De vuurtorens staan steeds bij de belangrijke havens. Wie op zo'n veld komt, moet de bovenste havenkaart van de stapel afnemen en de opdracht uitvoeren, hetzij direkt of op een voor de speler gunstig moment, al naar gelang het op de kaart aangeduid staat.

Schip: Wie met zijn speelfiguur op een schip komt, moet de bovenste transportkaart van de stapel nemen en eveneens de aanwijzingen uitvoeren.

Startveld: Iedere speler, die tijdens zijn reis weer aan het startveld voorbij komt, ontvangt van de spelleider, (natuurlijk zolang de voorraad strekt) de bovenste kaart van de stapel dierkaarten, die in zijn dierentuin past en bovendien een bijdrage van f 2.000,— in de kosten van onderzoek. Wie precies op het startveld landt, dus het juiste aantal ogen gooit om er op te komen, krijgt behalve de kaart nog een bijdrage, die hij, door nog eens met de dobbelstenen te gooien, zelf bepaalt. Ieder oog is goed voor f 1.000,—; wie dus 6 gooit, gaat f 6.000,— rijker verder op zijn avontuurlijke reis.

Bezoek aan dierentuinen en dierenhandel

Iedere speler, die een dierentuin passeert, moet daar halt houden (de overige ogen van de worp komen te vervallen). Voor ieder meegevoerd dier wordt aan de eigenaar van de dierentuin een vergoeding voor voeder en onderdak betaald. Deze vergoeding bedraagt f 300,— per dier. Er behoeft niet betaald te worden voor dieren die de eigenaar van de dierentuin koopt of ruilt. Bezoekers en eigenaren **mogen** ruilen, kopen en verkopen. Als de eigenaar van een dierentuin bereid is de volle waarde voor een dier te betalen **moet** de bezoeker hem het dier voor die prijs afstaan. Wie in zijn eigen dierentuin aankomt, mag alle meegevoerde dieren, die daar thuishoren, onderbrengen. De betreffende diervelden worden dan met de bijbehorende afdekplaatjes bedekt en de dierkaarten worden afgelegd. Wie reeds zes van zijn eigen dierentuinenvelden afgedekt heeft, mag van zijn medespelers, die met dieren op bezoek komen, het dubbele dus f 600,— per meegevoerd dier verlangen. Als twee spelers ergens onderweg op het speelbord op hetzelfde veld aankomen, dan kunnen zij, evenals bij het bezoek in de dierentuin, dieren ruilen, kopen en verkopen.

Panda-fiches. Wie op een dierveld komt, waarvan de kaart al uitgegeven is **mag** bij de spelleider (zolang de voorraad strekt) voor f 2.000,— een panda-fiche in de kleur van zijn eigen dierentuin kopen en deze op het desbetreffende veld afleggen. Iedere speler, die op een met zo'n fiche belegd veld komt, moet de eigenaar van dit fiche een dier van de betreffende dierentuin tegen de vangkosten verkopen. Als hij zo'n dier niet bezit, mag de tegenspeler een ander dier van hem kopen of een vergoeding van f 1.000,— verlangen. De fiches blijven op de velden liggen.

Als een speler geen geld meer heeft...

verkoopt hij aan de spelleider zoveel dierkaarten tegen de halve waarde als hij geld tekort komt. De kaarten die naar de spelleider teruggedaan zijn, komen opnieuw in de handel. Afgelegde panda-fiches kunnen ook aan de spelleider verkocht worden en wel voor de volle prijs van f 2.000,— per stuk.

Einde van het spel

Wie als eerste alle twaalf dieren van zijn dierentuin belegd heeft, is winnaar. Om de tweede plaats kan verder gespeeld worden of men

spreekt met elkaar af dat de tweede plaats enz. ingenomen wordt door de speler(s) die op een, twee enz. na het hoogste aantal dieren verworven hebben.

Voor ervaren spelers: directeur van een dierentuin en dierenhandelaar tegelijk

Bij deze speelwijze voor ervaren spelers komt eventueel nog meer geld in het spel en de kansen nemen toe. Op het speelbord bevinden zich vier stations van dierenhandelaren: Asunción, Dakar, Sidney, Haiderabad. Wie als eerste over een van deze stations komt, mag het kopen en met een wit dierenhandelaar-fiche als 'bezet' markeren. Iedere speler kan maar een station verwerven. Het blijft gedurende het gehele spel in zijn bezit en geeft enkele voordelen: Als een speler op een station van een andere speler komt, dan mag deze laatste een dier naar keuze uit zijn gebied verkopen voor de helft van de **waarde** die op de kaart gedrukt staat. Dat gaat als volgt: de dierenhandelaar vraagt bij de spelleider **zonder betaling** het dier dat de bezoeker wenst en verkoopt het aan de geïnteresseerde speler. De dierenhandelaar funktioneert als het ware als tussenhandelaar tussen spelleider en koper en verdient daar goed aan. De dierenhandelaars-stations hebben, afhankelijk naar grootte en dierenvoorraad, verschillende prijzen:

- Asunción: f 10.000,— beheerd gebied: Noord- en Zuid-Amerika.
Dakar: f 15.000,— beheerd gebied: Afrika en Madagaskar.
Sidney: f 10.000,— beheerd gebied: Australië, Nieuw Guinea en Borneo.
Haiderabad: f 10.000,— beheerd gebied: India, Zuidoost-Azië, Sumatra, Java en Siberië.

De begeerde panda behoort tot geen enkel dierenhandelaarsgebied en wordt in ieder geval direkt van de spelleider gekocht. Als een speler op zijn eigen dierenhandelaar-station komt dan mag hij zich gratis een dier uitzoeken uit het door hem beheerde gebied en bij de spelleider de betreffende kaart opvragen. Verder is het spelverloop gelijk aan de hiervoor beschreven speelwijze.