



 **Leeftijd:** 5-10 jaar

 **Aantal spelers:** 2 tot 4 spelers

 **Inhoud:** 12 dierentegels bestaande uit 3 delen (1 grote middentegel en 2 kleine tegels), 4 fiches met een zebra, gazelle, giraffe en kikker.

 **Doel van het spel:** Alle dieren voor het einde van de vierde ronde compleet maken.

 **Vorbereiding van het spel:**

De 24 kleine tegels worden geschud en met het plaatje naar beneden in het midden van de tafel gelegd, in een rechthoek van 8 x 3.

De 12 middentegels worden met het plaatje naar boven in een cirkel om de kleine tegels gelegd, en vormen zo het parcours.

De 4 fiches met de zebra, gazelle, giraffe en kikker worden naast de leeuw geplaatst.



### Spelverloop:

De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

Hij pakt de zebrafiche en legt deze op de middentegel met de leeuw; hij moet nu de 2 andere tegels zien te vinden die dit dier compleet maken.

Hij mag 2 kleine tegels in het midden van de tafel omdraaien, zodat ze met het plaatje naar boven komen te liggen.

- Als de 2 tegels bij het dier horen, legt hij ze aan weerszijden van de middentegel. **Goed zo, het dier is compleet.**



- Als er maar 1 tegel bij het dier hoort, legt hij die naast het dier neer en legt de andere met het plaatje naar beneden weer op tafel.
- Als geen van beide tegels bij het dier horen, legt hij beide tegels met het plaatje naar beneden weer op tafel.

Daarna legt hij de zebrafiguur op het volgende dier op het parcours (met de klok mee).

De volgende speler mag nu proberen om de tegels van het dier waarop de figuur ligt te vinden. Hij draait 2 nieuwe kleine tegels om, zodat ze met het plaatje naar boven komen te liggen, enzovoort.

Als de zebrafiguur weer op de leeuw komt te liggen, wordt deze uit het spel gehaald en wordt de gazellefiguur op zijn plaats gelegd.

Als de gazellefiguur weer op de leeuw terecht komt, wordt deze uit het spel gehaald en wordt de giraffefiguur op zijn plaats gelegd. Ten slotte, als de giraffefiguur weer op de leeuw terecht komt, wordt deze uit het spel gehaald en wordt de kikkerfiguur op zijn plaats gelegd.

Wanneer een figuur op een dier terecht komt dat al compleet is, moet deze op het volgende dier worden gelegd.

Wanneer een figuur op een dier terecht komt dat nog maar voor de helft compleet is, mag de speler maar één kleine tegel omdraaien.

De spelers kunnen samen overleggen welke kleine tegel(s) ze willen omdraaien, maar de uiteindelijke beslissing ligt bij de speler die aan de beurt is.

### **Einde van het spel:**

Het spel eindigt zodra alle dieren compleet zijn.

**Goed zo! De spelers hebben het spel gewonnen.**

Het spel stopt ook wanneer de kikkerfiguur weer op de leeuw terecht komt. Als niet alle dieren compleet zijn, hebben de spelers het spel verloren! Probeer het nog eens!

**NB:** Als het spel nog te moeilijk is, kun je in het begin ook minder dierentegels neerleggen. Je kunt bijvoorbeeld beginnen met 8 dieren en het aantal dieren gaandeweg verhogen.

### **Expert-modus:**

In deze modus worden alleen de fiches van de zebra, de gazelle en de giraffe gebruikt. De spelers hebben slechts 3 rondes om de 12 dieren compleet te maken.

**Een spel van Sébastien Decad**