

KEER OP KEER KIDS

SPEELMATERIAAL

- ✖ 3 kleurendobbelstenen
- ✖ 1 scoreblok
- ✖ 4 potloden
- ✖ De spelregels

SPELREGELS

KORT SPELOVERZICHT

Het gaat mis in de dierentuin! Er zijn veel bezoekers om de dieren te bekijken en de vaste verzorgers hebben het erg druk. De spelers hebben de taak gekregen om te helpen bij het voederen van de dieren, zodat die zich op de bezoekers verheugen.

De spelers voederen de dieren door deze op basis van de gedubbelde kleuren in de dierenverblijven op hun speelvel aan te kruisen. Ze proberen daarbij zo snel mogelijk kolommen te vullen, want die leveren waardevolle punten op. Wie aan het einde de meeste punten heeft, wint het spel.

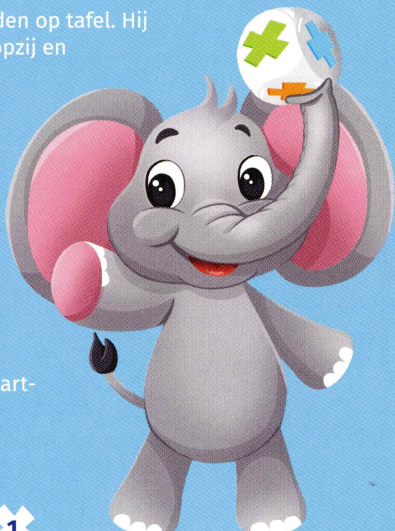
VOORBEREIDING

Iedere speler krijgt een speelvel van het scoreblok en een potlood. De speler die als laatste in een dierentuin was, wordt startspeler en neemt de dobbelstenen.

SPELVERLOOP

De startspeler werpt alle dobbelstenen midden op tafel. Hij kiest één van de 3 dobbelstenen, legt deze opzij en vult het resultaat op zijn speelvel in. Daarna kiest iedere andere speler uit de **2 overgebleven dobbelstenen** één dobbelsteen en vult hij het betreffende resultaat op zijn speelvel in. De 2 dobbelstenen blijven gewoon in het midden liggen, zodat alle andere spelers eruit kunnen kiezen (en dus eventueel ook dezelfde dobbelsteen kunnen kiezen).

Heeft iedere speler zijn resultaat ingevuld, dan geeft de startspeler alle 3 dobbelstenen aan de speler links van hem. Die wordt nu startspeler en werpt alle 3 dobbelstenen.



HOE VULT EEN SPELER ZIJN DOBBELRESULTAAT IN?

Als een speler een dobbelsteen heeft gekozen, kruist hij **alle velden** van één dierenverblijf in de gekozen kleur op zijn speelvel aan. Een dierenverblijf bestaat uit 1 tot en met 4 aangrenzende velden van dezelfde kleur en met hetzelfde diersymbool.

MAAR MOET EEN SPELER ZICH AAN HOUDEN BIJ HET AANKRUISEN?

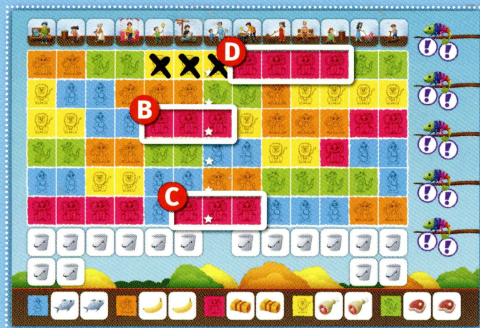
- ✖ Een speler mag altijd een dierenverblijf aankruisen met ten minste 1 veld met een ster.
- ✖ Een speler mag ook kiezen voor een dierenverblijf dat aan een al aangekruist dierenverblijf grenst. Aangrenzend betekent dat de verblijven met een zijde aan elkaar grenzen. Verblijven die elkaar uitsluitend met een hoek raken, gelden niet als aangrenzend.
- ✖ Een speler mag geen dierenverblijf aankruisen dat geen ster bevat en niet aan een ander aangekruist dierenverblijf grenst.
- ✖ **Belangrijk:** kruis altijd alle velden van een dierenverblijf aan.

Voorbeeld:

Rebecca is startspeler en kiest de gedobbelde kleur roze **A**. Ze zou de roze dierenverblijven met een ster **B/C** of het roze dierenverblijf **D** kunnen aankruisen, omdat dat aan een al eerder aangekruist verblijf grenst.



Speelvel Rebecca



KAMELEON



Elke dobbelsteen bevat ook een paars kruis. Er zijn echter geen paarse dierenverblijven. Kiest een speler voor de gedobbelde kleur paars, dan mag hij geen dierenverblijf aankruisen. Hij mag in plaats daarvan een paars veld met uitroepteken op zijn speelvel aankruisen.



Bij elk tweede aangekruiste uitroepteken vestigt een kameleon zich in de diertuin van een speler. De kameleon is een joker. Dat betekent dat de speler na het aankruisen van het tweede uitroepteken op zijn speelvel direct een **dierenverblijf naar keuze** mag aankruisen, ongeacht de kleur ervan. Hij moet er wel op letten dat het een verblijf met een ster is of een verblijf dat aan een al aangekruist verblijf grenst.

Opmerking: het kan in zeldzame gevallen voorkomen dat een speler geen dierenverblijf en geen uitroepteken kan aankruisen. Dan heeft hij pech, maar in de volgende worp lukt het vast weer!

HOE VERDIENEN DE SPELERS PUNTEN?

Zodra een speler alle velden van een kolom heeft aangekruist, zegt hij dat direct tegen de andere spelers. Hij vertelt hen welke diertuinbezoeker boven de kolom te zien is.

Is de speler de eerste die deze kolom volledig heeft aangekruist, dan mag hij ook de diertuinbezoeker boven de kolom omcirkelen. De andere spelers moeten deze diertuinbezoeker doorhalen.

Daarnaast mag de speler **alle** voederemmers die zich onder de volledig aangekruiste kolom bevinden omcirkelen.

Belangrijk: een speler mag de emmers altijd omcirkelen als hij de kolom erboven volledig heeft aangekruist, ook als hij niet de eerste is die de kolom heeft voltooid.

Opmerking: lukt het meerdere spelers om in dezelfde beurt dezelfde kolom volledig aan te kruisen, dan mag ieder van hen de diertuinbezoeker erboven omcirkelen.

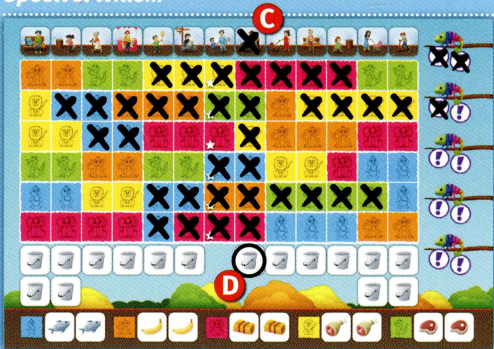
Voorbeeld:

Rebecca heeft alle dieren in de kolom met de man met de kruitwagen aangekruist. Ze roept: "Ik heb de kolom met de man met de kruitwagen vol." Rebecca mag nu de man met de kruitwagen omcirkelen **A**. Alle andere spelers halen de man met de kruitwagen door. Verder mag Rebecca alle emmers onder de kolom omcirkelen **B**. Daarna gaat het spel door.

Speelvel Rebecca



Speelvel Willem



Later in het spel kruist ook Willem het laatste veld in de kolom met de man met de kruitwagen aan. Hij mag de man niet omcirkelen, omdat hij niet de eerste was die de kolom heeft voltooid **C**. Hij mag de emmers onder de kolom wel aankruisen **D**, omdat iedere speler die een kolom voltooit dat mag.

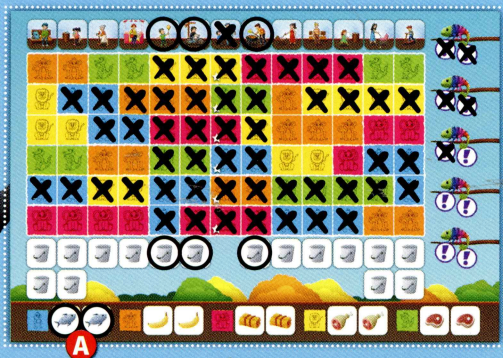
HOE VERDIENEN DE SPELERS BONUSPUNTEN?

Lukt het een speler om alle velden van een kleur (bijvoorbeeld alle blauwe pinguïnvelden) aan te kruisen, dan zegt hij dat direct tegen de andere spelers. Hij noemt het dier waarvan hij alle velden heeft aangekruist. Hij mag als beloning de twee voedervelden naast het betreffende dier op zijn speelvel omcirkelen.

Opmerking: iedere speler die het voor elkaar krijgt om van een kleur alle dieren aan te kruisen, mag de betreffende voedervelden omcirkelen.

Speelvel Rebecca

Voorbeeld: Rebecca heeft alle blauwe pinguïnvelden aangekruist. Ze mag nu de 2 vissen naast de pinguïn omcirkelen **A**.



EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler **2 diersoorten** volledig heeft aangekruist (en dus 4 voedervelden heeft omcirkeld), is het spel afgelopen.

Iedere speler telt nu het aantal omcirkelde velden op zijn speelvel. Dat kunnen omcirkelde dierentuinbezoekers, emmers of voedervelden zijn. Elke cirkel is 1 punt waard. De speler met de meeste punten heeft de dieren het beste gevoerd en wint het spel. Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de overwinning.



© 2020 Schmidt Spiele GmbH

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Auteurs: Inka & Markus Brand

Illustraties: Fiore GmbH

Grafische vormgeving: Leon Schiffer

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden

Made in EU

