



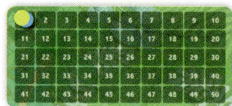
Inhoud: 2 borden, 2 sets van 15 houten tegels, 1 scorebord, 2 fiches, 2 sets van 15 uitdagskaarten.

Spelprincipe: De spelers hebben hetzelfde bord, met dezelfde tegels. 2 uitdagskaarten worden omgedraaid: de spelers moeten hun tegels verplaatsen en hierbij de combinaties of posities op de kaarten proberen na te maken. De spelers spelen tegelijkertijd en schuiven, net als bij een schuifpuzzel, hun tegels over het bord. Zodra een speler denkt dat hij klaar is, beëindigt hij de ronde en worden de punten geteld.

Doel van het spel: Als eerste 50 punten behalen.

Voorbereiding van het spel: Elke speler pakt een bord en 15 houten tegels: 1 tijger, 3 apen, 2 maki's, 2 jachtluipaarden, 3 blauwe bladeren en 4 groene bladeren per speler. Leg de 15 tegels willekeurig op de borden zodat er één veld leeg blijft.

Sorteer de uitdagskaarten op kleur. Schud elk pakje. Maak 2 stapels en leg deze met het plaatje naar beneden in het midden tussen de spelers. Leg het scorebord ernaast en plaats de 2 fiches op het eerste veld.



Spelverloop: De oudste speler draait een uitdagskaart van beide stapels om.

De twee spelers spelen tegelijkertijd.

Ze verschuiven de tegels op hun bord, net als bij een schuifpuzzel, en proberen hierbij de combinatie op de groene kaart en/of de positie op de blauwe kaart na te maken.

De groene kaarten geven combinaties van bepaalde tegels op de borden aan.

De blauwe kaarten geven posities van bepaalde tegels ten opzichte van andere aan.

Zodra een speler denkt dat hij klaar is, kondigt hij het einde van de ronde aan door af te tellen: '3, 2, 1... STOP'.

Vanaf nu mogen de spelers hun bord niet meer aanraken en wordt het aantal punten geteld.

Punten tellen:

- Voor de groene uitdagskaarten: wanneer je de aangegeven combinatie namaakt, krijg je het aantal punten dat op de kaart staat.



**De speler krijgt
3 punten**

- Voor de blauwe uitdagskaarten: voor elke keer dat je de aangegeven positie namaakt, krijg je het aantal punten dat op de kaart staat.



**De speler krijgt 4 x 1 punt,
dus 4 punten**

De spelers tellen de tijdens de ronde verdiende punten en zetten hun fiche met evenveel velden vooruit op het scorebord. Dan begint er een nieuwe ronde.

NB: - De spelers kunnen de combinatie op de groene kaart of de positie op de blauwe kaart namaken, of beide.

- Als een speler geen enkele combinatie of positie heeft nagemaakt, krijgt hij geen punten.
- Als de speler die de ronde beëindigde geen enkele combinatie of positie heeft nagemaakt, gaat hij één veld terug op het scorebord.

Einde van het spel: Zodra een speler vakje 50 op het scorebord bereikt, wint hij het spel.

Een spel van Yann Dupont.

Blauwe uitdagingskaarten:

De blauwe uitdagingskaarten geven de positie van een bepaalde tegel ten opzichte van een andere aan. De tegels moeten precies naast elkaar liggen: horizontaal of verticaal (volgorde niet van belang), maar niet diagonaal.

1 pt



1 punt voor elke keer dat een aap naast een jachtluipaard ligt.



Groene uitdagingskaarten:

De groene uitdagingskaarten geven combinaties van meerdere tegels op het bord aan.



Leg de 3 tegels op een rij: precies naast elkaar, in deze volgorde, horizontaal of verticaal.



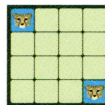
Leg de 4 tegels op een rij: precies naast elkaar, in deze volgorde, horizontaal of verticaal.



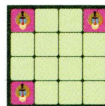
Leg de 4 groene bladeren horizontaal of verticaal op een rij, met aan de ene kant de tijger en aan de andere kant de 3 apen.



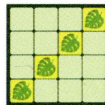
Leg de 4 groene bladeren rondom de tijger.



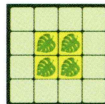
Leg de 2 jachtluipaarden in 2 tegenovergestelde hoeken (linksboven en rechtsonder of rechtsboven en linksonder).



Leg de 3 apen in 3 hoeken (maakt niet uit welke hoeken).



Leg de 4 groene bladeren diagonaal op een rij (maakt niet uit welke diagonaal).



Leg de 4 groene bladeren in het midden van het bord.