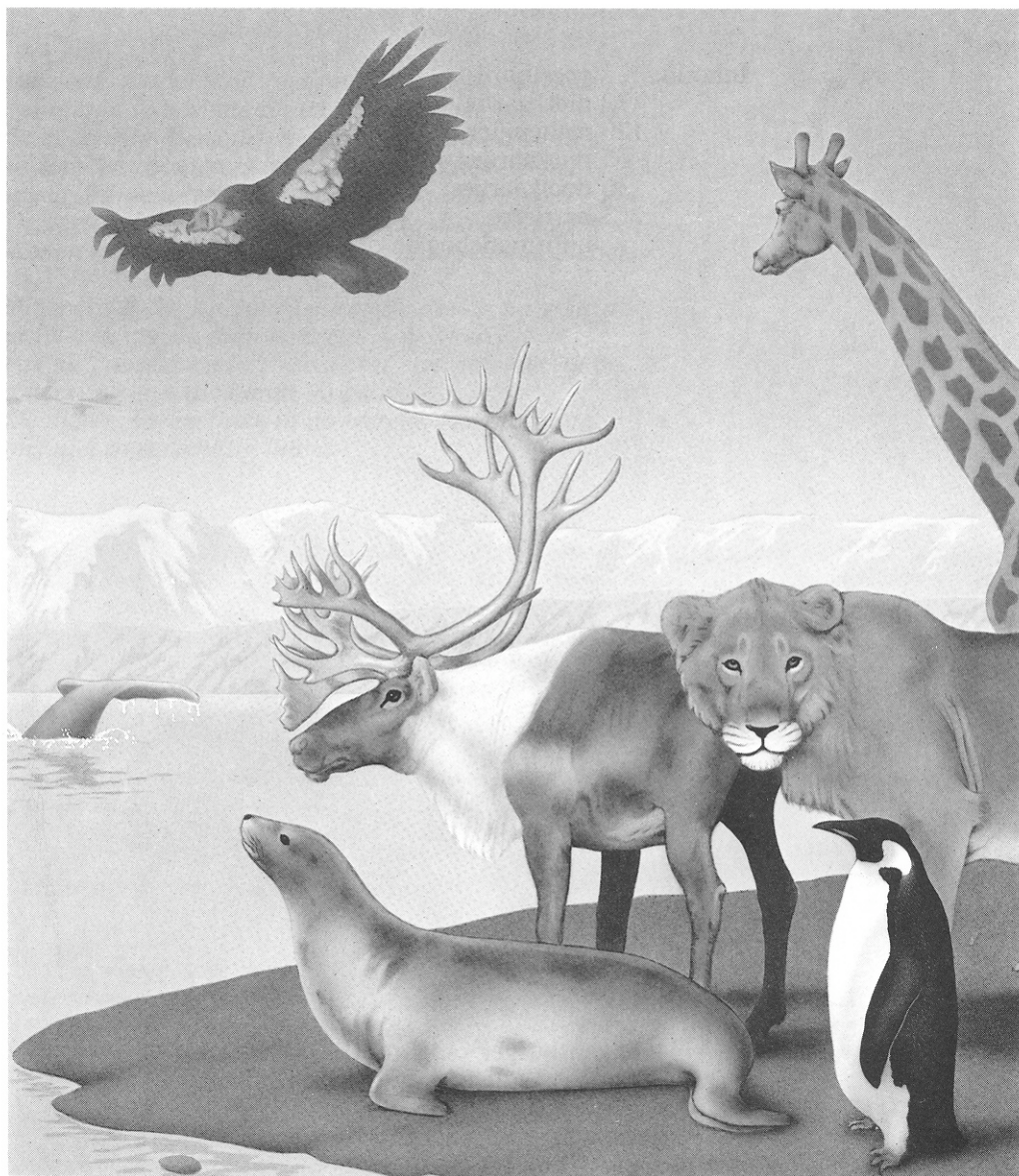


Het grote dieren spel

Op expeditie in het rijk der dieren

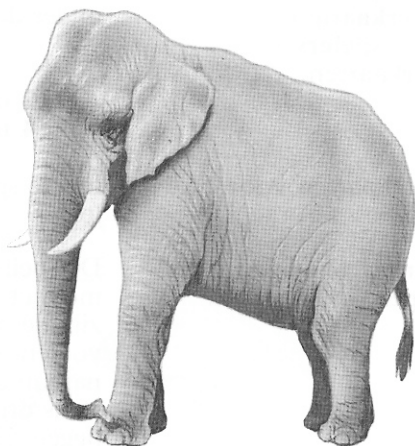


Inhoud: speelbord
 72 dierkaarten
120 routepijlen
65 reiskaartjes
36 doelkaartjes
3 barrières
 informatieboekje over de 72 dieren

Ravensburger® spel nr. 01 087 5
Auteur: Wolfgang en Ursula Kramer
Ontwerp: Gerhard Schmid
Expeditie spel voor 2 tot 6 spelers
van 10 tot 99 jaar

Net zoals ontdekkingsreizigers de wereld intrekken om dieren te bestuderen en om te onderzoeken hoe de bedreigde diersoorten geholpen kunnen worden, zo trekken de spelers met hun expedities op het speelbord de wereld in op weg naar hun dieren. De spelers leren daarbij bijzondere dieren kennen en komen iets te weten over hun levensomstandigheden.

Dit spel wil begrip voor bedreigde dieren en voor de problemen in de dierenwereld opwekken. Pas na grondig onderzoek wordt een succesvolle bescherming van de dieren mogelijk. De dieren horen thuis in de wereld. Hun lot mag ons niet onverschillig laten!



Doel van het spel

Er worden tegelijkertijd **drie expedities** ondernomen naar de leefgebieden van de vele diersoorten.

Iedere speler kan aan alle drie de expedities deelnemen. Als een echte onderzoeker heeft hij de opdracht een aantal dieren op te sporen en iets van hun levensomstandigheden te weten te komen.

Wie de meeste dierkaarten verzamelt, door de expeditieroutes voor zijn opdracht het best te gebruiken, is de **winnaar**.

Voorbereiding

Leg het speelbord midden op de tafel.

Sorteer de routepijlen op kleur en leg ze zo neer dat alle spelers er goed bij kunnen.

De doelkaartjes worden geschud en op de kop naast het speelbord gelegd; leg de drie barrières ook naast het speelbord.

Kies een spelleider, die erop moet letten dat er volgens de regels gespeeld wordt. Bovendien beheert hij de dierkaarten en de reiskaarten.

Schud de dierkaarten en verdeel ze, op de kop, onder de spelers.

- Bij **2 of 3 spelers** krijgt iedere speler **12 kaarten**.
- Bij **4 tot 6 spelers** krijgt iedere speler **8 kaarten**.

Iedere speler krijgt ook **10 reiskaartjes** van de spelleider.

De spelleider legt bovendien **6 dierkaarten** open (d.i. met het plaatje naar boven) naast het speelbord. Dit zijn de opdrachten, die **iedere speler erbij** kan uitvoeren (= **algemene opdrachten**). De spelleider moet nagaan of de standplaats van deze zes dieren minstens drie routepijlen van het startpunt verwijderd liggen. Hierbij verwisselt hij, indien nodig, kaarten die niet goed zijn.

Routepijlen, doelkaartjes en barrières naast het bord leggen.

Spelleider = beheerder van de reiskkaartjes.

**2 of 3 spelers =
12 dierkaarten.
4 tot 6 spelers =
8 dierkaarten.**

10 reiskaarten voor elke speler.

6 dierkaarten open naast het speelbord leggen.

Spelregels

De dierkaarten geven voor een speler de doelen aan, die hij met de expeditie moet bereiken. Sorteert voor het gemak de kaarten op kleur.

Er zijn drie expedities met elk een aparte kleur. **Alle spelers kunnen aan alle drie de expedities gelijktijdig deelnemen.**

Door het aanleggen van routepijlen bepalen de spelers gezamenlijk het verloop van de expedities.

Elke speler probeert de routes zo te sturen dat hij zijn eigen doelen zo snel mogelijk bereikt.

Dierkaarten zijn doelen die de spelers moeten bereiken.

Expeditieregels

Er wordt om beurten gespeeld; bepaal wie er begint. Alle expedities beginnen bij het startpunt in Europa.

De eerste speler neemt een pijl van een willekeurige kleur en legt deze op één van de vier lijnen aan het startpunt.

Dat is het begin van de eerste expeditie.

De pijlpunt geeft de plaats aan, vanwaar de expeditie verder gaat.

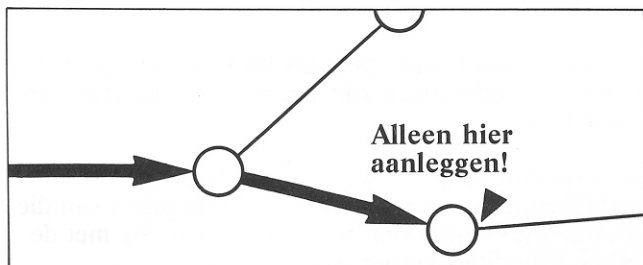
Alle expedities beginnen bij het startpunt.

Per beurt een routepijl aanleggen.

Dan is de volgende speler aan de beurt; deze kan kiezen: een nieuwe expeditie beginnen of met de vorige verder gaan.

Gaat hij met de vorige route verder, dan moet hij een **routepijl nemen van dezelfde kleur** en aan de punt van de laatste pijl aanleggen.

Vrije keus, welke expeditie men begint of voortzet.



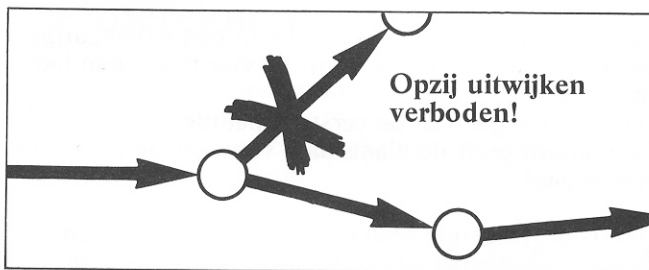
Begint de speler een **nieuwe expeditie**, dan legt hij een **route pijl van een andere kleur** op een van de drie nog vrije lijnen aan het startpunt.

Alle drie de expedities beginnen bij het startpunt. Als alle drie de expedities gestart zijn, dan mag men niet met een nieuwe beginnen.

De spelers hebben steeds de keus met welke expeditie en in welke richting ze verder willen. Bij elke beurt kan men dus aan een andere expeditie deelnemen.

Altijd aan de vrije pijlpunt aanleggen.

Men moet altijd aan de (vrije) punt van de laatste pijl aanleggen. In het midden van een route opzij uitwijken is verboden.



Routerichting zelf bepalen. Uitzondering: evenwijdige route.

De routerichting mag de speler zelf bepalen. Het aanleggen van een route pijl, evenwijdig aan een reeds gelegde pijl (dus twee pijlen naast elkaar op één lijn) mag alleen als de speler met reiskaartjes betaalt (zie „reiskaartjes“, blz. 9).

Je mag geen beurt overslaan!

Een speler moet aanleggen, als hij kan. Een speler is echter niet gedwongen zijn voorraad reiskaartjes aan te spreken.

Expedities zijn niet aan een werelddeel gebonden. Alle route pijlen gebruikt = einde expeditie.

Een expeditie kan alle werelddelen beslaan. Een expeditie is beëindigd als alle route pijlen van die kleur gebruikt zijn. Men mag dan alleen nog met de andere expedities verder gaan.

Expeditiedoel bereikt

Elke speler probeert de routes zo te sturen, dat de expeditie langs de standplaats komt van de dieren, waarvan hij een kaart in de hand heeft.

Komt de expeditie bij zo'n standplaats, dan laat de desbetreffende speler de dierkaart zien en leest hardop de tekst van het kaartje voor.

Daarmee vervult hij symbolisch de opdracht.

Daarna legt hij de kaart open voor zich neer.

Het maakt niet uit wie de routepijl legt, die bij zo'n standplaats van een bepaald dier komt.

Het spel gaat dan gewoon weer door.

Een speler moet zijn voornoemde opdracht vervullen, voordat ergens op het bord een nieuwe routepijl gelegd wordt. Is hij echter te laat, dan kan hij zijn opdracht pas vervullen als één van de expedities de desbetreffende standplaats opnieuw bereikt.

Algemene opdrachten

De zes dierkaarten, die open naast het speelbord liggen, zijn opdrachten die door elke speler vervuld kunnen worden. Die speler, die een routepijl aanlegt waardoor een expeditie de standplaats van één van deze zes dieren bereikt, mag de desbetreffende dierkaart nemen, voorlezen en open bij zijn eigen open kaarten (= vervulde opdrachten) leggen. De algemene opdrachten worden **niet** weer tot zes aangevuld.

**Dier bereikt:
dierkaart voorlezen en
open neerleggen.**

**Dierkaarten mogen niet
achteraf voorgelezen en
opengelegd worden.**

**Algemene opdrachten
mogen door elke speler
worden vervuld.**



Betekenis van gekleurde punten op het speelbord

Op het speelbord komen vijf soorten stippen voor.

Dierenstippen

Deze stippen hebben per werelddeel een andere kleur. Op de dierkaarten worden dezelfde kleuren gebruikt. Vlak naast elke stip staat de dierenaam.

Doelkaart trekken!

Rode doelstippen

Een speler, die een routepijl zo aanlegt dat een expeditie bij een rode stip aankomt moet een (rode) doelkaart trekken.

Opdracht direkt uitvoeren!

De daarop vermelde opdracht moet de speler dan direkt uitvoeren.

Kaart met zwarte ster kan direkt of later gebruikt worden.

Trekt hij echter een **doelkaart met een zwarte ster** erop, dan legt hij deze open voor zich neer. De speler mag zelf weten wanneer hij deze opdracht uitvoert.

Nog een routepijl aanleggen

Donkergroene stippen

Als een expeditie bij een donkergroene stip aankomt, betekent dit dat de expeditie vlot verloopt.

De speler, die de expeditie bij een donkergroene stip heeft doen aankomen, mag in dezelfde beurt nog een routepijl bij één van de expedities aanleggen.

De speler krijgt 3 extra reiskaartjes of alle andere spelers krijgen een extra dierkaart.

Donkerblauwe stippen

Bereikt een expeditie één van de donkerblauwe stippen, dan mag de desbetreffende speler kiezen:

- of hij ontvangt 3 reiskaartjes van de spelleider.
- of alle andere spelers krijgen van de spelleider een extra dierkaart.

Voortzetting expeditie aan andere bordzijde.

Pijlstippen

Bij de zes blauwe pijlstippen aan de randen van het speelbord kan een expeditie oversteken naar de andere kant van het speelbord.

Daarbij moet de expeditie wel naar de pijlstip met hetzelfde nummer gaan.

De reiskaartjes

Elke speler kan zijn reiskaartjes voor verschillende doeleinden bij de spelleider inwisselen.

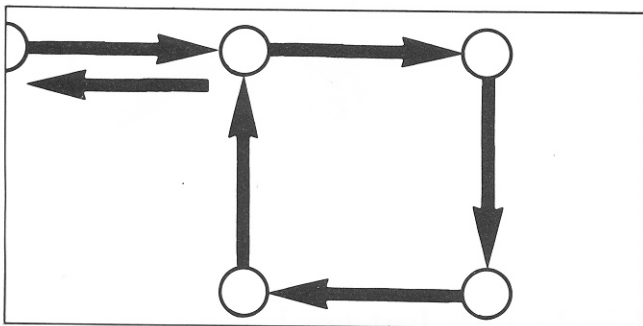
Per beurt mag een speler **maximaal drie** reiskaartjes inwisselen. Hij mag de kaartjes zowel voor als na zijn beurt inwisselen.

Voor **één reiskaartje** kan men

- of één of meer barrières verzetten;
- of een dierkaart tegen een nieuwe ruilen; pak dan de bovenste van de stapel en leg de ingeruilde onderop.

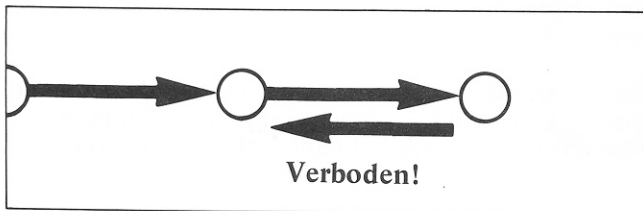
Voor **twee reiskaartjes** kan men

- of een extra routepijl aanleggen
- of de laatste routepijl van een expeditie wegnemen
- of een routepijl evenwijdig aan een al liggende pijl leggen (zie plaatje).



De routepijl mag dan in dezelfde of in tegengestelde richting liggen en hij mag van dezelfde of van een andere kleur zijn.

Het onderstaande evenwijdigleggen mag niet (= draai van 180°).



Maximaal 3 reiskaartjes per beurt inwisselen.

Voor één reiskaartje barrières verplaatsen of één dierkaart ruilen.

Voor twee reiskaartjes extra routepijl aanleggen of een routepijl verwijderen of een routepijl evenwijdig leggen.



De barrières

De barrières vormen een onverwacht probleem voor de voortzetting van een expeditie.

De barrièrestenen worden altijd op een lijn en niet op een stip gelegd; leg ze voor het spel begint op willekeurige plaatsen op het speelbord.

Als een route versperd is, kan de expeditie niet verder reizen.

Weg versperd!
Verplaatsen met 1 reis-
kaartje.

Pas als een speler één reiskaartje inwisselt, mag een barrière verplaatst worden, zodat de expeditie weer verder kan gaan.



Einde spel:
1 speler heeft alle
dierkaarten open liggen
of
alle routepijlen zijn
gebruikt.

Winnaar: wie de meeste
punten heeft.
Per dierkaart 1 punt, straf-
punt voor niet bereikte
doelen.

Einde van het spel

Zodra één speler al zijn opdrachten vervuld heeft, d.w.z. ze liggen open voor hem, dan is het spel afgelopen.

Het spel is ook afgelopen als alle routepijlen gelegd zijn of als geen enkele speler meer kan aanleggen. Zolang er nog minstens één speler is die routepijlen kan aanleggen, gaat het spel verder. De andere laten dan zolang hun beurt voorbij gaan, tot ze weer kunnen aanleggen.

De speler, die de meeste punten heeft, is **de winnaar**. Voor elke vervulde opdracht krijgt men een punt. Van dat totaal wordt het aantal nietvervulde opdrachten afgetrokken.

Voorbeeld:

Een speler heeft al zijn dierkaarten open voor zich liggen. Hij is bij 8 dieren geweest en krijgt daarvoor dus 8 punten. Een andere speler heeft nog één kaart in zijn hand, maar al 10 dierkaarten open voor zich liggen, waarvan 3 algemene opdrachten. De kaart die hij nog in zijn hand heeft wordt van de 10 afgetrokken.

Hij heeft dus 9 punten, dat is één meer dan de speler die het eerst al zijn opdrachten vervuld had.

© 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg



HET GROTE DIERENSPEL

Doel:

Verzamel de meeste dierkaarten, door aan 3 expedities deel te nemen.

Voorbereiding:

- leg de drie barrières op willekeurige plaatsen op een lijn op het bord
- bij 2 of 3 spelers krijgt elk 12 dierkaarten en 10 reiskaarten
- bij 4 tot 6 spelers krijgt elk 8 dierkaarten en 10 reiskaarten
- naast het bord liggen nog eens 6 dierkaarten open = algemene opdrachten

Spelregels:

- A.** De **dierkaarten** zijn doelen die elke speler moet bereiken.
Alle spelers kunnen aan de 3 expedities gelijktijdig deelnemen.
- B.** Alle **expedities** beginnen bij het startpunt (max. 3).
Per beurt mag je kiezen welke expeditie je begint of voortzet.
Je legt een pijl van dezelfde kleur aan de vrije punt van de vorige pijl.
De **richting** bepaal je zelf. (uitz. evenwijdige route met reiskaart)
Als alle pijlen van een kleur gebruikt werden is die expeditie ten einde.
- C.** **Expeditiedoel** bereikt = dierkaart voorlezen en open neerleggen.
Het maakt niet uit wie de routepijl aanlegt.
Dierkaarten mogen niet achteraf voorgelezen worden.
- D.** **Algemene opdrachten** zijn voor elke speler die aan de beurt is.
- E.** **Bijzondere plaatsen** op het speelbord:
- * dierenstippen: per werelddeel een kleur, ook op de dierkaart
 - * rode doelstippen: doelkaart trekken en opdracht direkt uitvoeren
doelkaart met zwarte ster mag je sparen
 - * donkergroene stip: nog een routepijl aanleggen
 - * donkerblauwe stip: je krijgt 3 extra reiskaarten
of je geeft elke speler een extra dierkaart
 - * blauwe pijlstippen: expeditie gaat verder aan de andere bordzijde
- F.** Je mag max. 3 **reiskaarten** per beurt inleveren.
- 1 **reiskaart**: barrières verplaatsen of 1 dierkaart ruilen
 - 2 **reiskaarten**: extra routepijl aanleggen of verwijderen
of evenwijdig leggen (geen draai van 180°).

Einde:

Zodra één speler alle zijn dierkaarten open liggen heeft **of** als alle routepijlen gebruikt zijn, is het spel ten einde. De winnaar is die speler die de meeste punten heeft (elke open dierkaart = 1 punt, elke niet bereikt doel = -1 punt).