



een spel van Uwe Rosenberg (Amigo Spiele, 2003)
2 tot 5 spelers vanaf 8 jaar – 45 minuten
vrij vertaald door Piet Notebaert (vzw Vlaams Spellenarchief, Brugge)

Spelmateriaal

- 56 dierenkaarten in vier kleuren met waarde 1 tot 7 (elke kaart komt dubbel voor)
- 5 speelstenen (voor elke speler eentje – om minpunten aan te duiden)
- een speelbord
- spelregelboekje

Spelidee

Welkom in Yellowstone Park. Hier voelen veel dieren zich thuis. Imposante geisers spuiten hete fonteinen in de blauwe lucht. De spelers doen een uitstapje doorheen het park dat op het speelbord afgebeeld is. Iedereen beschikt over dierenkaarten in verschillende waarden en kleuren. Tijdens het spel probeert elke speler zijn kaarten zo goed mogelijk uit te spelen op het speelbord en zo weinig mogelijk minpunten te verzamelen. Dat is echter niet zo eenvoudig.

Telkens de voorraadstapel opgebruikt is, volgt een waardering. Wie op het einde het minst aantal minpunten heeft, wint het spel.

Spelvoorbereiding

- Leg het speelbord in het midden van de tafel.
- Iedere speler kiest een speelsteen en plaatst die op het grote veld '5' rondom het speelbord.
- Alle kaarten worden goed gemengd en elke speler krijgt er zes in de hand. De overige kaarten worden als verdeckte voorraadstapel naast het speelbord geplaatst.
- De jongste speler begint, draait de bovenste kaart om, bekijkt het cijfer op de kaart en legt die in het midden van de overeenkomstige rij op het speelbord.
- De anderen volgen in uurwijzerzin.

De dierenkaarten

Op de 56 kaarten staan dieren afgebeeld. Elke kaart bevat een cijfer (van 1 tot 7) en heeft een kleur (blauw, rood, groen of geel). Elke kaart komt dubbel voor.

De spelers leggen steeds één of twee dierenkaarten op het speelbord:

- Het cijfer duidt aan in welke rij de kaart moet geplaatst worden (zie speelbord).
- In elke kolom van het speelbord mag slechts één kleur voorkomen. Bovendien mag elke kleur ook maar één keer opgestart worden in een kolom. Zodra dus b.v. de eerste blauwe kaart gespeeld wordt, kunnen volgende blauwe kaarten enkel maar in deze kolom geplaatst worden tot op het moment dat alle blauwe kaarten uit deze kolom verwijderd worden. Op dat moment mag een nieuwe blauwe kolom opgestart worden.

Spelverloop

Wie aan de beurt komt, moet **één of twee kaarten** uitspelen. Er mag niet gepast worden.

Een speler probeert steeds kaarten uit te spelen die in een 3x3 raster passen.

Lukt dit niet dan moet de speler kaarten van het speelbord nemen (en als minpunten verzamelen).

:: WAT IS EEN 3X3 RASTER ?

Een 3x3 raster bestaat steeds uit negen velden, die horizontaal en verticaal aan elkaar grenzen. Het maakt niet uit of er reeds dierenkaarten op de velden liggen of niet.

Zodra de eerste kaart op het speelbord ligt, bepaalt deze kaart één van de vele mogelijke omringende 3x3 rasters.

Als er twee kaarten op het speelbord liggen, wordt het aantal verschillende mogelijkheden om een 3x3 raster te vormen waarin deze twee kaarten liggen, kleiner. En hoe meer kaarten op het speelbord komen, hoe vast omlijnder het 3x3 raster wordt.

De illustraties op de rugzijde van het Duits spelregelboekje geven alle mogelijke 3x3 rasters zodra één of meerdere kaarten op het speelbord liggen.

Opmerking:

Omdat elke kaart dubbel voorkomt, mogen gelijke kaarten op elkaar geplaatst worden.

:: KAARTEN VAN HET SPEELBORD NEMEN

Vanzelfsprekend gebeurt het vaak dat de speler aan beurt geen enkele kaart in de hand heeft die binnen het geldende 3x3 raster past. In dat geval bepaalt zijn uitgespeelde kaart een nieuw 3x3 raster. Alle dierenkaarten die buiten dat nieuwe 3x3 raster liggen, moet de speler van het speelbord nemen en als verdeckte stapel voor zich neer leggen.

Elke kaart in deze stapel, zal later als minpunt tellen (onafhankelijk van het cijfer op de kaart).

Opmerking:

Wil een speler twee kaarten plaatsen, dan moet hij na het afleggen van de eerste kaart de eventuele buiten het nieuwe 3x3 raster liggende kaarten nemen vooraleer hij zijn tweede kaart uitspeelt.

:: KAARTEN BIJNEMEN

Of en hoeveel kaarten een speler op het einde van zijn speelbeurt mag nemen, hangt af van het aantal kaarten dat hij heeft uitgespeeld en het aantal kaarten dat hij dan nog in zijn hand over heeft:

A. De speler heeft nog minstens één kaart in de hand

- **één kaart uitgespeeld**
De speler mag **geen** enkele kaart bijnemen.
- **twee kaarten uitgespeeld**
De speler mag van de voorraadstapel terug **aanvullen tot zes** handkaarten **of** de speler mag ook beslissen om zijn handvoorraad **niet** aan te vullen.

B. De speler heeft geen enkele kaart meer in de hand

Onafhankelijk of hij nu één of twee kaarten heeft gespeeld, moet de speler kiezen:

- Hij neemt zes nieuwe kaarten van de voorraadstapel.
of
- Hij mengt zijn verdeckte stapel verzamelde minkaarten en trekt er zes kaarten uit. Dit kan enkel als er minstens zes minkaarten voorradig zijn!
De overige minkaarten blijven voor de speler liggen.

:: PLUSPUNTEN

Er zijn pluspunten te verdienen voor de spelers die op het achtste of negende veld van een 3x3 raster een kaart kunnen plaatsen:

- kaart op 8^{ste} vrije veld = 1 punt
- kaart op 9^{de} vrije veld = 3 punten
- twee opeenvolgende kaarten op 8^{ste} en 9^{de} vrije veld = 4 punten

De telsteen van de speler wordt evenveel plaatsen richting '0' teruggeschoven.

Je kan helaas niet onder nul gaan.

De velden waarop je kaarten geplaatst worden, moeten wel leeg zijn om deze pluspunten te verdienen.

:: EEN WAARDERING

Telkens de laatste kaart van de stapel genomen wordt, onderbreekt het spel eventjes.

De speler die deze laatste kaart nam, kan hierdoor minder dan zes kaarten in zijn handen hebben.

Elke speler telt nu zijn verzamelde minkaarten. Elke kaart telt voor één minpunt. De speelstenen van de spelers schuiven per verzameld minpunt evenveel plaatsen op.

Alle kaarten van alle minstapels worden nu samengenomen, verdekt gemengd en terug als verdekte voorraadstapel naast het speelbord klaargelegd.

Elke speler behoudt zijn handkaarten.

Het spel gaat verder met de volgende speler (linker buur).

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra na een waardering de speelsteen van een speler op of over veld '35' van de puntenschaal geschoven werd. Winnaar wordt de speler die op dat moment het verst achterop staat. Er kunnen meerdere spelers winnaar zijn.

Extra spelregel voor een partij met twee spelers

De bestaande spelregels blijven geldig.

Bij de start van het spel wordt een neutrale speelsteen op het cijfer '7' van de rechter speelrand geplaatst. Telkens één van beide spelers op het einde van het spel zijn handvoorraad terug aanvult vanuit zijn eigen voorraad minkaarten, wordt de speelsteen één veld naar beneden geschoven. Komt de steen op veld '1' terecht, volgt een waardering. Daarna gaat deze steen terug naar veld '7'.

Opmerking:

Als er een gewone waardering plaats vindt, voordat de steen op veld '1' staat, schuift de steen terug naar veld '7'.

Profiregel

Naast het normale 3x3 raster, kan een tweede soort raster gevormd worden: een randraster.

Een randraster bestaat uit drie kaarten uit rij 1 en drie kaarten uit rij 7. Deze vormen een soort van 2x3 raster. De zes velden moeten vanzelfsprekend in drie aanliggende kolommen liggen.

Gevolg voor de pluspunten:

Plaatst een speler een kaart op het 5^{de} vrije veld van een randraster, dan krijgt hij 1 pluspunt.

Plaatst een speler een kaart op het 6^{de} vrije veld van een randraster, dan krijgt hij 3 pluspunten.

● **YELLOWSTONE PARK** ●

speel 1 of 2 kaarten uit

- ❖ binnen 3x3 raster: ok
- ❖ buiten 3x3 raster: neem alle kaarten buiten het nieuwe 3x3 raster
- ❖ pluspunten: 1 of 3 punten voor 8^{ste} of 9^{de} kaart in 3x3 raster

KAARTEN BIJNEMEN

nog minstens één kaart in de hand:

- ❖ 1 kaart uitgespeeld: 0 kaarten nemen
- ❖ 2 kaarten uitgespeeld: 6 of 0 kaarten van de voorraadstapel nemen

geen enkele kaart meer in de hand: neem 6 nieuwe handkaarten van:

- ❖ de voorraadstapel of
- ❖ je eigen minstapel (indien min.6)

● **YELLOWSTONE PARK** ●

speel 1 of 2 kaarten uit

- ❖ binnen 3x3 raster: ok
- ❖ buiten 3x3 raster: neem alle kaarten buiten het nieuwe 3x3 raster
- ❖ pluspunten: 1 of 3 punten voor 8^{ste} of 9^{de} kaart in 3x3 raster

KAARTEN BIJNEMEN

nog minstens één kaart in de hand:

- ❖ 1 kaart uitgespeeld: 0 kaarten nemen
- ❖ 2 kaarten uitgespeeld: 6 of 0 kaarten van de voorraadstapel nemen

geen enkele kaart meer in de hand: neem 6 nieuwe handkaarten van:

- ❖ de voorraadstapel of
- ❖ je eigen minstapel (indien min.6)

● **YELLOWSTONE PARK** ●

speel 1 of 2 kaarten uit

- ❖ binnen 3x3 raster: ok
- ❖ buiten 3x3 raster: neem alle kaarten buiten het nieuwe 3x3 raster
- ❖ pluspunten: 1 of 3 punten voor 8^{ste} of 9^{de} kaart in 3x3 raster

KAARTEN BIJNEMEN

nog minstens één kaart in de hand:

- ❖ 1 kaart uitgespeeld: 0 kaarten nemen
- ❖ 2 kaarten uitgespeeld: 6 of 0 kaarten van de voorraadstapel nemen

geen enkele kaart meer in de hand: neem 6 nieuwe handkaarten van:

- ❖ de voorraadstapel of
- ❖ je eigen minstapel (indien min.6)

● **YELLOWSTONE PARK** ●

speel 1 of 2 kaarten uit

- ❖ binnen 3x3 raster: ok
- ❖ buiten 3x3 raster: neem alle kaarten buiten het nieuwe 3x3 raster
- ❖ pluspunten: 1 of 3 punten voor 8^{ste} of 9^{de} kaart in 3x3 raster

KAARTEN BIJNEMEN

nog minstens één kaart in de hand:

- ❖ 1 kaart uitgespeeld: 0 kaarten nemen
- ❖ 2 kaarten uitgespeeld: 6 of 0 kaarten van de voorraadstapel nemen

geen enkele kaart meer in de hand: neem 6 nieuwe handkaarten van:

- ❖ de voorraadstapel of
- ❖ je eigen minstapel (indien min.6)

● **YELLOWSTONE PARK** ●

speel 1 of 2 kaarten uit

- ❖ binnen 3x3 raster: ok
- ❖ buiten 3x3 raster: neem alle kaarten buiten het nieuwe 3x3 raster
- ❖ pluspunten: 1 of 3 punten voor 8^{ste} of 9^{de} kaart in 3x3 raster

KAARTEN BIJNEMEN

nog minstens één kaart in de hand:

- ❖ 1 kaart uitgespeeld: 0 kaarten nemen
- ❖ 2 kaarten uitgespeeld: 6 of 0 kaarten van de voorraadstapel nemen

geen enkele kaart meer in de hand: neem 6 nieuwe handkaarten van:

- ❖ de voorraadstapel of
- ❖ je eigen minstapel (indien min.6)

● **YELLOWSTONE PARK** ●

speel 1 of 2 kaarten uit

- ❖ binnen 3x3 raster: ok
- ❖ buiten 3x3 raster: neem alle kaarten buiten het nieuwe 3x3 raster
- ❖ pluspunten: 1 of 3 punten voor 8^{ste} of 9^{de} kaart in 3x3 raster

KAARTEN BIJNEMEN

nog minstens één kaart in de hand:

- ❖ 1 kaart uitgespeeld: 0 kaarten nemen
- ❖ 2 kaarten uitgespeeld: 6 of 0 kaarten van de voorraadstapel nemen

geen enkele kaart meer in de hand: neem 6 nieuwe handkaarten van:

- ❖ de voorraadstapel of
- ❖ je eigen minstapel (indien min.6)