



6 tot 99 jaar



2 tot 4 spelers



10 min.

Er heerst paniek in de jungle: nijlpaarden, slangen en jachtluipaarden maken er een zootje van en verstoren de rust in de natuur. Laten we ze helpen tot rust te komen door dieren van dezelfde soort bij elkaar te leggen.

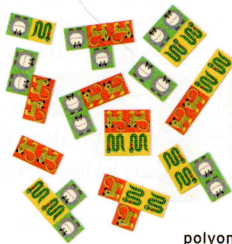
Inhoud: 42 polyomino's, 21 dierenkaarten, 3 bonuskaarten, 1 dobbelsteen.

Spelprincipe: In dit legspel kiezen de spelers polyomino's om groepjes van één diersoort te vormen. Zodra een speler 6 dieren van dezelfde soort bij elkaar heeft gelegd, wint hij een dierenkaart. De eerste speler die 3 kaarten van hetzelfde dier heeft, wint een bonuskaart. Wie vormt de meeste groepjes?

Doel van het spel: Zoveel mogelijk punten scoren aan het einde van het spel.

Vorbereiding van het spel: Hussel de 42 polyomino's door elkaar en leg ze in het midden van de tafel, zodat alle spelers ze kunnen zien en pakken.

Maak daarnaast 3 stapels met de dierenkaarten, gesorteerd op dier. Leg de 3 bijbehorende bonuskaarten naast elke stapel. Leg de dobbelsteen naast de polyomino's.



polyomino's

dieren-
kaarten



bonus-
kaarten

Spelverloop:

Alle spelers spelen tegelijkertijd. Een speelronde bestaat uit 3 stappen.

1. Een polyomino kiezen

De oudste speler gooit de dobbelsteen. (Daarna wordt de dobbelsteen door alle spelers om beurten met de klok mee gegooid).

Alle spelers volgen de aanduiding op de dobbelsteen en kiezen tegelijk een polyomino uit het midden van de tafel.

• Als de dobbelsteen op  of  of  valt, moeten de spelers een polyomino pakken met dat dier erop.

• Als de dobbelsteen op  of  of  valt, moeten de spelers een polyomino pakken waar dat dier niet op staat.

Als 2 spelers dezelfde polyomino willen pakken, wint de snelste!

Als een speler geen polyomino volgens de aanduiding op de dobbelsteen kan pakken, dan speelt hij niet en pakt hij geen polyomino.

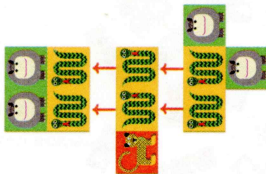
2. Een polyomino leggen

Vervolgens legt elke speler zijn polyomino voor zich op tafel om een groepje van dezelfde diersoort proberen te vormen.

De polyomino's moeten naast elkaar worden gelegd en tegen één van de vierkanten waaruit ze zijn opgebouwd.

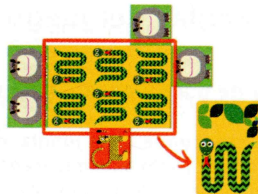
Wanneer een speler een nieuwe polyomino aanlegt, moet deze tegen ten minste één reeds geplaatste polyomino worden gelegd.

Polyomino's mogen elkaar niet overlappen.



3. Kaarten winnen

Zodra een speler zijn polyomino's zo neerlegt dat er een rechthoek van 2 x 3 identieke dieren ontstaat, heeft hij een groepje van dezelfde diersoort gevormd. Hij pakt dan een kaart van dat dier



De eerste speler die 3 kaarten van hetzelfde dier wint (d.w.z. die 3 groepjes van dezelfde diersoort heeft gevormd), wint de bonuskaart van dat dier.

Als meerdere spelers dezelfde bonuskaart willen hebben, wint de speler die het snelst zijn 3e groepje heeft gevormd en de bijbehorende dierenkaart heeft gepakt.



Dan gooit een nieuwe speler met de dobbelsteen en begint een nieuwe speelronde.

Einde van het spel:

Het spel eindigt wanneer de 3 bonuskaarten gewonnen zijn OF wanneer geen enkele speler een polyomino uit het midden van de tafel kan pakken.

De punten worden dan geteld:

- **1 dierenkaart = 1 punt**
- **1 bonuskaart = 1 punt**

De speler met de meeste punten wint het spel.

Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste bonuskaarten.