

Bosbuit

- De herfst is bijna voorbij en de dieren uit het bos bereiden zich op de winter voor door het voedsel dat ze tot de lente nodig hebben te verzamelen en op te slaan. Om dit spel te winnen moet je een bos bouwen, het met dieren vullen en ervoor zorgen dat ze hun favoriete voedsel opslaan!

Spelregels

Kort speloverzicht

In *Bosbuit* voeg je elke beurt een kaart aan je bos toe, dat 4 bij 4 groot mag worden. Kaarten tonen dieren of bospaden waar ze voedsel kunnen vinden. Voor elk dier moet je een pad vormen zodat het uitsluitend het beste voedsel verzamelt.

Speelmateriaal

- ▶ 64 boskaarten:
 - ▶ 45 padkaarten
 - ▶ 19 dierkaarten
- ▶ 34 speelstukken:
 - ▶ 15 holstenen
 - ▶ 15 waterdruppelstenen
 - ▶ 4 scorestenen
- ▶ 1 startspelerpion (haan)
- ▶ 1 dubbelzijdig speelbord / scorespoor



Vorbereiding

Verdeel de kaarten in 2 stapels: padkaarten en dierkaarten. Schud beide stapels afzonderlijk en leg de 2 gedekte stapels op tafel.

Iedere speler trekt de bovenste dierkaart van de betreffende stapel en legt deze open voor zich neer.

Leg het speelbord met de dierkant naar boven op tafel.



Dierkaarten



Padkaarten

Leg de holstenen boven het gordeldier, de waterdruppelstenen boven de geit en de stapel dierkaarten boven het konijn.

Geef iedere speler een scoresteen van zijn kleur.

Bepaal door loting wie er begint en geef hem de startspelerpion.

Hoe ziet een dierkaart eruit?

Dierkaarten tonen het volgende:



- 1 De 4 soorten voedsel die dieren kunnen opslaan (bessen, wormen, eieren en noten) en hoeveel punten elke voedselsoort voor dat dier waard is.
- 2 De start van het pad van dat dier.
- 3 Hoeveel punten het dier zelf scoort als het in je bos ligt.
- 4 Hoeveel voedsel het dier kan opslaan.

Elk dier geeft punten op basis van het pad dat op zijn kaart start. Dieren slaan het eerste voedsel dat ze op hun pad vinden op totdat ze hun maximale opslagcapaciteit hebben bereikt, ongeacht de waarde van het gevonden voedsel.

Voorbeeld:

De vos kan 3 voedsel opslaan.

Hij slaat de eerste 3 stuks voedsel die hij op zijn pad vindt op: de worm (1 punt), de noot (0 punten) en het ei (2 punten).

Er is echter geen ruimte voor het andere ei of de andere worm, tenzij je zijn opslagcapaciteit kunt vergroten!



Spelverloop

Het spel bestaat uit een aantal ronden. Elke ronde kiest iedere speler in zijn beurt 1 kaart, die hij aan zijn bos toevoegt. Heeft iedereen 16 kaarten in zijn bos, dan is het spel afgelopen.



Start van een ronde

Leg vóór elke ronde 4 kaarten open onder het speelbord: 1 dierkaart onder het konijn en 1 padkaart onder elk van de andere dieren. De speler met de startspelerpion voert als eerste zijn beurt uit. Daarna volgen de andere spelers met de klok mee.

Een beurt

De speler die aan de beurt is **moet** één van de resterende kaarten uit de rij onder het speelbord nemen en aan zijn bos toevoegen. Bij het leggen van de kaart moet hij zich aan de volgende spelregels houden:

De kaart moet horizontaal of verticaal aan ten minste 1 andere kaart in zijn bos grenzen.

Zijn bos moet uiteindelijk 4 bij 4 kaarten worden. Hij kan een kaart dus niet zo leggen dat deze buiten dat gebied zou vallen.

Hij mag zijn kaart draaien (ook dierkaarten).

Hij hoeft bestaande paden niet voort te zetten. Doodlopende paden zijn toegestaan.

Er mogen nooit 2 dieren op hetzelfde pad staan. **Opmerking:** kan een speler dit bij het leggen van zijn kaart niet voorkomen, dan mag hij de kaart toch leggen (maar zie blz. 6, Einde van het spel). Een speler mag er niet met opzet voor kiezen om een tweede dier op een pad te hebben!

Wat is een pad?

Een pad is een serie van 1 of meer kaarten die door een ononderbroken bospad met elkaar verbonden zijn. Een pad kan uit een onbepaald aantal bochten bestaan, maar vertakken nooit en kruisen ook nooit een ander pad.

Voorbeeld:

- 1 Je mag niet 2 dieren op hetzelfde pad hebben!
- 2 Je mag hier niets leggen, want dat past niet in een vierkant van 4 bij 4!
- 3 Je mag hier niets leggen, want kaarten moeten aan elkaar grenzen!
- 4 Je mag hier een kaart leggen, ook al is het pad niet met een bestaand pad verbonden en creëert het een doodlopend pad.



Terug naar ons vorige voorbeeld:

De vos heeft zijn opslagcapaciteit naar 5 vergroot. Dat betekent dat hij alle 5 stuks voedsel die zich nu op zijn pad bevinden kan opslaan.

Hij heeft verder bij het zoeken naar eieren en wormen wat water gevonden. Dat betekent dat de eieren nu 3 punten waard zijn en de wormen 2 punten. De noten leveren nog steeds niets op.

De vos scoort nu in totaal 10 punten tegen slechts 3 punten hiervoor!

Een kaart nemen

Heeft een speler een kaart genomen, dan vult hij de rij onder het bord **niet aan**. De volgende speler heeft dus minder keuze.

Elke kaart in de rij hoort bij een adviseur: de haan, het gordeldier, de geit of het konijn. Elke adviseur geeft je een voordeel dat belangrijk is voor de ontwikkeling van je bos.

Haan

De haan helpt je om de volgende ochtend vroeg op te staan zodat je als eerste een kaart kunt kiezen. Neem je een kaart van de haan, dan neem je ook de startspelerpion. Neemt niemand een kaart van de haan (uitsluitend mogelijk in een spel met minder dan 4 spelers), dan houdt de huidige startspeler de pion. De speler die deze pion aan het einde van het spel heeft, scoort 1 extra punt.



Gordeldier



Het gordeldier leert je hoe je hopen graaft om meer voedsel te kunnen opslaan. Neem je een kaart van het gordeldier, dan neem je ook 1 holsteen en zet je het op 1 van je dieren. Deze steen vergroot de opslagcapaciteit van dat dier met 1.



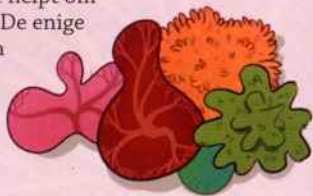
Geit

De geit leert je hoe je beter kunt hydrateren. Neem je een kaart van de geit, dan neem je ook 1 waterdruppelsteen en leg je die op de hoek van 1 van je dieren, naast 1 van de 4 voedselsoorten. Deze steen verhoogt de waarde van dat voedsel voor dat dier met 1. Je kunt op elke hoek van een dierkaart ten hoogste 1 waterdruppelsteen leggen.



Konijn

Het konijn is een sociaal dier, dat je helpt om nieuwe dieren naar je bos te halen. De enige manier om nieuwe dieren te krijgen is het nemen van een kaart van het konijn.



Einde van een ronde

De ronde is voorbij nadat iedere speler 1 kaart heeft genomen. Zijn er kaarten in de rij over (uitsluitend in spellen met 2 of 3 spelers), leg die dan af. Vorm de rij dan opnieuw met 1 dierkaart onder het konijn en 1 padkaart onder elk van de andere dieren. De speler met de startspelerpion start de nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als iedere speler zijn bos van 4 bij 4 heeft voltooid (na het nemen van 16 kaarten). Iedere speler controleert of er in zijn bos dieren zijn die hetzelfde pad delen. Is dat het geval, dan legt hij er zoveel af dat er per pad ten hoogste 1 dier is. Afgelegde dieren scoren niet. **Opmerking:** dit kan uitsluitend voorkomen als de speler een fout heeft gemaakt (en de andere spelers dat ook niet hebben opgemerkt) of als hij niet anders kon.

Draai het speelbord nu om, zodat het scorespoor zichtbaar wordt. Iedere speler telt zijn punten, waarbij hij elk dier afzonderlijk telt. Hij gebruikt zijn scoresteen om zijn score op het scorespoor bij te houden. Vergeet niet om de eigen punten van de dieren te tellen (van 1 tot en met 3)!

De speler die met de **startspelerpion** is geëindigd, krijgt 1 extra punt.



De speler met de meeste punten wint! Bij een gelijke stand wint van hen de speler die (in beurtvolgorde) het dichtst bij de speler met de startspelerpion zit.

Voorbeeld van een puntentelling

Huismus: scoort 2 punten per ei en 1 punt per worm; kan 4 voedsel opslaan; neemt 2 eieren en 2 wormen. Totaal: 6 punten.

Eekhoorn: scoort 1 punt per noot en 1 punt per worm; kan 5 voedsel opslaan; neemt 1 worm, 3 noten en 1 bes. Totaal: 4 punten.

Vos: scoort 3 punten per ei en 2 punten per worm; kan 5 voedsel opslaan; neemt 2 wormen, 2 eieren en 1 noot. Totaal: 10 punten.

Das: scoort 2 punten per worm, 1 punt per bes, 2 punten per ei en 1 punt per noot; kan 2 voedsel opslaan; neemt 2 wormen. Totaal: 4 punten.

Dieren: das (3), vos (2), eekhoorn (1), huismus (1). Totaal: 7 punten.

Startspelerpion: 1 punt.

Eindtotaal: 32 punten.



Expertmodus voor 2 spelers

Spelen jullie een spel met 2 spelers en wil je het iets moeilijker maken, pas dan de volgende spelregelwijzigingen toe:

Vorm een bos van 8 bij 4 in plaats van 4 bij 4 (mag verticaal of horizontaal).

Iedere speler start aan het begin van het spel met 2 willekeurig getrokken dierkaarten in plaats van 1. Leg deze open direct naast elkaar, waarbij je ze naar believen mag draaien.

Elke ronde neemt iedere speler 2 kaarten: de startspeler kiest eerst, dan volgt de andere speler. De startspeler neemt de derde kaart en de andere speler de laatste.



© 2023 Devir

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Auteur: Rodrigo Rego

Illustraties: Nùria Aparicio

Lay-out: CeciRC

Vertaling en eindredactie:

999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.

Made in China



De dieren



Hamster



Egel



Das



Bever



Vos



Blauwe gaai



Ekster



Mol



Raaf



Uil



Muis



Spitsmuis



Eekhoorn



Specht



Chipmunk



Huismus



Wilde kat



Buidelrat



Mees



Haan



Gordeldier



Geit



Konijn