



PANDA

Je bevindt je in het Giant Panda National Park. Creëer een veilige omgeving voor je dieren. Maar pas op, goedlopende gebieden trekken roofdieren aan.



40 roofdierkaarten
(4 setjes van 10 kaarten)



52 prooidierkaarten
(incl. 10 boskaarten)



10 waterkaarten



8 puntenkaarten

DOEL VAN HET SPEL

Scor de meeste punten door prooidierkaarten in het park te spelen en door roofdierkaarten strategisch te plaatsen. De speler met de meeste punten wint het spel.

OPZET

1. Geef iedere speler een set van tien roofdierkaarten*. Leg deze open voor je neer. Iedere set heeft een eigen kleur. Er zijn vier sets, één voor iedere speler. Speel je met minder dan vier spelers, leg dan de ongebruikte sets terug in de doos.
2. Geef iedere speler een set van twee puntenkaarten.

*Speel je dit voor het eerst, dan adviseren we je om met vijf roofdierkaarten per speler te spelen i.p.v. tien. Geef iedere speler de Panda, Rode Vos, Grijsje Wolf, Jakhals en Wasbeerhond. Leg de rest van de roofdierkaarten terug in de doos.



3. Neem alle waterkaarten. Deze zijn de startopstelling van het park. Er zijn verschillende manieren om deze op te stellen.
 - De spelers spelen om en om een waterkaart op tafel, totdat alle waterkaarten zijn gespeeld.
 - De spelers kiezen één van de startopstellingen die weergegeven zijn aan het einde van deze spelregels.
 - De spelers bedenken samen een startopstelling.
4. Schud alle prooidierkaarten en maak een dichte trekstapel.
5. Kies een startspeler.

SPELOVERZICHT

De spelers zullen kaarten doorgeven vanuit hun hand van de trekstapel om zo sommige kaarten te houden of juist weg te geven. Na het doorgeven van de kaarten zullen de spelers om en om prooidier- of roofdierkaarten spelen in het park. Als alle spelers hun prooidierkaarten hebben gespeeld, eindigt de ronde. Na het spelen van vier rondes eindigt het spel en worden de scores berekend door de roofdierpunten bij de prooidierpunten te tellen.

EEN RONDE SPELEN

Een ronde bestaat uit twee fases. Fase 1: doorgeven. Fase 2: plaatsen.

Fase 1: doorgeven. Alle spelers trekken het aantal kaarten volgens de tabel van de trekstapel. Laat deze kaarten niet zien aan de andere spelers. Nu gaan we kaarten doorgeven. Dit betekent dat de spelers een aantal kaarten uit hun hand nemen en doorgeven aan de speler links van hen. De spelers krijgen ook kaarten van de speler rechts van hen.

Aantal spelers	Aantal kaarten per speler per ronde
2	6
3	4
4	3

Geef kaarten door als volgt bij een spel met drie en vier spelers: Houd één kaart op hand en geef de rest aan de speler links van je. Vervolgens houd je twee kaarten op hand* en geef je de rest aan de speler links van je (je bent klaar voor Fase 2 bij vier spelers). Houd drie kaarten op hand* en geef de overgebleven kaart aan de speler links van je (je bent klaar voor Fase 2 bij drie spelers).

Geef kaarten door als volgt bij een spel met twee spelers: Houd twee kaarten op hand en geef de overige vier aan de andere speler. Houd vervolgens vier kaarten op hand* en geef de laatste twee door aan de andere speler. Je bent klaar voor Fase 2.

*Kaarten die je hebt gehouden mag je gewoon weer doorgeven.

Fase 2: plaatsen. Beginnend met de startspeler zullen de spelers om en om kaarten in het park plaatsen. Het water is al aanwezig in het park. In jouw beurt moet je één kaart spelen als je nog prooidierkaarten in je hand hebt. De kaart die je speelt kan een prooidierkaart zijn of een roofdierkaart uit je voorraad. Iedere kaart die je plaatst in het park blijft daar voor de rest van het spel. Deze kan je dus niet verplaatsen (met uitzondering van de Sneeuwluipaard).

Het kan gebeuren dat je nog prooidierkaarten in je hand hebt terwijl andere spelers al hun prooidierkaarten hebben gespeeld. Dit kan gebeuren, omdat je dan meer roofdierkaarten hebt gespeeld dan jouw tegenstanders. Als je geen prooidierkaarten meer in je hand hebt, mag je nog steeds roofdierkaarten spele, of je mag passen. Als je eenmaal past, mag je geen kaarten meer spelen deze ronde. Blijf spelen totdat iedereen al hun prooidierkaarten heeft gespeeld. De



ronde eindigt. De speler links van de huidige startspeler wordt de startspeler van de volgende ronde. Start de nieuwe ronde met Fase 1.

Aanlegregels

Je mag een kaart plaatsen in het park volgens de volgende regels:

- Kaarten moeten aangrenzend aan een bestaande kaart in het park gelegd worden. Diagonaal is niet aangrenzend.
- Kaarten mogen elkaar niet overlappen.
- Plaats de kaarten met de korte zijdes of lange zijdes aan elkaar.
- Plaats je de kaart met de lange zijdes aan elkaar, dan mag je deze volledig naast elkaar plaatsen of half naast elkaar.
- Je mag maar tot twee roofdierkaarten per ronde spelen.
- De eerste kaart die je speelt moet aan een waterkaart gelegd worden.
- Het kan gebeuren dat er ruimtes ontstaan tussen de kaarten.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na vier rondes. De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijkspel winnen alle gelijke spelers.

SCOREN

Je kunt punten op twee manier krijgen; met prooidierkaarten en met roofdierkaarten. Wanneer je een prooidierkaart plaatst,

scoor je meteen deze kaart. Wanneer je een roofdierkaart speelt, doe je nog niets. Roofdierkaarten worden pas op het einde van het spel gescoord. Om je punten bij te houden kun je de twee puntenkaarten gebruiken (zie voorbeeld). Je kunt ook pen en papier gebruiken, mocht je dat fijner vinden.



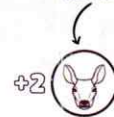
Dave heeft 25 punten. Door een kaart te plaatsen scoort hij 6 punten waardoor hij naar een totaal van 31 stijgt. Hij past zijn puntenkaarten aan.

ICONOGRAFIE

+1 Wanneer je een +1 of +2 ziet naast een dier-, water- of boomicoon, dan geeft deze kaart je respectievelijk één of twee punten voor de gevraagde soort die naast de geplaatste kaart ligt. Prooidierkaarten worden meteen gescoord, roofdierkaarten worden op het einde gescoord. Je kunt dus tijdens het verloop van het spel meerdere gevraagde kaarten om je roofdier plaatsen.

Wanneer je een schakelsymbool ziet, dan scoor je punten voor iedere identieke kaart van die soort. Als voorbeeld: een Bruine Beer krijgt één punt voor elke geschakelde Chinese Bittervoorn. Het vereiste is dat er een Chinese Bittervoorn direct naast de Bruine Beer ligt. Ligt er vervolgens een Chinese Bittervoorn aan deze Chinese Bittervoorn, enzovoort, dan scoor je punten voor de Chinese Bittervoorn die naast de Bruine Beer ligt en alle Chinese Bitterlingen die daar weer aan geschakeld zijn.

Het icoon voor een alfamannetje heeft een omlijning



Sommige diersoorten reizen in groepen met één alfamannetje. De Rode Hert, Gouden Fazanten en de Takin behoren tot deze categorie. Per soort is er één alfamannetje in de trekstapel van de prooidieren. Roofdieren scoren geen extra punten voor alfamannetjes. Een alfamannetje telt dan als één van hun algemene soort.



Wanneer je dit icoon ziet heb je te maken met een solitair dier. Het is niet toegestaan om een dier te plaatsen naast het dier van dezelfde soort. Als voorbeeld: het is niet toegestaan om een Bruine Beer naast een andere Bruine Beer te plaatsen.



Wanneer je een -1 of -2 ziet, heb je te maken met een klein roofdier. Je krijgt respectievelijk min één of min twee punten per kaart van die afgebeelde soort die grenst aan deze kaart aan het einde van het spel. Als voorbeeld: de Steenmarter krijgt één minpunt voor iedere aangrenzende Zuid-Chinese Tijger en twee minpunten voor iedere aangrenzende Grijze Wolf.



De Sneeuwluipaard is de enige kaart met dit icoon. Sneeuwluipaarden zijn erg schuwe dieren en zullen weglopen van andere roofdieren. Wanneer jij of een andere speler een roofdier naast een Sneeuwluipaard speelt, dan moet die Sneeuwluipaard verplaatst worden naar een andere geschikte plek in het park. De eigenaar van de Sneeuwluipaard bepaalt waar deze geplaatst wordt. Wanneer je een Sneeuwluipaard plaatst, mag je deze niet direct naast een roofdier in het park plaatsen.



HET GIANT PANDA NATIONAL PARK. In dit beschermde gebied vind je een selectie van zeldzame en bekende dieren. Omdat je dit park aan het bouwen bent, willen we je graag de namen geven van de diersoorten waar je mee speelt.

ROOFDIEREN: Reuzenpanda, Bruine Beer, Grijze Wolf, Zuid-Chinese Tijger, Rode Vos, Steenmarter, Wasbeerhond, Sneeuwluipaard, Jakhals, Chinese Berggroefkopadder.
PROOIDIEREN: Stompeusaap, Rode Hert, Takin, Bobakmarmot, Gouden Fazant, Chinese Bittervoorn, Meisje Stekelvarken.



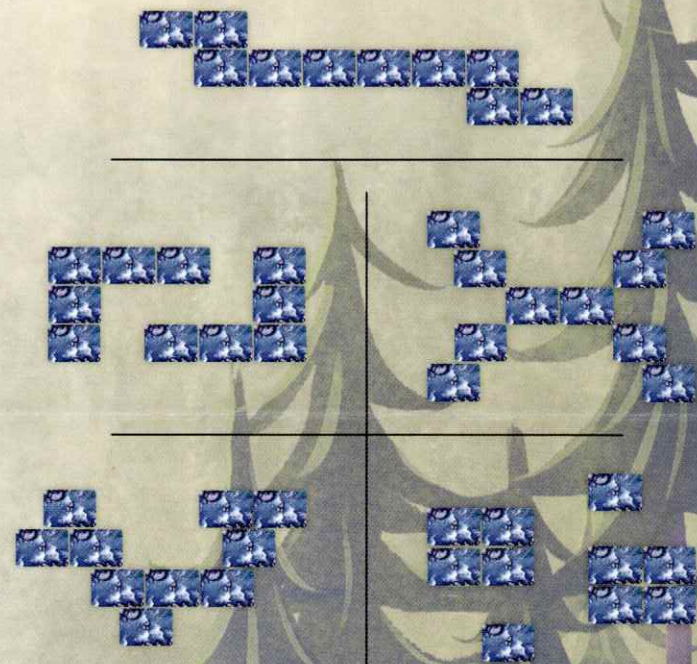
De Chinese Bittervoorn mag je naast water gespeeld, niet boven op water. Daarnaast vergroot de Chinese Bittervoorn het water. Je kunt linksonder op de kaart een watericoon vinden. Deze geeft dus aan dat deze kaart ook geldt als waterkaart. Sommige dieren scoren punten per aangrenzende waterkaart. De Chinese Bittervoorn telt hier ook mee. Dus het spelen van een Chinese Bittervoorn naast een andere Chinese Bittervoorn levert punten op voor het feit dat dit een waterkaart en een Chinese Bittervoorn is.



Score voorbeeld A: eindscore voor gele roofdieren. De Wolf scoort 3 punten (1 punt voor het hert en 2 punten voor de twee Takin). Dave scoort 5 punten voor de beer (2x1 punten voor de boskaarten en 3 punten voor de geschakelde Bittervoornen)

Score voorbeeld B: in zijn beurt plaatst Dave een vrouwtjes Takin. Hiervoor scoort hij 5 punten (1 punt voor de boskaart, 2 punten voor de mannetjes Takin, 1 punt voor de andere vrouwtjes Takin en 1 punt voor de Chinese Bittervoorn omdat deze geldt als water).

VERSCHILLENDE START SCENARIO'S



CREDITS

Auteur: Adrie Drent
Illustraties: Zhenya Lyapina
Graphic design: Vicky Trouerbach
Uitgever: Jolly Dutch
Versie: 2024

BEKIJK ONZE
UITLEGVIDEO

