

Yellowstone Park
Amigo, 2003
ROSENBERG Uwe
2 - 5 spelers vanaf 8 jaar
± 45 minuten



Spelmateriaal

- 56 dierenkaarten in vier kleuren (telkens tweemaal de waarde 1 tot en met 7) ;
- 5 speelstenen (voor elke speler één speelsteen om de minpunten aan te duiden) ;
- een speelbord ;
- een handleiding.

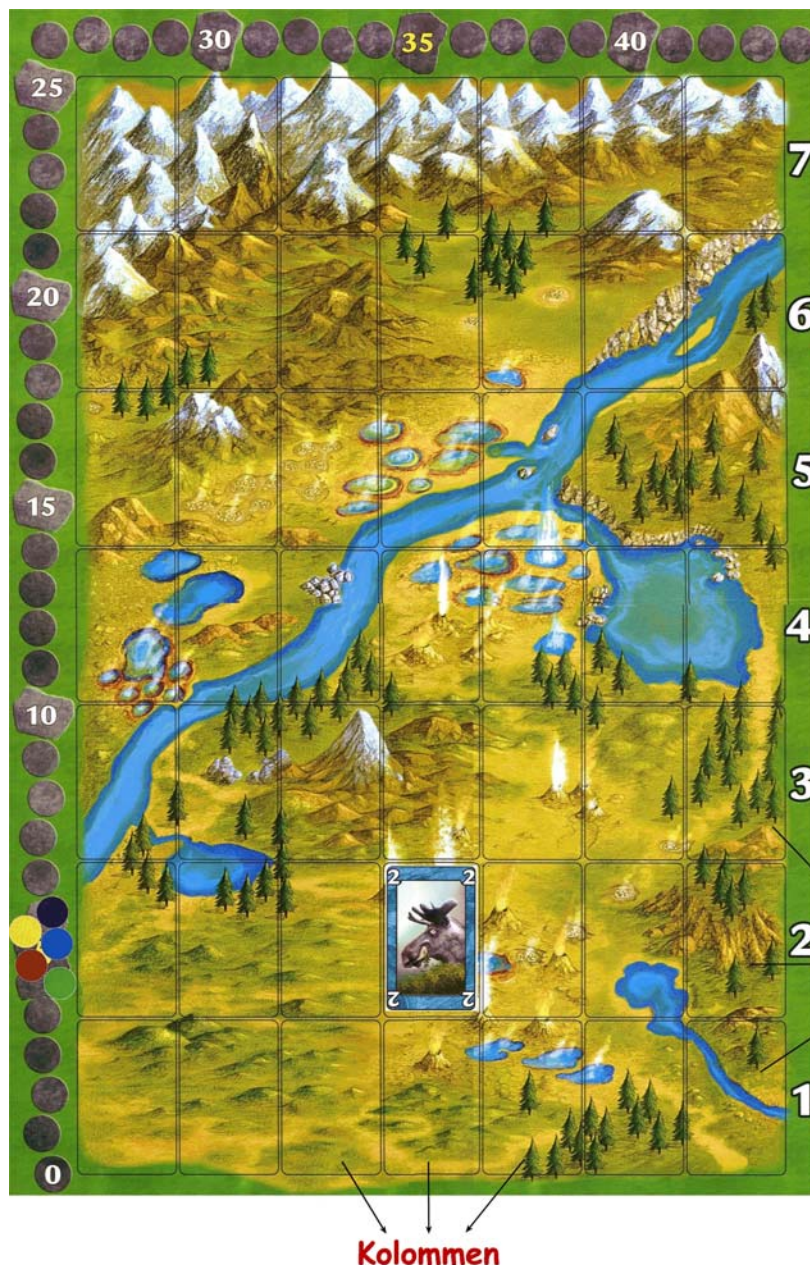
Spelidee

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 is afgebeeld.

Elke speler heeft dierenkaarten in de hand in verschillende waardes en kleuren. In de loop van het spel probeert elke speler zijn kaarten zo goed mogelijk uit te spelen op het speelbord, zonder daarbij minpunten te verzamelen. Dat is echter niet zo eenvoudig.

Telkens de voorraadstapel is opgebruikt, volgt een waardering. De speler die aan het einde het kleinste aantal minpunten heeft verzameld, wint het spel.

Spelvoorbereiding



Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

Elke speler kiest een speelsteen en plaatst die op het grote veld 5 van de scoretabel aan de linkerkant van het speelbord.

Alle kaarten worden grondig geschud en elke speler krijgt 6 kaarten verdeckt in de hand.

Voorraadstapel



De overige kaarten worden als verdeckte voorraadstapel naast het speelbord gelegd.

De jongste speler begint, draait de bovenste kaart van de voorraadstapel om, bekijkt het cijfer op de kaart en legt de dierenkaart in het midden van de overeenkomstige rij op het speelbord.

Rijen

De andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee.

In dit voorbeeld werd een blauwe 2 (een eland) getrokken en in het midden van de tweede rij gelegd.

De dierenkaarten

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



De spelers leggen één of twee dierenkaarten uit de hand op het speelbord. De kaarten moeten worden afgelegd in de daarvoor voorziene rij en kolom. Het cijfer duidt aan in welke rij de kaart moet worden afgelegd.

Elke kaart met het cijfer 4 moet dus in de vierde rij worden afgelegd.



In tegenstelling tot de rijen, die door het cijfer worden bepaald, kan in elke kolom elke kleur worden afgelegd. Van zodra in een kolom een kaart van een bepaalde kleur werd afgelegd, is de kleur voor deze kolom vastgelegd. Vanaf dan mogen enkel nog kaarten van dezelfde kleur in deze kolom worden geplaatst.

Zodra dus bijvoorbeeld de eerste gele kaart werd gespeeld, kunnen de volgende gele kaarten enkel maar in deze kolom worden geplaatst.

Op het moment dat alle dierenkaarten uit een kolom zijn verwijderd, mag in deze kolom een willekeurige kleur worden afgelegd.

Aandacht

Als er bijvoorbeeld al een groene kolom werd gestart dan moeten alle groene kaarten in deze kolom worden afgelegd. Als in de loop van het spel de groene kaarten uit deze kolom worden verwijderd dan mogen er opnieuw groene kaarten in een nieuwe kolom worden afgelegd.

Spelverloop

De speler die aan de beurt is, moet één of twee kaarten uit de hand uitspelen. Hij mag niet passen. De speler zou moeten proberen om enkel die kaarten op het speelbord te leggen die passen in een raster van 3 x 3. Als de speler daar in lukt, moet hij geen kaarten van het speelbord nemen en verzamelt hij geen minpunten.

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 al dierenkaarten op de velden liggen of niet.

Als er slechts één kaart op het speelbord ligt dan zijn er 9 mogelijkheden om een 3x3 raster te bouwen.



Van zodra er meerdere kaarten worden afgelegd, zijn er steeds minder mogelijkheden om een 3x3 raster te bouwen.



Van zodra de eerste kaart op het speelbord wordt afgelegd, start de opbouw van het raster.



Een 3x3 raster is bepaald van zodra er een kaart wordt afgelegd die de grenzen van het raster vastlegt.

(zie de voorbeelden links en rechts)



Opmerking

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

Ligt er bijvoorbeeld al een groene 6 (haas) op het speelbord dan mag de tweede groene 6 op hetzelfde veld worden gelegd.

Kaarten van het speelbord nemen

Vanzelfsprekend gebeurt het vaak dat de speler die aan de beurt is 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.

Deze dierenkaarten worden als verdeckte stapel voor de speler gelegd. Elk kaart in deze stapel zal later als één minpunt tellen (onafhankelijk van het cijfer op de kaart).

Opgelet

Als een speler twee kaarten op het speelbord wil 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.



Voorbeeld

Carl heeft een gele 4 afgelegd.
Deze dierenkaart past niet in het huidige 3x3 raster. Carl moet de groene 5 van het speelbord nemen.

Daarna legt Carl een blauwe 3 af. Deze kaart past niet in het nieuwe 3x3 raster dat door het afleggen van de gele 4 is ontstaan. Daarom moet Carl ook de rode en de blauwe 6 van het speelbord nemen.

Het afleggen en het trekken van kaarten

De speler legt slechts één kaart af

Als een speler slechts één dierenkaart op het speelbord legt en hij heeft daarna nog minstens één kaart in de hand, dan mag hij geen kaart van de voorraadstapel trekken. De beurt van de speler is onmiddellijk beëindigd. Hij meldt dit aan de medespelers en zijn linkerbuurman is aan de beurt.

De speler legt twee kaarten af

Als een speler twee kaarten na elkaar op het speelbord legt en hij daarna nog minstens één kaart in de hand heeft, moet hij een beslissing nemen :

- **ofwel** trekt hij zoveel kaarten van de voorraadstapel tot hij opnieuw 6 kaarten in de hand heeft ;
- **ofwel** verzaakt hij aan het trekken van kaarten.

Daarna is zijn linkerbuurman aan de beurt.

Aandacht

Wijziging van de regels voor het spel met 2 of 3 spelers.

De speler die twee kaarten aflegt, **moet** zoveel kaarten van de voorraadstapel nemen tot hij opnieuw 6 kaarten in de hand heeft. De speler mag niet verzaken aan het trekken van de kaarten.

De speler heeft geen kaarten meer in de hand

Als een speler er in slaagt om na het afleggen van één of twee kaarten geen handkaarten meer over te hebben, dan moet hij opnieuw een beslissing nemen :

- **ofwel** mixt hij zijn stapel met minpunten en trekt daarvan 6 kaarten in de hand. De overige kaarten blijven in zijn stapel met minpunten liggen.
- **ofwel** trekt hij 6 nieuwe kaarten van de voorraadstapel.

Aandacht

Als een speler slechts vijf of minder kaarten in zijn stapel met minpunten heeft, dan **moet** hij 6 kaarten van de voorraadstapel nemen.

Pluspunten

Als een speler er in slaagt om het achtste veld van een 3x3 raster te beleggen dan ontvangt hij één pluspunt. De speelsteen van deze speler mag één veld op de scoretabel worden teruggezet in de richting van het nulveld.

Als een speler er in slaagt om het negende veld van een 3x3 raster te beleggen dan ontvangt hij drie pluspunten. De speelsteen van deze speler mag drie velden op de scoretabel worden teruggezet in de richting van het nulveld.

Een speler kan door het afleggen van twee kaarten maximaal 4 pluspunten verdienen.

Een speler die al op het nulveld staat, ontvangt geen bijkomende pluspunten.

De velden waarop een speler kaarten plaatst, moeten wel leeg zijn om pluspunten te verdienen.



Voorbeeld

Marc legt een gele 4 in het 3x3 raster. Hij belegt het negende veld en ontvangt 3 pluspunten. Met zijn rode speelsteen mag hij drie velden in de richting van het nulveld opschuiven.

Daarna legt Marc een tweede gele 4 op het veld. Voor deze kaart ontvangt hij geen pluspunten omdat het veld al door een andere kaart was bezet.

Een waardering

Telkens de laatste kaart van de voorraadstapel wordt genomen, wordt het spel eventjes onderbroken. Het kan dus gebeuren dat de speler, die deze laatste kaart nam, minder dan zes kaarten in zijn handen heeft.

Alle spelers tellen nu hun verzamelde minkaarten. Elke kaart telt voor één minpunt.

De speelstenen van de spelers schuiven per verzameld minpunt evenveel plaatsen voorwaarts op de scoretabel in de richting van veld 44.

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

Elke speler behoudt zijn handkaarten.

Het spel gaat verder met de linkerbuur van de speler die de waardering heeft uitgelokt.

