

Michael Kiesling

OUTBACK



SPELREGELS





OUTBACK

een beestachtig dobbelspel voor 2-4 spelers vanaf 8 jaar



Je bent in de outback van Australië, in het binnenland waar weinig mensen wonen. Help de rangers de dieren daar te verzorgen! Jullie moeten nieuwe dieren vrijlaten en handig over de outback verdelen. Want daarvoor krijg je punten! Wie slaagt erin om met zijn dieren die meeste punten te verdienen?

DOEL VAN HET SPEL

Plaats de dieren zo in je outback-landschap dat je er zo veel mogelijk punten voor krijgt. Dieren van dezelfde soort leveren meer punten op als ze naast elkaar liggen dan wanneer ze uit elkaar liggen. Maar let op: de puntenlijst aan de bovenkant begint weer bij 1 en op de lijst aan de linkerkant tellen alleen de punten voor de laatste 3 dieren!

INHOUD

1 jeep



De dieren komen in de jeep naar de outback. Gaandeweg het spel haal je dieren van de jeep en laat je ze in je outback-landschap vrij.

Zo zet je de jeep in elkaar:



4 outback-landschappen

Je outback. Op de zeshoekige velden laat je je dieren vrij.



Deze getallen geven aan hoeveel gelijke dobbelsymbolen je moet dobbelen om een dier in deze rij te mogen leggen.



90 dierenkaartjes

Elk dier is er 18x.

Vorkanten



Emoe



Kangoeroe



Koala



Vogelbekdier



Varaan

achterkant



20 puntenmarkers

Elk dier is er 4x (1 set voor elke speler).

Vorkanten



Achterkanten



20 bonusplaatjes

Elk dier is er 4x (1 set voor elke speler).



Let op: er zijn nog 14 bonusplaatjes die je alleen voor de variant Outback Plus nodig hebt; ze worden aan het einde van de spelregels uitgelegd.

7 diereendobbelstenen (1 ervan voor de variant Outback Plus)

Elk dier staat 1x op iedere dobbelsteen afgebeeld.

Dit is het symbool voor de joker.



1 marker voor de startspeler



1 stofzakje



VOORBEREIDING

Plaats de **jeep** in het midden zodat iedereen er goed bij kan. Leg alle **dierenplaatjes** in het **stofzakje** en schud ze goed. Trek dan 5 plaatjes uit het zakje zonder te kijken en plaats deze op de velden van de jeep.

Leg 6 **dierendobbelstenen** klaar. De zevende dobbelsteen heb je voor dit spel niet nodig.

Elke speler pakt nu een **outback-landschap**, **5 puntenmarkers** (één van elke diersoort) en **5 bonusplaatjes** (één van elke diersoort).

Leg het landschap met de 5 bonusvelden voor je neer. Elke puntenmarker leg je aan de rand van je landschap in de inhammen van de velden -3. De bonusplaatjes leg je naast je landschap klaar; deze heb je pas tijdens het spel nodig.

Leg ook de **marker voor de startspeler** klaar; deze wordt meteen aan het begin van het spel uitgedeeld.

Alle overige materialen leg je terug in de doos; je hebt ze voor dit spel niet nodig.

Klaar voor een spel met 4 spelers



HET SPEL ZELF

Gooi de dobbelsteen om te bepalen wie de startspeler wordt. Wie de meeste gelijke dieren dobbelt, mag beginnen en krijgt de marker voor de startspeler; deze legt hij voor zich neer. Jokers tellen in dit geval niet mee.

Er wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld.

Is de jeep vol?

Als het jouw beurt is, kijk je eerst of er op de jeep 5 dieren liggen. Als dat niet het geval is, vul je de vrije plekken met nieuwe plaatjes op die je uit het stofzakje trekt. Daarbij mag je niet in het zakje kijken!

Hoe krijg je een dier van de jeep?

Je wilt de dieren in je outback-landschap vrijlaten. Daarbij moet je op een paar dingen letten: naast elke rij in je landschap staat een getal. Dit getal geeft aan hoeveel gelijke symbolen je moet dobbelen om een dier in deze rij te mogen leggen. Het joker-symbool op de dobbelsteen kan daarbij voor elk dier staan, maar je mag hem niet zonder ander diersymbool erbij gebruiken. Afhankelijk van het dobbelresultaat kun je tijdens je beurt 1, 2 of zelfs 3 dieren in je outback neerleggen.

Voorbeeld:

Anna heeft bij de eerste worp 3 x koala, 1 x kangoeroe, 1 x vogelbekdier en 1 x joker gedobbeld. Ze legt de 3 koala's en de joker opzij. Met de overige dobbelstenen gooit ze nog een keer. Ze krijgt nu 1 x emoe en 1 x joker. Met dit resultaat is ze tevreden en gooit niet nog een keer. Ze rangschikt de dobbelstenen in twee groepen: 3 x koala + 1 x joker = 4 koala's en 1 x emoe + 1 x joker = 2 emoes. Vervolgens pakt ze 1 koalaplaatje en 1 emoeplaatje van de jeep en plaatst de koala in de rij met het getal 4 en de emoe in de rij met het getal 2. De emoe legt ze op het veld aan de linkerkant en de koala op het veld aan de rechterkant. Op die manier heeft ze tijdens haar volgende beurten nog voldoende ruimte om meer emoes en koala's aan te leggen.



Dobbelstenen

Als het jouw beurt is, gooi je alle 6 de dobbelstenen. Je mag maximaal 3 keer gooien. Bij elke worp mag je 1 of meerdere dobbelstenen opzij leggen om daarmee later dieren van de jeep te halen. Je mag ook dobbelstenen die je al opzij had gelegd weer terugpakken en er tijdens de volgende worp nog eens mee dobbelen.

Let op! Kijk goed welke dieren op de jeep liggen, want alleen deze kun je in je outback neerleggen. Als er bijvoorbeeld geen kangoeroe op de jeep ligt, is het ook niet de moeite waard om kangoeroe-symbolen te verzamelen.

Dierenplaatjes pakken en in de outback neerleggen

Als je 3 keer hebt gedubbeld (of eerder bent gestopt, omdat je al tevreden was met je resultaat), rangschik je de dobbelstenen voor het dier/de dieren op de jeep dat/die je wilt pakken. Pak het dier of de dieren en plaats ze op een willekeurig veld in de bijpassende rij.

Daarna vul je de lege plekken op de jeep weer op. Trek daarvoor nieuwe plaatjes uit het zakje zonder ze te bekijken.

Eerste worp



Tweede worp

(met de twee dobbelstenen die niet na de eerste worp opzij werden gelegd)



Heb je geen symbolen gedubbeld die je kunt gebruiken?

Als het je na 3 keer dobbelen niet is gelukt een resultaat te krijgen waarmee je een dierenplaatje kunt pakken, heb je in deze ronde helaas pech gehad. Trek een plaatje uit het zakje en leg het met de achterkant naar boven op een willekeurig veld in je outback-landschap. Dit veld is nu verloren en je kunt er geen dier meer plaatsen. Aan het einde van het spel krijg je voor elk veld dat op die manier is belegd 2 minpunten.

Nu krijg je punten

Voor de dieren die je deze ronde hebt vrijgelaten krijg je punten. Voor elk nieuw dier mag je de puntenmarker van deze diersoort op de puntenlijst 1 punt naar voren verplaatsen. Als het nieuwe vrijgelaten dier naast een dier of een groep dieren van dezelfde soort ligt, krijg je voor elk van deze dieren nog een punt.

Voorbeeld:

Jule kon tijdens haar beurt 2 dierenplaatjes in haar outback neerleggen. Ze heeft een varaan naast een al liggende varaan gelegd en een vogelbekdier naast meerdere vogelbekdieren die er al lagen. Voor de varaan krijgt Jule 2 punten: 1 punt voor het plaatje dat ze net heeft neergelegd en 1 punt voor het plaatje dat er al lag. Door het vogelbekdier neer te leggen heeft Jule een groep van meerdere vogelbekdieren gevormd; ze krijgt voor het net geplaatste vogelbekdier 1 punt en voor elk ander vogelbekdier in de groep ook 1 punt. Voor het enkele vogelbekdier dat niet met de groep verbonden is, krijgt ze geen punten. Door het nieuwe vrijgelaten vogelbekdier is er dus een groep van 4 vogelbekdieren ontstaan. Daarvoor krijgt Jule in totaal 4 punten.



De puntenlijst

De puntenlijst heeft twee delen: een aan de linkerkant van het speelbord en een aan de bovenkant. Je begint aan de linkerkant. Als je met je puntenmarkers het einde van de linkerlijst hebt bereikt, ga je gewoon verder op de lijst aan de bovenkant. Deze begint weer bij 1, maar laat je daardoor niet bang maken! Want op de linkerpuntenlijst krijg je aan het einde van het spel alleen punten voor **de laatste 3**, dus de 3 onderste dieren. Daarom is het beter als je aan het einde van het spel 2 dieren in de puntenlijst aan de bovenkant hebt.

Tips:

- Als je voor een diersoort voor het eerst punten krijgt, verplaats je de bijbehorende puntenmarker van het veld -3 naar het veld met de 1. De andere inhammen van het veld -3 mag je negeren.

- Als je met je puntenmarker het einde van de bovenste lijst hebt bereikt, blijf je daar staan. De overige punten tellen niet meer mee.

De bonusplaatjes

Als het je is gelukt 3 gelijke dieren met elkaar te verbinden, pak je het bonusplaatje van deze diersoort uit je voorraad en leg je het op het eerste vrije bonusveld in je outback-landschap. Voor het eerste bonusplaatje dat je verdient, krijg je 1 punt, voor het tweede 2 punten, voor het derde 3, voor het vierde 4 en voor het vijfde 5 punten. Zet je puntenmarker meteen het bijbehorende aantal punten vooruit.

OUTBACK PLUS

Voor deze variant van het spel worden enkele regels gewijzigd.

VOORBEREIDING

Je hebt extra nodig:

- de overige bonusplaatjes
- de zevende dobbelsteen
- eventueel de 4 scoreplaatjes, als je met de scoreregels wilt spelen (zie aan het einde van deze spelregels)

Je hebt niet meer nodig:

- de bonusplaatjes voor het basisspel
- Zet het spel op zoals beschreven, maar leg de outback-landschappen met de kant zonder bonusvelden naar boven neer. Plaats de 14 overige bonusplaatjes op het speelvlak zodat iedereen ze goed kan zien.



Klaar voor een spel met 3 spelers



Let op: je kunt ook met minder bonusplaatjes spelen. Draai dan alle bonusplaatjes om zodat de achterkant boven ligt. Schud ze en kies 5 willekeurige plaatjes. Draai deze om en leg ze zo neer dat iedereen ze goed kan zien. De resterende plaatjes heb je voor dit spel niet nodig.

Tipp: sorteer de bonusplaatjes op diersoort, dan heb je tijdens het spel een beter overzicht.

HET SPEL ZELF

Speel zoals beschreven bij het basisspel, maar gooi met alle 7 dobbelstenen in plaats van 6. Er is geen bonus voor 3 gelijke dieren. In plaats daarvan kijk je nu aan het eind van elke beurt of je een - of meerdere - van de op tafel liggende bonusplaatjes krijgt. Daarvoor moet je aan de voorwaarden voldoen die op de plaatjes zijn beschreven. Wie aan de voorwaarde voldoet, mag het plaatje pakken en met de afbeelding naar beneden voor zich neerleggen.

Let op: van elk bonusplaatje is er maar 1 - als dit al is gepakt, kan geen andere speler hem meer krijgen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zoals het basisspel. Tel eerst je punten van de puntenlijsten en de verloren velden. Draai dan je bonusplaatjes om en tel de punten die daarop staan afgebeeld. Tel deze bij de al getelde punten op. De speler met de meeste punten wint. In het geval van een gelijke stand wint de speler die de meeste bonusplaatjes heeft verdiend. Als er dan nog altijd een gelijke stand is, delen de gelijk staande spelers de overwinning.

DE BONUSPLAATJES



Wie zijn landschap het eerst volledig heeft bedekt, krijgt 3 punten.



Wie geen puntenmarker meer op het startveld -3 heeft staan, krijgt 2 punten.

Wie het eerst erin slaagt de op het plaatje aangewezen rij volledig met dieren te bedekken, krijgt het genoemde aantal punten.

Als in deze rij omgedraaide plaatjes liggen mag je het bonusplaatje niet pakken.



Wie het eerst 2 puntenmarkers op het bovenste deel van de puntenlijst heeft geplaatst, krijgt 2 punten.



Wie het eerst erin slaagt 5 dieren van een soort in zijn landschap vrij te laten - aan elkaar grenzend of niet - krijgt 2 punten.



OUTBACK

Variant met partner voor 4 spelers

Je speelt zoals beschreven in de basisregels maar met de volgende veranderingen:

Kies een partner zodat er twee teams van twee spelers ontstaan.

VOORBEREIDING

Elke speler krijgt een outback-landschap. Leg het landschap met de 5 bonusvelden voor je neer (hoewel de bonusvelden bij deze variant geen rol gaan spelen).

Leg alle 7 de dierendobbelstenen klaar. Leg de 5 bonusplaatjes met de dieren uit de variant Outback Plus in het midden van de tafel.

ZO WORDT GESPEELD

Kies een startspeler. Er wordt om de beurt met de wijzers van de klok mee gespeeld.

Als je aan de beurt bent, gooi je alle 7 de dobbelstenen. Als je meer dan 1 dier wilt pakken, geef je het tweede dier aan je partner. Je partner moet het dier volgens de gewone regels voor het neerleggen in zijn landschap plaatsen.

De dieren die gepakt worden, moeten altijd onder de partners worden verdeeld. Een speler mag alleen 2 dieren pakken als zijn partner er eentje van krijgt.

Hou ook de bonusplaatjes in de gaten! Zodra je aan een voorwaarde op een plaatje kunt voldoen, mag je dit plaatje pakken.

EINDE VAN HET SPEL

Er wordt gespeeld tot een speler zijn landschap volledig heeft bedekt. Maak deze ronde af zodat iedereen even vaak aan de beurt is geweest. Nu telt iedereen zijn punten. De partners tellen hun punten bij elkaar op. Het team met de meeste punten wint. In het geval van een gelijke stand wint het team met de meeste bonusplaatjes.





Verkoop N. America:
R&R Games, Inc.
PO Box 130195
Tampa, FL 33681 USA

r&r
R&R GAMES
INCORPORATED

**THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!**

© 2018 HUCH!
Illustratie: Claus Stephan, Martin Hoffmann
Design: Sabine Kondirolli, HUCH!
Redactie: Tina Landwehr
Vertaling: Susanne Bonn

Productie :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DUITSLAND
www.hutter-trade.com

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

HUCH!
HUCH!