



Jijbent.nl: spelregels Safari

Bram Schoonhoven
Copyright 2020 Jijbent.nl

Inhoud

Spelregels Safari.....	1
Inleiding en doel van het spel.....	1
Begin van het spel.....	2
Op zoek naar de dieren.....	2
Hoe fotografeer je de dieren?.....	2
De dieren bewegen ook	2
Hoe bewegen de dieren door het landschap?.....	3
Het einde van het spel.....	3

Spelregels Safari

Inleiding en doel van het spel

Tijdens een safari-tour probeer je als eerste elk van de 10 verschillende diersoorten te fotograferen (olifant, leeuw, tijger, giraf, zebra, buffel, aap, eekhoorn, krokodil en schildpad).

Beide spelers (gele en rode fotoestel) beginnen in een hoek van het 10x10 bord. Het landschap heeft bos- en meer-vakken (elke partij op andere plaatsen) en 10 dieren verspreid over het land. Hieronder vind je een mogelijke startopstelling. De plekken van de dieren zijn altijd hetzelfde, maar zijn 1 vak verplaatst als een dier in een bos of meer staat (b.v. het dier hieronder op g7).



Begin van het spel

In je eerste zet kun je alleen horizontaal of verticaal bewegen (zoals de toren bij Schaken), niet diagonaal en niet op of door een bos of meer. Je mag ook stil blijven staan door te passen of op het startvlak te klikken.

Op zoek naar de dieren

In latere zetten moet je bewegen, tenzij er geen vrije velden beschikbaar zijn. Je beweegt in één richting, orthogonaal of diagonaal. Je kan zo ver bewegen als je wilt (zoals de dame in Schaken), maar niet op of door vakken met bos, meer of een dier. Je kan bewegen door het vak waarin je tegenstander staat, maar niet in dat vak eindigen.

Hoe fotografeer je de dieren?

Wanneer je in het vak naast of voor een dier staat, neem je een foto. (De voorkant van een dier is de kant met de pijlpunt. De andere kant is z'n achterkant, je neemt geen foto's van de achterkant!) Je kan foto's maken aan het einde van je zet (niet tijdens je zet) en nadat de dieren zich verplaatst hebben. Het flitslicht toont dat je een nieuw dier fotografeert. Je kan verschillende dieren tegelijk fotograferen. De kleuren rond de dieren tonen welke speler welke dieren nog moet fotograferen. Hieronder zie je een voorbeeld waarbij geel net een foto heeft gemaakt van het dier op b2.



De dieren bewegen ook ...

Elke ronde, nadat beide spelers een zet hebben gedaan, verplaatsen alle dieren zich 1 vak. Eerst

de dieren in de bovenste rij, dan de dieren in de rij daaronder, enzovoorts. In geval van verschillende dieren in dezelfde rij, beweegt het meest linkse dier eerst. Uitzondering is eventueel de laatste zet als voor de beweging een van de spelers (of beide) al 10 dieren hebben gefotografeerd (zie verder bij het einde van het spel).

Hoe bewegen de dieren door het landschap?

De dieren bewegen voorwaarts (in de richting van hun pijl). Maar ze worden geblokkeerd door bos, meer, een ander dier, een speler of de rand van het landschap.

- Als een dier niet geblokkeerd wordt: dan beweegt ie 1 vak vooruit.
- Als een dier geblokkeerd is aan de voorkant en aan z'n linker- OF z'n rechterzijde: dan draait ie een kwartslag en beweegt naar het vrije vak.
- Als een dier geblokkeerd is in alle richtingen behalve achter hem: dan draait ie zich om en beweegt naar het vrije vak.
- Als alle 4 vakken rond een dier zijn geblokkeerd: dan draait ie zich om (180 graden) maar loopt niet.
- Als een dier is geblokkeerd door bos en de vakken aan beide zijdes zijn vrij: dan draait ie (90 graden) en beweegt naar links.
- Als een dier is geblokkeerd door iets anders (en niet door bos) en de vakken aan beide zijdes zijn vrij: dan draait ie (90 graden) en beweegt naar rechts.

Uitzondering: De schildpad en krokodil worden niet geblokkeerd door meren, de eekhoorn en aap niet door bos. Zulke vakken zijn gelijk aan grondvakken voor deze dieren.

Het einde van het spel

Winnaar is de speler die de 10 verschillende dieren fotografeert. Beide spelers spelen een gelijk aantal zetten. Het spel eindigt gelijk (1-1 in de toernooien) als beide spelers met hun laatste zet hun tiende dier fotograferen OF als beide spelers na de dierbeweging hun tiende dier fotograferen. Het spel eindigt ook direct nadat beide spelers 40 zetten hebben gedaan (de dieren bewegen dan niet meer). Degene met de meeste foto's wint het spel, hebben beide spelers evenveel foto's dan wordt het gelijkspel.

Safari is een spel van Corné van Moorsel en uitgegeven als bordspel (naam: Tricky Safari, 2-4 spelers) door Cwali.