

= Hao Hao

Jim Dratwa & Thibaut Quintens

Voor 2 tot 6 onverschrokken avonturiers.

Vanaf de leeftijd van 6 jaar.

Een avontuur van 15 tot 30 minuten.

Hao Hao, een prachtige reuzepanda, is de nieuwe gast van Pairi Daiza. Wees zijn gids in de Stad van de Onsterfelijken waar hij wordt ontvangen in zijn natuurlijke omgeving. Help hem zijn nieuwe omgeving te ontdekken en laat hem de vrienden ontmoeten. Maar opgelet, alles is geen rozegeur en maneschijn want de sneeuwluiapaard (ce sont les traductions de Pairi Daiza) is nooit veraf en kan op elk moment verschijnen. Wees dus geconcentreerd en waakzaam en bovenal vermijdt de valstrikken ! Gans zijn leven zal Hao Hao je erkentelijk zijn !

Spelmateriaal

- 36 speltegels die als volgt zijn verdeeld :
 - 30 «dier»-tegels waarvan :
 - 6 paren = 12 tegels gemarkeerd «2»
 - 4 trio = 12 tegels gemarkeerd «3»
 - 1 sextet = 6 tegels gemarkeerd «6»
 - 6 tegels «speciaal effect» (zie het punt voor de meer gevorderden)
- 1 figuurtje van panda Hao Hao
- De spelregels in 3 talen (Frans - Engels- Nederlands)



Doel van het spel :

Het meeste punten ophalen door het verzamelen van de tegels.

Begin van het spel.

Voor de eerste delen, evenals met de jongsten, raden wij u aan om te beginnen met 25 tegels «dier» in plaats van 30. De spelregel hieronder verandert niet. U neemt gewoon een tegel «trio» en een tegel «paar» van uw keuze en je steekt ze terug in de doos. Steek ook de tegels " effect speciaal" in de doos. Deze tegels zijn van geen nut voor dit gedeelte.

Voor het gedeelte voor meer gevorderden, dien je te spelen met alle tegels «dier» en een rechthoek maken van 6x5 tegels. Maak een stapel met de 6 tegels «speciaal effect» meng ze met de tekening naar onderen verstoep en breng ze over - zie blz 4

Draai de 25 tegels met de tekening naar onderen, meng ze en leg ze in een vierkant van 5 x 5 tegels met de tekening verstoep. Hiermee vormt u het spelterrein en de ontdekking van Hao Hao. Degene die nog nooit Pairi Daiza heeft bezocht heeft het geluk om de eerste speler te zijn. In geval van twijfel mag de jongste speler beginnen.

Alvorens de eerste ronde te starten, neemt elke speler in het geheim kennis van één van de tegels van zijn keuze in het spelterrein en legt hem terug waar hij lag met de tekening naar onder.

De speler die langs de rechterkant van de eerste speler zit neemt de panda en plaatst hem op het spelterrein.

De speler kiest op welke tegel hij Hao Hao gaat plaatsen en in welke richting hij gaat kijken er wel op lettend dat de panda voor zich tenminste 2 tegels heeft met de tekening naar beneden (zie voorbeeld bij de afbeeldingen op pagina 4)
De ronde van het spel gaat vervolgens in de uurwerkwijzers-zin, eenvoudig naar de speler links .

DRegels van het spel (voor de eerste delen)

Op zijn beurt zal de speler de volgende rondes spelen:

Stap 1 - De speler onthult één of meerdere tegels

Op zijn beurt draait de speler een eerste tegel om die zich verplicht bevindt in de lijn van de blik van de panda. In geen enkel geval in het spel mag de speler kijken onder de tegel waarop de panda zich bevindt. Hao Hao rust.

Indien men bij het omdraaien van de eerste tegel de speler oog in oog komt met :

- a) een tegel «dier» met het symbool «2» moet de speler een bijkomende tegel teruggaan ongeacht waar op het plateau en naar de tweede stap overgaan
- b) een tegel «dier» met het symbool «3» moet de speler twee bijkomende tegels teruggaan ongeacht waar op het plateau en naar de tweede stap overgaan
- c) een tegel «rood harige panda» (met het symbool «6», de speler kan indien hij het wenst onmiddellijk deze tegel winnen, hem nemen en doorgaan naar stap 3 ofwel het spel vervolgen en doorgaan naar stap 2 , vanaf punt c «roodharige panda» (???)
- d) een tegel «sneeuwuipaard» , de speler dient een bijkomende tegel teruggaan ongeacht waar hij zich bevindt op het spelbord en doorgaan naar de 2de stap , punt d) «Sneeuwuipaard».

Stap 2 - Bekijken van de omgedraaide tegels

- a) Alle omgedraaide tegels stellen verschillende dieren voor met de symbolen «2» en/of «3». de speler kan doorgaan naar stap 3
- b) Indien onder de omgedraaide tegels sommigen een complete serie vormen van identieke dieren, dan wint de speler deze tegels en legt ze voor zich. Om een paar te winnen, dient men 2 identieke dieren te ontdekken. Om een trio te winnen in dezelfde spelronde drie identieke dieren. Het is de gewoonte dat de speler de naam van «Hao Hao» uitschreeuwt en de winnende tegels bij mekaar raapt.
- c) De speler die een roodharige panda als eerste tegel omdraait en beslist om voort te spelen, kan teruggaan , één voor één , zoveel tegels als hij wenst tot zolang hij telkens een roodharige panda telkens omdraait . Indien hij een ander dier omdraait wint hij niets en gaat door naar stap 3. Indien de speler op tijd stopt dan wint hij alle omgedraaide «roodharige panda»-tegels.

Voorbeeld : Zéphir draait een roodharige panda bij de eerste tegel. Hij wil verder spelen want hij herinnert zich nog perfect een tegel «roodharige panda» die werd omgedraaid door Aninka in de vorige spelronde. Gewonnen ! Hij heeft nu op het spelbord 2 tegels van de roodharige panda zichtbaar liggen en niet meer. Hij neemt het risico en draait een derde om. Geluk van het spel of de intuïtie van de pandavindt hij opnieuw een roodharige panda. Hij besluit om te stoppen en wint 3 zichtbare tegels «roodharige panda» en plaats ze voor zich. Indien Zéphir bij het omdraaien van de 3de tegel oog in oog kwam te staan met een ander dier dan de roodharige panda dan had hij geen enkele tegel gewonnen.

- d) Het sneeuwluipaard is een gevaarlijk roofdier voor Hao Hao en zijn vrienden
- indien één enkel tegel van een sneeuwluipaard zichtbaar is dan dient de speler de tegel sneeuwluipaard vervangen met een andere zichtbare tegel op de speeltafel en dit naar keuze. Het sneeuwluipaard springt op een zichtbaar dier en neemt vliegenschvlug de plaats in die het sneeuwluipaard vrij liet. Twee tegels zijn aldus verwisseld.
 - indien twee tegels van een sneeuwluipaard zichtbaar zijn dan kan het ander dier niet ontsnappen en verliest de speler een tegel (van zijn keuze). De sneeuwluipaarden blijven op hun plaats. Indien de speler nog niets gewonnen had dan verliest hij niets.

Stap 3 - Het verplaatsen van de panda.

De speler is verplicht om de panda te verplaatsen en MOET:

- hem verplaatsen voordat de zichtbare tegels opnieuw worden omgedraaid ;
- hem verplaatsen met minimum de afstand van één tegel (het volstaat niet om de richting van de blik van de pand te veranderen)
- hem verplaatsen en hem de keuze laten tussen ten minste 2 tegels met de tekening naar beneden (zie voorbeeld op illustratie 4)

Opgelet ! Indien het niet mogelijk is om Hao Hao te plaatsen zodat hij tenminste twee omgekeerde tegels ziet dan kan men Hao Hao overal plaatsen en kan hij de alle overige tegels zien (zie voorbeeld illustratie blz. 4).

Stap 4 - Vervangen van de tegels met de tekening naar beneden.

De speler sluit zijn ronde af door gewoon alle tegels die zichtbaar zijn opnieuw om te draaien . Het is dan aan de volgende speler.

Einde van het spel.

Het spel eindigt wanneer men Hao Hao niet meer kan verplaatsen op een met de tekening naar beneden gedraaide tegel. De speler kan in dit geval de panda nemen die hem drie punten extra opleveren. De gewoonte is dat de alle spelers vrolijk de naam van «HAO HAO» roepen !

Het tellen van de punten.

Elke speler ontvangt 1 punt voor elke gewonnen tegel uitgezonderd voor een tegel met een roodharige panda. Elke ongebruikte tegel «»speciaal effect» (door de speler die hem ontvangen heeft) is ook 1 punt waard. De speler die het figuurtje «Hao Hao « won , krijgt 3 bijkomende punten.

Opgelet voor de tegels «roodharige panda» Het ontvangen van deze tegels is een risico want men dient er tenminste drie te hebben om punten te krijgen.

Indien een speler één tegel «roodharige panda» heeft verliest hij 1 punt ,

Indien een speler twee tegels «roodharige panda» heeft verliest hij 2 punten ;

Indien een speler drie tegels (of meer) heeft dan wint hij 5 punten.

De spelregels voor onverschrokken avonturiers.

De spelregels zijn identiek aan de basisregels, behalve dat er nu ook de tegels «speciaal effect» in het spel komen. Deze 6 tegels «speciaal effect» zijn gemengd en op een stapel geplaatst met de tekening naar beneden. Op het einde van de stap 4 ontvangt een speler een tegel «speciaal effect» indien hij voldoet aan twee voorwaarden :

° hij heeft geen enkele tegel gewonnen bij zijn spelronde

EN

° indien een andere speler heeft minimum 3 tegels meer heeft dan hij.

Vanaf het moment dat er werd gespeeld met een tegel «speciaal effect» wordt hij vervangen met de tekening omgekeerd onderaan de stapel.

Voor de spellen met 4, 5 of 6 spelers, kan een speler nooit meer dan één tegel «speciaal effect» bezitten

Voor de spellen met 2 of 3 spelers, kan een speler nooit meer dan twee tegels «speciaal effect» bezitten.

De tegels «speciaal effect»



- ik kan een tegel meer omdraaien bij mijn spelronde ;



- ik (alleen) kan een tegel bekijken die omgedraaid is (met tekening naar beneden)

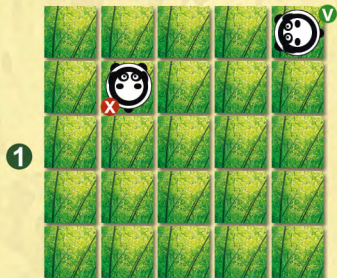


- ik kan zelf Hao Hao verplaatsen bij het beginnen van mijn spelronde of in de plaats van een andere speler.

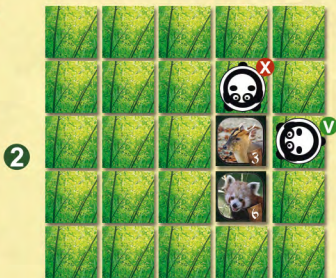
Voorbeeld illustratie ① : de panda kan niet geplaatst worden voor een rij waar niet minimum twee tegels met de tekening naar beneden zijn gedraaid

Voorbeeld illustratie ② : Bij stap 3 van zijn spelronde , kan de speler die Hao Hao verplaatst niet stoppen voor een rij waar niet minimum 2 tegels met de tekening naar beneden zijn gedraaid.

Voorbeeld illustratie ③ : Indien er geen enkele mogelijkheid meer is om Hao Hao te plaatsen voor een rij waar geen minimum twee tegels zijn omgedraaid mag men in dit stadium van het spel Hao Hao plaatsen waar men wil en kijkend naar één enkele omgedraaide tegel.



①



②



③

Waarschuwing, kinderen jonger dan 3 jaar alleen onder toezicht laten spelen. Bevat kleine onderdelen : verslikingsgevaar.
Achtung, kinder unter 3 Jahren sollten von Erwachsenen beaufsichtigt werden. Enthält kleine Teile : Erstickungsgefahr.



4