

BUNNY DROPS



EEN KEER & KEUTEL-KAARTSPEL!

BUNNY DROPS: EEN KAARTSPEL

DOEL:

Verzamel de meeste punten met het voeren van konijnen.

Maar pas op! Je kunt ook punten verliezen door ondervoede konijnen, te veel voer, en niet opgeruimde keutels.

SPELVOORBEREIDING:

Verwijder de kaarten met 5+ voor een spel met twee tot vier spelers.

Schud de kaarten heel goed en plaats ze in een stapel met de roze zijde boven. Plaats rechts ervan 3 kaarten van de stapel als kolombasis en 3 kaarten eronder als rijbasis.

Vul de negen velden tussen de basissen met kaarten van de stapel, die je hierbij naar de voerzijde (groene achtergrond) draait.

De startopstelling zou er zo uit moeten zien:



SPEELGEBIED

Stapel - Roze zijde

kolombasis



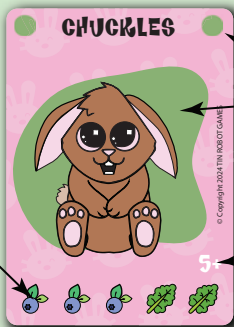
rijbasis

voerzijde



KAARTOPBOUW:

Benodigd konijnenvoer. Elk 1pt waard als het konijn volledig gevoerd is.



Konijnkleur & titel

Kaarten voor 5 & 6 spelers

JOEKERKAART:

Kan doorgaan voor elk soort voedsel

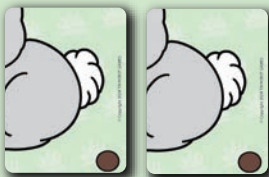


KEUTELKAARTEN:

Elke verzamelde keutelkaart is aan het einde van het spel **-1 pt waard**, tenzij deze is opgeruimd. Een verzamelde stoffer-en-blikkaart kan tot 3 keutelkaarten opruimen, waardoor ze elk **+1 pt waard worden**.

-1pt

-1pt



+1pt

+1pt

+1pt



SPELVERLOOP:

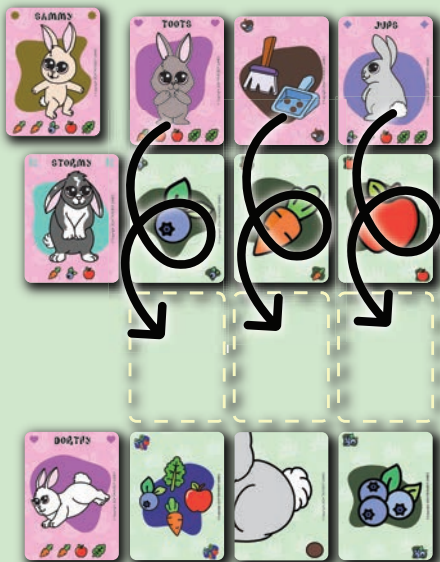
Bepaal een startspeler. Speel daarna linksom.

In zijn beurt kiest een speler een kolom of rij die hij wil nemen. Dit is inclusief het konijn of het stoffer en blik op de basiskaart en alle voer- en keutelkaarten in de gekozen kolom of rij. Zorg ervoor dat de kaarten met dezelfde zijde naar boven blijven.



Vul de genomen rij of kolom aan met kaarten:

- Als er een rij is genomen, vul dan elk leeg veld aan met de kaart van de bijbehorende kolombasis door deze naar de groene zijde te keren.
- Als een kolom is genomen, vul dan elk leeg veld aan met de kaart van de bijbehorende rijbasis door deze naar de groene zijde te keren.
- Trek nu nieuwe basiskaarten van de stapel om de lege basisvelden aan te vullen (links naar rechts, dan boven naar onder).





Het spel eindigt als een bepaald aantal ronden is gespeeld, afhankelijk van het aantal spelers. Alle spelers moeten evenveel beurten gehad hebben. Het aantal rondes kan worden afgelezen aan het aantal roze kaarten dat iedere speler heeft:

2 spelers: 8 rondes **3 spelers:** 7 rondes



4 spelers: 6 ronden **5/6 spelers:** 5 ronden

TELLING:

Een konijn geldt als gevoed als het is gecombineerd met voerkaarten die overeenkomen met alle voersymbolen aan de onderkant van de kaart.

Als een konijn maar één exemplaar van een bepaald voer wil, maar de speler heeft er een kaart met meerdere exemplaren bijgelegd, kan de kaart alleen gebruikt worden om dit konijn te voeren; meerdere exemplaren van voer op één kaart kunnen niet verdeeld worden over meerdere konijnen.

Spelers verdienen 1 punt per voersymbool op de konijnenkaarten die succesvol gevoerd zijn.

Voor elk niet volledig gevoerd konijn verliest een speler 2 punten.

Elke speler verliest ook 1 punt voor elke resterende voerkaart (enkel of meer).

Een stoffer-en-blikkaart kan tot 3 keutelkaarten opruimen. Opperuimde keutelkaarten zijn +1 punt waard. Niet-opgeruimde keutelkaarten zijn -1 punt waard.

Ten slotte, als alle konijnen van een speler (gevoerd of niet) een ander kleursymbool hebben (m.a.w. geen dubbele kleuren), dan krijgt de speler een bonus van 3 punten.

PUNTENOVERZICHT:

+1 pt: voor elk voersymbool op kaarten met gevoerde konijnen.

+3 ptn: als alle konijnen een verschillend kleursymbool hebben.

+1 pt: voor elke opperuimde keutelkaart.

-2 ptn: voor elk niet (volledig) gevoerd konijn.

-1 pt: voor elke resterende voerkaart.

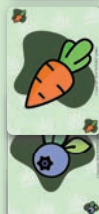
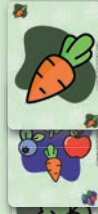
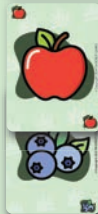


-1 pt: voor elke niet-opgeruimde keutelkaart.

Voorbeeld van een spelersscore (6-spelerspel):

Totale Score = 7 punten

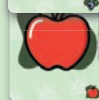
+3 ptn: als alle konijnen een verschillend kleursymbool hebben.



Niet (volledig)
gevoerd
-2 ptn



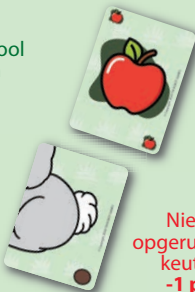
**Volledig
Gevoerd
+4 ptn**
(1 per symbool
onderaan
de kaart)



**Volledig
Gevoerd
+3 ptn**
(1 per symbool
onderaan
de kaart)

+3 ptn
(3 opgeruimde
keutels)

Niet (volledig)
gevoerd
-2 ptn



Resterend
voer
-1 pt

Niet-
opgeruimde
keutel
-1 pt

DE WINNAAR:

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijkstand wint de speler met de meeste gevoerde konijnen. Als er dan nog een gelijkstand is wint de speler met de minste resterende voerkaarten. Als er dan nog een gelijkstand is wint de speler met de minste niet-opgeruimde keutelkaarten.

Als dat allemaal gelijk is, delen de spelers de winst.

CREDITS:

Voor meer informatie, bezoek tinrobotgames.com en volg ons op sociale media @tinrobotgames

Ontwerpers: Megan & James Staley

Illustrator: César Ayala Delgado

Ontwikkeling: James Staley

Uitgever: Tin Robot Games

Nederlandse vertaling: Olav Fakkeldij

