



# DE ARK IS VOL



## SPELREGELS

Iedere speler heeft zijn eigen ark en probeert zoveel mogelijk dieren aan boord te krijgen. Helaas heeft en zekere Noach een anti-koppeltjesbeleid ingevoerd, zodat hij alle paartjes voor zichzelf kan houden. Dat betekent dat een speler uitsluitend enkele dieren of dieren waarvan hij er ten minste 3 heeft, mag houden. Deze laatste noemen we kuddes. Deze zijn niet alleen toegestaan, maar ook waardevoller dan enkele dieren. Het zou allemaal zo eenvoudig geweest zijn als er niet een klein probleempje was: om een kudde te vormen, ontkomt een speler er meestal niet aan om eerst een paartje te hebben... Wie heeft de meest waardevolle enkele en kuddes dieren op het moment dat de arken uitvaren?

## Speelmateriaal

20 voedselkratten



4 arken



4 pauzevlaggen



1 startspelervlag



60 dierentegels

Er zijn 12 verschillende soorten.



Van elke soort zijn er 5 kaarten, genummerd 1 tot en met 5.



achterkant

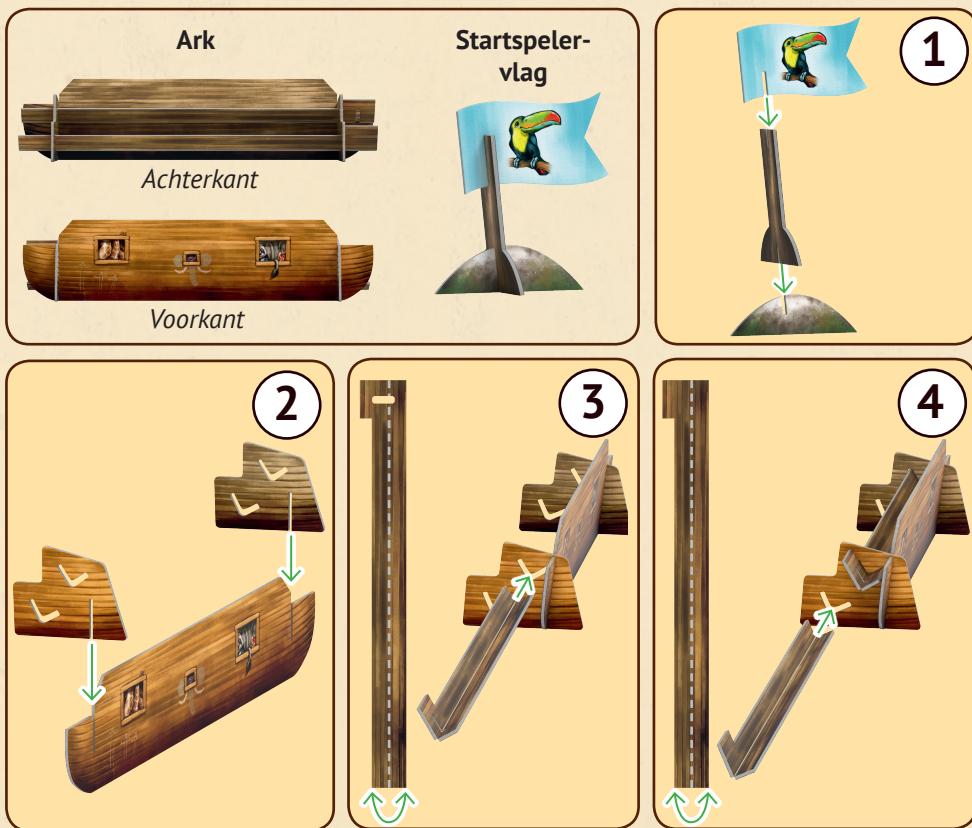


De spelregels

## Voor het eerste spel:

Druk de kartonnen onderdelen voorzichtig uit de stanstableaus.

Stel daarna de startspelervlag en de arken als volgt samen.



## Voorbereiding

- 1.** Iedere speler krijgt een **ark**, die hij voor zich legt. De ark dient als tegelhouder, zodat iedere speler zijn eigen tegels ziet, maar niet die van de anderen.





- 2.** Iedere speler krijgt een **pauzevlag**, die hij ook voor zich neerlegt.






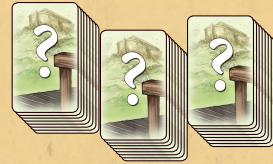
**3.** Gebruik afhankelijk van het aantal spelers de volgende aantallen **dierentegels**:

 Bij **4 spelers** alle 12 soorten (60 tegels).

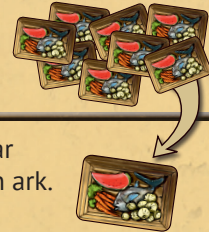
 Bij **3 spelers** 10 soorten (50 tegels). Verwijder daartoe de 5 tegels van 2 soorten naar keuze uit het spel.

 Bij **2 spelers** 8 soorten (40 tegels). Verwijder daartoe de 5 tegels van 4 soorten naar keuze uit het spel.

Schud de benodigde dierentegels en leg deze in meerdere gedekte stapels op tafel. Zorg ervoor dat het midden van de tafel als speelveld vrij blijft.



**4.** Leg de 20 **voedselkratten** als *algemene voorraad* naast de gedekte stapels.



**5.** Iedere speler neemt nu **1 voedselkrat** en legt dit, zichtbaar voor de andere spelers, als *persoonlijke voorraad* naast zijn ark.

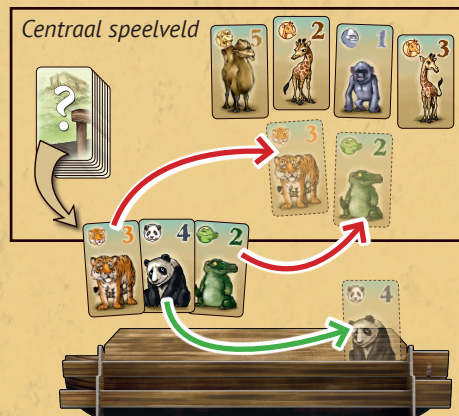


**6.** De oudste speler wordt startspeler en krijgt de **startspelervlag**, die hij naast zijn ark zet.



**7.** Tot slot trekt iedere speler **3 dierentegels** van gedekte stapels naar keuze en bekijkt deze. Hij kiest er 1 van en zet deze in een van de uitsparingen van zijn ark (zonder de tegel aan de andere spelers te laten zien).

Nadat alle spelers een tegel in hun ark hebben gezet, legt iedere speler zijn overige 2 tegels **open** in het centrale speelveld.



## Spelverloop

*De Ark is Vol* bestaat uit een aantal rondes. Het spel is afgelopen aan het einde van de ronde waarin ten minste 1 speler zijn ark heeft volgeladen (met 10 of meer dieren).



### Begin van een ronde

Vorm aan het begin van elke ronde (ook aan het begin van de eerste ronde) 1 groep dieren in het centrale speelveld. Schuif daartoe alle overgebleven dieren dicht naar elkaar toe. Trek daarna zoveel dieren van gedekte stapels naar keuze totdat het vereiste aantal dieren is bereikt (afhankelijk van het aantal spelers):



Bij **4 spelers** moet de groep dieren uit 12 open en 1 gedekte tegel bestaan.



Bij **3 spelers** moet de groep dieren uit 10 open en 1 gedekte tegel bestaan.



Bij **2 spelers** moet de groep dieren uit 8 open en 1 gedekte tegel bestaan.



**Opmerking:** de posities van de dieren in de groep zijn niet van belang. De spelers kunnen deze voor een beter overzicht naar eigen inzicht ordenen.

**Let op:** geen van de spelers mag de voorkant van de gedekte tegel zien. Daarnaast mag er nooit meer dan 1 gedekte tegel in het centrale speelveld liggen. Ligt er nog een gedekte tegel uit een vorige ronde, voeg dan **geen** nieuwe gedekte tegel toe.

### Wat is een groep dieren?

- Aan het begin van elke ronde ligt er 1 groep dieren in het centrale speelveld. De spelers splitsen deze tijdens een ronde op in steeds meer en kleinere groepen.
- Leg tegels die een groep vormen dicht bij elkaar. Zorg ervoor dat er voldoende ruimte tussen verschillende groepen is (om misverstanden te voorkomen).
- Het is niet van belang hoeveel en welke dieren zich in een groep bevinden.
- Een enkele apart liggende dierentegel geldt ook als een groep dieren.



## Verloop van een ronde

De speler met de startspelervlag is in een ronde als eerste aan de beurt. Daarna wordt met de klok mee verder gespeeld.

Een speler die aan de beurt is, voert 1 van de volgende 2 acties uit:

**Actie A)** 1 groep dieren in 2 kleinere groepen splitsen en 1 voedselkrat nemen.

OF

**Actie B)** 1 groep dieren nemen en op zijn ark zetten, en de rest van de ronde passen.

### Actie A) 1 groep dieren splitsen

De speler kiest 1 groep dieren uit het centrale speelveld die uit 2 of meer dierentegels bestaat. Hij splitst deze nu in 2 groepen. Hij bepaalt zelf hoe groot deze groepen worden, zolang elk van beide groepen uit ten minste 1 dierentegel bestaat. Het is niet toegestaan om dieren uit andere groepen te halen of aan andere groepen toe te voegen.

**Belangrijk:** de speler neemt na het splitsen van een groep 1 voedselkrat uit de algemene voorraad en doet het in zijn persoonlijke voorraad.

**Voorbeeld:** er liggen 4 groepen dieren in het centrale speelveld (A, B, C en D).



Nina kiest in haar beurt groep A en vormt met de tegels ervan 2 nieuwe groepen.



Daarna neemt ze 1 voedselkrat uit de algemene voorraad en doet het in haar persoonlijke voorraad.



**Let op:** een speler mag nooit meer dan 5 voedselkratten in zijn persoonlijke voorraad hebben. Zou hij als gevolg van het uitvoeren van actie A) een zesde krat ontvangen, dan moet hij er in plaats daarvan 1 inleveren (waardoor hij maar 4 kratten in zijn persoonlijke voorraad heeft).

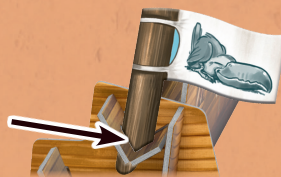
## Actie B) 1 groep dieren nemen

De speler kiest 1 groep dieren uit het centrale speelveld. Voor **elke dierentegel** in die groep moet hij **1 voedselkrat** betalen (aan de algemene voorraad). Hij neemt de groep dan uit het centrale speelveld en zet alle dieren ervan in de uitsparingen van zijn ark.

- Een speler moet altijd de volledige groep nemen en precies de vereiste hoeveelheid voedselkratten betalen.
- Heeft een speler niet voldoende kratten om een groep te kunnen betalen, dan mag hij deze niet nemen.
- Neemt een speler de groep met de gedekte tegel, dan zet hij deze (net als eventuele andere tegels) in zijn ark. Hij laat het dier erop niet aan de andere spelers zien.

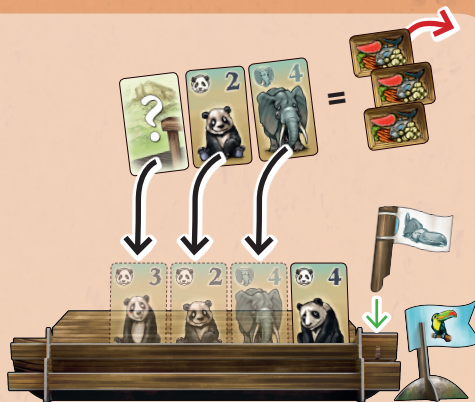
**Belangrijk:** een speler die actie B) kiest, komt deze ronde niet meer aan de beurt. Hij wordt eenvoudigweg overgeslagen.

**Opmerking:** een speler doet na het uitvoeren van actie B) zijn **pauzevlag** in de uitsparing aan de rechterbovenkant van zijn ark om aan te geven dat hij de rest van de ronde past.



De speler die in een ronde **als eerste past**, neemt de startspelervlag en legt deze naast zijn ark om aan te geven dat hij de volgende ronde startspeler is.

**Voorbeeld:** Nina wil de afgebeelde groep dieren, bestaande uit 1 gedekte tegel, 1 panda en 1 olifant, aan boord nemen. Omdat de groep uit 3 dieren bestaat, moet ze 3 voedselkratten betalen. Ze neemt de tegels uit het centrale speelveld en zet deze in haar ark. Daarna zet ze haar pauzevlag op en neemt de startspelervlag omdat ze de eerste is die in deze ronde een groep heeft genomen en past.



**Let op:** een speler die als gevolg van het nemen van een groep 10 of meer dieren heeft, moet dat direct melden. Omdat zijn ark plaats heeft voor niet meer dan 10 dieren, legt hij eventuele overige er open naast (deze zijn wel gewoon van hem).



### Algemene opmerkingen en speciale situaties:

- Kan een speler actie A) niet uitvoeren (omdat er geen splitsbare groepen zijn), dan moet hij actie B) uitvoeren.
- In het zeldzame geval dat een speler noch actie A) noch actie B) kan uitvoeren, moet hij zijn beurt volledig laten vervallen.
- De persoonlijke voorraad voedselkratten van een speler moet altijd zichtbaar zijn voor de andere spelers.
- Het aantal dieren op de ark van een speler is openbare informatie, maar hij hoeft nooit te vertellen om welke dieren het gaat.

---

## Einde van een ronde

---

Is er na de beurt van een speler nog maar 1 speler die nog niet heeft gepast (een groep heeft genomen), dan mag deze speler nog 1 laatste actie A) of B) uitvoeren. Daarna eindigt de ronde direct.

Is er nu ten minste 1 speler met een volle ark (10 of meer dieren), dan eindigt het spel direct. Zo niet, dan begint een nieuwe ronde.

**Let op:** voor het begin van een volgende ronde legt iedere speler zijn pauzevlag weer naast zijn ark.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen als ten minste 1 speler aan het einde van een ronde **10 of meer dierentegels** heeft.

Daarna moet iedere speler de volgende stappen doorlopen:

1. Hij levert alle dierentegels in van een soort waarvan hij er **precies 2** heeft.
2. Hij zet zijn resterende tegels naar soort gesorteerd op zijn ark.

**Let op:** een ark heeft plaats voor ten hoogste 10 dieren. Heeft een speler nu nog steeds meer dan 10 dierentegels, dan moet hij tegels naar keuze inleveren totdat hij er 10 over heeft. Hij moet dat echter zo doen dat hij er van een soort niet precies 2 overhoudt.

3. Tot slot vaart de ark van iedere speler uit. Hij laat deze aan de andere spelers zien en berekent zijn overwinningspunten. Een dier op een ark is een **enkel dier** (de enige van zijn soort) of behoort tot een **kudde** (3 of meer van zijn soort).

Een speler berekent zijn overwinningspunten als volgt:

- Elk **enkel dier** is zoveel overwinningspunten waard als het **nummer erop**.
- Elk dier in een **kudde** is **5 overwinningspunten** waard (ongeacht het nummer erop).
- Elk **voedselkrat** in zijn persoonlijke voorraad is **1 overwinningspunt** waard.

**Voorbeeld:**

het spel is afgelopen en Nina bereidt zich voor op de vaart van haar ark.

Ze heeft in totaal 11 dieren:



Omdat ze precies 2 olifanten heeft, moet ze deze inleveren.

Ze houdt de volgende dieren op haar ark over:

- 1 krokodil (enkel dier)
- 1 tijger (enkel dier)
- 3 giraffen (kudde)
- 4 panda's (kudde)

Ze heeft ook 2 voedselkratten.

Ze krijgt daarom de volgende overwinningspunten:



De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste **verschillende** soorten aan boord. Is het dan nog steeds gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.



© 2016 eggertspiele GmbH & Co  
 Uitgever en distributeur:  
 999 Games b.v.  
 Postbus 60230  
 NL - 1320 AG Almere  
 www.999games.nl  
 Klantenservice:  
 0900 - 999 0000  
 klantenservice@999games.nl

Auteurs: Ralf zur Linde en Wolfgang Sentker  
 Illustraties: Alexander Jung  
 3D-foto: Andreas Resch  
 Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden  
 Made in EU

