



EXPEDITIE ONZE NATUUR

— SPELREGELS —

INHOUD

Doel van het spel	4
Spelmateriaal	4
Overzicht	5
Het spelbord	5
Expeditekaarten	6
Spoorkaarten	6
Gebeurteniskaarten	6
Vorbereiding	7
Start van het spel	8
Een kaart trekken of rusten	8
Een gebeurteniskaart spelen	10
Effecten	11
Onmiddellijke effecten	11
– <i>Je laars verplaatsen</i>	11
– <i>Spoorkaarten nemen of afleggen</i>	12
– <i>Je tent verplaatsen</i>	12
Langdurige effecten	13
Spoorkaarten	13
De expeditiestapel aanvullen	14
Einde van het spel	15
Voorbeeld	16

DOEL VAN HET SPEL

Ga op ontdekking in **Onze Natuur!** Het ongerepte natuurgebied telt **6 biotopen** waar je tal van inheemse diersoorten kan ontdekken en observeren. Probeer zo snel mogelijk de biotopen te verkennen en de **uitkijktoren** te bereiken om het spel te winnen.

Maar... het leven in Onze Natuur wordt niet graag verstoord. Als je het te bont maakt, kan je expeditie ernstige vertraging oplopen!

SPELMATERIAAL

Spelbord

15 pionnen: 5 verkenners + 5 tenten + 5 laarzen

1 startspelerfiche – 68 expeditiekaarten

12 gebeurteniskaarten – 30 spoorkaarten



5 verkenners



5 tenten



5 laarzen



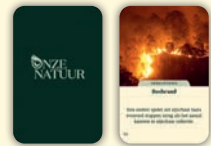
1 startspelerfiche



Spelbord



68 expeditiekaarten



12 gebeurteniskaarten

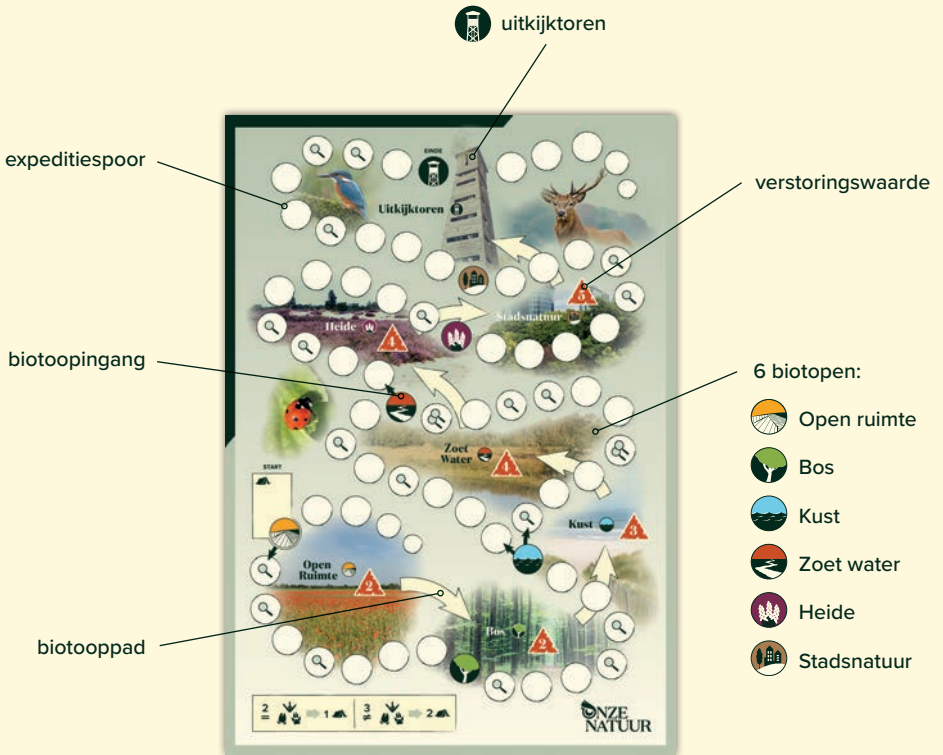


30 spoorkaarten

OVERZICHT

HET SPELBORD

- Het spelbord is opgemaakt uit **6 biotopen**, een **uitkijktoren** en het **expeditiepoor**.
- De **biotopen** en de **uitkijktoren** zijn met elkaar verbonden door grote witte pijlen en vormen samen het **biotooppad**.
- Elke **biotoop** komt overeen met een **biotoopsymbool** en een **verstoringswaarde** ▲ (1 tot 5).
- Het **expeditiepoor** bestaat uit ronde vakjes en loopt langs de verschillende **biotopen**. Het is gemarkeerd met **biotoopingangen** die overeenkomen met de verschillende **biotopen** en de **uitkijktoren**.
- Op sommige vakjes van het spoor staan ook **vergrootglas-symbolen** 🔍.



EXPEDITIEKAARTEN

Elke **expeditiekaart** bestaat uit verschillende delen waar je tijdens je beurt rekening mee moet houden:

verstoringsymbolen 

biotoopsymbolen

-  Open ruimte
-  Bos
-  Kust
-  Zoet water
-  Heide
-  Stadsnatuur
-  Joker

klasse KLEINE ZOOGDIEREN

Hamster

effect 3 ♣ + 1 ♣ voor elke spoorkaart in je hand

weetje 41 Is een stuk groter dan de doorsnee kooihamster.

kaarttype (A, B, C, D) A

SPOORKAARTEN

Elke **spoorkaart** toont een van de drie **dierspoortypes**. Je kan ze tijdens het spel verzamelen en inzetten om je tent te verplaatsen (→ zie ‘**Spoorkaarten afleggen**’).



GEBEURTENISKAARTEN

Gebeurteniskaarten geven spelers de mogelijkheid om elkaar te hinderen. Elke speler krijgt er twee aan het begin van het spel.

 <p>Bosbrand</p> <p>Een andere speler zet zijn/haar laatste evenveel stappen terug als het aantal kaarten in zijn/haar collectie.</p> <p>83</p>	 <p>Modderstroom</p> <p>Een andere speler legt minstens 41 spoorkaart spoorkaarten af.</p> <p>84</p>	 <p>Vervuiling</p> <p>Voorzeker dat een andere speler een tijdens zijn/haar beurt. Deze speler moet een kaart trekken.</p> <p>85</p>	 <p>Verzuring</p> <p>Een andere speler zet evenveel stappen terug op het expeditiegebied als het aantal A in zijn/haar collectie.</p> <p>86</p>	 <p>Tegewind</p> <p>Een speler verplaatst zijn of haar laatste evenveel stappen in de andere richting als aangegeven op de kaart geleefde kaart in zijn of haar collectie.</p> <p>87</p>	 <p>Droogte</p> <p>Een andere speler zet zijn/haar verkenbare laatste een stap terug op het terreinoppeld.</p> <p>88</p>
---	--	--	--	--	---

VOORBEREIDING

- Verdeel de **expeditiekaarten** in **4 stapels** volgens de letters A, B, C en D in de rechterbenedenhoek van elke kaart.
- Schud de stapel **A-kaarten** en plaats ze gedekt naast het spelbord. Dit is de **expeditiestapel**. In een spel met 4 tot 6 spelers meng je ook de **D-kaarten** in de Expeditiestapel.
- Houd naast de **expeditiestapel** ruimte over voor een **aflegstapel**. De andere kaarten (B en C) komen pas later in het spel aan bod en leg je voorlopig nog even opzij.
- Schud ook de **30 spoorkaarten** en leg ze afgedekt in de buurt van de **expeditiestapel**.
- Schud de **gebeurteniskaarten** en geef aan iedere speler 2 gebeurtenis-kaarten. Spelers houden deze kaarten in hun hand zonder ze aan de andere spelers te tonen.
- Geef aan iedere speler een **verkenner**, een **laars** en een **tent** van dezelfde kleur. Spelers plaatsen hun **laars** en **tent** op de **ingang** van de 'Open ruimte' (het rechthoekige vak 'START') en hun **verkenner** op de **Open ruimte**-biotoop.
- Bepaal wie de startspeler is en geef deze speler de **startspelerfiche**. Let op, de **startspelerfiche** wordt nooit doorgegeven. De fiche blijft in het bezit van deze speler tot aan het einde van het spel (→ zie 'Einde van het spel').



voorbeeld startpositie bij 3 spelers

START VAN HET SPEL

De startspeler **start** het spel, waarna de spelers elk om de beurt (volgens de wijzers van de klok) één actie uitvoeren. Het spel blijft doorgaan tot een speler de ingang van de **uitkijktoren** bereikt (→ zie **'Einde van het spel'**).

Je **verkenner** gaat van biotoop naar biotoop, je **laars** gaat op pad over het expeditiepad, maar moet na het rusten weer telkens teruggaan naar je **tent**. Denk dus strategisch over je stappen na.

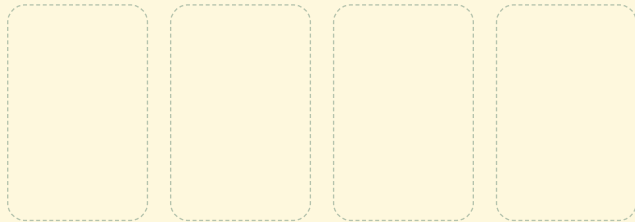
ACTIES

EEN KAART TREKKEN OF RUSTEN

Tijdens je beurt kies je ofwel om een kaart **te trekken** (A) ofwel om **te rusten** (B). Als je nog geen expeditiekaart in je collectie hebt, kan je enkel een kaart trekken.

A. Een kaart trekken

1. Trek een kaart van de **expeditiestapel** en leg deze kaart open voor je neer. Alle volgende kaarten die je trekt, leg je open naast deze kaart. Ze vormen samen jouw **collectie**.



collectie


2. Controleer of je de biotoop **verstoort**.

*Je **verstoort** de biotoop wanneer het **totale aantal** ▲ op de kaarten in je **collectie GROTER** is dan de **verstoringswaarde** op de **biotoop** waar je **verkenner** staat. Je kan dit vermijden door te rusten (→ zie **p. 9**).*


→ Als je de biotoop VERSTOORT:

- a. Leg meteen alle kaarten in je **collectie** af op de aflegstapel.
- b. Plaats je **laars** terug bij je **tent**.
- c. Trek een **sporkaart** van de **sporkaartstapel**.


→ Als je de biotoop NIET VERSTOORT:

- a. Voer het **onmiddellijke effect** van de kaart uit (→ zie **p. 11**).
- b. Voer hierna, indien mogelijk, de **langdurige effecten** (→ zie **p. 13**) uit op andere kaarten in je **collectie**. Kies zelf de volgorde waarin je ze uitvoert.
- c. Als je **laars** op een vakje met een **vergrootglas-symbool**  eindigt, neem je een sporkaart.

B. Rusten (trek geen nieuwe kaart)

Als je vreest dat je de biotoop zult verstoren (en dus meer  hebt in je collectie dan de verstoringsfactor van de biotoop waar je verkenners staat), kan je beslissen te rusten.

| Je mag enkel **rusten** wanneer je ten minste één kaart in je **collectie** hebt liggen.

1. Tel alle **biotoopsymbolen** in de rechterbovenhoek van je kaarten in je **collectie** die overeenkomen met de biotoop waar je met je **verkenners** staat, plus het aantal  symbolen. Dit zijn **jokers**.

Verplaats je **tent** evenveel vakjes vooruit op het **expeditiepoor** als het aantal overeenkomende **biotoopsymbolen**, plus de jokers.

2. Leg zoveel **sporkaarten** als je wilt om je tent **extra** te verplaatsen.
 - 2 **dezelfde sporen**:
verplaats je **tent** één vakje vooruit op het expeditiepoor.
 - 3 **verschillende sporen**:
verplaats je **tent** twee vakjes vooruit op het expeditiepoor.



3. Staats je **laars OP** of **VOORBIJ** een **ingang** op het **expeditiepoor**, dan mag je je **verkener** naar de overeenkomende biotoop verplaatsen op het **biotoopspoor**. Daarbij kun je biotopen overslaan.

*Wanneer je **laars** op of voorbij een **ingang** staats van een biotoop waar je met je verkener al staats of hebt gestaats, verplaats je je verkener niet.*

*Wanneer je met je **laars** op of voorbij de **ingang** van de **uitkijktoren** beweegt op het **expeditiepoor**, mag je je **verkener** meteen naar de **uitkijktoren** verplaatsen. Je hoeft in dit geval dus niet te wachten tot je volgende beurt om te **rusten**.*

4. Plaats je **laars** terug bij je **tent**.

5. Leg alle kaarten in je **collectie** af op de **aflegstapel**.

EEN GEBEURTENISKAART SPELEN

Iedere speler heeft aan het begin van het spel 2 gebeurteniskaarten. Speel één gebeurteniskaart wanneer je wilt tijdens een van jouw beurten. Kies een speler die het effect van de gebeurtenis moet uitvoeren.

Nadat je een gebeurteniskaart gespeeld hebt, wordt de kaart uit het spel verwijderd.

Let op:

- Je mag maar één gebeurteniskaart spelen tijdens je beurt.
- Onderstaande kaart speel je tijdens de beurt van iemand anders.



EFFECTEN

Wanneer je tijdens je beurt kiest om een kaart te trekken, leg je die voor je neer in je **collectie** en voer je het **onmiddellijke effect** (→ zie **hieronder**) uit op de kaart (tenzij je de biotoop **verstoort**). Hierna handel je eventueel ook **langdurige effecten** (→ zie **p. 13**) af op kaarten die je in vorige beurten in je collectie hebt gelegd.

Effecten moet je altijd zo volledig mogelijk uitvoeren. Het kan gebeuren dat je in sommige situaties een effect maar deels kan uitvoeren.

Overzicht van de verschillende **effecten**:

ONMIDDELLIJKE EFFECTEN

Je laars verplaatsen

Verplaats je **laars** het aantal vakjes (cijfer vóór de laars) vooruit op het **expeditiepoor**.

Wanneer je met je **laars** op of voorbij de ingang van een biotoop terecht komt, kan je, enkel wanneer je kiest om te rusten, je **verkenner** naar de volgende **biotoop** verplaatsen.

Het **expeditiepoor** heeft geen einde. Indien je met je **laars** het laatste getekende vakje van het spoor hebt bereikt, verplaats je je laars dan verder via de start.

effect



expeditiekaart met effect om je laars te verplaatsen

Sporkaarten nemen of afleggen

Wanneer je je laars verplaatst en je laars eindigt op een **vergrootglas-symbool** 🔍, neem dan evenveel sporkaarten als het aantal afgebeelde vergrootglassymbolen.

Je kan **sporkaarten** afleggen om je **tent extra** te verplaatsen wanneer je kiest om te rusten.

Sommige kaarten laten je ook toe om meteen sporkaarten te trekken of specifieke **sporkaarten** af te leggen om je **laars of tent** te verplaatsen (zie afbeelding).

➡ = deze kaarten kun afleggen voor een effect.
Op de kaart hiernaast afgebeeld mag je dus 2 sporkaarten afleggen om je tent 3 plaatsen te verzetten.



expeditiekaart met effect op sporkaarten

Net zoals tijdens het rusten, mag je hierbij zoveel van de gevraagde sporkaarten afleggen als je wilt om je laars te verplaatsen!

Je tent verplaatsen

Sommige effecten vragen je om je **tent** vooruit (of achteruit) te verplaatsen op het expeditiepad.

Wanneer je je tent verplaatst en je haalt daarbij je laars in, verplaatst je laars zich mee met je tent. Dat wil zeggen dat je tent NOOIT verder kan staan op het expeditiepad dan je laars.

Wanneer je **tent** zich achteruit verplaatst, kan het zijn dat je op het spoor vóór de ingang van de **Open ruimtes** terecht komt. Je kan je tent nooit verder achteruit bewegen dan het eerste vakje op het spoor.



expeditiekaart met effect om je tent te verplaatsen

LANGDURIGE EFFECTEN

Langdurige effecten staan op een kaart afgebeeld met een **bruin kader**. Het langdurig effect van een kaart is pas werkzaam na de beurt waarin je de kaart in je collectie hebt geplaatst.



expeditiekaarten met langdurig effect

Het is mogelijk dat een langdurig effect in je collectie pas wordt geactiveerd tijdens de beurt van andere spelers.

Als je meerdere kaarten in je collectie hebt met langdurige effecten, mag je kiezen in welke volgorde je ze uitvoert.

SPOORKAARTEN

Wanneer je **laars** eindigt op een **vergrootglas-symbool** 🔍, neem je een **spoorkaart** van de sporenkaartstapel. Neem evenveel spoorkaarten als het aantal afgebeelde vergrootglas-symbolen op het spoorvak.

Het maakt hierbij niet uit *waarom* of *wanneer* je je laars hebt verplaatst:

- door een onmiddellijk of langdurig effect op een kaart,
- door een gebeurtenis,
- wanneer je tent je laars heeft ingehaald waardoor je laars zich mee verplaatst,
- wanneer je je laars *achteruit* verplaatst,
- tijdens de beurt van een andere speler.

Waar moet je extra op letten?

- Sommige kaarten bestaan uit een combinatie van meerdere effecten. Voer onmiddellijke effecten altijd uit in de volgorde waarin ze beschreven worden: van boven naar beneden.
- Effecten MOET je uitvoeren en voer je altijd uit zo goed als je kan.
- Wanneer je tent en laars zich op hetzelfde vakje bevinden van het **expeditiespoor** en je tent moet zich naar achteren bewegen, verplaats je je laars niet mee met je tent.
- Het is toegestaan om met je tent of laars op een vak te staan waar andere tenten of laarzen staan.
- Je tent kan NOOIT verder staan dan je laars op het **expeditiespoor**. Wanneer je tent je laars voorbijsteekt, neem je jouw laars mee tot bij je tent.
- Vergeet niet dat je laars na het rusten (of nadat je hebt verstoord) terugkeert naar je tent en dat je je kaarten in je collectie aflegt.
- Wanneer je in een vorige beurt hebt gerust (of verstoord), zal je laars dus altijd vertrekken vanuit je tent en moet je je collectie opnieuw opbouwen.
- Je kan je verkenner enkel naar een volgende biotoop verplaatsen wanneer je kiest om te rusten.
- Je mag biotopen overslaan met je verkenner als je laars bij het rusten bij de ingang van een volgende biotoop komt.

DE EXPEDITIESTAPEL AANVULLEN

Wanneer de **expeditiestapel leeg is**, neem je de kaarten van de aflegstapel en schud je ze samen met de B- of C-kaarten (zie hieronder) om de **expeditiestapel** aan te vullen.

Wanneer je de **expeditiestapel** voor de **eerste keer** moet aanvullen, schud je de **B-kaarten** met de kaarten uit de aflegstapel. De **tweede keer** schud je de **C-kaarten** door de kaarten in de aflegstapel.

Telkens wanneer je hierna de **expeditiestapel** moet aanvullen, gebruik je enkel de kaarten uit de aflegstapel.

EINDE VAN HET SPEL

Het **einde van het spel** wordt ingeluid wanneer een speler zijn of haar **laars** op of voorbij de ingang van de **uitkijktoren** verplaatst op het **expeditiepad**. De speler verplaatst in dit geval ook meteen zijn of haar **verkenner** naar de **uitkijktoren** op het **biotooppad**. *Rusten hoeft in dit geval niet!*

Het spel gaat door totdat alle spelers evenveel beurten hebben gehad. Dat wil zeggen dat het spel pas eindigt wanneer de speler met de **startspeler-fiche** opnieuw aan de beurt is.

De speler die hierna als enige de **uitkijktoren** heeft bereikt, wint het spel.

In het geval dat meerdere spelers de **uitkijktoren** op het biotooppad bereiken, wint de speler die het verst staat met zijn of haar **laars** op het **expeditiepad**.

In het geval dat meerdere spelers het hoogste punt op het biotooppad hebben bereikt én even ver staan met hun **laars**, wint de speler die het verst staat met zijn of haar **tent**.

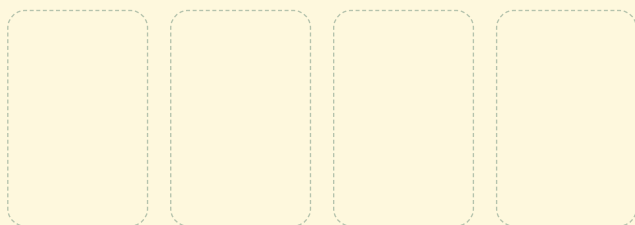
Is er nog steeds een gelijkspel dan delen deze spelers de overwinning.

VOORBEELD

Max (♂) start het spel. Zijn laars en tent staan op de ingang van de **Open ruimte** en zijn **verkenners** staan op de Open ruimte-biotoop.



Max trekt een kaart van de **expeditiestapel** en legt die voor zich neer. Het is een **Insect**.



collectie

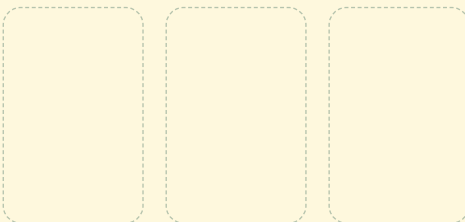
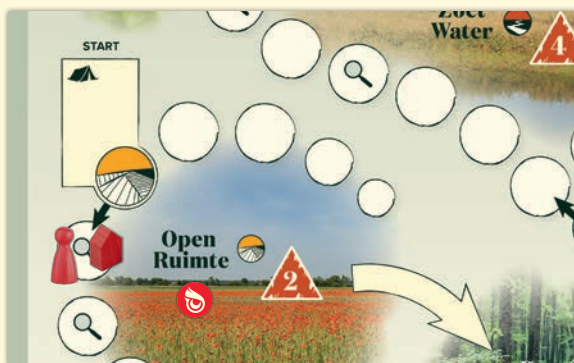
Max voert het **onmiddellijke effect** uit op de kaart en beweegt zijn **laars** één vakje vooruit op het **expeditiepoor**. Omdat zijn laars **eindigt** op een vergrootglas mag hij één **spoorkaart** trekken van de **spoorkaartstapel**. Hij trekt een *wolvenpoot* en houdt deze kaart in zijn hand.

Zijn beurt is gedaan, het is de beurt aan de speler links van Max.

Wanneer **Max** opnieuw aan de beurt is, kan hij kiezen om nog een kaart te trekken of te **rusten**.

Maar de kaart die voor hem ligt heeft twee *verstoringsdriehoekjes*. De **verkenner** van Max staat in de **Open ruimte**-biotoop met **verstoringswaarde 2**. Dat wil zeggen dat als **Max** nog een kaart trekt met minstens één *verstoringsdriehoekje*, hij de verstoringswaarde van de biotoop overschrijdt en hierdoor de biotoop verstoort.

Max trekt toch nog een kaart. *Oef!* Het is een **Spin** zonder *verstoringsdriehoekje*. **Max** verplaatst nu zijn **tent** één vakje vooruit.

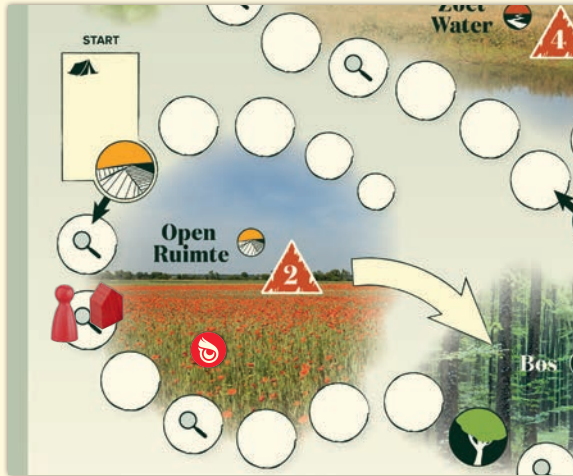


collectie

In zijn volgende beurt kiest **Max** om te **RUSTEN**.

Max telt het aantal symbolen op de kaarten in zijn collectie die overeenkomen met de **Open ruimte**. Dat is er maar eentje. Hij verplaatst zijn tent dus één vakje vooruit.

Omdat de **laars** van **Max** bij zijn tent ligt, verplaatst **Max** ook zijn **laars** een vakje vooruit op het spoor, want *zijn tent mag nooit zijn laars inhalen*. (Let er ook op dat hij in dit geval ook een **spoorkaart** trekt.)



Max heeft met zijn **laars** de **ingang** niet bereikt van de volgende biotoop (**Bos**) en verplaatst daarom zijn verkenner *niet*.

Max zijn **laars** ligt al bij zijn tent, dus als laatste stap legt **Max** alle kaarten af in zijn collectie. Het is nu de beurt aan de volgende speler.

www.lannoo.com

Registreer u op onze website en we sturen u regelmatig een nieuwsbrief met informatie over nieuwe spelen en boeken, en met interessante, exclusieve aanbiedingen.

Spelontwerp: Maxime Demeyere

Fotografie: iStock, Shutterstock

beeld marmerspin: © Marianne Horemans

beeld uitzichttoren spelbord: Frederik Maesen

Grafische vormgeving: Studio Lannoo

Als u opmerkingen of vragen heeft, kunt u contact opnemen met onze redactie: redactielifestyle@lannoo.com

© Uitgeverij Lannoo nv, Tielt, 2022

ISBN: 5410574917058

All rights reserved.

HET VOLLEDIGE ONZE NATUUR ASSORTIMENT



**Wandelboek
Onze Natuur
Vlaanderen**

isbn 978 94 014 7626 3



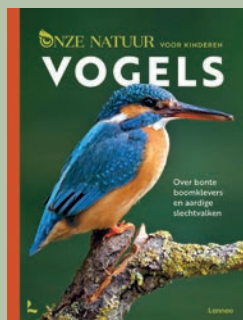
**Wandelboek
Onze Natuur
Ardennen en Wallonië**

isbn 978 94 014 7627 0



**Onze Natuur
Vogelgids**

isbn 978 94 014 7762 8



**Onze Natuur
voor kinderen - Vogels**

isbn 978 94 014 7988 2



**365 dagen
Onze Natuur**

isbn 978 94 014 8335 3



**Een jaar op stap door
het wilde België**

isbn 978 94 014 6874 9

Lannoo

**ONZE
NATUUR**

**AGENTSCHAP
NATUUR & BOS**