



FLIP U ZOO!

HET VERHAAL

Oh nee! De ondeugende aapjes hebben alle dieren laten ontsnappen en deze hebben zich verstopt in de zoo! Het is aan jou om de dieren te zoeken en ze terug naar hun kooi te brengen. Maar je zal wel rekening moeten houden met de gekke regels van de aapjes. Zo willen ze niet dat je 2 dezelfde dieren gelijktijdig terugbrengt en dat is nog maar het begin! Wil jij de aapjes helpen om alle dieren terug op te sluiten?

SPELMATERIAAL

- 36 tegels

Op deze tegels zie je:

- 12 verschillende dieren. (3 tegels van elk dier)
- 4 verschillende kleuren. (9 tegels van elke kleur)



Dier

Kleur

- 8 aapjes in 4 kleuren, 2 voor elke speler (plak de stickers op de houten figuren).

INSTAPSPEL - VANAF 4 JAAR - 2 TOT 4 SPELERS

Help de aapjes om alle dieren terug op te sluiten. Gelukkig hebben ze op dit moment maar 1 regel opgesteld...

VOORBEREIDING

Je speelt dit spel met **slechts 24 tegels**. Om tot dit aantal te komen, moet je **4 diersoorten naar keuze verwijderen**. De kleuren van de tegels hebben in dit spel geen enkel belang.

Leg alle geselecteerde tegels **gedekt** op tafel en meng ze goed door elkaar zodat niemand nog weet welke tegel waar ligt. Leg de gedekte tegels op tafel in een **rooster van 4 bij 6**.

Elke speler kiest een aapje in een verschillende kleur.

Kies een startspeler (suggestie: laat de jongste speler starten).

SPELVERLOOP

De speler die aan de beurt is, is de **actieve speler**. In de eerste beurt is de startspeler de actieve speler.

Een beurt begint met het **omdraaien van een tegel naar keuze** door de actieve speler. De **tegel moet op zijn plaats blijven liggen**. Vervolgens heeft de actieve speler 2 keuzes:

- **De speler beslist om zijn beurt te beëindigen.** In dit geval moet de speler **alle tegels die open liggen wegnemen** en in een gedekte stapel voor zich bewaren. Jouw aapje zet je op deze stapel om aan te geven dat het jouw tegels zijn. Je mag naar de tegels in je eigen stapel kijken.

- **De speler beslist om verder te spelen.** In dit geval draait de speler een **nieuwe tegel om van de gedekte zijde naar de open zijde**. Vervolgens heeft de speler opnieuw dezelfde 2 keuzes.

Opmerking: Als op een bepaald moment 2 tegels open liggen met hetzelfde dier is de beurt van de speler onmiddellijk afgelopen. De speler mag de omgedraaide tegels niet wegnemen, maar moet ze terug omdraaien zodat ze opnieuw gedekt liggen.

Samengevat: Je mag tegels omdraaien tot je beslist om te stoppen. (Daarna mag je alle tegels verzamelen die je hebt omgedraaid.) **OF** tot je 2 tegels met hetzelfde dier hebt omgedraaid (in dat geval mag je de tegels die je hebt omgedraaid **niet** verzamelen).

Nadat de beurt van de speler is afgelopen, wordt de volgende speler met de **klok mee** de nieuwe actieve speler.

EINDE VAN HET SPEL

Van zodra de **laatste tegel is weggenomen**, stopt het spel onmiddellijk. De spelers tellen nu hun punten. Voor **elke tegel** die ze tijdens het spel hebben verzameld, scoren ze **1 punt**. De spelers kunnen ook beslissen om hun stapels verzamelde tegels naar elkaar toe te schuiven. De speler met de hoogste stapel wint het spel. Bij een gelijke stand delen de spelers in de overwinning.

Opmerking: Als de laatste tegel wordt omgedraaid en de speler heeft hiermee 2 identieke dieren open liggen, is het spel nog niet afgelopen. Alle omgedraaide tegels worden terug gedekt gelegd en de volgende speler is aan de beurt.

STANDAARDSPEL - VANAF 5 JAAR - 2 TOT 4 SPELERS

De aapjes hebben nog steeds je hulp nodig om alle dieren te vangen. Ze hebben wel een nieuwe regel verzonnen.

Heb je de regels van het instapspel al gelezen? Mooi zo. Om het makkelijk te maken, zijn de wijzigingen in het blauw opgenomen. Als je de regels van het instapspel nog niet hebt gelezen, moet je de volledige regels doornemen.

VOORBEREIDING

Leg **alle tegels gedekt** op tafel en meng ze goed door elkaar zodat niemand nog weet welke tegel waar ligt. Leg de gedekte tegels op tafel in een **rooster van 6 bij 6**.

Elke speler kiest een aapje in een verschillende kleur.

Kies een startspeler (suggestie: laat de jongste speler starten).

SPELVERLOOP

De speler die aan de beurt is, is de **actieve speler**. In de eerste beurt is de startspeler de actieve speler.

Een beurt begint met het **omdraaien van een tegel naar keuze** door de actieve speler. De **tegel moet op zijn plaats blijven liggen**. Vervolgens heeft de actieve speler 2 keuzes:

- **De speler beslist zijn beurt te beëindigen.** In dit geval moet de speler **alle tegels die open liggen wegnemen** en in een gedekte stapel voor zich bewaren. Jouw aapje zet je op deze stapel om aan te geven dat het jouw tegels zijn. Je mag naar de tegels in je eigen stapel kijken.
- **De speler beslist om verder te spelen.** In dit geval draait de speler een **nieuwe tegel om van de gedekte zijde naar de open zijde**. Vervolgens heeft de speler opnieuw dezelfde 2 keuzes.

Opmerking: Als op een bepaald moment 2 tegels open liggen met hetzelfde dier **of 3 tegels in dezelfde kleur** is de beurt van de speler onmiddellijk afgelopen. De speler mag de omgedraaide tegels niet wegnemen, maar moet ze terug omdraaien zodat ze opnieuw gedekt liggen.

Samengevat: Je mag tegels omdraaien tot je beslist om te stoppen.
(Daarna mag je alle tegels verzamelen die je hebt omgedraaid.) **OF**
tot je 2 tegels met hetzelfde dier hebt omgedraaid (in dat geval
mag je de tegels die je hebt omgedraaid **niet** verzamelen). **OF** tot je
3 tegels hebt omgedraaid met dezelfde kleur (ook in dat geval mag
je de tegels die je hebt omgedraaid **niet** verzamelen).

Nadat de beurt van de speler is afgelopen, wordt de volgende speler met de klok mee de nieuwe actieve speler.

EINDE VAN HET SPEL

Van zodra de laatste tegel is weggenomen, stopt het spel onmiddellijk. De spelers tellen nu hun punten. Voor **elke tegel** die ze tijdens het spel hebben verzameld, scoren ze **1 punt**. De spelers kunnen ook beslissen om hun stapels verzamelde tegels naar elkaar toe te schuiven. De speler met de hoogste stapel wint het spel. Bij een gelijke stand delen de spelers in de overwinning.

Opmerking: Als de laatste tegel wordt omgedraaid en de speler heeft hiermee 2 identieke dieren open liggen **of 3 tegels in dezelfde kleur**, is het spel nog niet afgelopen. Alle omgedraaide tegels worden terug gedekt gelegd en de volgende speler is aan de beurt.

VARIANT - STOERE AAPJES - VANAF 6 JAAR

Daarbij schieten je te hulp. Als je een foutje maakt, helpen ze je met plezier!

Je speelt deze variant in aanvulling op de regels voor het standaardspel of het gevorderd spel (zie verder).

EXTRA VOORBEREIDING

Geef elke speler **2 aapjes** in dezelfde speelkleur. De speler bewaart deze voor zich (je zet geen aapje meer op je eigen gedekte stapel).

EXTRA SPELVERLOOP

Als de actieve speler zijn beurt moet beëindigen omdat hij 2 identieke dieren of 3 tegels in dezelfde kleur heeft omgedraaid, mag deze speler kiezen om **één van zijn aapjes op een tegel naar keuze te plaatsen** (nadat alle tegels terug gedekt liggen).

Zo lang een aap op een tegel staat, mag **niemand deze tegel omdraaien**.

In het begin van jouw volgende beurt moet je de aap van de tegel verwijderen en terug in de speldoos leggen. Je krijgt deze niet terug.

EXTRA EINDE VAN HET SPEL

Als een speler aan zijn beurt begint en hij **kan geen enkele tegel omdraaien** omdat er **op elke tegel een aap** van een andere speler staat, is het spel ook onmiddellijk afgelopen en worden de punten geteld.

Bij een gelijke stand wint de speler die nog de **meeste aapjes** over heeft. Als dit ook gelijk is, delen de spelers in de overwinning.

GEVORDERD SPEL - VANAF 8 JAAR - 2 TO 4 PLAYERS

De aapjes hebben opnieuw een nieuwe regel toegevoegd en leren je delen. Alle dieren verzamelen van één soort vinden ze echt niet oke.

Het gevorderd spel verloopt identiek aan het standaardspel, met uitzondering van de puntentelling. We raden ook aan om de variant "Stoere aapjes" te combineren met het gevorderd spel.

ALTERNATIEVE PUNTENTELLING

Van zodra de laatste tegel is weggenomen, stopt het spel onmiddellijk. De spelers tellen nu hun punten.

- Als je van een dier slechts **1 exemplaar** hebt, scoor je **1 punt**.
- Als je van een dier **2 exemplaren** hebt, scoor je **5 punten** voor beide dieren samen.
- Als je van een dier alle **3 exemplaren** hebt, scoor je **0 punten** voor deze 3 dieren.

BONUSSPEL - VANAF 6 JAAR - 3 TOT 6 SPELERS

Dit is een spelletje voor knappe koppen met een goed geheugen. Weet jij waar alle dieren zich bevinden?

VOORBEREIDING

Leg de 36 tegels in **twee gedekte stapels**. Schud de stapels goed en kies vervolgens een startspeler.

Om de beurt, te beginnen bij de startspeler, neemt elke speler een tegel van één van de 2 stapels en legt deze open voor zich neer. Als iedereen even de tijd heeft gehad om te zien welke tegel iedereen heeft getrokken, draait iedereen de tegel om zodat deze gedekt voor zich ligt. Dit is het **begin van je persoonlijke stapel**.

Vervolgens is het aan de startspeler om het spel te beginnen.

SPELVERLOOP

Als je aan de beurt bent, trek je de bovenste tegel van **één van beide stapels** en laat deze duidelijk aan de andere spelers zien. Als iedereen de tegel gezien heeft, heb je 2 keuzes:

- Je legt de tegel **gedekt bovenop je persoonlijke stapel** (vergeet niet dat de andere spelers allemal eerst moeten kunnen zien om welke tegel het gaat).
- Je wijst **één andere speler** aan. Deze speler controleert stiekem in zijn persoonlijke stapel of hij een tegel heeft waar hetzelfde dier op staat. Er zijn 2 mogelijkheden:
 - Je had het juist en de speler bezit 1 of 2 tegels met dit dier: De speler **geeft al de tegels met dit dier op aan jou**. Je legt deze samen met de tegel die je had omgedraaid op je persoonlijke stapel.
 - Je had het Fout en de speler bezit geen enkele tegel met dit dier: Jij moet nu de tegel die je net hebt omgedraaid doorgeven aan de speler die je hebt aangezeven. Deze speler legt de tegel op zijn persoonlijke stapel.

Opgelot: Je mag maar 1 speler aanwijzen. Als je dus weet dat 2 spelers het dier bezitten dat je net hebt omgedraaid, moet je 1 speler kiezen. Als dezelfde speler 2 tegels bezit met hetzelfde dier, moet deze spontaan beide dieren aan je geven als je de speler correct hebt aangewezen.

Daarna is je beurt afgelopen en is de **speler links van jou aan de beurt**.

EINDE VAN HET SPEL

Als de laatste tegel wordt getrokken, speel je de beurt nog uit. Daarna is het spel afgelopen en wint de speler met de meeste tegels in zijn persoonlijke stapel.



L'HISTOIRE

Oh non, les vilains singes ont laissé s'échapper tous les animaux et ils se sont cachés dans le zoo. Il vous revient de retrouver les animaux et les ramener dans leurs cages. Mais les singes ont imposé quelques règles farfelues. Ils ne veulent pas que vous ramenez 2 mêmes animaux à la fois. Et ce n'est que le début ! Voulez-vous aider les singes à récupérer tous les animaux ?

COMPOSANTS

- 36 tuiles

Sur ces tuiles, vous pouvez voir :

- 12 animaux différents (3 tuiles de chaque animal).
- 4 couleurs différentes (9 tuiles de chaque couleur).



L'animal

Animaux dans le jeu :

la girafe
le zèbre
le pingouin
l'éléphant
le lion
le loup
le suricate
le panda
l'hippopotame
le serpent
l'ours
la tortue

La couleur

- 8 singes en 4 couleurs, 2 pour chaque joueur (appliquer les autocollants sur les figurines en bois).

MODE FACILE - À PARTIR DE 4 ANS - 2 À 4 JOUEURS

Aidez les singes à enfermer les animaux. Heureusement, ils ne vous imposent qu'une seule règle pour l'instant...

PRÉPARATION

Vous jouez à ce mode avec seulement 24 tuiles. Pour atteindre ce nombre, vous devez retirer 4 espèces d'animaux de votre choix. La couleur des tuiles n'a aucune importance dans ce mode de jeu.

Placez les tuiles choisies Face cachée sur la table et mélangez-les bien, afin que personne ne différencie les tuiles. Placez ensuite les tuiles dans une grille de 4 par 6.

Chaque joueur choisit un singe d'une couleur différente.

Choisissez un premier joueur (suggestion : laissez commencer le joueur le plus jeune).

COMMENT JOUER

Le joueur dont c'est le tour est le joueur actif. Au premier tour, le premier joueur est le joueur actif.

Un tour débute par le premier joueur qui retourne une tuile de son choix. La tuile doit demeurer en place. Puis le joueur actif à deux choix :

- Le joueur choisit de terminer son tour. Le joueur doit retirer toutes les tuiles Face visible et les mettre dans une pile Face cachée. Le joueur met son singe sur le sommet de la pile pour indiquer qu'elle lui appartient. Vous pouvez regarder les tuiles dans votre propre pile.

■ Le joueur choisit de continuer. Le joueur choisit de retourner Face visible une nouvelle tuile. Après cela, il a de nouveau les 2 mêmes options.

Remarque : Si à n'importe quel moment 2 tuiles avec le même animal sont Face visible, le tour du joueur se termine immédiatement. Il ne peut pas récupérer les tuiles révélées, mais doit les retourner Face cachée.

Pour résumer : Un joueur peut révéler des tuiles jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter (il peut alors récupérer les tuiles Face visible). OU jusqu'à ce qu'il ait révélé 2 tuiles avec le même animal (il ne peut alors pas récupérer les tuiles Face visible).

Après la fin du tour d'un joueur, c'est celui du joueur suivant en sens horaire.

FIN DU JEU

Dès que la dernière tuile est retirée, le jeu prend fin. Les joueurs comptent à présent leurs points. Pour chaque tuile collectée pendant la partie, ils marquent 1 point. Les joueurs peuvent aussi réunir leurs piles au milieu de la table. Le joueur avec la plus haute pile gagne. En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.

Remarque : Si la dernière tuile est retournée et le joueur actif a 2 animaux identiques Face visible, la partie n'est pas terminée. Toutes les tuiles sont retournées Face cachée et c'est le tour du joueur suivant.

MODE NORMAL - À PARTIR DE 5 ANS - 2 À 4 JOUEURS

Les singes ont encore toujours besoin de votre aide pour la capture de tous les animaux. Mais ils ont inventé une nouvelle règle.

Avez-vous déjà lu les règles du mode Facile ? Bien. Pour vous aider, les changements ont été marqué en bleu. Si vous n'avez pas encore lu les règles du mode Facile, nous devriez lire les règles en entier.

PRÉPARATION

Placez toutes les tuiles Face cachée sur la table et mélangez-les bien, afin que personne ne différencie les tuiles. Placez ensuite les tuiles dans une grille de 6 par 6.

Chaque joueur choisit un singe d'une couleur différente.

Choisissez un premier joueur (suggestion : laissez commencer le joueur le plus jeune).

COMMENT JOUER

Le joueur dont c'est le tour est le joueur actif. Au premier tour, le premier joueur est le joueur actif.

Un tour débute par le premier joueur qui retourne une tuile de son choix. La tuile doit demeurer en place. Puis le joueur actif à deux choix :

- Le joueur choisit de terminer son tour. Le joueur doit retirer toutes les tuiles Face visible et les mettre dans une pile Face cachée. Le joueur met son singe sur le sommet de la pile pour indiquer qu'elle lui appartient. Vous pouvez regarder les tuiles dans votre propre pile.
- Le joueur choisit de continuer. Le joueur choisit de retourner Face visible une nouvelle tuile. Après cela, il a de nouveau les 2 mêmes options.

Remarque : Si à n'importe quel moment 2 tuiles avec le même animal, ou 3 tuiles de la même couleur sont Face visible, le tour du joueur se termine immédiatement. Il ne peut pas récupérer les tuiles révélées, mais doit les retourner Face cachée.

Pour résumer : Un joueur peut révéler des tuiles jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter (il peut alors récupérer les tuiles Face visible). **OU** jusqu'à ce qu'il ait révélé 2 tuiles avec le même animal (il ne peut alors pas récupérer les tuiles Face visible). **OU** jusqu'à ce qu'il ait révélé 3 tuiles avec la même couleur (dans ce cas non plus, il ne collecte pas les tuiles Face visible).

Après la fin du tour d'un joueur, c'est celui du joueur suivant en sens horaire.

FIN DU JEU

Dès que la dernière tuile est retirée, le jeu prend fin. Les joueurs comptent à présent leurs points. Pour chaque tuile collectée pendant la partie, ils marquent **1 point**. Les joueurs peuvent aussi réunir leurs piles au milieu de la table. Le joueur avec la plus haute pile gagne. En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.

Remarque : Si la dernière tuile est retournée et que le joueur actif a 2 animaux identiques Face visible, ou 3 tuiles de la même couleur, la partie n'est pas terminée. Toutes les tuiles sont retournées Face cachée et c'est le tour du joueur suivant.

VARIANTE - SINGES RUSÉS - À PARTIR DE 6 ANS - 2 À 4 JOUEURS

Les singes vont venir vous assister. Si vous faites une erreur, ils ne manqueront pas de vous aider !

Vous jouez cette variante en plus des règles du mode normal et du mode avancé (voir ci-dessous).

PRÉPARATION ADDITIONNELLE

Donnez 2 singes d'une même couleur à chaque joueur. Chacun garde les singes en Face de lui (on ne met plus de singe sur ses piles à présent).

JEU ADDITIONNEL

Si un joueur doit terminer son tour parce qu'il a révélé 2 animaux identiques ou 3 tuiles d'une même couleur, ce joueur peut choisir de placer **un de ses singes sur une tuile de son choix**.

Tant que ce singe est posé sur une tuile, personne ne peut la retourner.

À la début de votre prochain tour, vous devez retirer le singe de sa tuile et le remettre dans la boîte. Vous ne le récupérerez pas.

CONDITIONS DE FIN ADDITIONNELLES

Si un joueur débute son tour et ne peut pas révéler de tuile parce que les singes d'autres joueurs bloquent chaque tuile restante, le jeu s'arrête immédiatement et on compte les points.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de singes restants gagne. S'il y a de nouveau égalité, les joueurs partagent la victoire.

MODE AVANCÉ - À PARTIR DE 8 ANS - 2 À 4 JOUEURS

Les singes ont ajouté une nouvelle règle et ont appris à partager. Ils pensent que prendre tous les animaux d'une même espèce n'est pas valable.

Le mode avancé est identique au mode normal, à l'exception du comptage de points. Nous recommandons de combiner la variante "singes rusés" avec le mode avancé.

CONDITIONS DE FIN ALTERNATIVE

Dès que la dernière tuile est retirée, le jeu s'arrête immédiatement. Les joueurs comptent à présent leurs points.

- Si vous n'avez que **1 tuile** d'un animal spécifique, vous gagnez **1 point**.
- Si vous avez **2 tuiles** d'un animal spécifique, vous gagnez **5 points** pour les deux animaux ensemble.
- Si vous avez les **3 tuiles** d'un animal spécifique, vous gagnez **0 points** pour ces trois animaux.

JEU BONUS - À PARTIR DE 6 ANS - 3 À 6 JOUEURS

Voici un jeu pour les grands esprits ayant une bonne mémoire. Savez-vous où se trouvent tous les animaux ?

PRÉPARATION

Placez les 36 tuiles en **deux piles Faces cachées**. Mélangez-les bien et choisissez un premier joueur.

Chacun à son tour, en commençant par le premier joueur, les joueurs vont prendre une tuile d'une des deux piles et la placer en Face visible devant soi. Quand tout le monde a eu le temps de voir quelles tuiles ont été piochées, chacun retourne sa tuile Face cachée devant soi. Ceci sera **le commencement de vos piles personnelles** pour ce jeu.

Puis ce sera au premier joueur de commencer la partie.

COMMENT JOUER

Quand c'est votre tour, piochez la tuile du dessus d'une des deux piles et montrez-la clairement aux autres joueurs. Quand tout le monde a vu la tuile, vous avez 2 choix :

- Vous placez la tuile Face cachée au sommet de votre pile personnelle (rappelez-vous que les autres joueurs doivent avoir vu la tuile avant).
- Vous choisissez un autre joueur. Ce joueur vérifie secrètement dans sa pile personnelle qu'il possède des tuiles avec le même animal. Il y a deux possibilités :
 - o Vous avez raison et ce joueur possède 1 ou 2 tuiles de cet animal. Le joueur vous donne toutes les tuiles avec cet animal. Ajoutez ces tuiles à votre pile personnelle avec celle que vous venez de piocher.
 - o Vous avez tort et ce joueur ne possède aucune tuile avec cet animal. Vous devez lui donner la tuile que vous avez piochée. Ce joueur la met sur le dessus de sa pile personnelle.

Remarque: Vous ne pouvez choisir que 1 seul joueur. Si vous savez que 2 joueurs possèdent une tuile avec cet animal, vous ne devez choisir qu'un seul joueur. Si le même joueur a 2 tuiles avec le même animal, le joueur doit spontanément vous les donner toutes les deux.

Après cela, votre tour se termine, et le joueur à votre gauche continue à jouer.

FIN DU JEU

Quand la dernière tuile est piochée, on achève le tour en cours et le jeu se termine. Le joueur avec le plus de tuiles dans sa pile personnelle gagne le jeu.