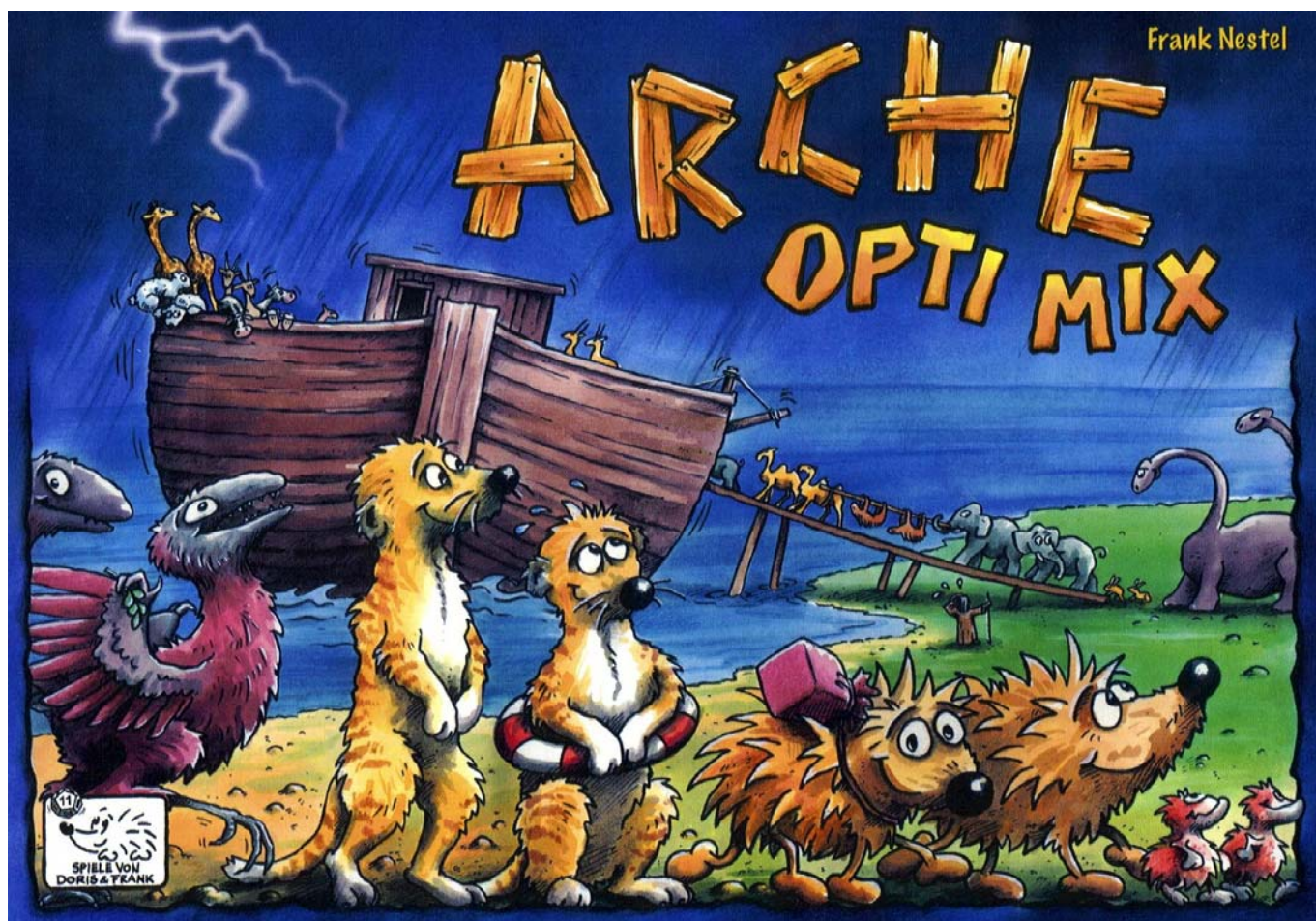




Arche Opti Mix
Doris & Frank, 2005
Frank NESTEL

3 - 5 spelers vanaf 8 jaar
± 45 minuten

ARCHE OPTI MIX

kaartenlegspel voor 3 - 5 spelers
(optimaal voor 3 en 4)

Spelidee

De goede oude Noah is erg gehaast. Dikke regenwolken verzamelen zich aan de horizon, steeds meer dieren verzamelen zich en de ark is nog niet helemaal klaar. Er is dringend hulp nodig om de dieren op tijd in de ark onder te brengen voordat de zondvloed komt.

Help Noah om al de verschillende soorten dieren in zijn schip te brengen: de langzame dieren, de schuwe dieren, de zware dieren en de nuttige dieren. Zeer belangrijk is om niet te vergeten genoeg proviand mee te nemen. Vermijd om Noah lastig te vallen met de binneninrichting van de ark of met de problemen van dieren die nog op de laatste minuut in de ark willen geraken.

Aan het einde van het spel wordt beoordeeld wie de meeste dieren van de vermelde soorten aan boord heeft gebracht.

Spelmateriaal

➡ 1 set kaarten met

5x regen



8x proviand



47 dieren



5x waardering



de boeg van de ark



achterkant kaart

➡ 85 dierfiguren in 5 kleuren



➡ 1 gele steen voor de markering van de scheefstand van de ark



➡ 22 oranje fiches, meervoudig te gebruiken als actiefiche en als markering van een 'half punt'



Dierkaarten en proviandkaarten

2. Gewichtsklasse

0, 1, 2, 3 of 4

3. Voedingswijze



planteneter (herbivoor)



vleeseter (carnivoor)



planten- en vleeseter (omnivoor)

Enkele dierkaarten en proviandkaarten dragen geen symbool van voedingswijze.

4. Soort dier



een zwaar dier



een langzaam dier



een schuw dier



een nuttig dier



proviand

Bij elk soort dier hoort één waarderingskaart.

1. Geliefkoosd klimaat

warm klimaat: gele achtergrond
koud klimaat: blauwe achtergrond
om het even: blauwgele achtergrond



5. Uitroepteken

Het uitroepteken wijst op een speciale capaciteit van deze kaart.

De verschillende capaciteiten worden aan het einde van de handleiding uitgelegd.

Spelvoorbereiding

1. De **boegkaart** wordt op de tafel gelegd zodat aan de ene zijde meer dan ruimte genoeg is om nog kaarten af te leggen.
Aan de andere zijde van de boegkaart worden de **5 waarderingskaarten** afgelegd.
2. Een **startspeler** wordt bepaald.
Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.
3. Elke speler ontvangt **3 actiefiches**. De spelers in **positie 4 en 5** (de startspeler bevindt zich in positie 1) ontvangen elk **4 actiefiches**.
In een spel met **drie spelers** ontvangen alle spelers **4 actiefiches**.
De resterende fiches worden binnen handbereik op de tafel gelegd.
4. Iedere speler ontvangt de **dierfiguren van één kleur**.
5. De dierkaarten en de proviandkaarten **zonder de regenkaarten** worden gedekt zeer grondig gemixt. Van deze stapel worden er **4 kaarten**, zoals op de afbeelding (pagina 5), op de tafel naast de boegkaart gelegd.
Om te beginnen worden **enkel de kaarten met de gewichtsklasse 1 of 2** gebruikt. Andere kaarten worden voorlopig opzij gelegd en worden later opnieuw onder de stapel gemixt.
Als er van een bepaalde soort een derde (of vierde ...) kaart wordt blootgelegd, dan worden ook deze kaarten voorlopig opzij gelegd. Op deze manier kunnen er aan het begin van het spel nooit meer dan 2 nuttige dieren open liggen.
6. De **balans** van de ark wordt nu, afhankelijk van het gewicht van de eerste kaarten, ingesteld.
De balans wordt aangeduid op de boegkaart.
De som van het gewicht aan de ene zijde wordt vergeleken met de som van het gewicht aan de andere zijde. De **gele steen** wordt in overeenstemming met het verschil op de boegkaart geplaatst.

Voorbeeld

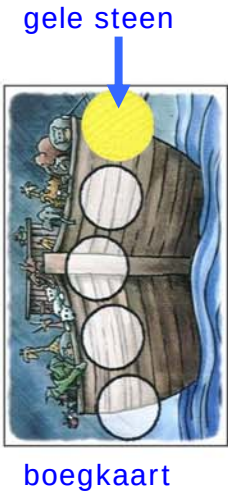
Kaarten B en C wegen elk 2, kaarten A en D wegen elk 1. De gele steen wordt uiterst rechts op het veld van de boegkaart geplaatst (aan de zijde van de kaarten B en C).

7. De dierkaarten en proviandkaarten worden opnieuw zeer grondig gemixt, met inbegrip van de kaarten die opzij werden gelegd.
Iedere speler ontvangt **verdekt 2 kaarten** die hij in de hand neemt.
Drie andere kaarten worden **open op de tafel** gelegd.
8. De resterende kaarten worden nu in ongeveer **twee even grote stapels** verdeeld.
In de **onderste stapel** worden **4 regenkaarten** gemixt. Bovenop deze stapel wordt **de vijfde regenkaart** gelegd en daarbovenop de andere stapel.
De eerste regen komt dus precies in het midden van de volledige stapel, de andere regenkaarten volgen, in toevallige volgorde, in de onderste helft van de stapel.
De volledige stapel wordt als gedekte voorraadstapel naast de drie open kaarten gelegd.

Voorbeeld van een etalage aan het begin van het spel



waardingskaarten



gele steen

boegkaart



voorraadstapel



3 open kaarten om na te trekken

Spelverloop

De startspeler begint, daarna komen de andere spelers, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

In zijn zet heeft de actuele speler **twee mogelijkheden**:

➔ **1. Ofwel kaarten trekken**

➔ **2. ofwel kaarten spelen.**

Deze mogelijkheden kunnen niet worden gecombineerd.

Kaarten trekken

De speler neemt om te beginnen **één van de 3 open kaarten** en dan de **bovenste kaart** van de gedekte voorraadstapel. Daarna vult hij de open kaarten vanaf de voorraadstapel opnieuw aan tot drie stuks.

Als een speler een **regenkaart** trekt, ofwel als handkaart ofwel bij het aanvullen van de open kaarten, dan legt hij deze regenkaart **onmiddellijk opzij** en trekt hij opnieuw een kaart van de voorraadstapel tot hij geen regenkaart meer trekt.

De **tweede regenkaart** lokt een **huisdierronde** uit (zie pagina 10), de **vijfde regenkaart** lokt het **eindspel** uit (zie pagina 10). Na de vijfde regenkaart wordt geen vervangkaart meer getrokken.

Kaarten spelen

Een speler kan **ofwel 1 ofwel 2 kaarten** spelen.

Langzame dieren of **proviandkaarten** kunnen **uitsluitend alleen** worden gespeeld.

Dat betekent dat na deze kaart geen andere kaart mag worden gespeeld en dat deze kaarten nooit als tweede kaart mogen worden gespeeld.

Regels voor het leggen van één kaart

⇒ De ark bestaat uit **rijen**, een **rij** bestaat uit **maximaal 2 kajuiten**. Een **kajuit** kan **maximaal 3 kaarten** bevatten.

Na de opbouw zijn er 2 rijen met telkens 2 kajuiten met telkens één kaart.

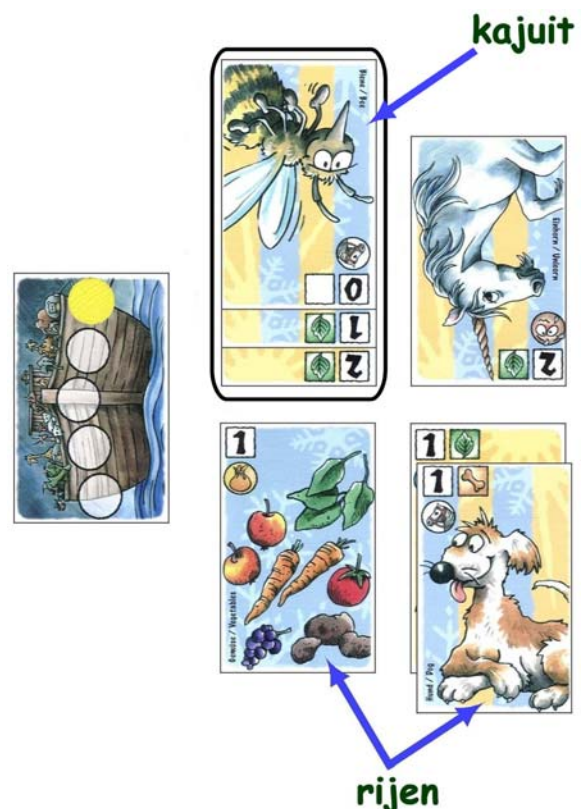
⇒ Kaarten worden altijd **ofwel in een bestaande kajuit** gespeeld **ofwel wordt een nieuwe kajuit gebouwd**.

De regels voor het openen van een nieuwe kajuit vindt men op pagina 9.

⇒ **In één kajuit** mogen enkel dieren zitten met **hetzelfde** of een **verdraagbaar klimaat**.

Er kunnen geen dieren van een warm klimaat (gele achtergrond) samen zitten met dieren van een koud klimaat (blauwe achtergrond).

Dieren waarvoor het klimaat helemaal geen rol speelt (geelblauwe achtergrond) kunnen, klimatologisch gezien, in elke kajuit worden gestopt.



⇒ Het **gewichtverschil** tussen de linkerkzijde en de rechterzijde van de boeg mag **hoogstens 2** bedragen.

- Het **gewicht** van de gespeelde kaart **verandert de balans** van de ark. De gele steen wordt op de boeg, in overeenstemming met de gespeelde kaart, om hetzelfde aantal velden in de richting van de afgelegde kaart verschoven.
- **De ark mag nooit kapseizen.** Er mag nooit een kaart worden gespeeld waardoor de gele steen van de vijf velden van de boegkaart zou verdwijnen.

Voorbeeld

De ijsbeer met gewicht 2 wordt in een onderste kajuit gelegd. De gele steen wordt op de ark in de richting naar onder om 2 velden verschoven. In de bovenste kajuiten zouden alleen maar dieren met een gewicht 0 kunnen worden gelegd want anders zou de boot kapseizen.



⇒ **De kaarten in één kajuit mogen elkaar niet in gevaar brengen.**

1. Vleeseters (carnivoren)

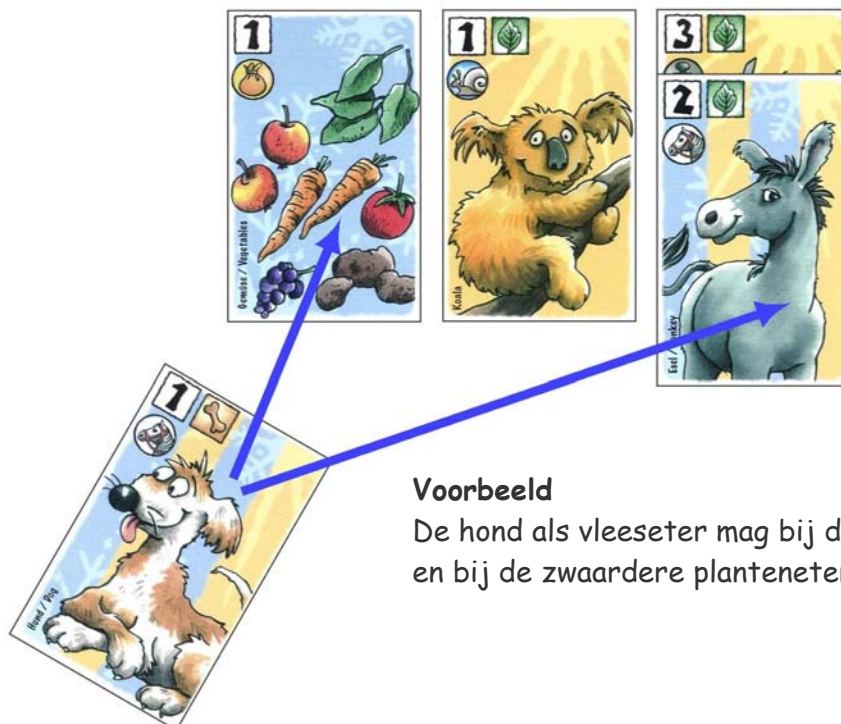
De vleeseters moeten altijd lichter wegen als alle andere dieren in de kajuit. Dus ze mogen niet zwaarder wegen en ook niet evenveel wegen. Daarom kan in één kajuit maar één vleeseter of één omnivoor (planteneter en vleeseter).

2. Planteneters (herbivoren)

De planteneters mogen nooit met proviand in één kajuit.

3. Omnivoren (planteneters en vleeseters)

Voor de omnivoren gelden de beide bovengenoemde uitsluitingsregels.



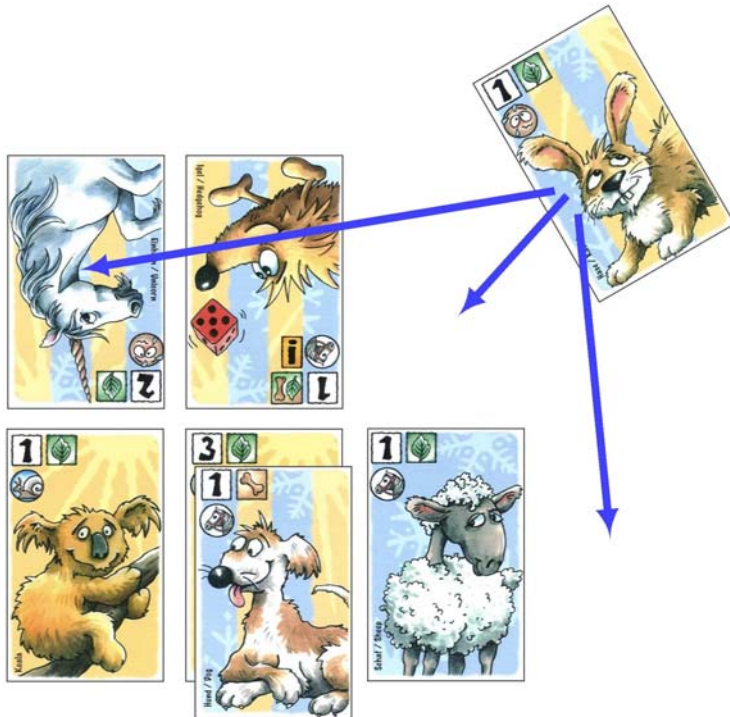
Voorbeeld

De hond als vleeseter mag bij de proviand in de 1-kajuit en bij de zwaardere planteneters in de 3-kajuit.

- ⇒ **Schuwe dieren** stappen **nooit in kajuiten die vleeseters bevatten** of **nooit in kajuiten die direct naast of tegenover kajuiten liggen die vleeseters bevatten**. **Diagonaal aangrenzende kajuiten** met vleeseters vormen **geen probleem** en ook direct aangrenzende kajuiten met **omnivoren** (vleeseters en planteneters) **storen niet**.

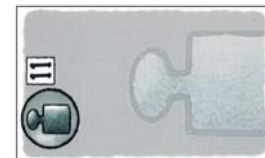


Als een schuw dier éénmaal in een kajuit is ingestapt, moet hij de kajuit niet verlaten als later een vleeseter in de aangrenzende kajuit instapt.



Voorbeeld

Dit zijn de mogelijke posities voor de schuwe haas.



⇒ Waardering

Nadat een speler een kaart heeft gespeeld, legt hij **één van zijn dierfiguren** op de overeenkomstige waarderingskaart.

Het kan handig zijn dat de speler, die de kaart speelt, luidop het gewicht en de waardering van de kaart aangeeft. De rechterbuurman kan dan onmiddellijk de scheefstand van de boeg instellen.



- ⇒ Als een kaart met een uitroepteken wordt gespeeld, dan kan de speciale capaciteit van deze kaart worden benut.

De speciale capaciteiten worden aan het einde van deze handleiding uitvoerig beschreven.

Regels voor het afleggen van twee kaarten

Als een speler twee kaarten in één speelbeurt aflegt, moeten ...

- ... de beide kaarten **in verschillende kajuiten** worden gelegd.
- ... de beide kaarten **afzonderlijk voldoen aan de regels** voor het afleggen van een kaart.

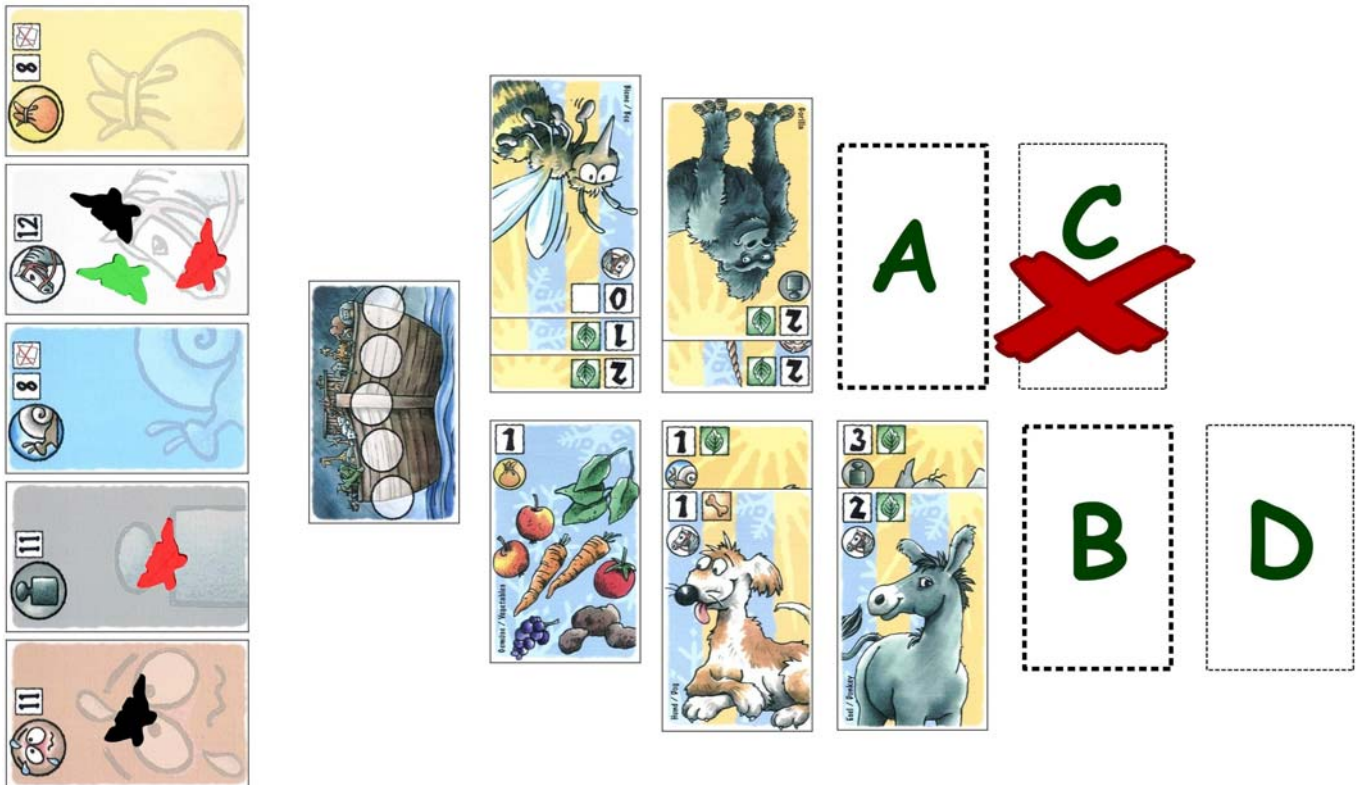
Zo kan bijvoorbeeld het gewicht van de eerste kaart niet snel worden gecompenseerd door de tweede kaart om het kapseizen te verhinderen.

Een nieuwe kajuit openen

De speler kan met een gespeelde kaart een kajuit openen.

HET VERLOOP

1. De speler geeft **één actiefiche aan zijn rechterbuurman**.
Een speler die geen fiches meer heeft, kan geen kajuiten meer openen !
2. De speler kan naar keuze de linkerzijde (onderste) of de rechterzijde (bovenste) van de ark verlenen door een kaart op een lege plaats, direct naast een andere kajuit, af te leggen (zie afbeelding). Dit betekent dat er altijd **welgeteld twee plaatsen** zijn waar een nieuwe kajuit kan worden geopend.



Voorbeeld

De speler kan ofwel op positie A ofwel op positie B een nieuwe kajuit openen. Als hij bijvoorbeeld op positie B een nieuwe kajuit opent dan kan de volgende kaart een nieuwe kajuit openen op positie A of D, maar niet op positie C.

3. Nadat een speler een kajuit heeft geopend, trekt hij onmiddellijk **één van de drie open kaarten** na. Pas na zijn speelbeurt worden de open kaarten, zoals hierboven al werd beschreven, aangevuld.
Als een speler twee kajuiten opent in één speelbeurt, moet hij na de tweede kajuit uit de twee open kaarten een kaart kiezen.

Regenkaarten, huisdieren en eindspel

Huisdierronde

Zodra **de tweede regenkaart** wordt blootgelegd, mag iedere speler meteen **één huisdier** aan boord van de ark brengen.

Daartoe legt iedere speler nu **gedekt één van zijn handkaarten** vóór zich af.



Huidieren ...

- zijn altijd dieren, nooit proviand;
- mogen alleen van de gewichtsklasse 0, 1 of 2 zijn (nooit 3 of 4);
- mogen geen uitroepetekens tonen;
- worden aan het einde van het spel blootgelegd en daarna nog gewaardeerd.

Eindspel

Met **de vijfde regenkaart** eindigt het normale spel en start het eindspel. Tot ergernis van Noah wordt hier en daar nog een dier in de laatste minuut in de ark gebracht.

De speler die de vijfde regenkaart trekt, mag bij uitzondering geen vervangkaart natrekken. Het eindspel begint onmiddellijk met zijn linkerbuurman.

De spelers komen in het eindspel opnieuw één voor één, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

Ze hebben elk twee mogelijkheden: **ofwel passen ofwel spelen**.

Als een speler past, neemt hij niet meer deel aan het spel. Hij kan later ook niet meer opnieuw aan het spel deelnemen.

Als een speler speelt, geeft hij een actiefiche aan de bank. Daarvoor mag hij één dier in de ark leggen.

De regels voor het afleggen van een kaart blijven gelden. Ook na het openen van een nieuwe kajuit geeft hij één actiefiche aan zijn rechterbuurman.

In het eindspel **worden er geen kaarten nagetrokken**, ook niet als er een nieuwe kajuit wordt geopend. Er worden dus enkel resterende handkaarten gespeeld.

Langzame dieren of proviand kunnen in het eindspel **niet meer** worden gespeeld.

Einde van het spel

Het spel eindigt als alle spelers in het eindspel hebben gepast.

De afrekening hangt af van de **meerderheden op de 5 waarderingskaarten** en van de **resterende actiefiches**.

- Allereerst leggen alle spelers hun **huisdier bloot** en ontvangen de overeenkomstige waardering (ze leggen een dierfiguur op de desbetreffende waarderingskaart). De illegale huisdieren (gewicht te hoog, met een uitroepetekens of een proviandkaart) vervallen.
- De punten voor iedere afzonderlijke waarderingskaart worden na de plaatsing van de dierfiguren verdeeld. De speler met de **meeste dierfiguren** op een waarderingskaart ontvangt **10 punten**, de speler met de **tweede meeste dierfiguren** ontvangt nog **6 punten**. Iedere andere speler die op een waarderingskaart **minstens één dierfiguur** heeft, ontvangt **2 punten**.

- ➔ In het geval er een **ex aequo** is, worden de waarderingen van de desbetreffende plaatsen opgeteld en gedeeld (eventueel afgerond naar beneden) en iedere speler ontvangt dan deze punten.

Voorbeeld

Als de eerste positie en de tweede positie gelijk is, ontvangen de beide spelers 8 punten (10 + 6 gedeeld door twee).

Als de tweede en de derde positie gelijk is, ontvangen de beide spelers 4 punten (6 + 2 gedeeld door 2).

Zijn er bijvoorbeeld drie spelers op de eerste positie dan ontvangen ze elk 6 punten (10 + 6 + 2 gedeeld door 3).

- ➔ Iedere actiefiche die een speler nog over heeft, levert één punt op.

Voorbeeld

Als een speler twee eerste plaatsen heeft, een tweede plaats en 3 actiefiches dan ontvangt hij in totaal 29 punten (10 + 10 + 6 + 3).



WINNAAR

De speler die **in totaal de meeste punten** heeft verzameld, **wint** het spel.

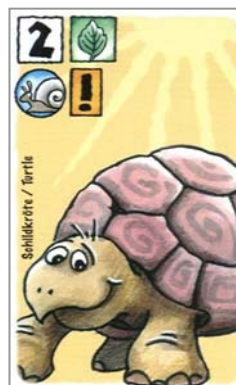
Als er een gelijke stand is, wint van die spelers diegene met de minste dierkaarten in de hand (een proviandkaart is gelijk aan een dierkaart).

Uitroeptekenkaarten en speciale capaciteiten



VOS

De speler die de vos in de ark brengt, ontvangt 2 actiefiches van de bank.



SCHILDPAD

De schildpad wordt niet lastig gevallen door grotere carnivoren of omnivoren en kan daarom in dezelfde kajuit verblijven.



EGEL

De egel wordt niet lastig gevallen door grotere carnivoren of omnivoren en kan daarom in dezelfde kajuit verblijven.

In de kajuit met de egel kan dus bij uitzondering een tweede carnivoor of omnivoor.



STINKDIER

Het stinkdier verdrijft een dier naar keuze uit de kajuit.

Het gevolg van verdrijven wordt onderaan verklaard.



MUG

Een mug verdrijft een dier met gewichtsklasse 2 uit een kajuit.

Het gevolg van verdrijven wordt onderaan verklaard.



SPIN

Een spin verdrijft een schuw dier uit een kajuit.

Het gevolg van verdrijven wordt onderaan verklaard.



BRONTOSAURUS

Heeft een speciale waardering van **1,5**. In plaats van één simpel dierfiguur te plaatsen, wordt nu een dierfiguur eerst op een actiefiche van de bank geplaatst en dan pas op de waarderingskaart 'zwaar' gezet. Deze dierfiguur telt nu voor 1,5.

Twee zulke figuren tellen dus samen voor drie dierfiguren.



CHIMPANSEE

Heeft een speciale waardering van **0,5**. Leg op een waarderingskaart naar keuze (niet proviand) onder een eigen dierfiguur een actiefiche uit de bank.

Deze 'verhoogde' dierfiguur telt aan het einde als 1,5.

Twee zulke figuren tellen dus samen voor drie dierfiguren.

Verdrijven

Als het ene dier het andere dier verdrijft, **neemt het de plaats in** van de verdrevene in de kajuit. Het verdreven dier wordt uit het spel genomen. De speler die een dier verdrijft, plaatst één van zijn dierfiguren op de desbetreffende waarderingskaart van het verdreven dier. De dierfiguur van de oorspronkelijke speler blijft wel op de waarderingskaart staan.

De kaart waarmee een dier wordt verdreven, moet wel, na het verdrijven van het dier, **volgens de legale regels in de kajuit** kunnen liggen. Er mogen dus geen grotere carnivoren of omnivoren in de kajuit zijn en het stinkdier mag niet bij de proviand worden gelegd.

De **balans van de ark** wordt, volgens het verschil van het verdrijvende en verdreven dier, aangepast en gecontroleerd.

Als het stinkdier (gewichtsklasse 1) de olifant (gewichtsklasse 3) verdrijft, dan kleeft de ark met 2 velden (3 - 1) in de tegenovergestelde richting.

Als een kaart met een **speciale waardering** (brontosaurus of chimpansee) wordt verdreven dan ontvangt de speler die dit dier verdrijft **dezelfde waardering**. De dierfiguur met actiefiche van de oorspronkelijke speler blijft wel op de waarderingskaart staan.

Vos, spin en mug laten zich nooit verdrijven.



1 november 2005