

Yderligere regler:

Hvis du har 2 ens dyrekort, f.eks. 2 aber og ikke skal bruge et på dit hotel, kan du bytte de 2 kort til 1 andet dyr næste gang, det bliver din tur. På denne måde kan du også komme af med 2 Gribbe ved at bytte dem med et dyr, der kan placeres på dit hotel.

Hvis du har mere end 6 dyrekort liggende på bordet foran dig, skal du smide det overskydende antal kort, når din tur slutter. Du bestemmer selv, hvilke kort, og lægger dem tilbage i bunden af bunken med dyrekort.

Når du smider dyrekort (som følge af et handlingskort), lægges kortene ligeledes i bunden af bunken med dyrekort.

Hvis et handlingskort siger, at du skal forære dyrekort væk til andre spillere, og du ikke har flere kort, er du nødt til at tage et dyr fra et af dine hotelværelser.

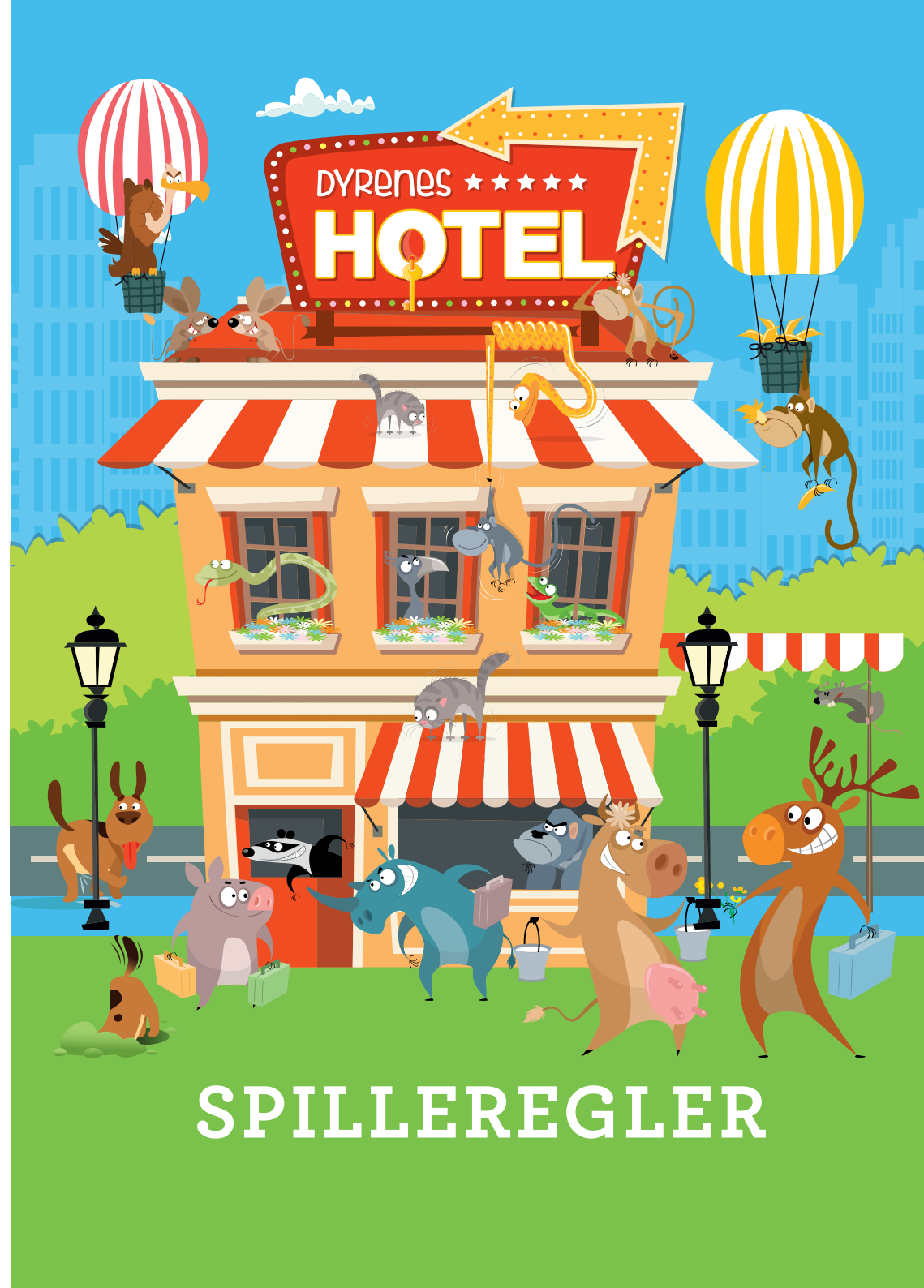
Sådan vinder man:

Spillet er vundet, når en af spillerne har fået besat alle sine værelser på sit hotel. Det vanskelige er at finde de rigtige dyr til dit hotel. **KAMÆLEONER** kan være en hjælp til at få hotellet fyldt op. Det gør ikke noget, at du har dyrekort i overskud, så længe der ikke er en Grib imellem. Har du en **GRIB**, kan du ikke vinde spillet. Den spiller, der først får fyldt hele sit hotel, er vinder.

God fornøjelse



www.danspil.dk



SPILLEREGLER

Indhold:

6 spilleplader (hoteller)
81 dyrekort
46 handlingskort
1 terning

Formål med spillet

Du er hotelejer, der skal prøve at få alle værelser fyldt op med gæster. Med hvert enkelt hotelværelse passer specielt til ét dyr. Vinder af spillet er den, der først får alle sine hotelværelser beboet.

Hotellerne

Der er i alt 6 hoteller, hvert med 12 forskellige værelser – i alt 72 værelser. Sammensætningen af værelser er forskellig fra hotel til hotel. Hotellerne hedder:

Hotel Hummerhale

Hotel Jungleguf

Hotel Kattejammer

Hotel Landkrabbe

Hotel Sure Sild

Hotel Rød reje

Dyrekort

Der er 24 forskellige dyr, der leder efter værelser. Men kun én type værelse, passer til hvert dyr. Spillet indeholder 3 af hvert af de 24 forskellige dyr, så der er ét dyr for hvert hotelværelse.

Derudover findes der 2 meget vigtige dyr:

6 Kamæleoner

Disse er yderst værdifulde og eftertragtede kort, fordi de passer til alle værelser.

3 Gribbe

Disse skal du for enhver pris forsøge at undgå! Hvis du får en grib, overtager den et af værelserne på dit hotel – og du kan ikke vinde spillet.

Handlingskort

Handlingskortene kan være enten positive eller negative.

F.eks. '**Specialtilbud:** Tag 2 nye dyrekort' eller '**Brand:** Ryd nederste etage'.

Forberedelser

Hver spiller vælger et hotel. Bland dyrekortene og giv 6 kort til hver spiller. Spillerne lægger kortene foran sig med billedsiden opad. De resterende dyrekort lægges med billedsiden nedad i en bunke midt på bordet. Handlingskortene blandes ligeledes og lægges i en bunke med tekstsiden nedad.

Selve spillet

Der spilles mod urets retning. Yngste spiller starter med at placere de dyr, spilleren har værelser til på sit hotel, og kaster herefter terningen. Resultatet af terningkastet kan være følgende:



Træk 1 nyt dyrekort fra bunken



Træk 2 nye dyrekort fra bunken



Træk 3 nye dyrekort fra bunken

Dyrekort anbringes på det passende værelse eller lægges på bordet (med billedsiden opad) og kan senere byttes til andre dyr.

Hvis du trækker en **KAMÆLEON**, gemmer du kortet for på et senere tidspunkt at anbringe det på et af dine værelser. Når kamæleonen først er anbragt på et værelse, kan den ikke senere flyttes til et andet værelse.

Hvis du trækker en **GRIB**, skal du omgående placere den på et af dine værelser og forsøge at komme af med den i løbet af spillet.



Træk et handlingskort, udfør omgående handlingen og læg kortet i bunken af bunken med handlingskort – med mindre det er et af følgende kort:

Skræm Gribben væk: Du kan gemme kortet og benytte det senere i spillet til at slippe af med gribben, hvis du får én. Gribben smides.

Gribben flyver af reden: Hvis du har en grib, kan du give den til en af dine modspillere. Kortet kan også gemmes til senere.



Du kan vælge, om du vil trække et dyrekort eller et handlingskort.



Et af de dyrekort, du ikke vil beholde, kan du bytte med en af de andre spillers dyrekort. Du kan vælge et kort fra en anden spillers hotel eller et af de kort, en anden spiller har liggende foran sig. På den måde kan du også bytte dig til en **KAMÆLEON** eller slippe af med en **PLACERET GRIB**.