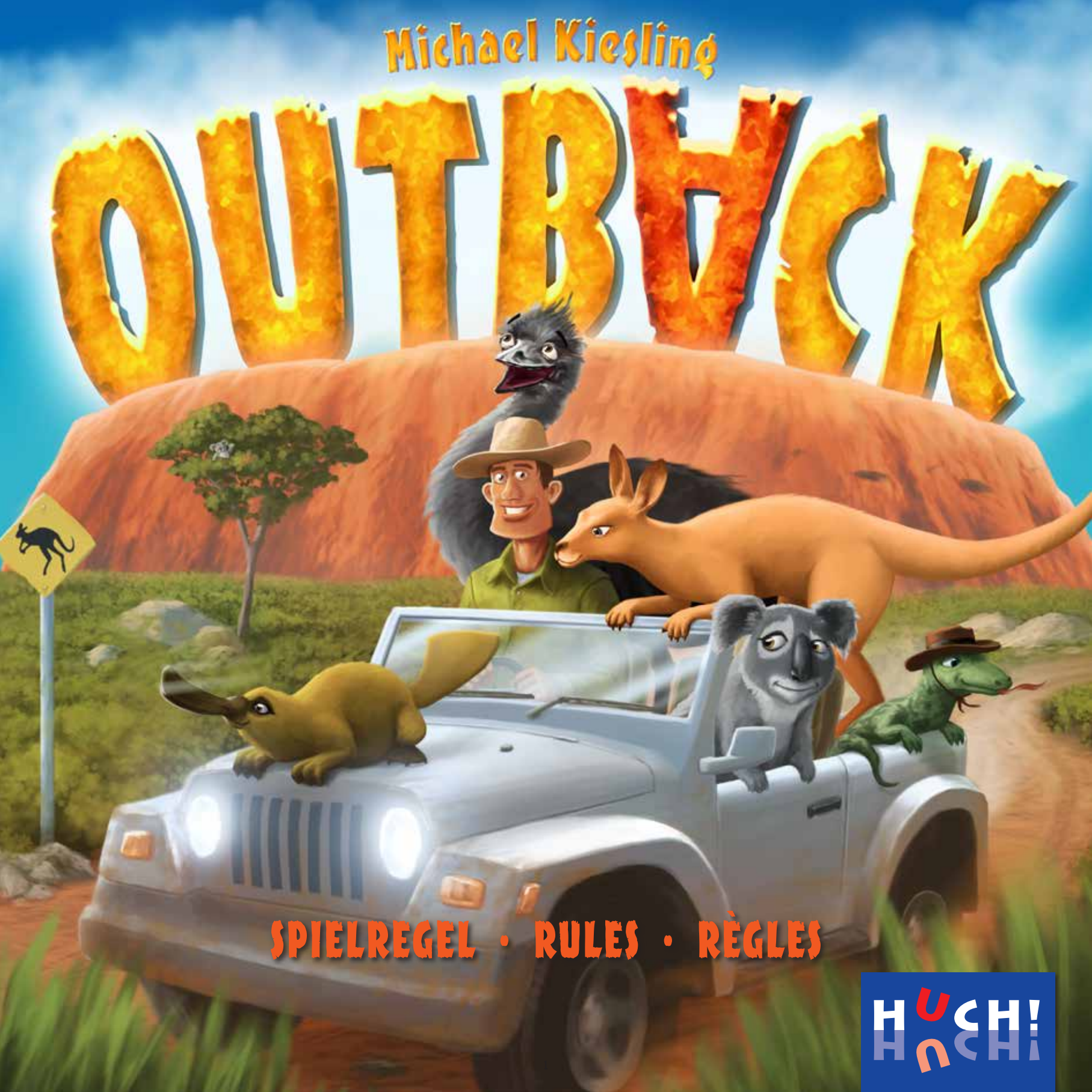
Michael Kiesling

OUTBACK



SPIELREGEL · RULES · RÈGLES

HUCH!



SPIELREGEL OUTBACK

Ein tierisches Würfelvergnügen für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

Du bist im Outback in Australien, dem wenig besiedelten Landesinneren. Hilf den Rangern dabei, sich um die Tiere dort zu kümmern! Neue Tiere sollen angesiedelt und geschickt im Outback verteilt werden. Denn dafür gibt es Punkte! Wem gelingt es, mit seinen Tieren die meisten Punkte zu erzielen?

ZIEL DES SPIELS

Lege die Tiere so in deine Outback-Landschaft, dass sie dir möglichst viele Punkte bringen. Gleiche Tiere bringen mehr Punkte, wenn sie **nebeneinander liegen**, als wenn sie getrennt voneinander sind. Doch Achtung! Der obere Teil der Punkteleiste beginnt wieder bei 1 und auf dem linken Teil der Leiste zählen nur die Punkte für deine letzten 3 Tiere!

INHALT

1 Jeep



Die Tiere kommen mit dem Jeep im Outback an. Im Laufe des Spiels nehmt ihr Tiere vom Jeep und siedelt sie in eurer Outback-Landschaft an.

So baut ihr den Jeep zusammen:



4 Outback-Landschaften

Euer Outback! Auf den sechseckigen Feldern siedelt ihr eure Tiere an.



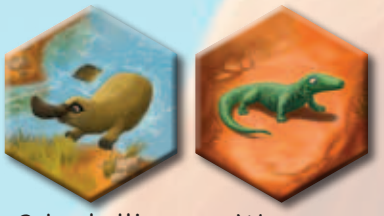
Diese Zahlen geben euch an, wie viele gleiche Würfelsymbole ihr würfeln müsst, um ein Tier in diese Reihe legen zu dürfen.

90 Tierplättchen
Jedes Tier gibt es 18-mal.

Vorderseiten



Emu Känguru Koala



Schnabeltier Waran

Rückseite



20 Punkteanzeiger
Jedes Tier gibt es 4-mal (1 Set für jeden Spieler).

Vorderseiten



Rückseiten



20 Bonusplättchen
Jedes Tier gibt es 4-mal (1 Set für jeden Spieler).



Hinweis: Es gibt noch weitere 14 Bonusplättchen und 4 Wertungsplättchen, die nur in der Plus-Version von Outback benötigt werden und am Ende dieser Spielregel erklärt werden.

7 Tierwürfel (1 Würfel davon für die Outback-Plus-Version)
Jedes Tier ist 1-mal auf jedem Würfel vorhanden.

Dies ist das Jokersymbol:





1 Stoffbeutel



1 Startspielermarker





SPIELVORBEREITUNG

Stellt den **Jeep** in die Mitte, so dass alle ihn gut erreichen können. Legt alle **Tierplättchen** in den **Beutel** und mischt sie gut durch. Zieht anschließend 5 Plättchen ungesehen aus dem Beutel und legt sie auf die Ablagefelder auf dem Jeep.

Legt 6 **Tierwürfel** bereit. Den siebten Würfel benötigt ihr für dieses Spiel nicht.

Jeder Spieler nimmt sich nun eine **Outback-Landschaft**, **5 Punkteanzeiger** (von jeder Tierart einen) und **5 Bonusplättchen** (von jeder Tierart eines).

Legt die Landschaft mit den 5 Bonusfeldern vor euch ab. Die Punkteanzeiger legt ihr an eurer Landschaft an die Einbuchtungen von Feld -3 an. Die Bonusplättchen legt ihr neben eurer Landschaft bereit, ihr braucht sie erst im Laufe des Spiels.

Haltet den **Startspielermarker** bereit, er wird gleich zu Anfang des Spiels vergeben.

Alle übrigen Materialien legt ihr zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie für diese Partie nicht.

Spielaufbau für 4 Personen



SPIELABLAUF

Würfelt aus, wer Startspieler wird. Wer die meisten gleichen Tiere würfelt, darf anfangen und bekommt den Startspielermarker, den er vor sich ablegt. Joker zählen beim Auswürfeln nicht mit. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Ist der Jeep aufgefüllt?
Bist du an der Reihe, schaust du zuerst, ob auf dem Jeep 5 Tiere ausliegen. Ist dies nicht der Fall, füllst du die freien Plätze mit neuen Plättchen auf, die du aus dem Beutel ziehst. Dabei darfst du nicht in den Beutel sehen!

Wie bekommst du ein Tier vom Jeep?
Du möchtest die Tiere in deiner Outback-Landschaft ansiedeln. Hierbei gibt es ein paar Dinge zu beachten: Neben jeder Zeile in deiner Landschaft steht eine Zahl. Diese Zahl gibt an, wie viele gleiche Würfelsymbole du würfeln musst, um ein Tier in diese Reihe legen zu dürfen. Das Jokersymbol auf dem Würfel kann dabei für jedes Tier eingesetzt werden, darf aber nicht allein ohne ein anderes Tiersymbol verwendet werden. Je nach Würfelergebnis kannst du 1 oder auch 2 oder 3 Tiere in deinem Zug in dein Outback legen.

Würfeln
Bist du an der Reihe, würfle mit allen 6 Würfeln. Du darfst bis zu 3-mal würfeln. Bei jedem Wurf darfst du 1 oder mehrere Würfel herauslegen, mit denen du später Tiere vom Jeep nehmen kannst. Du darfst auch bereits herausgelegte Würfel wieder zurücknehmen und diese beim nächsten Wurf erneut mitwürfeln.

Achtung! Pass gut auf, welche Tiere auf dem Jeep liegen, denn nur die kannst du auch in dein Outback legen. Liegt also z.B. kein Känguru auf dem Jeep, lohnt es sich auch nicht, Kängurusymbole herauszulegen.

Tierplättchen nehmen und ins Outback legen
Hast du 3-mal gewürfelt (oder vorher aufgehört, wenn du mit deinem Ergebnis bereits zufrieden warst), ordnest du nun die Würfel dem oder den Tieren auf dem Jeep zu, die du nehmen möchtest. Nimm dir das oder die Tiere und lege sie jeweils auf ein beliebiges Feld in der passenden Reihe.

Anschließend füllst du die leeren Felder auf dem Jeep wieder auf. Ziehe hierfür neue Plättchen aus dem Beutel, ohne sie vorher anzusehen.

Beispiel:
Anna hat in ihrem ersten Wurf 3 x Koala, 1 x Känguru, 1 x Schnabeltier und 1 x Joker gewürfelt. Sie legt die 3 Koalas und den Joker zur Seite. Die beiden anderen Würfel würfelt sie noch einmal. Sie erhält nun 1 x Emu und 1 x Joker. Mit diesem Ergebnis ist sie zufrieden, sie verzichtet auf ihren dritten Wurf. Sie ordnet die Würfel zu zwei Gruppen: 3 x Koala + 1 x Joker = 4 Koalas und 1 x Emu + 1 x Joker = 2 Emus. Anschließend nimmt sie sich 1 Koalaplättchen und 1 Emuplättchen vom Jeep und legt den Koala in die Zeile mit der Zahl 4 und den Emu in die Zeile mit der 2. Den Emu legt sie auf das Feld ganz links und den Koala auf das Feld ganz rechts. So hat sie in den nächsten Zügen noch genug Platz, um weitere Emus und Koalas an die bereits vorhandenen anzulegen.

Erster Wurf



Zweiter Wurf
(mit den beiden nicht im ersten Wurf herausgelegten Würfeln)





Nichts Passendes gewürfelt?
Hast du es nicht geschafft, nach 3-maligem Würfeln ein Würfelergebnis zu erzielen, mit dem du ein Tierplättchen nehmen kannst, hast du diese Runde leider Pech gehabt. Ziehe ein Plättchen aus dem Beutel und lege es mit der Rückseite nach oben auf ein beliebiges Feld in deiner Outback-Landschaft. Dieses Feld ist nun verloren und kann nicht mehr besiedelt werden. Am Ende des Spiels gibt es für jedes so belegte Feld 2 Minuspunkte.

Jetzt gibt es Punkte
Für deine neu angesiedelten Tiere bekommst du nun Punkte. Für jedes neue Tier darfst du 1 Punkt mit dem Punkteanzeiger derselben Tierart auf der Punkteleiste vorrücken.
Hast du bereits weitere Tiere derselben Tierart angesiedelt, bekommst du für jedes weitere Tier, das sich in der gleichen Tiergruppe befindet, einen weiteren Punkt.

Beispiel:
Jule hat einen Waran an den bereits ausliegenden Waran angelegt und ein Schnabeltier an mehrere bereits ausliegende Schnabeltiere. Für den Waran bekommt Jule 2 Punkte: 1 Punkt für das neu gelegte Plättchen und 1 Punkt für das bereits ausliegende Plättchen. Sie hat mit dem gelegten Schnabeltier mehrere Schnabeltiere zu einer Gruppe verbunden und bekommt für das gelegte Schnabeltier 1 Punkt und für jedes weitere zusammenhängende Schnabeltier auch jeweils 1 Punkt. Für das einzelne Schnabeltier, das nicht verbunden ist, erhält sie keine Punkte. Durch das neu angesiedelte Schnabeltier ist somit eine Gruppe von 4 Schnabeltieren entstanden. Dafür erhält Jule insgesamt 4 Punkte.



Die Punkteleiste
Die Punkteleiste ist zweigeteilt, es gibt einen linken Teil und einen oberen Teil. Ihr beginnt am linken Teil. Kommt ihr mit euren Punkteanzeigern ans Ende des linken Teils, zieht ihr sie einfach auf dem oberen Teil weiter. Der obere Teil beginnt wieder mit 1 – aber lasst euch davon nicht abschrecken! Denn auf der linken Punkteleiste gibt es am Ende des Spiels nur Punkte für die **letzten 3**, also die 3 untersten Tiere. Es lohnt sich also, am Ende des Spiels 2 Tiere auf dem oberen Teil der Punkteleiste zu haben.

Hinweise:
- Bekommt ihr das erste Mal Punkte für eine Tierart, rückt ihr den betreffenden Punkteanzeiger von dem -3-Feld auf das Feld mit der 1. Weitere Einbuchtungen des -3-Feldes ignoriert ihr.
- Seid ihr mit einem Punkteanzeiger am Ende des oberen Teils der Punkteleise angekommen, bleibt ihr dort stehen. Restliche Punkte verfallen.

Die Bonusplättchen
Hast du es geschafft, 3 gleiche Tiere in deine Outback-Landschaft zu legen, nimmst du dir das Bonusplättchen der betreffenden Tierart aus deinem Vorrat und legst es auf dein erstes freies Bonusfeld. Für das erste Bonusplättchen, das du erspielst, bekommst du 1 Punkt, für das zweite 2, für das dritte 3, für das vierte 4 und für das fünfte 5. Rücke die Punkte sofort mit dem passenden Punkteanzeiger vor.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle Felder seiner Landschaft mit Plättchen belegt hat. Die Runde wird noch zu Ende gespielt. Wo die Runde zu Ende ist, seht ihr am Startspielermarker: Der Spieler mit diesem Marker kommt nicht mehr an die Reihe.

Wer hat gewonnen?
Jeder Spieler zählt nun seine Punkte. Dazu zählt er auf dem linken Teil seiner Punkteleiste die Punkte seiner **letzten 3 Punkteanzeiger** zusammen und auf der oberen Punkteleiste die Punkte **aller** sich dort befindenden Punkteanzeiger.
Von diesem Ergebnis zieht er noch jeweils 2 Minuspunkte für jedes verlorene Landschaftsfeld in seiner Outback-Landschaft ab (die Felder mit den umgedrehten Plättchen).
Wer jetzt die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige von euch, der im Laufe des Spiels mehr Bonusplättchen erspielt hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, haben alle am Gleichstand beteiligten Spieler gewonnen.

ALTERNATIVES SPIELENDE

Ihr spielt so lange weiter, bis alle Spieler ihre Landschaft komplett belegt haben. Jeder Spieler, dessen Landschaft komplett ist, hat das Spiel für sich beendet und darf sich ausruhen. Alle anderen spielen weiter. Haben alle Spieler ihre Landschaften komplett belegt, werden die Punkte genau wie oben beschrieben gezählt.



Beispiel:
Sabine bekommt für die letzten 3 Punkteanzeiger auf der linken Seite der Punkteleiste Punkte:

-3 Punkte für den Koala
2 Punkte für den Waran
5 Punkte für den Emu

Für das Känguru bekommt sie leider keine Punkte, da es nicht zu den 3 letzten Punkteanzeigern gehört.
Zusätzlich bekommt Sabine Punkte für alle ihre Punkteanzeiger auf dem oberen Teil der Punkteleiste. Dort hat sie nur einen Punkteanzeiger, das Schnabeltier, für das sie 8 Punkte bekommt.

-3 + 2 + 5 + 8 = 12 Punkte

Da sie ein umgedrehtes Plättchen in ihrer Landschaft hat, muss sie dafür noch 2 Punkte abziehen.

*Am Ende hat sie **10** Punkte erreicht.*



OUTBACK PLUS



Für diese Spielvariante ändern sich ein paar Regeln.

SPIELVORBEREITUNG

Ihr benötigt zusätzlich:
- die weiteren Bonusplättchen
- den siebten Würfel
- evtl. die 4 Wertungsplättchen, wenn ihr mit der Wertungsvariante spielen wollt (siehe Ende der Spielregel)

Ihr benötigt nicht mehr:
- die Bonusplättchen für das Grundspiel

Baut das Spiel wie beschrieben auf, legt jedoch die Outback-Landschaften mit der Seite ohne die Bonusfelder nach oben aus.
Legt die 14 weiteren Bonusplättchen für alle gut sichtbar auf der Spielfläche aus.



Spielaufbau für 3 Personen

Hinweis: Wenn ihr möchtet, könnt ihr auch mit weniger Bonusplättchen spielen. Dreht dazu alle Bonusplättchen um, so dass die Rückseite nach oben zeigt. Mischt die Plättchen und wählt 5 beliebige davon aus. Diese dreht ihr um und legt sie für alle gut sichtbar aus. Die restlichen Plättchen benötigt ihr für diese Partie nicht.

Tipp: Sortiert die Bonusplättchen am besten nach Sorten, dann habt ihr während des Spiels einen besseren Überblick.

SPIELABLAUF

Spielt wie im Grundspiel beschrieben, nehmt aber anstatt der 6 Würfel alle 7. Der Bonus für drei gleiche Tiere entfällt. Dafür schaut ihr nun am Ende jedes Zugs, ob ihr eines – oder auch mehrere – der ausliegenden Bonusplättchen bekommt. Dafür müsst ihr die auf den Plättchen angegebenen Bedingungen erfüllen. Wer die Bedingung erfüllt, darf sich das Plättchen nehmen und verdeckt vor sich ablegen.

Hinweis: Es gibt jedes Bonusplättchen nur 1-mal – wenn es vergeben ist, kann es kein anderer Spieler mehr bekommen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet ebenso wie das Grundspiel. Ermittelt zuerst eure Punkte von den Punkteleisten und den verlorenen Feldern. Anschließend dreht ihr eure Bonusplättchen um und zählt die darauf angegebenen Punkte. Addiert sie zu den bereits ermittelten Punkten hinzu. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige, der mehr Bonusplättchen erspielt hat. Gibt es dann immer noch einen Gleichstand, haben alle am Gleichstand beteiligten Spieler gewonnen.

DIE BONUSPLÄTTCHEN



Wer es zuerst schafft, die auf dem Plättchen markierte Reihe **komplett** mit Tieren zu belegen, erhält die auf dem Plättchen angegebene Punktzahl.

Sollten sich in der Reihe verlorene (umgedrehte) Plättchen befinden, darf das Bonusplättchen nicht genommen werden.



Wer seine Landschaft als Erster komplett belegt hat, bekommt 3 Punkte.



Wer als Erster keine Punkteanzeiger mehr auf dem Startfeld mit der -3 hat, bekommt 2 Punkte.



Wer als Erster 2 Punkteanzeiger auf den oberen Teil der Punkteleiste gezogen hat, erhält 2 Punkte.



Wer es zuerst schafft, 5 Tiere einer Sorte in seiner Landschaft anzusiedeln – egal ob zusammenhängend oder nicht – erhält 2 Punkte.



WERTUNGSVARIANTE FÜR DIE VERLORENEN FELDER

Vor Beginn des Spiels mischt ihr die 4 Wertungsplättchen mit der Rückseite nach oben zeigend und dreht das oberste Plättchen um. Dieses gilt nun für die komplette Partie. Die anderen 3 Plättchen könnt ihr zurück in die Schachtel legen.

Spielt wie für Outback-Plus beschrieben bis zum Spielende. Wenn ihr am Ende die verlorenen Felder wertet (also die Felder mit umgedrehten Tierplättchen), bekommt ihr nun allerdings nicht einfach 2 Minuspunkte – es gibt verschärfte Wertungsregeln! Je nach Wertungsplättchen gibt es nun folgende Minuspunkte:



Für jedes verlorene Feld bekommt ihr 3 Minuspunkte.



Bei diesem Wertungsplättchen spielen die angrenzenden Tiere eine Rolle. Für jedes direkt angrenzende Tier gibt es so viele Minuspunkte, wie auf der Wertungskarte angegeben. Liegt neben dem umgedrehten Plättchen also ein Koala, bekommt ihr dafür 2 Minuspunkte. Liegen mehrere Koalas direkt neben dem Plättchen, gibt es für jeden Koala 2 Minuspunkte!



Für jedes verlorene Feld bekommt ihr so viele Minuspunkte, wie am rechten Rand der dazugehörigen Zeile angegeben. Liegt das umgedrehte Plättchen also in der Reihe 4, dann bekommt ihr 4 Minuspunkte.



Dieses Plättchen funktioniert genau so wie das vorherige, nur mit anderen Minuspunktzahlen.

RULES

OUTBACK

Wild fun for 2 to 4 players ages 8 and up

You're deep in the Outback in Australia, in the desolate landlocked desert. Help the rangers take care of the animals there! New animals need to be settled and strategically located in the Outback. Points, lots of points are at stake! Who will be able to garner the most points by relocating his animals?

AIM OF THE GAME

Arrange the animals in your Outback landscape in such a way that you gain as many points as possible. Matching animals are worth more points when they are next to one another than when they are by themselves. But be careful! The scoring track along the top of the board starts back at 1 point again, and you only get points for your **last** 3 animals on the scoring track on the left side of the board.

CONTENTS

1 jeep



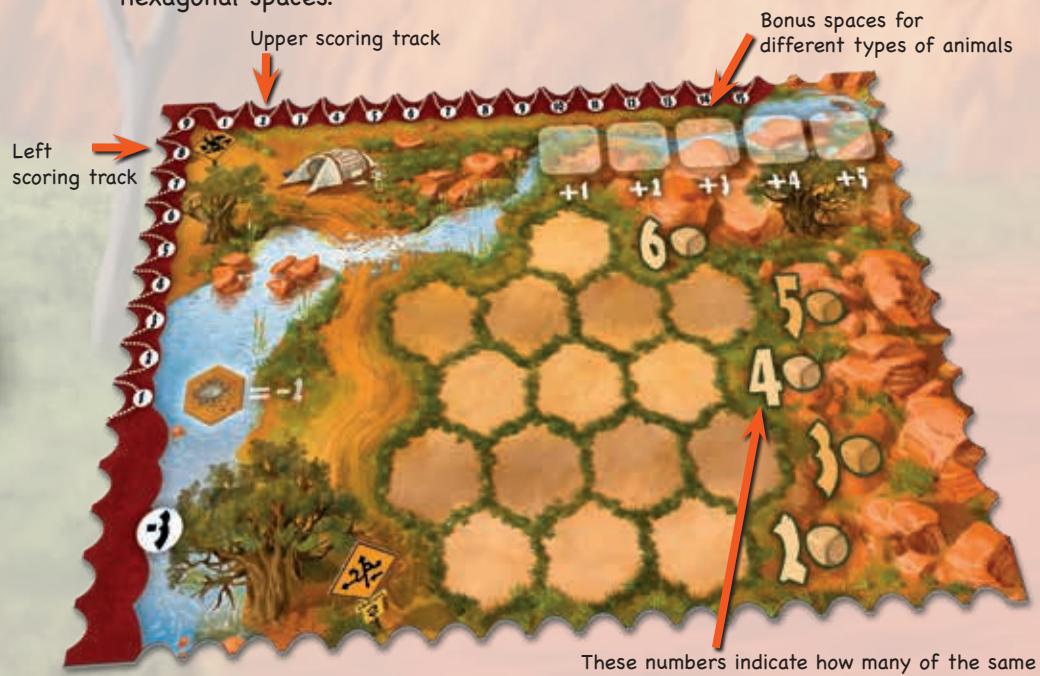
Animals arrive in the Outback with the jeep. Throughout the course of the game take animals from the jeep and put them in your Outback landscape.

How to assemble the jeep:



4 Outback landscapes

Your Outback. Place your animals on the hexagonal spaces.



These numbers indicate how many of the same animal symbol you have to roll to be able to lay an animal in this row.

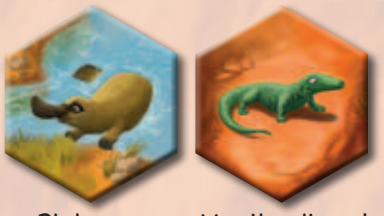


90 animal tiles
There are 18 tiles of each animal.

Front



Emu Kangaroo Koala



Platypus Monitor lizard

Back



20 scoring markers
There are 4 scoring markers for each animal (1 set for each player).

Front



Back



20 bonus tiles
There are 4 bonus tiles for each animal (1 set for each player).



Note: There are another 14 bonus tiles and 4 scoring tiles needed only in the Plus version of "Outback", which are explained at the end of these game instructions.

7 animal dice (1 of which is only for the "Outback Plus" version)
Each animal appears 1x on each die.

This is the joker symbol.



1 cloth bag



1 start player marker





Game Setup

Put the jeep in the middle of the table so that everyone can reach it. Put all the **animal tiles** in the **bag** and mix them up. Then take out of the bag 5 tiles without looking at them, laying them on the designated spaces in the jeep.
Have the 6 **animal dice** ready. The seventh die is not needed for this game.
Each player receives one **Outback landscape**, 5 **scoring markers** (one of each animal type) and 5 **bonus tiles** (one of each animal type).

Put the landscape with the 5 bonus spaces in front of you on the table. Put the scoring markers in the inlet next to -3 on your landscape. Put the bonus tiles next to your landscape for now; you will need them later on in the game.
Have the start **player marker** ready, which will be given to the start player at the beginning of the game.
Put all the remaining game materials back into the game box. You do not need them for this game.

Game setup for 4 players



HOW TO PLAY

Roll the dice to see who goes first. The player with the highest number of matching animals gets to go first and puts the start player marker in front of him on the table. Jokers do not count when rolling to see who goes first.

Each player takes turns in a clockwise direction.

Is the jeep full?
On your turn, first look at the jeep to see if there are 5 animals in it. If not, fill the designated spaces with new tiles, which you pull out of the bag. You are not allowed to look in the bag when pulling them out!

How to get an animal from the jeep
You want to add animals to your Outback landscape. When doing so, there are a few things to keep in mind: Beside each row in your landscape, there is a number. The number indicates how many of the same animal symbol you have to roll to be able to lay an animal in this row. You can use the joker symbol on the die to represent any one of the animals, but you cannot use it on its own without another animal symbol. Depending on what you roll, you can lay 1, 2 or even 3 animals in your Outback on your turn.

Rolling the dice
On your turn, roll all 6 dice. You can roll the dice up to 3 times on your turn. After each roll, you can keep 1 or more dice, which you will later use to take animals from the jeep. You can also add dice that you kept from your previous roll back into the mix for the next roll.

Important! Pay attention to which animals are in the jeep, because these are the only animals you can put into your Outback. If, for example, there are no kangaroos in the jeep, it won't do you any good to collect dice with the kangaroo symbol on them.

Laying animal tiles in your Outback landscape
Once you have rolled the dice 3 times (or fewer if you were already satisfied after the first or second roll), match the dice with the animal(s) in the jeep that you want to take. Then take the animal(s) and lay them on any one of the spaces in the corresponding row.

After laying the tiles in your Outback landscape, fill the empty spaces in the jeep again by pulling tiles out of the bag without looking at them.

Example:
On her first attempt, Anna rolls 3x Koalas, 1x kangaroo, 1x platypus and 1x joker. She keeps the 3 koalas and the joker, putting them off to the side. She then rolls the remaining dice again. Now she rolls 1x emu and 1x joker. She is satisfied with the result and passes on her third roll. She arranges her dice into two groups: 3x koalas + 1x joker = 4x koalas and 1x emu + joker = 2 emus. She then takes 1 koala tile and 1 emu tile from the jeep and puts the koala in the row with the number 4 and the emu in the row with the 2. She lays the emu on the space to the far left and the koala on the space to the far right of their respective rows. This gives her enough room on her following turns to lay more emus and koalas next to them.

First roll



Second roll
(with the two dice not kept from the first roll)





No matching animal symbols?
If after 3 attempts of rolling the dice you do not roll the matching animal symbols that you need to be able to take animal tiles from the jeep, you're out of luck. Pull out a tile from the bag and lay it facing down on any space in your Outback landscape. This space is now blocked and can never be occupied by an animal. At the end of the game, you get 2 minus points for every blocked space in your landscape.

Scoring
You get points for all the animals you were able to put in your Outback landscape during this round. For each new animal, you get to move your scoring marker of the corresponding animal 1 point ahead along the scoring track.
If the new animal is next to another of its kind or a group of animals of the same kind, you receive an additional point for each of these animals

Example:
Julie was able to put 2 animal tiles in her Outback. She laid a monitor lizard next to another monitor lizard that was already in her Outback and a platypus next to a group of platypuses.
For the monitor lizard, Julie gets 2 points: 1 point for the new animal tile and 1 point for the animal tile already in her Outback.
Julie was able to lay her platypus next to a group of multiple platypuses and gets 1 point for the new platypus tile and 1 point each for every other platypus in the connected group. For the lone platypus not in the group she does not receive any points. By laying the new platypus, she has formed a group of 4 platypuses. She gets a total of 4 points for the group.



The scoring track
The scoring track is divided into two parts, one on the left and one at the top. Scoring starts on the left scoring track. Once a scoring marker reaches the end of the left scoring track, it continues along the upper scoring track. The upper scoring track starts at 1 again, but don't let that worry you. At the end of the game, points for the left scoring track are awarded only for the **last 3** scoring markers, i.e. the 3 animal scoring markers closest to the bottom. That means, it is worth it to have 2 animals on the upper scoring track at the end of the game.

Note:
- When receiving points for an animal for the first time, move the corresponding scoring marker from the -3 inlet to the 1. Ignore the other -3 inlets.

- Once your scoring marker reaches the end of the upper scoring track, leave it there. Remaining points are forfeited.

Bonus tiles
If you manage to place 3 animals of the same kind in your Outback, take the bonus tile corresponding to the respective animal type and place it on the first free bonus space on your Outback landscape. For the first bonus tile, you get 1 point, for the second, 2 points, for the third, 3 points, for the fourth, 4 points, and for the fifth, 5 points. Immediately move the respective scoring marker ahead on the scoring track.

END OF GAME

The game is over when someone has occupied all the spaces in his landscape. The round is played out until each player has had his turn. The round is over once the player to the right of the start player marker has finished his turn; the player with the start player marker does not get another turn.

And the winner is ...

Each player counts his points. Add up the points of your last 3 scoring markers on the left scoring track and all the points of all your scoring markers on the upper scoring track.

From this subtotal, subtract 2 points for every blocked space in your Outback landscape (spaces occupied by face-down tiles).

The player with the most points wins. In the event of a tie, the involved player with the most bonus tiles wins. And if it is still a tie, these players share the win.

ALTERNATIVE END TO GAME

Keep playing until everyone has occupied every space in his respective landscape. Each player who has completed his landscape has finished the game and can sit back and wait for the others to finish. Everyone else most points wins! In the event of a tie, the player with the most bonus tiles wins. And if it is still a tie, these players share the win.



Example:

Sabina receives points for the last 3 scoring markers on the left scoring track as follows:

-3 points for the koala
2 points for the monitor lizard
5 points for the emu

For the kangaroo, she doesn't receive any points, unfortunately, because it is not among the last 3 scoring markers. Sabina also receives points for all of her scoring markers on the upper scoring track. On the upper scoring track, she has only one scoring marker, the platypus, for which she receives 8 points.

-3 + 2 + 5 + 8 = 12 points

Since she has one turned-over tile in her landscape, she has to subtract 2 points.
Her total is thus 10 points.



OUTBACK PLUS



For this game variation, some of the rules change.

GAME SETUP

In this version, you will also need:

- the other bonus tiles
- the seventh die
- possibly the 4 scoring tiles, if you want to play according to the scoring version (see end of the game instructions)

In this version, you no longer need:

- the bonus tiles for the basic game

Set up the game as described above. However, lay the Outback landscapes with the bonus spaces facing down.
Place the 14 additional bonus tiles in the playing area so that everyone can see them.



Game setup for 3 players

Note: If you want to, you can also play with less bonus tiles. If so, simply turn over all the bonus tiles, so that the back is facing up. Shuffle the tiles and select any 5 of them. Turn the selected tiles back over again so that everyone can see them. The remaining tiles are not needed for this game.

Hint: It is recommended to sort the bonus tiles according to kind so that you have a better overview when playing.

HOW TO PLAY

Play as described above in the basic game, but this time roll all 7 dice instead of 6. The bonus for three animals of the same kind no longer applies. But, at the end of every turn, look to see if you qualify to receive one or more of the available bonus tiles. To receive one of the tiles you have to meet the given criteria. If you meet the criteria, take the bonus tile and place it face down in front of you on the table.

Note: There is only 1 of each bonus tile, once it has been taken, it cannot be taken by anyone else.

END OF GAME

The game ends just as it does in the basic game. Add up your points from the scoring tracks and the blocked spaces. Then turn over your bonus tiles and count up their points. Add them to your subtotal. The player with the most points wins! In the event of a tie, the player with the most bonus tiles wins. And if it is still a tie, these players share the win.

BONUS TILES



The first player to complete the indicated row by occupying all its spaces **with animals** receives the points shown on the tile.
If there are turned-over tiles in the row, the player does not qualify for the bonus tile.



The first player to have 5 animals of one kind in his landscape (they do not have to be connected) receives 2 points.



The first player to complete his landscape receives 3 points.



Whoever no longer has a scoring marker on the starting position with the -3 receives 2 points.



The first player to move 2 scoring markers onto the upper scoring track receives 2 points.



SCORING VERSION FOR BLOCKED SPACES

Before starting the game, shuffle the 4 scoring tiles face down and then turn over the top tile. This tile applies for the entire game. The other 3 tiles can be put back into the game box.
Play as described in the rules for *Outback Plus* until the end of the game.

When scoring the blocked spaces (the spaces with the turned-over tiles on them), you no longer have to merely subtract 2 points, there are now stricter rules! Depending on the scoring tile, you now get the following minus points:



For each blocked space, you receive 3 minus points.



For this scoring tile, the neighboring animals play a role. For each neighboring animal, you get as many minus points as shown on the scoring tile. So, if a koala bear is next to the blocked space, you receive 2 minus points. If there are multiple koala bears next to the tile, you receive 2 minus points for each koala bear!



For each blocked space, you receive as many minus points as indicated on the right side of the corresponding row. So, if the turned-over tile is in the 4th row, you get 4 minus points.



This tile works just as the previous one, but with different minus point values.

RÈGLES OUTBACK

Un jeu de dés animé pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Bienvenue dans l'outback, l'arrière-pays le moins peuplé d'Australie. Aidez les rangers à prendre soin de la faune qui s'y trouve ! Il s'agit d'introduire de nouveaux animaux en les répartissant astucieusement dans l'outback pour marquer des points. Qui réussira à en totaliser le plus en groupant ses espèces ?

BUT DU JEU

Placez les animaux dans votre outback en essayant de marquer le maximum de points. Des animaux identiques rapportent plus de points quand ils se trouvent les uns à côté des autres que quand ils sont éloignés. Mais attention : la partie supérieure de la piste de score recommence à 1 et, sur la partie gauche, seuls les 3 animaux en **dernière** position rapporteront des points !

CONTENU

1 Jeep



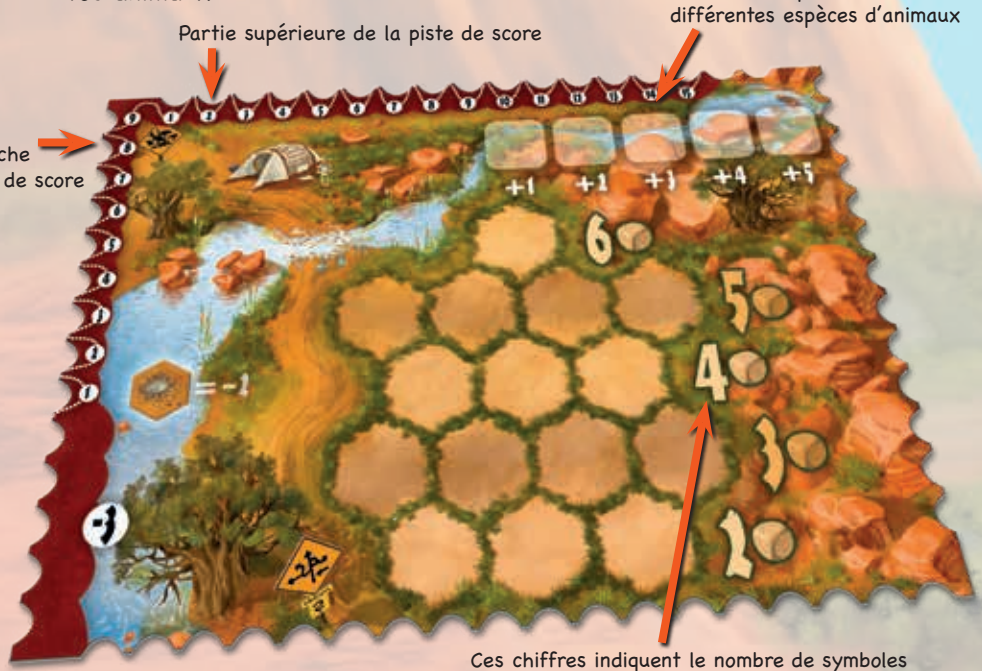
La Jeep transporte les animaux dans l'outback. Au cours de la partie, les joueurs les retirent de la Jeep pour les placer dans leur outback.

Montage de la Jeep :



4 plateaux Paysage

Votre outback. C'est ici que vous placez vos animaux.

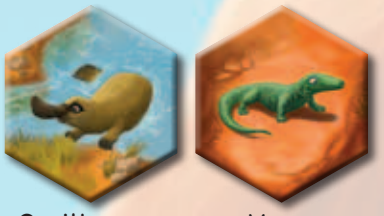


90 tuiles Animal
Il y a 18 tuiles par animal.

Rectos



Émeu Kangourou Koala



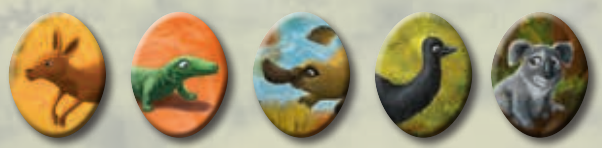
Ornithorynque Varan

Verso



20 marqueurs
Il y a 4 marqueurs par animal (1 série par joueur).

Rectos



Versos



20 tuiles Bonus
Il y a 4 tuiles par animal (1 série par joueur).



Remarque : Les 14 autres tuiles Bonus, ainsi que les 4 tuiles Pénalité ne sont utilisées que dans la règle avancée Outback Plus et expliquées à la fin de cette notice.

7 dés Animal (dont 1 pour la règle avancée)
Chaque animal apparaît sur 1 face de chaque dé.

Le symbole est un joker.





1 sac en tissu



1 marqueur Premier joueur





MISE EN PLACE DU JEU

Placez la **Jeep** au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs.
Mettez toutes les **tuiles Animal** dans le **sac** et mélangez-les bien. Tirez ensuite 5 tuiles au hasard et placez-les sur les emplacements de la Jeep.
Gardez 6 **dés** à proximité. Le 7e dé n'est pas utilisé dans le jeu de base.
Chaque joueur prend un **plateau Paysage**, 5 **marqueurs** (1 de chaque animal) et 5 **tuiles Bonus** (1 de chaque animal).

Placez votre plateau devant vous, la face avec les 5 cases Bonus visible. Disposez les marqueurs dans les encoches correspondant à la case -3 de la piste de score, sur le bord de votre plateau. Gardez vos tuiles Bonus à proximité ; vous en aurez besoin en cours de jeu.

Préparez le **marqueur Premier joueur** ; il sera attribué dès le début de partie.

Mise en place à 4 joueurs



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Désignez le Premier joueur aux dés : celui qui obtient le plus d'animaux identiques commence ; il reçoit le marqueur Premier joueur et le pose devant lui. Les jokers ne sont pas pris en compte.

La partie se déroule dans le sens horaire.

La Jeep est-elle déjà pleine ?
Quand vient son tour, le joueur commence par vérifier s'il y a 5 animaux sur la Jeep. Si ce n'est pas le cas, il complète les emplacements vides avec de nouvelles tuiles tirées du sac, sans regarder à l'intérieur !

Comment obtenir un animal de la Jeep ?
Chaque joueur veut introduire des animaux dans son outback. Il y a pour cela quelques règles à respecter : en face de chaque rangée figure un nombre. Celui-ci indique combien d'animaux identiques il faut obtenir aux dés pour avoir le droit de placer un animal sur une des cases de cette rangée. Le joker sur le dé remplace n'importe quel animal, mais ne peut pas être utilisé seul sans être associé à un autre symbole d'animal. Selon le résultat des dés, il est possible de placer 1, 2, voire 3 animaux dans son outback.

Lancer les dés
Quand vient son tour, le joueur lance ses 6 dés. Il a droit à 3 lancers en tout. À chaque lancer, il peut mettre de côté 1 dé ou plus qui lui permettront par la suite de récupérer un (ou des) animal(-aux) de la Jeep. Il est permis de relancer des dés déjà mis de côté.

Attention ! Les animaux sur la Jeep sont les seuls que l'on peut placer dans son outback ! S'il n'y a aucun kangourou sur la Jeep, par exemple, il ne sert à rien de garder des dés avec le symbole « kangourou ».

Prendre des tuiles Animal et les placer dans son outback
Après avoir lancé les dés 3 fois (ou moins s'il était satisfait du résultat), le joueur répartit ses dés selon l'animal ou les animaux de la Jeep qu'il souhaite acquérir. Il prend alors l'animal ou les animaux correspondant(s) et place chacun d'eux sur une case au choix de la rangée adéquate.

Il complète ensuite les emplacements libres sur la Jeep avec de nouvelles tuiles qu'il tire du sac sans regarder à l'intérieur.

Exemple :
À son 1er lancer, Anna a obtenu : 3 koalas, 1 kangourou, 1 ornithorynque et 1 joker. Elle garde les 3 koalas et le joker et relance les deux autres dés. Elle obtient cette fois 1 émeu et 1 joker. Satisfaite de ce résultat, elle renonce à son 3e lancer. Elle répartit les dés en deux groupes : 3 koalas + 1 joker = 4 koalas et 1 émeu + 1 joker = 2 émeus. Elle prend ensuite 1 tuile Koala et 1 tuile Émeu de la Jeep et place le koala dans la rangée 4 et l'émeu dans la rangée 2. Elle place l'émeu sur la case complètement à gauche et le koala sur la case complètement à droite. Cela lui laisse ainsi suffisamment de place, pour ajouter plus tard d'autres émeus et d'autres koalas à côté de ceux déjà placés.

1er lancer



2e lancer
(avec les 2 dés non mis de côté au 1er lancer)





Le résultat du lancer n'a rien donné ?
Si, après 3 tentatives, le résultat du lancer ne permet pas au joueur de récupérer et de placer la moindre tuile Animal, pas de chance ce tour-ci ! Il tire une tuile du sac et la place, face cachée, sur une case au choix de son outback. Cette case est définitivement perdue et aucun animal ne peut plus y être placé. À la fin de la partie, chaque case ainsi recouverte fait perdre 2 points au joueur.

Gagner des points
Chaque nouvel animal introduit rapporte 1 point. Le joueur peut alors avancer le marqueur de l'animal correspondant d'1 case sur la piste de score.
Si le joueur ajoute un animal à un groupe d'animaux de la même espèce déjà placés, chacun d'eux rapporte 1 point supplémentaire.

Exemple :
Julie a réussi à placer 2 tuiles Animal dans son outback durant son tour. Elle a ajouté un varan à côté du varan déjà placé et un ornithorynque à côté d'autres ornithorynques. Le varan lui rapporte 2 points : 1 point pour la nouvelle tuile + 1 point pour la tuile déjà sur son plateau. Avec le nouvel ornithorynque, elle a formé un groupe et marque : 1 point pour la nouvelle tuile + 1 point pour chaque ornithorynque du groupe déjà placé. L'ornithorynque isolé, non relié aux autres, ne lui rapporte rien. Le nouvel ornithorynque placé forme un groupe de 4 ornithorynques et Julie marque donc 4 points.



La piste de score
La piste de score comporte deux parties : l'une à gauche, l'autre en haut. Vous commencez sur la partie gauche. Quand votre marqueur atteint la dernière encoche, continuez de le déplacer sur la partie supérieure. La numérotation de celle-ci recommence à 1, mais pas de panique ! À la fin de la partie, seuls les **3 marqueurs** sur la partie gauche de la piste, c'est-à-dire les 3 plus bas, rapporteront des points. Il est donc intéressant d'avoir 2 marqueurs dans la partie supérieure à la fin de la partie.

Remarque :
- La première fois que vous marquez des points pour un animal, avancez le marqueur correspondant de la case -3 à la case 1. Ignorez les autres cases -3.
- Si un marqueur atteint la dernière encoche de la partie supérieure de la piste, il y reste. Les éventuels points supplémentaires sont ignorés.

Les tuiles Bonus
Si un joueur parvient à placer 3 animaux identiques dans son outback, il gagne la tuile Bonus de l'animal correspondant de sa réserve et la place sur la première case Bonus libre de son plateau. La première tuile Bonus gagnée rapporte 1 point ; la deuxième, 2 ; la troisième, 3 ; la quatrième, 4 et la cinquième 5 points. Le joueur avance immédiatement le marqueur correspondant sur la piste.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand un joueur a complété toutes les cases de son plateau. Les autres terminent le tour. Le marqueur Premier joueur vous indique où finit le tour : le joueur qui le possède ne joue plus.

Qui a gagné ?

Chaque joueur compte alors ses points. Chacun additionne les points des 3 derniers marqueurs sur la partie gauche de sa piste de score et les points de tous ses marqueurs ayant atteint la partie supérieure de la piste.

Il enlève ensuite 2 points pour chaque case perdue de son outback (celles occupées par une tuile retournée).

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, celui d'entre eux qui a gagné le plus de tuiles Bonus au cours du jeu, l'emporte. En cas de nouvelle égalité, ces joueurs sont déclarés vainqueurs ex æquo.

ALTERNATIVE À LA FIN DE PARTIE

Les joueurs continuent jusqu'à ce que tout le monde ait entièrement rempli son paysage. Celui qui a terminé peut se reposer ; les autres continuent à jouer. Lorsque tous les joueurs ont complété leur paysage, chacun compte ses points comme décrit précédemment.



Exemple :

Pour les 3 derniers marqueurs sur la partie gauche de sa piste de score, Sabine marque :

-3 points pour le koala ;
2 points pour le varan ;
5 points pour l'émeu.

Le kangourou ne lui rapporte malheureusement aucun point car il ne fait pas partie des 3 derniers marqueurs.

Sabine marque en plus des points pour ses marqueurs sur la partie supérieure de la piste de score. Seul le marqueur de l'ornithorynque l'a atteinte et lui rapporte 8 points.

-3 + 2 + 5 + 8 = 12 points

Comme elle possède une tuile retournée dans son paysage, elle perd 2 points.

*Son total final est de **10** points.*



OUTBACK PLUS



Quelques règles changent pour cette variante.

MISE EN PLACE DU JEU

Vous avez en plus besoin du matériel suivant :

- les autres tuiles Bonus ;
- le 7e dé ;
- éventuellement, les 4 tuiles Pénalité si vous jouez avec la variante Pénalité (voir en fin de notice).

Vous n'avez plus besoin :

- des tuiles Bonus du jeu de base.

Mettez le jeu en place comme dans la version de base, mais en retournant les plateaux Paysage sur la face **sans** les cases Bonus. Placez les 14 autres tuiles Bonus sur la table, à la vue de tous.



Mise en place à 3 joueurs

Remarque : Vous pouvez également jouer avec moins de tuiles Bonus si vous le souhaitez. Pour cela, retournez toutes les tuiles Bonus, face cachée. Mélangez-les et piochez-en 5 au hasard. Retournez-les, bien en vue de tous les joueurs. Les tuiles restantes ne sont pas utilisées pour cette partie.

Conseil : Triez de préférence les tuiles Bonus par type pour mieux les visualiser durant la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Jouez comme dans le jeu de base, mais avec les 7 dés au lieu de 6. Il n'y a plus de Bonus pour 3 animaux identiques. Regardez à la place, à la fin de votre tour, si vous gagnez une (ou plusieurs) des tuiles Bonus présentes. Vous devez pour cela remplir les conditions indiquées sur la tuile. Le joueur qui y parvient peut prendre la tuile et la placer devant lui, face cachée.

Remarque : Chaque tuile Bonus n'existe qu'en un seul exemplaire. Une fois gagnée, aucun autre joueur ne peut plus la récupérer.

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est identique à celle du jeu de base. Commencez par additionner les points de votre piste de score et retrancher les points des cases perdues. Retournez ensuite vos tuiles Bonus et ajoutez les points indiqués sur chacune d'elles. Le joueur qui totalise le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a gagné le plus de tuiles Bonus. En cas de nouvelle égalité, tous ces joueurs sont déclarés vainqueurs ex æquo.

LES TUILES BONUS



Le premier joueur à compléter la rangée indiquée **avec des animaux** gagne le nombre de points inscrit sur la tuile.
Si des tuiles retournées se trouvent dans cette rangée, le joueur ne peut pas gagner la tuile Bonus.



Le premier joueur à introduire 5 animaux d'une même espèce dans son paysage, qu'ils soient voisins ou non, gagne 2 points.



Le premier joueur à compléter entièrement son paysage gagne 3 points.



Le joueur qui n'a plus un seul marqueur sur la case de départ -3 gagne 2 points.



Le premier joueur à atteindre la partie supérieure de la piste de score avec 2 marqueurs gagne 2 points.



VARIANTE CONCERNANT LE DÉCOMPTE DES CASES PERDUES

Au début de la partie, mélangez les 4 tuiles Pénalité, face cachée, puis retournez la première. Celle-ci s'applique durant toute la partie. Vous pouvez remettre les 3 autres dans la boîte.
Jouez comme dans la variante Outback Plus jusqu'à la fin de la partie.

Au moment de comptabiliser les cases perdues (= les cases avec des tuiles retournées), vous ne perdez pas simplement 2 points : les pénalités sont plus sévères ! Selon la tuile, les pénalités appliquées sont les suivantes :



Chaque case perdue retire 3 points.



Cette tuile Pénalité fait intervenir les animaux voisins. Chaque animal directement adjacent fait perdre le nombre de points indiqué sur la tuile. Si un koala, par exemple, se trouve à côté de la tuile retournée, le joueur perd 2 points. S'il y en a plusieurs au contact de la tuile, le joueur perd 2 points par koala.



Chaque case perdue retire autant de points qu'indiqué à droite de la rangée correspondante. Si la tuile retournée se trouve dans la rangée 4, par exemple, vous perdez 4 points.



Cette tuile est identique à la précédente ; seuls les points de pénalité changent.



HASTE WORTE?









10 - 99 | 2 - 6 | 30-45 min



TWIDDLE
–let's play!–
The Community-App for Boardgamers.
Free Download!
Google Play
Available on the App Store

© 2018 HUCH!
Illustration:
Claus Stephan, Martin Hoffmann
Design: Sabine Kondirolli, HUCH!
Product manager: Tina Landwehr
Translations: English: Birgit Irgang
French: Eric Bouret

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY
www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

