



Josep M. Allué
Cyril Bouquet

BaobaB™



blue orange
Hot Games Cool Planet



Contents

108 Cards

6 Reference cards

Introduction

Leopards leap on top, bats fly in blindly, snakes slither under, toucans swoop in, chameleons copy and monkeys swing out on the edge of the growing tree. But beware of the overburdened branches and stinging bees! Build the ever-growing tree carefully as you try and get rid of all of your cards!



Object of the Game

Place the cards carefully on the tree trunk (see **Placing the Cards**). Don't let previously placed cards fall, and be the player with the least number of cards at the end of the game to win!


Setup

Place the tin, with the lid on, in the middle of all of the players. Shuffle the cards and deal them evenly. Each player's drawing pile must remain facedown at all times. The youngest player starts.



Playing the Game

- ▶ On their turn, the active player first decides if they are going to play 1, 2, or 3 cards from their pile and takes them in hand.
- ▶ The player then flips over each card, one at a time, and tries to place them on the Baobab (see **Placing the Cards**).
- ▶ If at any point during a player's turn cards fall from the tree onto the playing surface, or do not make it onto the tree, the player must put them face up in a separate penalty pile.



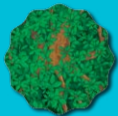
Note: If the active player decides at any point during their turn that they do not want to play the 1, 2 or 3 cards they have picked, or they are unable to play a card, those cards go into their penalty pile.

End of the Game

The game ends when a player places the last card from their drawing pile onto the tree. Each player counts their remaining cards (from both their drawing and penalty piles), and the player with the least amount of cards wins the game.



Placing the Cards



- **Foliage** (x 10): Place the card anywhere on the tree.

- **Flower** (x 14): Place the card on the edge of the top of the tree. The ground part must hang off of the tree.





► **Monkey** (x14): Place the card on the edge of the top of the tree. The ground part must hang off of the tree.



► **Snake** (x 14): Place the card in between 2 cards already on the tree, on the edge. The ground part must hang off of the tree.

► **Bees** (x 10):

Place the card anywhere on the tree.

Going forward, no animal card may touch any part of the bee card- only foliage and flower cards may cover it.



⇒ The bee cards remain active as long as one bee is still visible.

⇒ If a player places an animal card so that it touches an active bee card, he must take the animal card back and place it in his penalty pile.



► **Toucan** (x 14): Toss the card (like a flying disc) starting 1 foot away from the tin.





► **Leopard** (x 10): Slam the card from 1 foot above the tin onto the tree top.





► **Bat** (x 10):

Drop the card from above the tin onto the tree top with closed eyes. Players must close their eyes before extending their arm above the tin.



► **Chameleon** (x 12):

Place the card using the rule of the previously placed card. If the card was a flower, snake or monkey, the lighter area of foliage must hang off of the tree (as if it were the ground). If the card was a bee, the player may place the chameleon in any way with no further effect.





Variation:

For a longer game, players place their penalty cards underneath their drawing pile, and do not have a penalty pile. The first player to get rid of all of their cards wins the game.

© 2017 Blue Orange. Baobab and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.

Made in China. Designed in France.

www.blueorangegames.eu



Josep M. Allué
Cyril Bouquet

BaobaB™



blue orange
Hot Games Cool Planet



Matériel de jeu

108 Cartes

6 Cartes de référence

Introduction

Les Léopards bondissent, les chauves-souris volent aveuglément, les serpents passent entre les branches, les toucans volent, les caméléons copient et les singes se balancent sur le bord de l'arbre. Mais attention aux abeilles! Construisez l'arbre avec soin et essayez de vous débarrasser de toutes vos cartes !




But du jeu

Les joueurs doivent essayer de placer leurs cartes sur le baobab de façon à ce qu'aucune ne tombe, tout en respectant les règles de pose des cartes. Le premier joueur à avoir vidé sa pioche remporte la partie !

Préparation

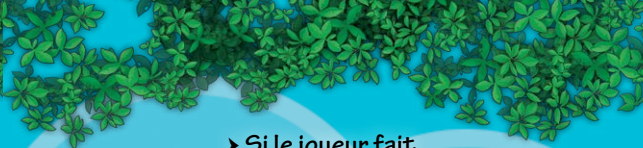
Refermez la boîte du jeu et placez-là au centre de la table, elle représente le tronc de l'arbre.
Mélangez bien toutes les cartes puis



distribuez-les en nombre égal
à tous les joueurs. Les joueurs placent leur
pioche de cartes face cachée devant eux.
Le plus jeune joueur commence.

Tour de jeu

- ▶ À son tour le joueur actif choisi de piocher
1, 2 ou 3 cartes de sa propre pioche
et les prend en main.
- ▶ Puis il doit réussir à les placer sur le baobab en
respectant les règles de pose de chacune des
cartes (voir **Placement des cartes**).



► Si le joueur fait
tomber des cartes en posant
la sienne, ou si sa carte n'atterrit pas sur l'arbre,
il récupère toutes les cartes tombées et les
met de côté dans une pile personnelle (ne pas la
mélanger avec les cartes de votre pioche).

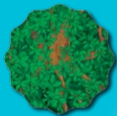
Note : Si le joueur actif décide à un moment
donné durant son tour qu'il ne veut pas ou ne
peut pas jouer les 1, 2 ou 3 cartes qu'il a choisi,
ces cartes rejoignent sa pile personnelle.



Fin du Jeu


Dès qu'un joueur pose la dernière carte de sa pioche, chaque joueur compte combien de cartes il lui reste dans ses 2 piles. Celui qui en a le moins est déclaré vainqueur.

Placement des cartes



➤ **Feuillage** (x 10) : On pose la carte simplement sur l'arbre, n'importe où.

➤ **Fleurs** (x 14) : On pose la carte sur l'arbre. La partie sol doit être intégralement



en dehors de l'arbre
- Ne recouvrir aucune carte.



› **Singe** (x14) : On pose la carte sur l'arbre. La partie sol doit être intégralement en dehors de l'arbre - Ne recouvrir aucune carte.

› **Serpent** (x 14) :
On place la carte entre 2 cartes déjà présentes sur l'arbre.



La partie sol doit être intégralement en dehors de l'arbre - Ne recouvrir aucune carte.

› **Abeilles** (x 10) : On pose la carte n'importe où sur l'arbre. On ne peut poser aucune carte "animaux" au dessus d'une abeille, seules les cartes **Fleurs** et **Feuillage** peuvent recouvrir les abeilles.



⇒ L'effet des abeilles
reste actif tant qu'on peut voir
au moins une des 4 abeilles.

⇒ Si un joueur par erreur ou par oubli touche
une abeille avec une carte animal alors il doit
reprendre sa carte et la placer dans sa pile
personnelle.



► **Toucan** (x 14) :

On lance la carte sur l'arbre "comme un frisbee". La main ne doit pas être à moins de 30 cm de l'arbre.



> **Léopard** (x 10) :

On lâche la carte sur l'arbre.

La main doit se trouver
au minimum à 30 cm au
dessus de l'arbre.



► Chauve-Souris



(x 10) : On lâche
la carte sur l'arbre
les yeux fermés.



Le joueur prend la
carte en main, il



ferme les yeux *avant*



d'étendre son bras, puis lâche
la carte toujours les yeux
fermés.



► **Caméléon** (x 12):

On place la carte en appliquant la règle de la dernière carte posée (par soi ou par l'adversaire).

Dans le cas où la dernière carte posée est une carte **Fleur**, **Serpent** ou **Singe**, la partie plus claire du feuillage doit être intégralement en dehors de l'arbre et ne recouvrir aucune carte. Dans le cas où c'est une carte **Abeilles**, le joueur peut placer le caméléon n'importe où sur l'arbre sans aucun autre effet.





Variante :

Pour que le jeu dure plus longtemps, les joueurs peuvent remettre les cartes sous leur pile de jeu au lieu de les mettre de côté dans une pile personnelle. Le premier joueur qui réussit à se débarrasser de toutes ses cartes est le vainqueur.

© 2017 Blue Orange. Baobab et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Le jeu est publié et distribué sous licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France.
www.blueorangegames.eu



Josep M. Allué
Cyril Bouquet



Josep M. Allué
Cyril Bouquet

Baobab

TM

blue orange
Hot Games Cool Planet



Componentes

108 Cartas

6 Cartas de referencia

Introducción

Mientras los leopardos saltan en la copa del baobab, los murciélagos vuelan a ciegas a su alrededor y las serpientes se enroscan en sus ramas. Los tucanes llegan volando y se posan sobre él, los monos se columpian de sus colas y los camaleones se camuflan entre sus hojas. Hazlo crecer poco o poco jugandotus cartas pero si quieres ganar la partida, ten mucho cuidado




con las ramas sobrecargadas y los picotazos de las abejas.

Objetivo del juego

Ser el primero en colocar todas tus cartas en el baobab con mucho cuidado para que no caiga ninguna de las ya jugadas y ganar así la partida.

Preparación


Colocad la lata con la tapa puesta al alcance de todos los jugadores. Mezclad las cartas y repartidlas entre los jugadores de forma que todos tengan el mismo número. Cada jugador



coloca sus cartas bocabajo
formando una pila. El jugador más joven
empieza el juego.

Cómo se juega

- ▶ En su turno, el jugador decide si va a jugar 1, 2, o 3 cartas y lo dice en voz alta. A continuación coge las cartas dichas de su pila, las pone en su mano y las mira.
- ▶ El jugador decide entonces en qué orden quiere jugarlas e intenta colocarlas en el baobab según el tipo que sea cada una (ver **Cómo colocar las cartas**).




► Si en algún momento durante su turno una o más cartas caen de la copa del baobab o no acaban sobre él, el jugador debe recoger las cartas caídas y colocarlas bocarriba en su pila de penalización.

Nota: si el jugador que tiene el turno decide en algún momento durante su turno que no quiere jugar alguna de las cartas que ha cogido o no puede jugar una carta, esas cartas van directamente a su pila de penalización.

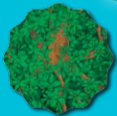
Fin del juego

El juego finaliza cuando un jugador coloca su



última carta en el baobab. Entonces cada jugador cuenta las cartas que le quedan por jugar junto con las de su pila de penalización y el jugador con menos cartas gana el juego.

Cómo colocar las cartas



- ▶ **Hojas** (x 10): las hojas pueden colocarse en cualquier parte de la copa del baobab.
- ▶ **Flor** (x 14): la flor se coloca en el borde de la copa del baobab con la parte con el suelo


dibujado sobresaliendo del borde y la parte verde encima de una o más cartas.



► **Mono** (x14): el mono se agarra con su cola y se asoma, así que su carta debe colocarse en el borde de la copa del baobab con la parte con el suelo sobresaliendo.

► **Serpiente** (x 14): a la serpiente le gusta enroscarse en las ramas y sacar la cabeza. Su carta debe





colocarse debajo de otras cartas que ya están en el baobab y con la parte del suelo sobresaliendo del borde.



► **Abejas** (x 10): las abejas pueden jugarse en cualquier parte de la copa del baobab pero una vez colocadas ninguna carta de animal puede tocarlas y sólo las cartas de hojas o flores pueden cubrirlas.



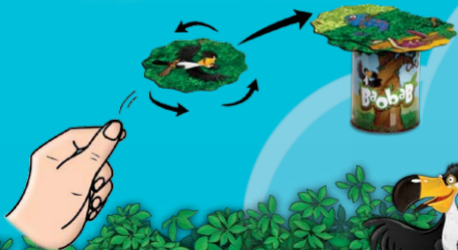
↪ Si una carta de animal toca alguna abeja de las que se encuentran en la carta, ésta le picará y el jugador deberá coger de nuevo su carta de animal y dejarla en su pila de penalización.

↪ Si al hacerlo cae alguna carta ya colocada la añadirá también a su pila de penalización. Las abejas dejan de picar cuando quedan cubiertas por hojas o flores.



► **Tucán** (x 14):

el tucán llega volando al baobab.
Lanza su carta desde un palmo de
distancia del árbol como si fuera un
pequeño disco volador.





► **Leopardo** (x 10):

el leopardo sube al baobab de un salto. Su carta debe dejarse caer sobre la copa desde una altura de un palmo.





► **Murciélago**(x 10):
el murciélago vuela bien en la oscuridad así que su carta debe dejarse caer encima del baobab cerrando los ojos antes de extender el brazo para colocarla.



► **Camaleón** (x12):

el camaleón copia lo que tiene alrededor, así que su carta debe colocarse igual que la última carta jugada. Si la carta anterior fue una flor, una serpiente o un mono, la parte más clara de las hojas debe sobresalir del borde de la copa (como si fuera el suelo).





Variación

Para una partida más larga los jugadores colocan sus cartas de penalización debajo de su pila de robo. El primer jugador que se quede sin cartas gana el juego.

© 2017 Blue Orange. Baobab y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. Fabricado en China. Diseñado en Francia.
www.blueorangegames.eu



Componenti

108 Carte
6 Carte di riferimento

Introduzione

I leopardi fanno balzi, i pipistrelli volano alla cieca, i serpenti si attorcigliano ai rami, i tucani volano, i camaleonti si mimetizzano e le scimmie dondolano sui rami. Attenzione però alle api! Dovrete costruire con molta cura l'albero e cercare di liberarvi di tutte le vostre carte!




Scopo del gioco

I giocatori devono tentare di piazzare le proprie carte sul baobab senza che nessuna cada. Il primo giocatore che si sarà liberato di tutte le carte sarà il vincitore!

Preparazione

La scatola del gioco, chiusa è posta al centro del tavolo, rappresenterà il tronco dell'albero. Mischiate le carte e distribuitele in pari quantità ai giocatori (54 in due giocatori, 36 in tre, 27 in quattro). I giocatori piazzano le proprie carte




davanti a sé e a faccia in giù.
Deciso chi sarà il primo giocatore,
la partita ha inizio!

Turno di gioco

Al proprio turno un giocatore sceglie se pescare una, due o tre carte dalla propria dotazione. Poi deve riuscire a collocarle sul baobab rispettando le regole di posa di ciascuna carta (v. Piazzamento delle carte).

Se il giocatore fa cadere delle carte, posando la sua, o se la sua non si posa sull'albero, dovrà prendere tutte le carte cadute e metterle in una sua pila senza mischiarle al mazzo di partenza.

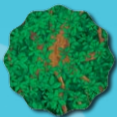


N.B. Se un giocatore a un certo punto del suo turno decide di non voler più giocare oppure è impossibilitato a giocare 1, 2 o 3 delle carte scelte, queste carte vanno aggiunte alla seconda pila delle carte cadute.

Fine della partita

Quando un giocatore colloca l'ultima carta del suo mazzo, ogni giocatore conta quante carte gli rimangono nelle 2 pile. Chi ne avrà meno viene proclamato vincitore.

Posizionamento di carte



► **Fogliame** (x 10): si posa semplicemente la carta sull'albero, non importa dove.

► **Fiori** (x 14): si posa la carta sull'albero. La parte "terreno" deve restare tutta al di fuori dell'albero; nessuna altra carta deve essere coperta.





- **La scimmia** (x14): Si posa la carta sull'albero. La parte "terreno" deve essere tutta al di fuori dell'albero. Nessuna carta deve essere coperta.

- **Il serpente** (x 14): si colloca la carta sull'albero inserendola tra 2 carte già presenti. La parte "terreno" deve essere tutta al di fuori dell'albero. Nessuna carta deve essere ricoperta.





➤ **Le api** (x 10): Si posa la carta dovunque sull'albero. Non si può posare alcuna carta "animali" sopra una carta "ape"; soltanto le carte "fiori" e "fogliame" possono coprirla.

- ↪ L'effetto delle api resta attivo finché resta visibile una delle 4 api.
- ↪ Se un giocatore per sbaglio o per dimenticanza tocca un'ape con una carta "animale" deve riprendersi la sua carta e metterla nella pila degli errori.



► **Il Tucano** (x 14): si lancia la carta sull'albero "come un frisbi".
La mano deve distare almeno 30 cm. dall'albero.





► **Il leopardo (x 10):**
si fa cadere la carta
sull'albero. La mano
deve essere almeno 30
cm. al di sopra dell'albero.





► **I pipistrelli** (x 10): Si fa cadere la carta sull'albero chiudendo gli occhi. Il giocatore prende la carta, chiude gli occhi prima di stendere il braccio; infine fa cadere la carta avendo sempre gli occhi chiusi.



► **Il camaleonte** (x 12):

Si gioca questa carta seguendo la regola appena applicata con l'ultima carta messa in gioco dall'ultimo giocatore (tu o un avversario). Nel caso in cui l'ultima carta messa in gioco sia una carta Fiore, Serpente o Scimmia, la parte più chiara del fogliame deve restare tutta fuori dall'albero e non ricoprire alcuna carta. Nel caso invece che sia una carte Ape, il giocatore può mettere il camaleonte dove vuole sull'albero; non vi sarà alcuna conseguenza.





Variante

Perchè il gioco duri più a lungo,
i giocatori possono rimettere tutte le carte
sotto il mazzo iniziale invece che sotto il secondo.
Il primo giocatore che si libera di tutte le carte è
il vincitore.

© 2017 Blue Orange. Baobab e Blue Orange sono
marchi depositati di Blue Orange. Il gioco è pubblicato e
distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour,
54700 Pont-à-Mousson, Francia.
Prodotto in Cina. Ideato in Francia.
www.blueorangegames.eu



Conteúdo

108 Cartas

6 Cartões de Referência

Introdução

Os leopardos saltam para cima, os morcegos voam às cegas, as cobras rastejam por baixo, os tucanos voam rapidamente, os camaleões imitam e os macacos balançam nos ramos das árvores. Mas tem cuidado com os ramos muito pesados e com as abelhas que picam! Constrói uma árvore cada vez maior com muita cautela à medida que tentas ver-te livre de todas as tuas cartas!




Objetivo do Jogo

Coloca as cartas cuidadosamente no tronco da árvore (ver **Colocar as Cartas**). Não deixes cair cartas colocadas anteriormente e sê o jogador com o menor número de cartas no final do jogo para ganhar.

Preparação


Coloca a lata com a tampa por cima no meio de todos os jogadores. Baralha as cartas e distribui-as por todos de forma igual. Cada



jogador terá um conjunto de cartas que terá que estar sempre virado para baixo. O jogador mais novo começa a jogar.

Como Jogar

- ▶ No seu turno, o jogador ativo escolhe em primeiro se vai jogar uma, duas ou três cartas do seu conjunto e coloca-as na sua mão.
- ▶ A seguir, o jogador vira as cartas à vez e tenta colocá-las no Baobab (ver **Colocar as Cartas**)



► Se a qualquer altura durante o turno de um jogador as cartas caírem da árvore para a área de jogo, ou não chegarem a ficar na árvore, então o jogador deverá colocá-las viradas para cima num conjunto de penalização à parte.

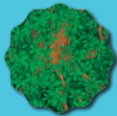
Nota: Se, durante o seu turno, o jogador ativo decidir não jogar uma, duas ou três das cartas que escolheu, ou não puder jogar alguma das cartas, então estas irão para o seu conjunto de penalização.




Fim do Jojo

O jogo termina quando um jogador coloca na árvore a última carta do seu conjunto. Cada jogador conta as cartas que ainda tem (tanto do conjunto inicial como do de penalização) e o jogador que tiver menos cartas vence o jogo.

Colocar as Cartas



► **Folhagem** (x 10): Coloca a carta em qualquer parte da árvore.



► **Flor** (x 14): Coloca a carta na ponta da árvore. A parte do chão deve estar suspensa da árvore e a folhagem verde deve estar em cima de outra carta.




► **Macaco** (x14): Coloca a carta na ponta a árvore. A parte do chão deve estar suspensa da árvore.

► **Cobra** (x 14): Coloca a carta entre duas cartas já colocadas na árvore, na ponta. A parte do chão deve estar suspensa da árvore.



► **Abelhas** (x 10): Coloca a carta em qualquer parte da árvore. Mais à frente, nenhuma carta de animal pode tocar em qualquer parte das cartas de abelha – apenas as cartas de folhagem e de flor o podem fazer.



↪ As cartas de abelha continuam ativas enquanto pelo menos uma abelha estiver visível.

↪ Se um jogador colocar uma carta de animal de forma a tocar numa carta ativa de abelha, então ele deverá retirar a carta de animal e colocá-la no seu conjunto de penalização.



► **Tucano** (x 14):

Atira a carta (como um disco voador)
a uma distância de pelo menos 30
centímetros da lata.





► **Leopardo**

(x 10): Larga a carta a 30 centímetros acima da lata e para cima da árvore.



> Morcego

(x 10): Larga a carta em cima da lata e para cima da árvore com os olhos fechados.

Os jogadores deverão fechar os olhos antes de esticar o seu braço acima da lata.



► **Camaleão** (x 12):

Coloca a carta usando a regra da carta colocada anteriormente. Se a carta anterior tiver sido uma flor, cobra ou macaco, a parte mais leve de folhagem deverá estar suspensa da árvore (como se fosse o chão). Se a carta anterior tiver sido uma abelha, o jogador pode colocar o camaleão de qualquer forma, sem efeito adicional.





Variante

Para um jogo mais longo, os jogadores colocam o seu conjunto de penalização por baixo do conjunto inicial não tendo assim um conjunto de penalização. O primeiro jogador a livrar-se de todas as suas cartas vence o jogo.

© 2017 Blue Orange. Baobab e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange. Distribuído sob licença da Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França. Fabricado na China.

Desenvolvido na França.
www.blueorangegames.eu



Inhoud

108 kaarten

6 referentiekaarten

Inleiding

Luipaarden springen, vleermuizen vliegen blindelings, slangen kruipen tussen de takken, toekans vliegen, kameleons passen zich aan en apen slingeren rondom de boom. Maar pas op voor overbelaste takken en stekende bijen! Bouw deze steeds groeiende boom zorgvuldig op en tracht je te ontdoen van al je kaarten!



Doel van het spel


De spelers moeten trachten de kaarten voorzichtig op de baobab te plaatsen zodat er geen eerder geplaatste kaarten vallen, maar wel met respect voor de plaatsingsregels.

De speler die als eerste zijn stapel opgebruikt heeft, wint het spel!

Opstelling

Sluit de speldoos en plaats ze in het midden van de tafel. Ze stelt de boomstam voor.


Schud de kaarten en deel ze gelijkmatig uit.



Elke speler plaatst zijn stapel
voor zich met zichtbare zijde naar beneden.
De jongste speler begint.

Het spelverloop

- ▶ De speler die aan de beurt is, trekt eerst 1, 2 of 3 kaarten uit zijn stapel en neemt ze in de hand.
- ▶ De speler moet vervolgens zijn kaarten op de baobab plaatsen met respect voor de plaatsingsregels (zie: **Het plaatsen van de kaarten**).



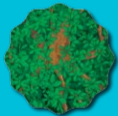
► Als een speler, terwijl hij zijn eigen kaart wil plaatsen, kaarten van de boom doet vallen of als zijn kaart niet op de boom geraakt, dan raapt hij alle gevallen kaarten op en legt die terzijde in een strafstapel (niet mengen met de kaarten van de eigen spelstapel).

Opgelet: als de speler op een bepaald moment beslist dat hij de kaart(en) die hij heeft genomen niet wil of kan spelen, dan gaat (of gaan) die kaart(en) eveneens in zijn strafstapel.



Einde van het spel

Zodra een speler de laatste kaart uit zijn stapel heeft gespeeld, tellen de anderen hun resterende kaarten op (in de 2 stapels), en de speler met het kleinste aantal kaarten wint het spel.



Het plaatsen van de kaarten

- **Gebladerte** (x 10): Plaats de kaart om het even waar op de boom.
- **Bloem** (x 14): Plaats de kaart op de boom. Het grondgedeelte moet volledig van de boom afhangen en geen enkele andere kaart



overlappen terwijl het groene loof wel een andere kaart mag overlappen.



► **Aap** (x14): Plaats de kaart op de boom. Het grondgedeelte moet volledig van de boom afhangen en geen enkele andere kaart overlappen.

► **Slang** (x 14): Plaats de kaart tussen 2 kaarten die zich al op de boom bevinden. Het grondgedeelte moet volledig van de boom afhangen en geen enkele andere kaart overlappen.



► **Bijen** (x 10): Plaats de kaart om het even waar op de boom. Er mogen geen dierenkaarten op de bijenkaart gelegd worden; enkel bloemen- of gebladertekaarten mogen de bijenkaart bedekken.



- ⇒ De bijenkaart blijft actief zolang er tenminste één van de vier bijen zichtbaar is.
- ⇒ Als een speler per vergissing een bij raakt met zijn dierenkaart, dan moet hij de dierenkaart terugnemen en ze op zijn strafstapel leggen.



► **Toekan** (x 14):

Gooi de kaart (zoals een "frisbee"). De hand van de speler mag niet dichterbij dan 30 cm van de boom komen.



► **Luipaard** (x 10):

Laat de kaart van op een
hoogte van minstens
30 cm op de boom
vallen.



► **Vleermuis** (x 10):

Laat de kaart met gesloten ogen bovenop de boom vallen. De spelers moeten hun ogen sluiten voordat ze hun arm boven de boom uitstrekken en dan hun kaart met gesloten ogen laten vallen.



► **Kameleon** (x 12):

Men plaatst de kaart volgens de regels van de eerder geplaatste kaart (door zichzelf of door een tegenstander). Als de eerder geplaatste kaart een bloem, slang of aap is, dan moet het lichtere gedeelte van het gebladerte volledig van de boom afhangen en geen enkele kaart overlappen. Als het een bijenkaart is, dan mag de speler de kameleonkaart om het even waar op de boom plaatsen, zonder enig ander effect.





Variant

Voor een langer spel schuiven de spelers hun strafkaarten onder hun stapel, en niet op een strafstapel. De eerste speler die geen kaarten meer heeft, wint het spel.

© 2017 Blue Orange. Baobab en Blue Orange zijn merknamen van Blue Orange. Spel gepubliceerd en verspreid onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. Vervaardigd in China.

Ontworpen in Frankrijk.
www.blueorangegames.eu