



7-99 jaar 2 tot 4



20 min

Inhoud : 4 terreinborden, voor- en achterkant bedrukt, Voorkant: gemakkelijke zijden, Achterkant: moeilijke zijden, 4 ingangskaartjes, 45 omheiningkaartjes (15 groene graskaartjes, 15 bruine vivariumkaartjes en 15 blauwe waterkaartjes), 20 wegkaartjes, 40 bezoekerspionnen (10 rode, 10 blauwe, 10 gele en 10 groene), 1 buspion, 1 zakje voor de 65 kaartjes (omheining en wegen), 1 zakje voor de bezoekerspionnen.

Doel van het spel :

De mooiste dierentuin maken met de meeste bezoekers rondom zijn/haar dieren.

Vorbereiding van het spel :

Elke speler neemt een bord en een ingangskaartje.

De weg- en omheiningkaartjes en de bezoekerspionnen worden in de juiste zakjes gedaan.

De spelers leggen elk hun eigen bord voor zich (met de kant met de gekozen moeilijkheid naar boven) en leggen hun ingangskaartje op het bord. Minimaal één zijde van het ingangskaartje moet grenzen aan de rand van het bord.

De jongste speler krijgt de buspion en zet deze voor zich neer.

Iedereen pakt zoveel kaartjes als er spelers zijn, plus één. Deze kaartjes worden in het midden van de tafel gelegd.

Verloop van het spel : De spelers spelen met de klok mee, en de speler met de bus mag beginnen.

Elke speler voert de volgende handelingen uit:

-Hij kiest een kaartje uit de kaartjes die op tafel liggen,

-en legt deze op zijn bord volgens de regels die verderop worden uitgelegd.

-Hij voert, als hij wil, de handeling uit die op dit kaartje staat.

Na afloop van de beurt, wanneer er geen handeling is uitgevoerd met de bus, wordt de buspion aan de speler links gegeven en begint er een nieuwe beurt.

Er worden net zoveel kaartjes getrokken als er spelers zijn, en deze worden naast het overgebleven kaartje gelegd. De speler met de bus begint de nieuwe beurt.

Regels voor het neerleggen van de kaartjes:

Een kaartje kan in elke richting op de lege vakjes van het bord worden gelegd, zonder over de rand van het bord te komen. (En zonder op een obstakel te staan wanneer er met de achterkant van de platen wordt gespeeld). Het wegkaartje heeft een extra beperking: deze moet grenzen aan een ander wegkaartje.

Opmerking: het ingangskaartje wordt beschouwd als wegkaartje.

Handelingen bij de verschillende kaartjes :

Op elk kaartje staat een plaatje dat vraagt om een extra handeling. Wanneer een speler een kaartje kiest, kan hij (als hij wil) de door het plaatje voorgestelde handeling uitvoeren :

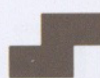


De speler pakt 1 (of 2) bezoekerspionnen uit de zak en zet deze waar hij wil op één van de lege vakjes van zijn wegkaartjes. Op een vakje mag maar één bezoekerspion staan. Wanneer alle

vakjes van zijn wegkaartjes bezet zijn, doet hij de bezoekerspion(nen) terug in de zak.



De speler verzet 1 (of 2) bezoekerspion(nen) die al op zijn bord staat/staan naar een ander leeg vakje/lege vakjes van zijn wegkaartjes.



De speler kan één van zijn omheiningkaartjes verzetten naar een andere plek op zijn bord OF twee omheiningkaartjes met dezelfde vorm van plek verwisselen. (Let op: de handeling van de verplaatste kaart wordt niet opnieuw uitgevoerd).



De speler neemt de bus en zet deze voor zich neer. Deze speler begint als eerste bij de volgende beurt (de buspion gaat dan aan het einde van de beurt niet naar de speler links van hem).

Einde van de partij :

Wanneer een speler geen kaartje meer op zijn bord kwijt kan, stopt de partij voor deze speler, maar de andere spelers spelen nog door. Wanneer geen van de spelers nog een kaartje kan leggen, stopt de partij en worden de punten geteld.

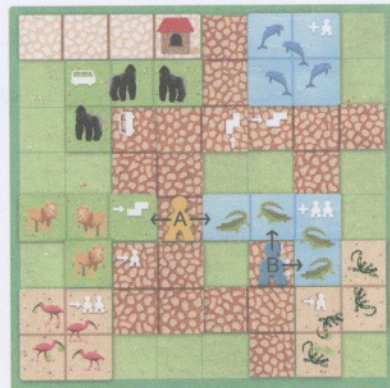
Elke bezoekerspion die grenst aan een omheiningkaartje (niet diagonaal) levert een punt op. Eén bezoekerspion kan dus meerdere punten opleveren wanneer deze grenst aan meerdere omheiningkaartjes.

Bijvoorbeeld :

Pion A levert 2 punten op: 1 voor het omheiningkaartje 'gras' en 1 voor het omheiningkaartje 'water'.

Pion B levert 2 punten op: 2 voor het omheiningkaartje 'water'.

De speler met de meeste punten is de winnaar!



Spel voor gevorderden :

De kleur van de bezoekerspionnen wordt gebruikt. Elk type bezoeker heeft een lievelingsdier:

- die van de blauwe bezoekers zijn de dieren uit de omheining 'water',
- die van de gele bezoekers zijn de dieren uit de omheining 'vivarium',
- die van de groene bezoekers zijn de dieren uit de omheining 'gras',
- rode bezoekers hebben geen voorkeur.

Bij het tellen van de punten levert een bezoeker die grenst aan een vakje met één van zijn lievelingsdieren 2 punten op in plaats van 1:

- 1 blauwe bezoeker naast een waterkaartje = 2 punten,
- 1 gele bezoeker naast een vivariumkaartje = 2 punten,
- 1 groene bezoeker naast een graskaartje = 2 punten,
- 1 rode bezoeker naast ongeacht welk kaartje = 2 punten.

Een spel van Florian Fay



7+ ans 2 à 4 20 mn

Contenu : 4 plateaux terrain recto/verso. Rectos : faces faciles, versos : faces difficiles. 4 tuiles « entrée », 45 tuiles « enclos » (15 cartes vertes « herbe », 15 cartes marrons « vivarium » et 15 cartes bleues « eau »), 20 tuiles « chemin », 40 pions visiteurs (10 rouges, 10 bleus, 10 jaunes, 10 verts), 1 pion autobus, 1 sac pour les 65 cartes (enclos et chemin), 1 sac pour les pions visiteurs.

But du jeu :

Créer le plus beau zoo avec le plus de visiteurs autour de ses animaux.

Préparation du jeu :

Chaque joueur prend un plateau et une tuile entrée.

Les tuiles « chemin et enclos » et les pions « visiteurs » sont placés dans leurs sacs respectifs.

Les joueurs placent devant eux leur plateau (du côté de la difficulté choisie) et posent leurs tuiles « entrée » ; celles-ci doivent avoir au moins un côté adjacent avec le bord du plateau.

Le plus jeune joueur reçoit le pion bus qu'il place devant lui.

On pioche autant de tuiles qu'il y a de joueurs en jeu plus une. Ces tuiles sont posées au centre de la table.

Déroulement du jeu : Lors d'un tour de jeu, les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur qui a le bus.

Chaque joueur effectue les actions suivantes: - Il choisit une tuile parmi celles posées sur la table,

- Il la pose sur son plateau suivant les règles énoncées plus loin,
- Il effectue - s'il le souhaite - l'action représentée sur cette tuile.

À la fin du tour, si aucune action n'a été effectuée avec le bus, le pion bus est donné au joueur de gauche et un nouveau tour de jeu commence.

On pioche autant de tuiles qu'il y a de joueurs et on les place à côté de la tuile restante. Le joueur qui a le bus démarre le nouveau tour de jeu.

Règle de pose des tuiles:

Une tuile peut être posée, dans n'importe quel sens, sur des cases vides de son plateau et sans dépasser du plateau (et sans se positionner sur un obstacle lors des parties avec le recto des plateaux).

La tuile « chemin » a une contrainte supplémentaire : elle doit être posée contre une autre tuile « chemin ».

NB : la tuile « entrée » est considérée comme une tuile « chemin ».

Actions des différentes tuiles :

Sur chaque tuile se trouve une icône qui propose une action supplémentaire. Lorsqu'un joueur choisit une tuile, il peut (s'il le souhaite) réaliser l'action proposée par l'icône de celle qu'il choisit :



Le joueur pioche 1 (ou 2) pion(s) « visiteurs » dans le sac et les place où il le souhaite sur une des cases vides de ses tuiles « chemin ». Une case ne peut contenir qu'un seul pion « visiteur ». Si toutes les cases de ses tuiles « chemin » sont occu-

pées, il replace le(les) pion(s) « visiteur(s) » dans le sac.



Le joueur déplace 1 (ou 2) pion(s) « visiteur » déjà posé(s) sur son plateau vers une(d') autre(s) case(s) vide(s) de ses tuiles « chemin ».



Le joueur peut déplacer une de ses tuiles « enclos » vers un autre emplacement de son plateau OU échanger l'emplacement de deux tuiles « enclos » de même forme. (NB : l'action de la carte déplacée n'est pas actionnée à nouveau).



Le joueur prend le bus et le place devant lui. Ce sera lui qui jouera en premier lors du tour de jeu suivant (le pion bus ne passera pas au joueur de gauche à la fin du tour).

Fin de la partie :

Dès qu'un joueur ne peut plus placer de tuile sur son plateau, la partie s'arrête pour lui, mais les autres joueurs continuent à jouer. Lorsque tous les joueurs ne peuvent plus poser de tuile, la partie s'arrête et on compte les points.

Chaque pion visiteur adjacent (pas en diagonale) à une tuile « enclos » fait gagner un point. Un même pion « visiteur » peut donc faire gagner plusieurs points s'il est adjacent à plusieurs tuiles « enclos ».

Exemple :

Le pion A fait gagner 2 points : 1 pour la tuile enclos « herbe » et 1 pour la tuile enclos « eau ».

Le pion B fait gagner 2 points : 2 pour la tuile enclos « eau ».

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie !



Partie pour les experts :

La couleur des pions « visiteur » est utilisée.

- Chaque visiteur a un type d'animal préféré :
- les visiteurs bleus préfèrent les animaux des enclos « eau »,
 - les visiteurs jaunes préfèrent les animaux des enclos « vivarium »,
 - les visiteurs verts préfèrent les animaux des enclos « herbe »,
 - les visiteurs rouges n'ont pas de préférence.

Lors du décompte des points, un visiteur placé à côté d'une case comportant un de ses animaux préférés apporte 2 points au lieu de 1 :

- 1 visiteur bleu placé à côté d'une tuile « eau » = 2 points,
- 1 visiteur jaune placé à côté d'une tuile « vivarium » = 2 points,
- 1 visiteur vert placé à côté d'une tuile « herbe » = 2 points,
- 1 visiteur rouge placé à côté de n'importe quelle tuile = 2 points.

Un jeu de Florian Fay