



ZOO PARTY



van David Parlett



Spelers: 2 - 5 personen

Leeftijd: vanaf 6 jaar

Duur: ong. 20 minuten

Inhoud: 56 dierkaarten met de cijfers 1 tot 7 (apen, olifanten, giraffen, panda's, leeuwen, papegaaien, pinguïns en katten)

8 oppasserkaarten

1 spelregelboekje







SPELIDEE

De dieren hebben zich over de dierentuin verspreid. Iedere speler moet zo mogelijk veel verschillende dieren in zijn hand verzamelen. Hoe hoger het cijfer op een dierkaart, hoe meer pluspunten er zijn te verdienen. Maar iedereen moet oppassen voor de zwarte katten, want die horen niet thuis in de dierentuin en leveren alleen maar minpunten op. De winnaar is de speler met de waardevolste dieren in zijn hand.

VOORBEREIDING

Haal eerst de kaarten met de oppassers uit de stapel en leg deze apart. De 56 dierkaarten worden geschud. Iedere speler krijgt zeven dierkaarten in zijn hand, die hij voor zijn medespelers geheim moet houden. De overige kaarten worden, afhankelijk van het aantal spelers, op de volgende wijze gedekt op de tafel gelegd:

-  Bij twee spelers: in een rechthoek van 6x7 kaarten.
-  Bij drie spelers: in een rechthoek van 5x7 kaarten.
-  Bij vier spelers: in een rechthoek van 4x7 kaarten.
-  Bij vijf spelers: in een vierkant van 5x5 kaarten. Daarbij neemt iedere speler slechts zes kaarten in de hand, de kattenkaart met de waarde „4“ wordt uit het spel verwijderd.

De verzameling kaarten op tafel noemen we de diertuin. De speler die als laatste een echte diertuin heeft bezocht, mag het spel beginnen.

SPELVERLOOP

Wie aan de beurt is, pakt een **gedekte** dierkaart uit de diertuin en neemt deze in zijn hand en legt daarvoor in de plaats een kaart uit zijn hand **open** op de vrijgekomen plek.

De dierkaart, die de speler in de diertuin legt, moet zich onderscheiden van **alle** andere dierkaarten die reeds open in dezelfde horizontale en verticale rij liggen.






De leeuw mag gelegd worden, omdat in de horizontale en verticale rij nog geen andere leeuw ligt.



De pinguïn mag niet gelegd worden, omdat in de horizontale rij al een pinguïn ligt.

 Een speler mag ook de zojuist getrokken kaart in de diertuin terugleggen.

De „7“ en de „1“

Als een speler een dier met de waarde „7“ in de diertuin legt, krijgt hij een extra beurt. Hij mag meteen een volgende gedekte dierkaart uit de diertuin nemen en een kaart in de diertuin terugleggen.




Als een speler een dier met de waarde „1“ in de dierentuin legt, moet hij zijn volgende beurt overslaan. Om aan te geven dat hij een beurt moet overslaan, legt hij zijn kaarten gedekt voor zich op tafel.




De oppassers


De oppassers spelen in 3 gevallen een rol:

-  De speler bezit geen dierkaart die op de vrije plek in de dierentuin past. In dit geval legt hij geen kaart uit zijn hand in de dierentuin, maar legt hij een oppasser op de vrije plek. Door deze actie heeft de speler vanaf nu één kaart meer in zijn hand. Dit verhoogt het risico op minpunten voor dubbele dieren aan het einde van het spel.



-  In plaats van het wegnemen van een dierkaart uit de dierentuin, mag een speler ook een oppasser in de dierentuin omruilen voor een passende dierkaart uit zijn hand. De oppasser wordt op de stapel oppasserkaarten teruggelegd. Door deze actie heeft de speler vanaf nu één kaart minder in zijn hand. Deze actie geldt als een normale beurt.



-  Het kan voorkomen dat een speler een dierkaart op een vrije plek wil leggen, maar dat in de horizontale en/of verticale rij naast de vrije plek reeds alle diersoorten aanwezig zijn. In dit geval legt de speler een willekeurig dier op de vrije plek **en** daarop een oppasserkaart. Deze oppasser blijft tot aan het einde van het spel in de dierentuin liggen.





Er mogen meerdere oppassers in een rij liggen.

De dieren in de hand

Iedere speler moet proberen aan het einde van het spel zo mogelijk slechts één dierkaart van elke soort in zijn hand te hebben. Van elke verzamelde diersoort (behalve de kat) levert alleen de kaart met de hoogste waarde pluspunten op, alle andere kaarten van dezelfde diersoort leveren minpunten op. De katten zijn een uitzondering. Omdat zij niet in de dierentuin thuishoren, leveren alle katten in de hand minpunten op.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen, zodra alle kaarten in de dierentuin open liggen of zodra de laatste oppasser in de dierentuin wordt gelegd. Nu wordt er afgerekend. Eerst worden de dieren met de pluspunten opgeteld, per diersoort telt alleen de kaart met de hoogste waarde. Dit puntenaantal wordt verminderd met de cijfers op de dierkaarten die de speler meermaals in zijn hand heeft en met de cijfers op de kattenkaarten. De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste „7“-kaarten in zijn hand. Is ook nu de stand gelijk, dan wint de speler met de meeste „6“-kaarten in zijn hand.

Voorbeeld van een puntentelling:

Adam bezit aan het einde van het spel de panda's „5“ en „3“, de papegaai „7“, olifant „2“, de giraffen „6“ en „1“ en de kat „4“. Pluspunten krijgt hij voor de panda „5“, de papegaai „7“, de olifant „2“ en de giraf „6“, dat zijn in totaal 20 pluspunten. Minpunten krijgt hij voor de dubbele panda „3“, de dubbele giraf „1“ en de kat „4“, dat zijn in totaal 8 minpunten. Adam heeft per saldo 12 pluspunten verzameld.

VARIANT VOOR GEVORDERDEN

Nu moeten de dierkaarten, die in de diertuin worden gelegd, zich tevens onderscheiden van de andere dieren in de diagonale rijen.



De neergelegde leeuw past in de diertuin.

De olifant past niet in de diertuin, omdat er zich reeds een olifant in de diagonale rij bevindt.



Heeft u nog vragen? Wij helpen u graag:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MM