



O Zoo le Mio
 Zoch Verlag, 2003
 VAN MOORSEL Corné
 2 - 4 spelers vanaf 9 jaar
 ± 60 minuten



Doel van het spel

De spelers kruipen in de rol van directeur van een eigen dierentuin. Ze proberen de meeste bezoekers naar hun park te lokken. De speler die de grootste attracties kan aanbieden, zal het meeste succes kennen.

De spelers zullen naast het oprichten van verschillende parkonderdelen met diverse dieren ook mooie wandelpaden met rustbanken aanleggen, bomen en struiken planten om een rustig, aangenaam en waardevol park te realiseren teneinde het bezoekersaantal op te drijven.

Het spelmateriaal

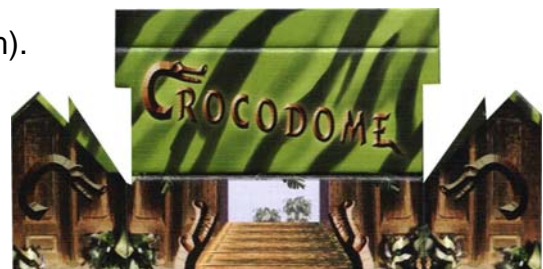
- 35 zoo-munten ;
- 25 zoo-tegels ;
- 15 bezoekers in vijf kleuren ;
- 4 ingangen met kassa's ;
- 4 startkaartjes ;
- 4 vlaggen ;
- 4 vlaggenmast ;
- 15 rustbanken ;
- 3 bomen ;
- 1 blocnote ;
- 1 handleiding.



Spelvoorbereiding

De verdeling van het spelmateriaal

- Elke speler ontvangt een tegel met een dierentuiningang die hij voor zich neerlegt. Daarna legt elke speler de passende startkaart aan en bouwt een ingang (dat ook dienst doet als scherm).



- Elke speler ontvangt 8 munten die hij verdekt achter zijn kassa plaatst. De resterende munten worden samen met de bezoekers, de bomen en de rustbanken als algemene voorraad in het midden van de tafel gelegd.
- De vlaggenmast wordt klaargelegd. De vlaggen van de deelnemende dierentuinen worden verdekt geschud. Daarna worden ze één voor één getrokken en open aan de vlaggenmast onder elkaar geplaatst.
- De 25 zoo-tegels worden grondig geschud en als verdekte afneemstapel klaargelegd.

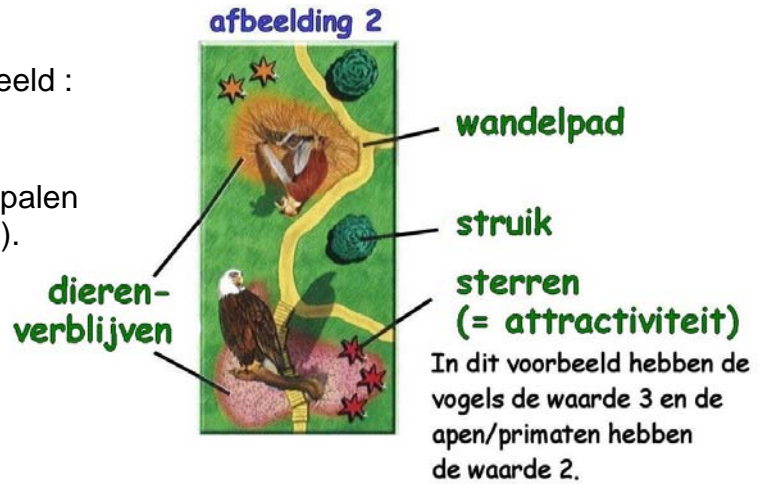
De zoo-tegels

Op de tegels zijn de volgende zaken afgebeeld :

- de wandelpaden ;
- struiken (niet op alle tegels) ;
- 2 soorten dieren per tegel (de sterren bepalen de waarde van de aangegeven diersoort).

In totaal zijn er 5 soorten dieren :

- de apen en primaten (met oranje ster) ;
- de zoogdieren (met gele ster) ;
- de vogels (met rode ster) ;
- de reptielen (met grijze ster) ;
- de zeedieren (met blauwe ster).



Elke tegel is, zoals bij de dominostenen, onderverdeeld in twee helften. Op elke helft staat een andere diersoort.

Spelverloop

In vijf jaar tijd ontstaat een fantastische en leuke dierentuin

Elke dierentuinmanager (dierentuindirecteur) dient in 5 jaar een zoo op te richten die zo attractief mogelijk is opgebouwd en zo veel mogelijk bezoekers aantrekt.

Elk jaar vinden er 5 veilingen plaats. Aan het begin van ieder jaar worden de 5 bovenste tegels van de verdeckte stapel open op een rij gelegd. Deze open tegels worden afzonderlijk en in volgorde, één voor één geveild.



De veiling van een tegel

Voor het bieden op een tegel nemen alle spelers gelijktijdig enkele munten van achter hun scherm in een gesloten vuist. Ze zorgen ervoor om dit voor de andere spelers geheim te houden. Een speler kan verkiezen om niet te bieden op een tegel. Het bieden van 0 munten (een gesloten vuist zonder inhoud) is dus toegelaten.

Als alle spelers klaar zijn, openen ze gelijktijdig hun vuisten. De speler met het hoogste bod betaalt het bod in de algemene voorraad en ontvangt de tegel. De andere spelers leggen hun inzet weer achter hun scherm.

Als twee of meer spelers even veel hebben geboden, wint de speler wiens vlag het hoogst aan de vlaggenstok hangt. Nadat deze speler de tegel heeft betaald en ontvangen, wordt zijn vlag helemaal onderaan de vlaggenstok gehangen en schuiven de andere vlaggen omhoog.

Het plaatsen van een tegel in de eigen zoo

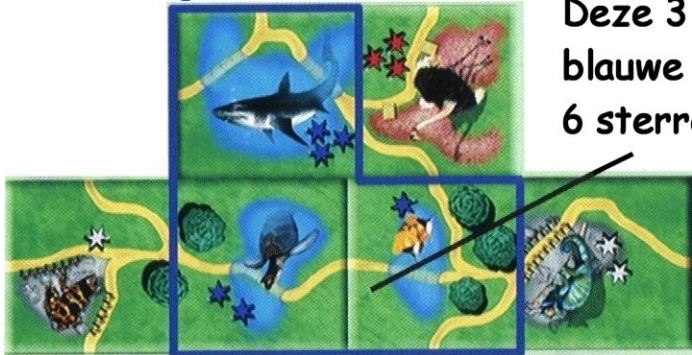
Als een speler een tegel heeft aangekocht, kan hij deze tegel enkel in zijn eigen zoo plaatsen. De tegel wordt zo geplaatst dat ten minste één wandelpad van zijn zoo wordt verlengd. Wandelpaden mogen nooit abrupt eindigen in een grasperk.

Hoe komen de bezoekers in de zoo ?

Telkens nadat een nieuwe tegel in de zoo van een speler werd geplaatst, wordt nagegaan welke speler op dat ogenblik het meest attractieve gebied in zijn zoo heeft (het gebied met de meeste sterren).

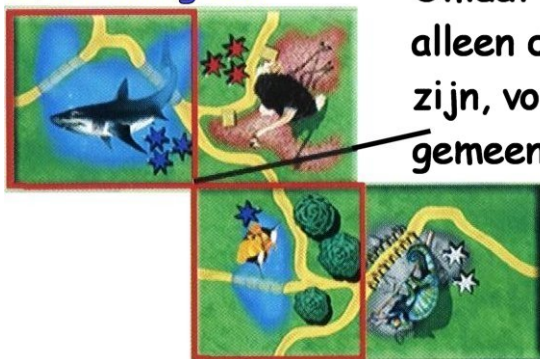
Naast elkaar liggende attracties met een zelfde diersoort (tegels met sterren van dezelfde kleur) worden gecombineerd tot één grote attractie. De voorwaarde om twee (of meer) attracties te kunnen combineren, is dat ze van hetzelfde type moeten zijn en dat deze attracties horizontaal of verticaal (te vergelijken met dominostenen) naast elkaar moeten liggen.

afbeelding 3a



Deze 3 tegels vormen een blauwe verblijfplaats van 6 sterren.

afbeelding 3b



Omdat de blauwe gebieden alleen diagonaal aangrenzend zijn, vormen zij geen gemeenschappelijk gebied.

Als een speler meerdere afzonderlijke gebieden van een diersoort bezit, dan wordt enkel het gebied met de meeste sterren geteld. De manier waarop een wandelpad door het gebied loopt, heeft geen impact op de waarde van een gebied.

De aantrekkingskracht van een attractie (of een gebied met attracties van dezelfde kleur) wordt bepaald door de som van de sterren. De attractie met de meeste sterren bezit dan ook de grootste aantrekkingskracht.

De bezoekers spenderen voornamelijk hun tijd bij de aantrekkelijkste attracties van hun kleur. Om dit te tonen, worden per diersoort 2 bezoekers (met dezelfde kleur als de attractie) bij de aantrekkelijkste attractie geplaatst en 1 bezoeker (eveneens met dezelfde kleur als de attractie) bij de tweede aantrekkelijkste attractie.

Uitzondering

Zo lang er maar één speler is die een attractie heeft van een diersoort, die geen enkele andere speler bezit, mag er bij die attractie slechts 1 bezoeker worden geplaatst.

Tip

Zorg er steeds voor dat de sterren zichtbaar blijven bij het plaatsen van de bezoekers op de tegels !

Voorbeeld

Het blauwe gebied van Marc heeft een aantrekkelijkheid van 5 sterren. De attractie van Carl heeft slechts een aantrekkelijkheid van 3 sterren omdat beide blauwe attracties niet naast elkaar liggen.

Daarom ontvangt Marc 2 blauwe bezoekers en Carl slechts 1 blauwe bezoeker.

Omdat Carl de enige speler is met een oranje attractie, ontvangt hij 1 bezoeker.

afbeelding 4a



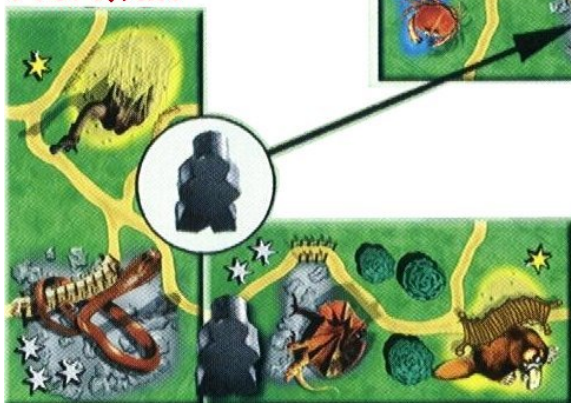
De bezoekers wisselen van standplaats in de loop van het spel als ze bij andere spelers een aantrekkelijker gebied vinden. Als een attractie in een andere zoo aantrekkelijker wordt dan verlaten de bezoekers de attractie waar ze zich bevinden en gaan naar de aantrekkelijkste of nieuwere attractie van dezelfde diersoort.

Er kunnen zich maximaal drie bezoekers van één kleur in het spel bevinden. Twee bezoekers staan bij de meest attractieve zoo en één bezoeker staat bij de tweede meest attractieve zoo.

Als meerdere spelers een even aantrekkelijke attractie hebben, dan gaan de bezoekers naar de meest recente (de laatst aangelegde) attractie. Dit wil zeggen dat de speler die de stand gelijk heeft gemaakt het voordeel heeft en de bezoekers mag ontvangen.

afbeelding 4b

Herman



Anne

Anne heeft net de tegel met X aangelegd. Hierdoor creëert zij een grijze attractie met een aantrekkingswaarde van 5 sterren. Hoewel deze attractie even aantrekkelijk is als deze van Herman, is ze recenter en loopt 1 bezoeker van de zoo van Herman naar de zoo van Anne.

Tip

De bezoekers worden altijd aangetrokken door de allernieuwste attracties.

Hoe belanden de bomen in de dierentuin ?

Op enkele tegels staan struiken afgebeeld. Deze groene zones geven aan elke dierentuin een bijkomende aantrekkelijkheid en een zeer goed imago.

Daarom ontvangt de zoo met de meeste struiken 2 bomen. De dierentuin met de tweede meeste bomen ontvangt 1 boom.

De bomen worden het best op een tegel met struiken geplaatst, zonder hierbij sterretjes of struiken af te dekken.

In feite gelden alle regels voor de bezoekers en de dierenverblijven ook voor de bomen en de struiken met uitzondering dat de tegels met struiken niet tegen elkaar moeten worden gelegd en geen aaneengesloten gebied moeten vormen. In feite worden steeds alle struiken die in dezelfde zoo staan samengeteld, ongeacht op welke plaats ze in die dierentuin staan.

afbeelding 5



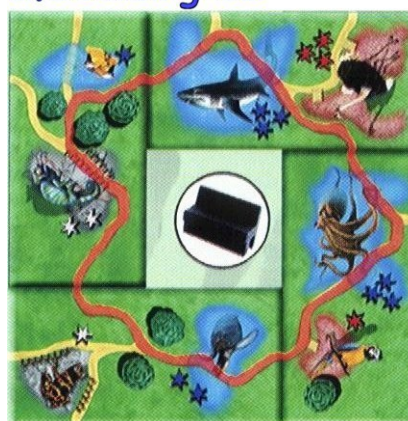
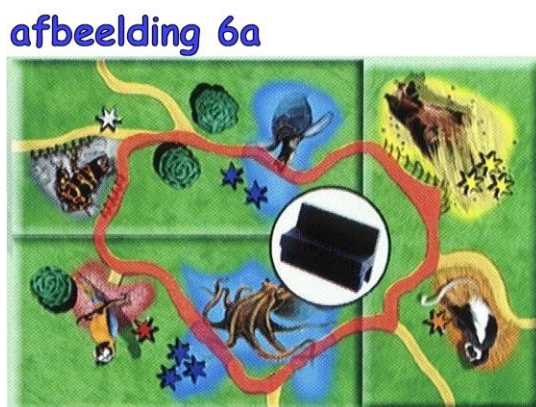
Carl beschikt in zijn zoo over 4 struiken terwijl Marc slechts 3 struiken in zijn park heeft.

Om deze reden krijgt Carl 2 bomen en Marc slechts 1 boom.

Hoe komen er rustbanken in een dierentuin ?

Als een speler een gesloten circuit met zijn paden creëert, waarbij een ingesloten grasperk ontstaat, ontvangt hij een rustbank. Deze bank wordt op het afgesloten grasperk geplaatst (zie afbeelding 6a).

afbeelding 6b



Een gesloten circuit mag ook een lege ruimte (zonder tegel) bevatten. Deze bank wordt op de afgesloten lege ruimte geplaatst (zie afbeelding 6b).

In tegenstelling tot de bezoekers en de bomen blijven de rustbanken het verdere spelverloop in de zoo staan. Zij zullen dus elk jaar bij iedere waardering opnieuw scoren (zie verder).

Het einde van een veilingronde

Nadat een tegel werd geveild en aan een zoo werd aangelegd en de situatie met betrekking tot de bezoekers, de bomen en de rustbanken werd afgehandeld, eindigt een veilingronde. Daarna start de volgende veilingronde van dat jaar met het veilen van de volgende tegel. Elk jaar omvat dus 5 opeenvolgende veilingrondes.

De punten aan het einde van een jaar

Bij elk jaareinde scoren de spelers. De scorepunten worden telkens op de speciale blocnote genoteerd.

Aan het einde van het :

- 1ste jaar scoort elke speler 1 punt voor elke bezoeker, boom of bank in zijn dierentuin ;
- 2de jaar scoort elke speler 2 punten voor elke bezoeker, boom of bank in zijn dierentuin ;
- 3de jaar scoort elke speler 3 punten voor elke bezoeker, boom of bank in zijn dierentuin ;
- 4de jaar scoort elke speler 4 punten voor elke bezoeker, boom of bank in zijn dierentuin ;
- 5de jaar scoort elke speler 5 punten voor elke bezoeker, boom of bank in zijn dierentuin.

Voorbeeld

Aan het einde van het 3de jaar bevinden er zich in de dierentuin van een speler 3 bezoekers, 2 bomen en 1 rustbank. Deze speler behaalt een score van $3 + 2 + 1 = 6 \times 3 = 18$ punten.

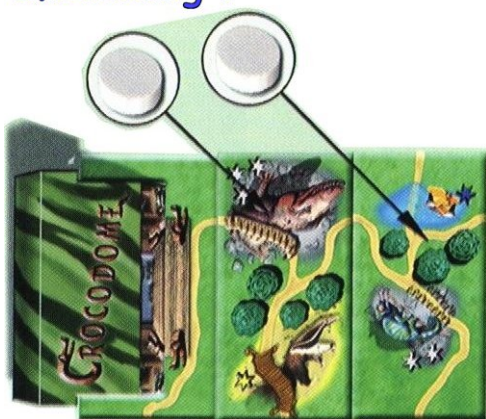
Aan het einde van het 4de jaar zou een speler met hetzelfde aantal bezoekers, bomen en rustbanken de volgende score behalen : $6 \times 4 = 24$ punten.

Muntstukken brengen geen punten op.

Het inkomen aan het einde van het jaar

Aan het einde van het jaar, dit wil zeggen nadat de 5de veilingronde werd afgewerkt, ontvangt elke speler een inkomen in functie van de omvang van zijn dierentuin. Zo brengt elke tegel 1 muntstuk op.

afbeelding 7



De dierentuin van Herman bevat 2 tegels. Hij ontvangt dus 2 munten.



De dierentuin van Carl bevat 3 tegels. Hij ontvangt dan ook 3 munten.

Einde van het spel

De speler die aan het einde van het 5de jaar als totaal de beste score behaalt, wint het spel.

Variante voor professionele dierentuinmanagers

In elk jaar wordt het aantal aangeboden tegels bepaald door de aanwezigheid van struiken op de tegels. Zo worden er in plaats van 5 tegels, zoveel tegels aangeboden tot er 3 tegels werden gedraaid waarop struiken staan. In de 5de veiling worden dan alle resterende tegels geveild. Met andere woorden : het aantal aangeboden tegels kan steeds variëren (soms meer dan 5 tegels, maar soms ook minder !).

Uitgewerkt voorbeeld

Na 13 veilingen

Na 13 veilingen heeft de vogel attractie van Marc een aantrekkingskracht van 4 (2 + 2 sterren) omdat de beide vogel attracties naast elkaar liggen. Hierdoor bezit Marc de aantrekkelijkste vogel attractie en ontvangt hij 2 rode bezoekers. Carl krijgt 1 rode bezoeker omdat hij beschikt over de tweede beste vogel attractie (namelijk 3 sterren). Anne heeft ook een vogel attractie van 3 sterren, maar deze attractie is ouder dan deze van Carl waardoor zij geen bezoeker ontvangt.

afbeelding 8a



Marc heeft de grootste zoogdierenattractie (5 sterren) en ontvangt 2 gele bezoekers. Zijn drie medespelers hebben elk één zoogdierenattractie met 3 sterren. Omdat Herman deze attractie als laatste heeft gebouwd, ontvangt hij 1 gele bezoeker.

Ook de laatste apenattractie heeft Herman aangebouwd. Zijn gebied van 3 sterren is dan ook meer attractief dan het even grote gebied van Anne. Herman ontvangt 2 oranje bezoekers en Anne ontvangt slechts 1 oranje bezoeker.

De zeedierenattractie van Anne is attractiever (5 sterren) dan de zeedierenattractie van Herman (3 sterren). Daarom krijgt Anne 2 blauwe bezoekers en Herman 1 blauwe bezoeker.

De zoo van Herman beschikt over twee reptielenattracties die echter niet gecombineerd mogen worden omdat ze elkaar enkel diagonaal raken. Enkel zijn beste reptielenattractie met 3 sterren laat hem toe te scoren en 1 grijze bezoeker aan te trekken. Zijn tweede reptielenattractie met 2 sterren heeft voorlopig geen invloed op zijn score. Carl beschikt immers over een gecombineerde reptielenattractie met 6 sterren (2 aanliggende reptielenattracties met elk 3 sterren) waardoor hij 2 grijze bezoekers ontvangt.

Carl beschikt bovendien over 2 gesloten circuits met grasperk waardoor hij 2 rustbanken bezit. Alle andere spelers hebben slechts één gesloten circuit met grasperk en bezitten elk 1 rustbank.

Herman bezit de meeste struiken en ontvangt 2 bomen. De tweede meeste struiken bevinden zich in de zoo van Carl. Hij ontvangt 1 boom.

Het begin van de 14de veilingronde

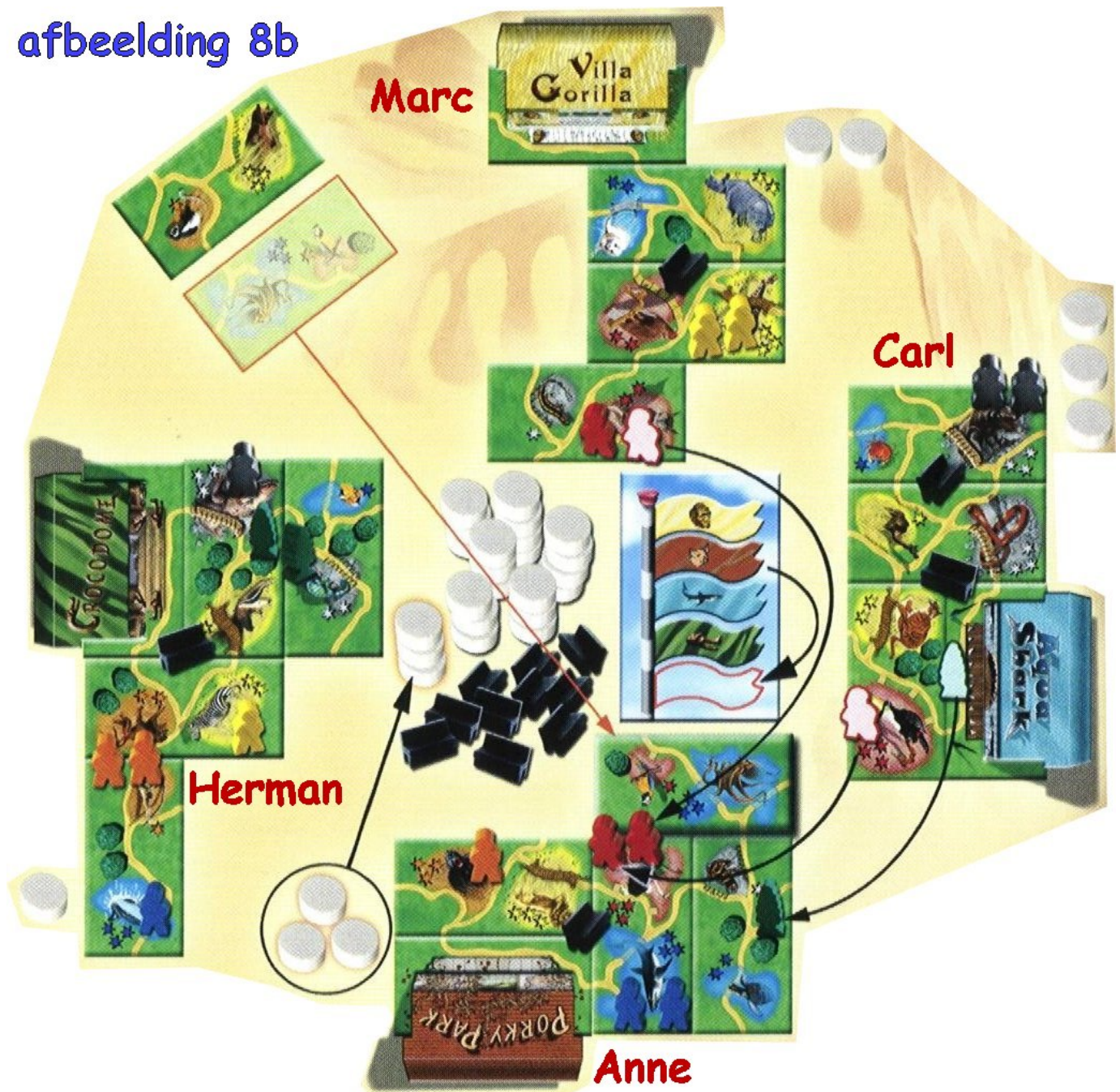
De spelers bieden in de 14de veilingronde op de 4de tegel van het 3de jaar. Op de aangeboden tegel staat naast een zeedier en een vogelsoort ook nog een struik. Carl en Anne bieden 3 munten aan, terwijl Marc 2 munten en Herman slechts 1 munt aanbiedt. Omdat de vlag van Anne hoger aan de vlaggenmast hangt dan de vlag van Carl, ontvangt zij de tegel. Zij betaalt 3 munten en neemt de tegel weg. De vlag van Anne wordt nu onderaan de vlaggenmast bevestigd.

Na de 14de veiling plaatst Anne de gekochte tegel in haar dierentuin. Zij kan de tegel niet aanleggen om een gesloten circuit met grasperk te bouwen. Zij krijgt dan ook geen rustbank. Anne beschikt nu wel over 3 struiken in haar park. Dit zijn er evenveel als Carl, maar vermits haar struiken recenter zijn, krijgt zij het tweede beste resultaat met betrekking tot het aantal struiken en krijgt zij de boom van Carl.

De attractie van de zeedieren kan zij niet opwaarderen omdat zij de tegel niet naast haar bestaande zeedierenattractie (met 5 sterren) aanlegt. Zij plaatst wel een nieuwe vogelattractie naast een bestaande vogelattractie. Op deze wijze verhoogt zij de waarde van de vogelattractie en krijgt zij een gecombineerde aantrekkingswaarde van $1 + 3 = 4$ sterren.

Omdat Anne nu beschikt over de nieuwste en beste vogelattractie, ontvangt zij twee rode bezoekers. Zij ontvangt 1 bezoeker van Marc (met de tweede beste vogelattractie, maar eveneens met een aantrekkingswaarde van 4 sterren) en 1 van Carl (die nu nog slechts de derde beste vogelattractie heeft). Carl heeft dan ook geen bezoekers meer voor zijn vogelattractie.

afbeelding 8b



Indien er nu zou worden gescoord als zou dit het einde zijn van het derde jaar (wat niet gebeurt), dan zouden de scores er van de spelers als volgt uitzien :

Marc : 3 bezoekers + 1 rustbank = $4 \times 3 = 12$ punten

Carl : 2 bezoekers + 2 rustbanken = $4 \times 3 = 12$ punten

Anne : 5 bezoekers + 1 rustbank + 1 boom = $7 \times 3 = 21$ punten

Herman : 4 bezoekers + 1 rustbank + 2 bomen = $7 \times 3 = 21$ punten

Deze punten worden opgeteld bij de eerder verzamelde punten (van het 1ste en het 2de jaar). Daarna zullen de punten van het 4de en 5de jaar worden bijgeteld teneinde de totaalscore te bekomen.



	Porky Park	Crocodome	Villa Gorilla	Aqua Shark	
1x 					
2x 					
3x 					
4x 					
5x 					
	+	+	+	+	
					

