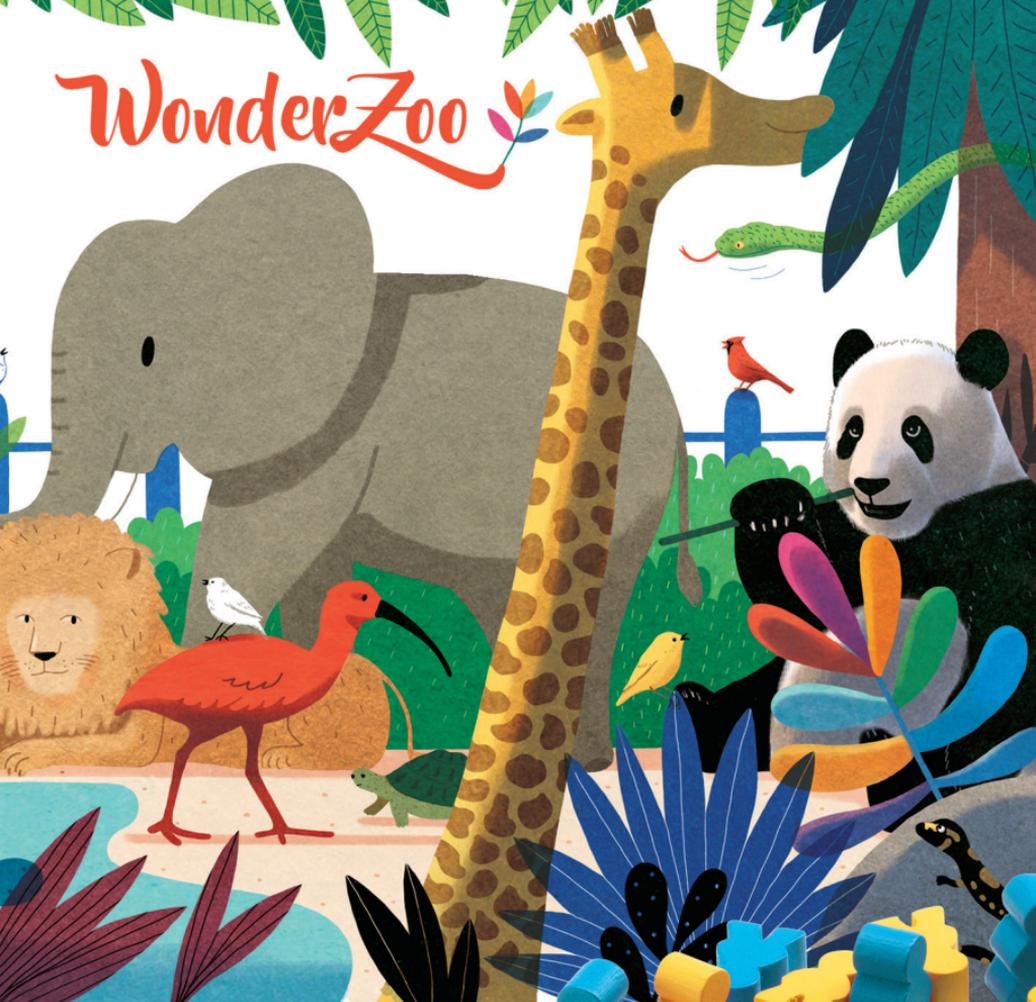


WonderZoo



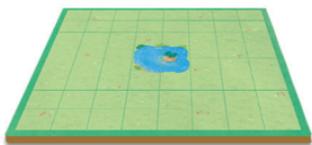
7-99
ans years
años Jahre

F GB D NL E
I P DK S RUS



WonderZoo

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



X4



X69



X10

X10

X10

X10



X1



X1



X1

D Spielregeln



7-99 Jahre



2 bis 4 Spieler



20 Min.

Inhalt: 4 Gelände-Bretter mit Vorder- und Rückseite, Vorderseiten: einfach, Rückseiten: schwierig, 4 Eingangs-Kärtchen, 45 Gehege-Kärtchen, 15 grüne Gras-Kärtchen, 15 braune Vivarium-Kärtchen und 15 blaue Wasser-Kärtchen, 20 Weg-Kärtchen, 40 Besucher-Figuren (10 rote, 10 blaue, 10 gelbe und 10 grüne), 1 Bus-Figur, 1 Beutel für die 65 Kärtchen (Gehege und Weg), 1 Beutel für die Besucher-Figuren.

Ziel des Spiels:

Den schönsten Zoo mit den meisten Besuchern um seine Tiere herum aufbauen.

Vorbereitung des Spiels:

Jeder Spieler nimmt ein Brett und ein Eingangs-Kärtchen.

Die Weg- und Gehege-Kärtchen sowie die Besucher-Figuren werden in die jeweiligen Beutel gelegt.

Die Spieler legen ihr Brett (mit der Seite des ausgesuchten Schwierigkeitsgrads nach oben) vor sich hin und platzieren darauf ihre Eingangs-Kärtchen; diese müssen mit mindestens einer Seite den Brettrand berühren.

Der jüngste Spieler bekommt die Bus-Figur und stellt sie vor sich hin.

Es werden so viele Kärtchen gezogen, wie Spieler an dem Spiel teilnehmen, und dann noch eine mehr. Diese Kärtchen werden in die Tischmitte gelegt.

Spielablauf: Bei einer Spielrunde spielen die Spieler im Uhrzeigersinn; der Spieler mit dem Bus fängt an.

Jeder Spieler führt folgende Handlungen aus:

-Er sucht sich eines der auf dem Tisch liegenden Kärtchen aus.

-Er legt es nach den hiernach beschriebenen Regeln auf sein Brett.

-Er führt - falls er möchte - die auf diesem Kärtchen dargestellte Handlung aus.

Wenn am Ende der Spielrunde keine Handlung mit dem Bus durchgeführt wurde, wird die Bus-Figur an den links sitzenden Spieler weitergegeben und es beginnt eine neue Spielrunde.

Es werden so viele Kärtchen gezogen, wie Spieler an dem Spiel teilnehmen, und dann neben das übrig gebliebene Kärtchen gelegt. Der Spieler mit dem Bus beginnt die neue Spielrunde.

Regel für das legen der Kärtchen:

Ein Kärtchen kann in beliebiger Richtung auf leere Felder des Bretts gelegt werden, ohne dabei vom Brettrand überzustehen (und ohne auf einem Hindernis liegen zu kommen, wenn man mit der Rückseite der Bretter spielt).

Bei dem Weg-Kärtchen gibt es eine zusätzliche Schwierigkeit: Es muss an ein anderes Weg-Kärtchen angelegt werden.

Anmerkung: Das Eingangs-Kärtchen gilt als Weg-Kärtchen.

Handlungen der unterschiedlichen Kärtchen:

Auf jedem Kärtchen steht ein Symbol, das eine zusätzliche Handlung anbietet. Wenn ein Spieler sich ein Kärtchen aussucht, kann er (wenn er möchte), die Handlung ausführen, die durch das darauf befindliche Symbol dargestellt wird:



Der Spieler nimmt 1 Besucher-Figur (oder 2) aus dem Beutel und stellt sie auf eines der leeren Felder seiner Wahl seiner Weg-Kärtchen. Auf einem Feld darf nur eine einzige Besucher-Figur stehen. Wenn alle Felder seiner Weg-Kärtchen besetzt sind, legt er die Besucher-Figur(en) wieder zurück in den Beutel.



Der Spieler verschiebt 1 (oder 2) bereits auf seinem Brett stehende Besucher-Figur(en) auf ein oder zwei andere Felder seiner Weg-Kärtchen.



Der Spieler kann eines seiner Gehege-Kärtchen an einen anderen Platz auf seinem Brett verschieben ODER die Plätze zweier Gehege-Kärtchen mit derselben Form austauschen.

(Anmerkung: Die Handlung des verschobenen Kärtchens wird nur einmal ausgeführt)

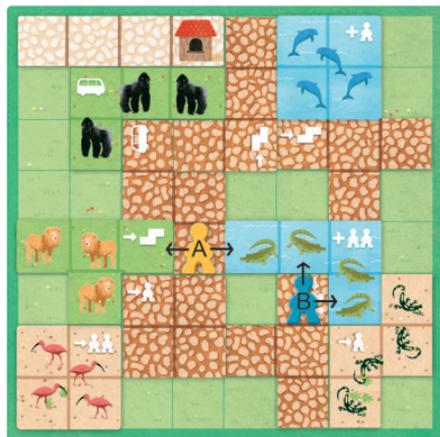


Der Spieler nimmt den Bus und stellt ihn vor sich hin. Er ist derjenige, der bei der nächsten Spielrunde anfängt (die Bus-Figur wird am Ende der Spielrunde nicht an den linken Spieler weitergegeben).

Ende des Spiels:

Sobald ein Spieler kein Kärtchen mehr auf seinem Spielbrett unterbringen kann, ist die Partie für ihn beendet. Die anderen Spieler jedoch spielen weiter. Wenn kein Spieler mehr ein Kärtchen ablegen kann, ist das Spiel beendet und es werden die Punkte gezählt. Für jede Besucher-Figur neben einem Gehege-Kärtchen (nicht diagonal dazu), gewinnt man einen Punkt. Ein und dieselbe Besucher-Figur kann also mehrere Punkte einbringen, wenn sie neben mehreren Gehege-Kärtchen steht.

Beispiel: Figur A bringt 2 Punkte ein: 1 für das Gehege-Kärtchen „Gras“ und 1 für das Gehege-Kärtchen „Wasser“. Figur B bringt 2 Punkte ein: 2 für das Gehege-Kärtchen „Wasser“. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie!



Partie für Experten: Hierbei wird die Farbe der Besucher-Figuren verwendet. Jeder Besucher hat eine Lieblingstierart:

- Die blauen Besucher haben die Tiere in den Wasser-Gehegen am liebsten.
- Die gelben Besucher haben die Tiere in den Vivarium-Gehegen am liebsten.
- Die grünen Besucher haben die Tiere in den Gras-Gehegen am liebsten.
- Die roten Besucher haben keine Vorliebe.

Beim Punkte zählen bringt ein Besucher, der neben einem Feld mit einem seiner Lieblingstiere steht, 2 Punkte anstatt nur einem ein:

- 1 blauer Besucher neben einem Wasser-Kärtchen = 2 Punkte
- 1 gelber Besucher neben einem Vivarium-Kärtchen = 2 Punkte
- 1 grüner Besucher neben einem Gras-Kärtchen = 2 Punkte
- 1 roter Besucher neben jedem beliebigen Kärtchen = 2 Punkte

Spiel von Florian Fay