

ZooSim - KSR

Jeder Spieler erhält 1 Zoo-Eingang + daran 1 Weg-Plättchen (nur Wege) und 8 Münzen. Die 25 Zoo-Plättchen mischen und verdeckt bereit legen, 5 davon in Reihe aufdecken. Die Flaggen der Spieler werden in zufälliger Anordnung untereinander am Mast angelegt. Tierarten im Spiel: Meeresbewohner (BLAU), Affen (ORANGE), Reptilien (GRAU), Vögel (ROT), Sonstige Säugetiere (GELB)

Phase 1 - Versteigerung des aktuellen Zoo-Plättchens:

- Das anstehende Plättchen der 5 Zoo-Plättchen dieser Runde wird versteigert.
- Jeder Spieler nimmt 0 - x Münzen verdeckt in eine Hand. Bargeld immer geheim halten.
- Alle Spieler zeigen gleichzeitig ihr Gebot. Der höchstbietende Spieler zahlt die Münzen in den allgemeinen Vorrat und baut das Plättchen in seinen Zoo ein.
Patt beim Höchstgebot: Höhere Flagge gewinnt, Flagge am Mast nach ganz unten setzen.

Phase 2 - Zoo-Plättchen anlegen:

- Das Plättchen so anlegen, dass mind. 1 Weg des Zoos erweitert wird.
- Wege dürfen nie durch Gras unterbrochen werden.

Phase 3 - Prüfung der Zoo-Attraktivität:

a) Gehege mit den meisten Sternen einer jeden Tierart (Farbe):

- Der Spieler mit den meisten Sternen bei einer Tierart passt Besucher dort auf 2 an, der mit den zweitmeisten Sternen passt auf 1 Besucher an.
- Hat nur ein einziger Spieler eine bestimmte Tierart in seinem Zoo (also niemand sonst), passt er auf 1 Besucher an.
- Nur direkt angrenzende oder gegenüberliegende Gehege gleicher Tierart zählen als 1 Einheit bei der Ermittlung der Sterne. Über Eck grenzt nicht an (Domino-Prinzip).
- Wege trennen ein Gehege nicht.
- Wird durch Legen eines Zoo-Plättchens ein Gleichstand bei Sternen einer Tierart erreicht, gilt das zuletzt veränderte Gehege als das attraktivere.
- Die Besucher werden beim jeweils größten Gehege einer Tierart aufgestellt.

b) Die meisten Bäume:

- Der Spieler mit dem Zoo mit den meisten Bäumen von allen Zoos passt Besucher auf 2 an, der mit den zweitmeisten Bäumen auf 1 Besucher.
- Wird durch Legen eines Zoo-Plättchens ein Gleichstand bei den Bäumen im Zoo erreicht, gilt das zuletzt gelegte Plättchen als entscheidend.
- Die Bäume werden bei der größten Baumgruppe eines Zoos aufgestellt.

Je Tierart und für die Bäume stehen je max. 3 Besucher über alle Zoos bereit.

Die Besucher werden zw. den Spielern zu- und abgezogen, bzw. aus allg. Vorrat geholt.

c) Geschlossene Rundgänge im Zoo:

- 1 Besucher je geschlossenen Rundweg flach dazulegen. Er bleibt dauerhaft dort.
- Verbindung mehrerer Rundwege bringt keinen weiteren Besucher.

Ende einer Runde: Es wird danach in Phase 1 das nächste Zoo-Plättchen versteigert.

Ende einer Saison:

- Nach jeder 5. Runde** erhält jeder 2 Münzen + je 1 Münze je Zoo-Plättchen des eig. Zoos. Anzahl Besucher je Zoo mit Faktor multiplizieren = Punkte, die einer der Spieler notiert. Faktor = 1 bis 5, je nach Nummer der Saison. Es werden 5 Saisons gespielt.

Nach jeder Saison werden 5 neue Plättchen in Reihe aufgedeckt.

Spiel-Ende:

- Nach 5 Saisons: Geld bringt keine Punkte. Höchste Gesamtpunktsomme gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.02.06

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

ZooSim - KSR

Jeder Spieler erhält 1 Zoo-Eingang + daran 1 Weg-Plättchen (nur Wege) und 8 Münzen. Die 25 Zoo-Plättchen mischen und verdeckt bereit legen, 5 davon in Reihe aufdecken. Die Flaggen der Spieler werden in zufälliger Anordnung untereinander am Mast angelegt. Tierarten im Spiel: Meeresbewohner (BLAU), Affen (ORANGE), Reptilien (GRAU), Vögel (ROT), Sonstige Säugetiere (GELB)

Phase 1 - Versteigerung des aktuellen Zoo-Plättchens:

- Das anstehende Plättchen der 5 Zoo-Plättchen dieser Runde wird versteigert.
- Jeder Spieler nimmt 0 - x Münzen verdeckt in eine Hand. Bargeld immer geheim halten.
- Alle Spieler zeigen gleichzeitig ihr Gebot. Der höchstbietende Spieler zahlt die Münzen in den allgemeinen Vorrat und baut das Plättchen in seinen Zoo ein.
Patt beim Höchstgebot: Höhere Flagge gewinnt, Flagge am Mast nach ganz unten setzen.

Phase 2 - Zoo-Plättchen anlegen:

- Das Plättchen so anlegen, dass mind. 1 Weg des Zoos erweitert wird.
- Wege dürfen nie durch Gras unterbrochen werden.

Phase 3 - Prüfung der Zoo-Attraktivität:

a) Gehege mit den meisten Sternen einer jeden Tierart (Farbe):

- Der Spieler mit den meisten Sternen bei einer Tierart passt Besucher dort auf 2 an, der mit den zweitmeisten Sternen passt auf 1 Besucher an.
- Hat nur ein einziger Spieler eine bestimmte Tierart in seinem Zoo (also niemand sonst), passt er auf 1 Besucher an.
- Nur direkt angrenzende oder gegenüberliegende Gehege gleicher Tierart zählen als 1 Einheit bei der Ermittlung der Sterne. Über Eck grenzt nicht an (Domino-Prinzip).
- Wege trennen ein Gehege nicht.
- Wird durch Legen eines Zoo-Plättchens ein Gleichstand bei Sternen einer Tierart erreicht, gilt das zuletzt veränderte Gehege als das attraktivere.
- Die Besucher werden beim jeweils größten Gehege einer Tierart aufgestellt.

b) Die meisten Bäume:

- Der Spieler mit dem Zoo mit den meisten Bäumen von allen Zoos passt Besucher auf 2 an, der mit den zweitmeisten Bäumen auf 1 Besucher.
- Wird durch Legen eines Zoo-Plättchens ein Gleichstand bei den Bäumen im Zoo erreicht, gilt das zuletzt gelegte Plättchen als entscheidend.
- Die Bäume werden bei der größten Baumgruppe eines Zoos aufgestellt.

Je Tierart und für die Bäume stehen je max. 3 Besucher über alle Zoos bereit.

Die Besucher werden zw. den Spielern zu- und abgezogen, bzw. aus allg. Vorrat geholt.

c) Geschlossene Rundgänge im Zoo:

- 1 Besucher je geschlossenen Rundweg flach dazulegen. Er bleibt dauerhaft dort.
- Verbindung mehrerer Rundwege bringt keinen weiteren Besucher.

Ende einer Runde: Es wird danach in Phase 1 das nächste Zoo-Plättchen versteigert.

Ende einer Saison:

- Nach jeder 5. Runde** erhält jeder 2 Münzen + je 1 Münze je Zoo-Plättchen des eig. Zoos. Anzahl Besucher je Zoo mit Faktor multiplizieren = Punkte, die einer der Spieler notiert. Faktor = 1 bis 5, je nach Nummer der Saison. Es werden 5 Saisons gespielt.

Nach jeder Saison werden 5 neue Plättchen in Reihe aufgedeckt.

Spiel-Ende:

- Nach 5 Saisons: Geld bringt keine Punkte. Höchste Gesamtpunktsomme gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.02.06

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de