

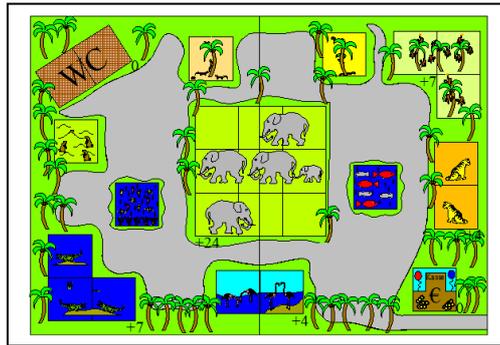
Zoodirektor

Ein Spiel für 2- 4 Spieler, ab 6 Jahren

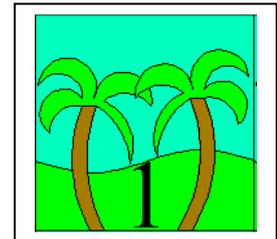
Ein neuer Zoo wird gebaut, mit Elefanten, Krokodilen, Schlangen und ganz vielen anderen Attraktionen. Doch die Zeit drängt, denn der Eröffnungstermin rückt immer näher und die Besucher möchten einen imposanten Zoo und keine Baustelle besuchen.

Material:

4 Zoopläne
109 Baukarten



Zooplan



Baukarte

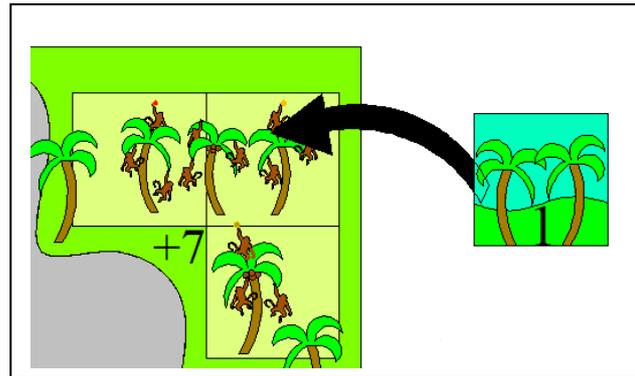
Spielvorbereitung

Die Baukarten werden gemischt und mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch verteilt. Spielen zwei Spieler mit, werden die Baukarten mit hellblauem Hintergrund verwendet. Spielen 3 Spieler mit, werden zusätzlich die Baukarten mit dunkelblauem Hintergrund verwendet. Spielen 4 Spieler mit, werden alle Baukarten verwendet. Die Hintergrundfarbe der Baukarten ist im Spiel nicht von Bedeutung, sie dient lediglich dazu die Baukarten schneller der Anzahl der Spieler anzupassen. Anschließend erhält jeder Spieler einen Zooplan.

Spielverlauf

Die Spieler ziehen reihum jeweils eine Baukarte vom Tisch und platzieren sie auf ihrem Zooplan, um die Käfige und die anderen Gebäude zu errichten. Die Zahl auf der Baukarte (Werte von 1 bis 10) gibt an, wie viele Besucher der Bereich anlockt.

Dieses Bauen wird solange fortgesetzt, bis die Eröffnungskarte gezogen wird. Der Spieler, der diese Karte zieht, darf sie noch verbauen, allerdings hat sie selbst keinen Wert.



Eröffnung des Zoos

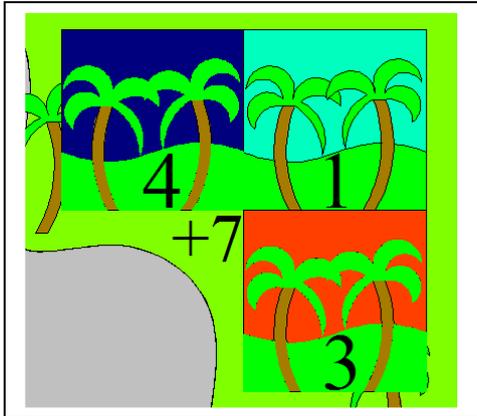
Sobald die Eröffnungskarte gezogen wird, ist der große Tag der Zooeröffnung gekommen. Nun werden die einzelnen Zoos miteinander verglichen und ausgewertet.

Damit der Zoo überhaupt eröffnen kann, müssen die Toiletten und die Kasse fertig gestellt sein. Fehlen diese Gebäude kommen keine Besucher und der Zoo erhält 0 Punkte. Allerdings kommen auch keine Besucher wegen der schönen Kasse oder den herrlichen Toiletten in den Zoo, deshalb geben die Baukarten auf den Toiletten und der Kasse keine Punkte.

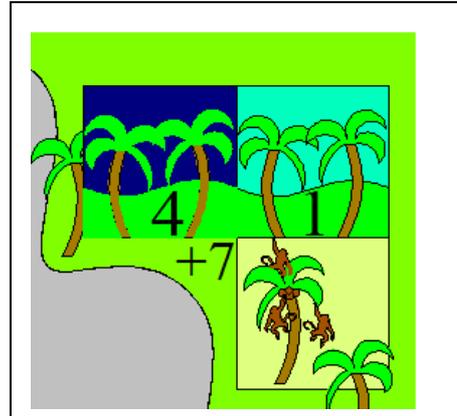
Besonders große Käfige locken mehr Besucher an als kleine, daher gibt es für die großen Käfige einen Bonus, der zu dem Wert der Baukarten dazugerechnet wird.

Doch niemand sieht gerne einen halbfertigen Käfig, deshalb geben unvollständige Käfige immer 0 Punkte.

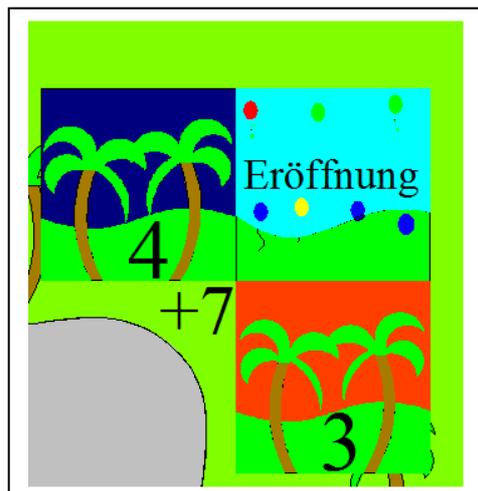
Beispiele:



Für den fertigen Affenkäfig erhält der Spieler 15 Punkte, 8 von den Baukarten plus 7 Bonuspunkte.



Da der Affenkäfig nicht fertig gebaut ist, erhält der Spieler für die Bausteine 0 Punkte.



Der Spieler benutzte die Eröffnungskarte um seinen Affenkäfig fertig zustellen, die Eröffnungskarte hat zwar keinen Wert, sie vervollständigt aber den Käfig, so dass der Spieler 14 Punkte für den Käfig bekommt.

Ende des Spiels

Der Spieler mit den meisten Punkten hat die Runde gewonnen. Werden mehrere Runden gespielt, so werden die Ergebnisse addiert, und der Spieler, der nach 3 Runden die meisten Punkte bzw. wer zuerst über 100 Punkte kommt, hat gewonnen.