

# Dierentuin

## Dobbelspel

Een spel voor 2 tot 4 dierentuinmanagers vanaf 7 jaar.

### SPELMATERIAAL

**10 dobbelstenen**  
met op elk ervan  
6 symbolen:



krokodil



struisvogel



aap



olifant



leeuw



munt

**1 dubbelzijdig speelbord**  
met 3 of 4 transportwagens



voor 2 en 3 spelers

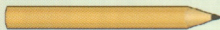


voor 4 spelers

**1 notitieblok**  
met 100  
velletjes



**1 potlood**



**De spelregels**



### KORT SPELOVERZICHT

Dobbel je eigen dierentuin bij elkaar! Je bent manager van een kleine dierentuin en probeert je verblijven met dieren te vullen. Aan het einde van het spel verdien je daar punten mee. Maar zitten je verblijven vol, dan moet je het overschot aan dieren in de stal onderbrengen, wat weer minpunten oplevert. Heb je aan het einde van het spel de meeste punten, dan ben je de winnaar!

## VOORBEREIDING

- Gebruik afhankelijk van het aantal spelers het volgende aantal dobbelstenen:

**bij 2 spelers: 6 dobbelstenen**

**bij 3 spelers: 8 dobbelstenen**

**bij 4 spelers: 10 dobbelstenen**

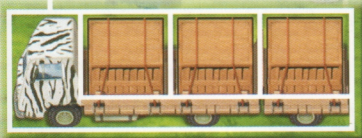
Deze dobbelstenen vormen de voorraad.

Doe niet gebruikte dobbelstenen terug in de doos.

- Leg het speelbord op tafel. Gebruik bij 2 of 3 spelers de kant met 3 transportwagens, en bij 4 spelers de kant met 4 transportwagens.

Elke transportwagen bevat 3 kisten.

transportwagen



- Iedere speler krijgt een velletje van het notitieblok, dat zijn dierentuin voorstelt. Leg het potlood zo op tafel dat iedereen er goed bij kan. De jongste speler begint.



## SPELVERLOOP

Het spel verloopt over meerdere ronden. De speler die aan de beurt is, moet één van de volgende 2 acties uitvoeren:

**A. 2 dobbelstenen werpen en op transportwagens leggen of**

**B. Alle dobbelstenen van een transportwagen nemen en vervolgens passen.**

Daarna is met de klok mee de volgende speler aan de beurt. Als iedere speler dobbelstenen van een transportwagen heeft genomen, eindigt de huidige ronde en begint een nieuwe.

### **A. 2 DOBBELSTENEN WERPEN EN OP TRANSPORTWAGENS LEGGEN**

De speler neemt 2 dobbelstenen uit de voorraad en werpt deze. Nu moet hij beide dobbelstenen naar believen op vrije kisten van transportwagens leggen.

**Belangrijk:** *het resultaat op de dobbelstenen mag hierbij niet veranderd worden.*

Hij mag beide dobbelstenen op één wagen leggen, maar hij mag er ook voor kiezen om op 2 verschillende wagens elk 1 dobbelsteen te leggen. Er passen maximaal 3 dobbelstenen op een transportwagen (1 per kist). Liggen er geen dobbelstenen meer in de voorraad, dan kan de speler deze actie niet uitvoeren. Hij moet dan kiezen voor actie B.

### **B. ALLE DOBBELSTENEN VAN EEN TRANSPORTWAGEN NEMEN EN VERVOLGENS PASSEN**

De speler pakt alle dobbelstenen van één transportwagen en legt deze op zijn aflegveld voor dobbelstenen rechtsboven in zijn dierentuin. De symbolen op de dobbelstenen moet hij direct in zijn dierentuin verwerken.

**Belangrijk:** *een speler mag uitsluitend een transportwagen kiezen waar ten minste één dobbelsteen ligt.*

Een speler die alle dobbelstenen van een wagen pakt, is in deze ronde klaar en doet pas de volgende ronde weer mee.

**Let op:** *de zojuist gekozen transportwagen is weer beschikbaar voor de andere spelers!*

Aan de dobbelstenen op het aflegveld van de gestopte spelers kan men zien welke spelers nog meedoen.



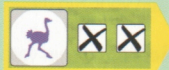
Een speler die symbolen in zijn dierentuin noteert, moet zich aan de volgende spelregels houden:

### ● Dierensymbolen

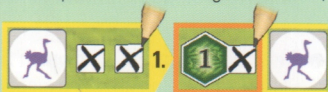
Voor elk dierensymbool kruist hij bij het overeenkomstige verblijf een leeg vakje aan. De verblijven moeten van links naar rechts worden gevuld.



Is er in een bepaald verblijf geen vakje meer leeg, dan moet deze diersoort in de stal worden aangekruist. Als deze diersoort ook al in de stal is aangekruist, vervalt dit dierensymbool en wordt het niet genoteerd.



Elke keer dat een speler als eerste het verblijf van een bepaalde diersoort gevuld heeft, meldt hij dit duidelijk aan de andere spelers. Hij krijgt daarvoor een bonus en kruist vervolgens het bijbehorende vakje naast het verblijf aan.



**Belangrijk:** de andere spelers kunnen de bonus voor deze diersoort niet meer verdienen.

### ● Muntsymbool

Voor elk muntsymbool kruist de speler bij de kassa van zijn dierentuin een leeg vakje aan. De kassa moet van links naar rechts gevuld worden. Is er bij de kassa geen vakje meer leeg, dan vervalt het muntsymbool en wordt deze niet genoteerd.



### EINDE VAN EEN RONDE

Als iedere speler dobbelstenen van een transportwagen heeft genomen, is de ronde afgelopen. Leg alle dobbelstenen weer in de voorraad. De volgende ronde begint bij de speler die als laatste dobbelstenen van een transportwagen heeft gepakt.

**Opmerking:** ook als alle andere spelers al gepast hebben, mag de overgebleven speler nog acties uitvoeren voordat hij past.



## EINDE VAN HET SPEL

Heeft een speler nadat hij heeft gepast nog maar in 1 verblijf plaatsen vrij, of zijn al zijn verblijven geheel gevuld, dan wordt de huidige ronde nog helemaal uitgespeeld. Het spel is afgelopen nadat iedere speler in deze ronde dobbelstenen van een transportwagen heeft gepakt. Daarna volgt de eindtelling.

### EINDELLING

Iedere speler krijgt (min)punten voor zijn dierentuin en vult deze als volgt in:

- Voor ieder aangekruist **dierveld** in zijn verblijven krijgt de speler **1 punt**.
- Voor iedere aangekruiste **bonus** naast een verblijf krijgt de speler de in de **zeshoek aangegeven hoeveelheid punten**.
- De in totaal 6 mogelijke munten zijn bij de kassa onderverdeeld in 3 groepen. Voor elke volledig aangekruiste groep moet de speler bepalen hoe hij deze gebruikt:  
  
Een volledig aangekruiste **muntgroep** levert de speler **1 punt** op, **of** de speler mag een aangekruiste **diersoort in de stal** laten vervallen.
- Voor iedere aangekruiste (niet vervallen) **diersoort in de stal** krijgt de speler **2 minpunten**.

Nu telt iedere speler zijn behaalde punten bij elkaar op en vult het resultaat in het onderste vakje in. De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint de speler met de minste aangekruiste munten. Is het dan nog steeds gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.

**Voorbeeld:** de speler krijgt voor elk dier in zijn verblijven 1 punt. Voor de krokodillen en de leeuwen heeft hij de bonus weten te bemachtigen, omdat hij die verblijven als eerste helemaal gevuld heeft. Alleen de eerste muntgroep heeft hij helemaal aangekruist. Hij heeft ervoor gekozen om de aangekruiste krokodil in de stal te laten vervallen. Voor de struisvogel in de stal krijgt hij 2 minpunten.



© 2012 **ABACUSSPIELE**

Uitgeverij en distributeur:  
999 Games b.v.

Postbus 60230

1320 AG Almere

Klantenservice: 0900-999 0000

klantenservice@999games.nl

www.999games.nl

Auteur: Michael Schacht

Grafische vormgeving: Design/Main

Grafische bewerking: Fonts + Files

Vertaling: Rutger Veen, Daniël Hogetoorn

Eindredactie: Michael Bruinsma

Alle rechten voorbehouden

Made in Germany

