

Burgers' ZOO

Voor 2 - 5 spelers vanaf 8 jaar

SPEELMATERIAAL

112 vierkante fiches: 88 dieren (per soort 11 stuks)



12 muntfiches



30 houten munten



pannen-koekenhuisje

1 rode houten schijf



12 attracties (per soort 3 stuks)



snackbar



speeltuin



souvenir-winkel

5 transportkooien



de spelregels



5 uitbreidings-tableaus

5 tableaus met dierentuinen

Elke dierentuin toont 3 verblijfplaatsen voor 4, 5 of 6 dieren (Burgers' Desert, Burgers' Bush en Burgers' Safari). Verder zijn er 4 velden voor attracties en een tijdelijke verblijfplaats voor alle extra fiches.

Elk uitbreidingstableau (Burgers' Rimba) bevat 1 verblijfplaats voor 5 dieren en 1 veld voor een attractie.

DOEL VAN HET SPEL

Iedere speler is directeur van een dierentuin en probeert zoveel mogelijk bezoekers te trekken. Daartoe moet hij bij elkaar passende dieren verzamelen. Een speler die veel dieren in zijn dierentuin krijgt, kan deze uitbreiden. Als alle dierenverblijfplaatsen bezet zijn, moeten nieuw aangekochte dieren in de tijdelijke verblijfplaats wachten. Attracties naast een dierenverblijfplaats garanderen meer bezoekers. Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft, is de winnaar.



VOORBEREIDING

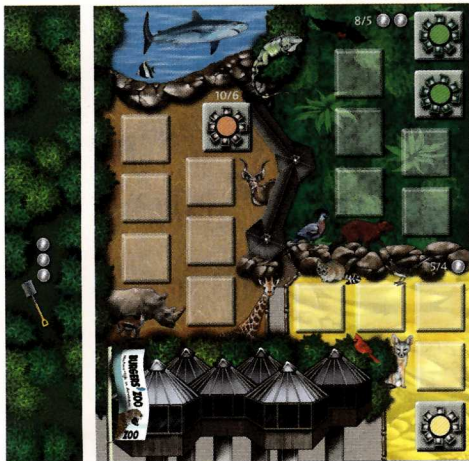
- Bij 3 spelers: doe alle dieren- en jongenfiches van 2 soorten in de doos. Deze doen niet mee.
- Bij 4 spelers: doe alle dieren- en jongenfiches van 1 soort in de doos. Deze doen niet mee.
- Bij 5 spelers: gebruik alle fiches.

Opmerking: de aanwijzingen voor een spel met 2 spelers staan achterin deze spelregels.

- Leg alle vierkante fiches gedekt op tafel en schud ze goed. Trek vervolgens 15 fiches en leg deze als gedekte stapel terzijde voor het einde van het spel. Leg de rode houten schijf erop. Maak van de overgebleven fiches een aantal gedekte stapeltjes en leg deze in het midden van de tafel. Het maakt niet uit hoeveel stapels er zijn of hoe hoog deze zijn.
- Maak een stapel van de ronde jongenfiches en leg deze open naast de gedekte stapels vierkante fiches.
- Leg zoveel transportkooien op tafel als er spelers meedoen. Doe de overgebleven transportkooien terug in de doos. Deze worden niet gebruikt.
- Iedere speler krijgt een diertuintableau en legt deze voor zich neer. Dit is zijn eigen speeloppervlak. Hij krijgt verder een uitbreidingstableau en legt deze gedekt links van zijn diertuintableau. Doe overgebleven diertuin- en uitbreidingstableaus terug in de doos. Deze worden niet gebruikt.
- Iedere speler krijgt 2 munten. Leg de overgebleven munten op tafel. Deze vormen de bank.
- De jongste speler mag beginnen.

Druk voor het eerste spel het speelmateriaal voorzichtig uit de stansplaten.

Iedere speler krijgt 2 munten, 1 diertuintableau en 1 uitbreidingstableau.



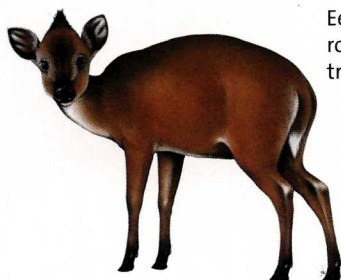
SPELVERLOOP

Het spel verloopt over een aantal ronden.

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, moet een speler in zijn beurt één van de volgende acties uitvoeren:

- A. een fiche in een transportkooi doen; of
- B. een transportkooi nemen en de rest van de ronde passen; of
- C. een te betalen actie uitvoeren
 - I. Wissel
 - II. Een fiche kopen
 - III. Een fiche wegdoen
 - IV. Zijn diertuin uitbreiden

Een ronde is afgelopen als iedere speler een transportkooi heeft genomen. Daarna begint een nieuwe ronde.



A. EEN FICHE IN EEN TRANSPORTKOOI DOEN

De speler trekt het bovenste fiche van een van de gedekte stapels vierkante fiches, draait deze om en legt deze vervolgens open op een lege plek in een nog niet genomen transportkooi naar keuze. Zijn beurt is daarna afgelopen.

Een transportkooi heeft ruimte voor maximaal 3 fiches. Als alle transportkooien al met 3 fiches zijn beladen, kan de speler deze actie niet kiezen. Hij moet dan kiezen voor actie B of C.

Belangrijk: een speler mag pas een fiche trekken van de stapel gedekte vierkante fiches onder de rode houten schijf als alle andere stapels uitgeput zijn! (Dit gebeurt tegen het einde van het spel.)

B. EEN TRANSPORTKOOI NEMEN EN DE REST VAN DE RONDE PAssEN

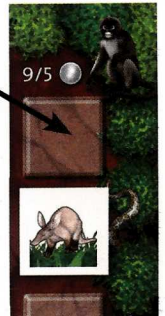
De speler kiest een van de nog niet genomen transportkooien en legt deze, samen met de fiches erop, naast zijn diertuintableau.

Belangrijk: een speler mag geen transportkooi nemen waar geen fiche op ligt!

Hij moet de fiches in de transportkooi direct in zijn diertuin leggen. Hij moet zich daarbij aan de volgende spelregels houden:

• Dieren

Dierenfiches mogen op een leeg veld in een dierenverblijfplaats, of in de tijdelijke verblijfplaats worden gelegd.



Belangrijk: een dierenverblijfplaats mag maar één soort dieren bevatten. Een speler mag echter meer dierenverblijfplaatsen met hetzelfde soort dieren hebben.

Als er geen plaatsen in dierenverblijfplaatsen zijn waar de speler het fiche volgens de spelregels kan leggen, moet hij het in de tijdelijke verblijfplaats leggen.

• Attracties

Een attractie mag op een leeg veld voor attracties of in de tijdelijke verblijfplaats worden gelegd.



Als er geen lege velden voor attracties vrij zijn, moet hij de attractie in de tijdelijke verblijfplaats leggen.

• Munten

Een muntfiche wordt bij de muntvoorraad van de speler gelegd.

Dit fiche is 1 munt waard. Munten en muntfiches hebben dezelfde functie en kunnen door elkaar worden gebruikt.

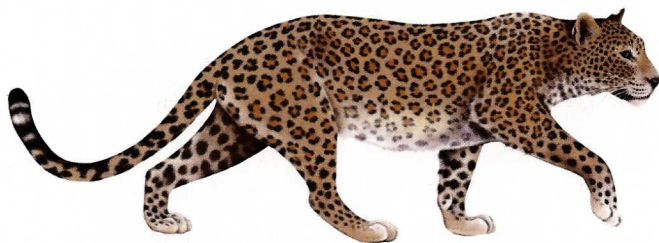


• De tijdelijke verblijfplaats

Belangrijk: een speler mag zoveel fiches en zoveel soorten fiches in zijn tijdelijke verblijfplaats bewaren als hij wil.

Opmerking: een speler mag ervoor kiezen om een fiche in zijn tijdelijke verblijfplaats te leggen, ook al heeft hij ruimte in zijn diertuin.

Een speler die een transportkooi heeft genomen, moet de rest van de ronde passen. Hij mag in de volgende ronde weer meedoen. De lege transportkooien geven eenvoudig aan welke speler(s) moet(en) passen.



C. EEN TE BETALEN ACTIE UITVOEREN

De speler voert een van de volgende acties uit, maar moet daar met munten voor betalen. Als hij geen van de acties kan betalen, mag hij actie C niet kiezen. Hij moet dan kiezen voor actie A of B.

De volgende acties zijn mogelijk:

- I. Wissel (verplaatsen of van plaats wisselen)
- II. Een fiche kopen
- III. Een fiche wegdoen. Hij betaalt 1 munt aan de bank en 1 munt aan de speler
- IV. Zijn dierentuin uitbreiden. Hij betaalt 2 munten aan de bank



Bij al deze acties moet de speler zich aan de spelregels voor het leggen van fiches in zijn dierentuin houden, zoals hiervoor onder B beschreven.

Belangrijk: een speler mag niet meer dan één te betalen actie per beurt uitvoeren.

I. Wissel

Deze actie kost **1 munt**, aan de bank te betalen. De speler mag uitsluitend zijn eigen dierentuin reorganiseren. Hij heeft twee mogelijkheden, waarvan hij er één kiest:

→ Verplaatsen

De speler verplaatst **één** dierenfiche van de tijdelijke verblijfplaats naar een lege plaats in een dierenverblijf of hij verplaatst één attractie naar keuze van diens huidige locatie naar een lege plaats voor attracties in zijn dierentuin.

→ Van plaats wisselen

De speler neemt **alle** fiches van één diersoort uit de tijdelijke verblijfplaats of uit een van zijn dierenverblijven en wisselt deze om met alle fiches van een andere soort uit een ander dierenverblijf. Omwisselen mag uitsluitend tussen twee locaties en de om te wisselen fiches moeten van twee verschillende soorten zijn.

Belangrijk: Het van plaats wisselen van fiches is niet toegestaan als een dierenverblijf te klein is om alle te wisselen fiches te herbergen of als een van beide locaties leeg is.

Het is niet mogelijk om attracties van plaats te wisselen.

II. Een fiche kopen

De speler neemt één dierenfiche of één attractie naar keuze **uit de tijdelijke verblijfplaats** van een andere speler en doet deze direct in zijn eigen dierentuin. Hij betaalt **1 munt** aan de bank en **1 munt** aan de speler van wie hij het fiche heeft genomen.

Opmerking: de andere speler kan hier niets tegen doen.

III. Een fiche wegdoen

De speler neemt één dierenfiche of één attractie uit zijn eigen tijdelijke verblijfplaats en doet deze in de doos. Hij betaalt **2 munten** aan de bank.

IV. De dierentuin uitbreiden

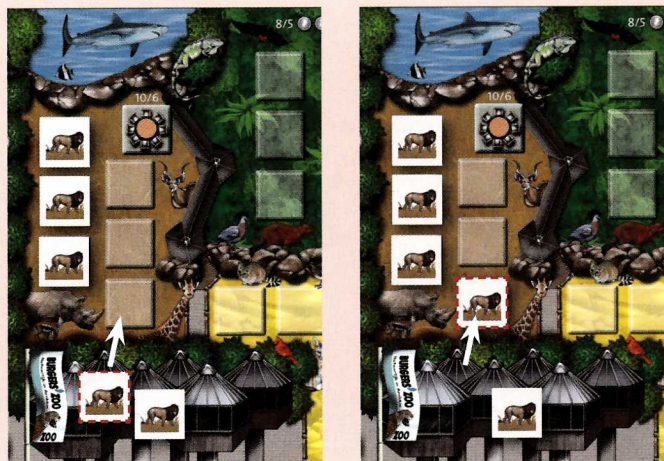
Deze actie kost **3 munten**, aan de bank te betalen. Hij draait zijn uitbreidingstableau om. Daarmee breidt hij zijn dierentuin uit met één dierenverblijf en één plaats voor een attractie.

EINDE VAN EEN RONDE

De ronde is afgelopen als iedere speler een transportkooi heeft genomen.

De spelers leggen hun lege transportkooien weer midden op tafel en de volgende ronde begint. De speler die de laatste transportkooi in de zojuist afgelopen ronde heeft genomen, wordt de nieuwe startspeler.

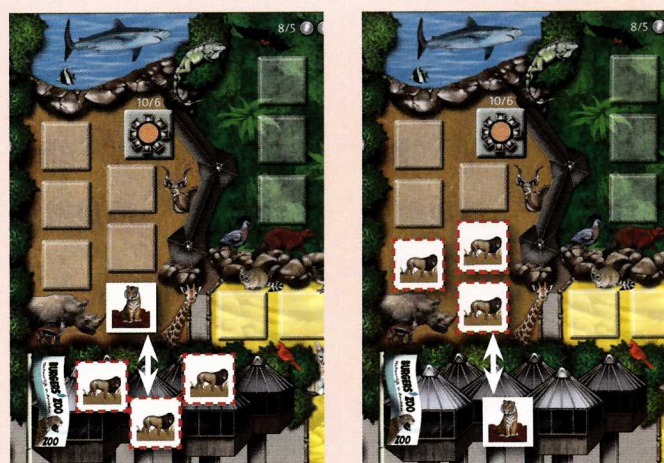
Twee voorbeelden van verplaatsingen:



Voorbeeld: Annette heeft 2 leeuwen in haar tijdelijke verblijfplaats en 3 leeuwen in een dierenverblijfplaats. Ze verplaatst 1 leeuw van de tijdelijke verblijfplaats naar de dierenverblijfplaats. Nu heeft ze daar 4 leeuwen.

Voorbeeld: Remco heeft een attractie in zijn dierentuin. Hij verplaatst deze naar een andere lege plaats voor attracties in zijn dierentuin.

Twee voorbeelden van wisselen:



Voorbeeld: Wim heeft 3 leeuwen in zijn tijdelijke verblijfplaats en 1 tijger in een van zijn dierenverblijfplaatsen. Hij wisselt de twee diersoorten om. Nu heeft hij 1 tijger in zijn tijdelijke verblijfplaats en 3 leeuwen in de dierenverblijfplaats.

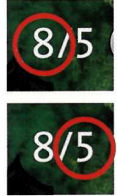
EINDE VAN HET SPEL

De ronde waarin een speler het eerste fiche van de gedekte stapel met de rode houten schijf moet nemen, is de laatste. De ronde wordt helemaal uitgespeeld. Het spel is afgelopen nadat iedere speler in deze ronde een transportkooi heeft genomen.

PUNTENTELLING

Iedere speler bepaalt nu zijn puntentotaal: Per dierenverblijfplaats krijgt de speler punten voor het aantal dieren erin:

1. Voor een volle verblijfplaats (alle velden met dieren gevuld) krijgt hij de hoogste van de twee in de verblijfplaats afgebeelde waarden aan punten.
2. Voor een verblijfplaats met 1 leeg veld (alle velden op een na gevuld) krijgt hij de laagste van de twee in de verblijfplaats afgebeelde waarden aan punten.
3. Voor een verblijfplaats met 2 of meer lege velden krijgt hij uitsluitend punten als hij **ten minste één** attractie naast deze verblijfplaats heeft. Hij krijgt in dit geval 1 punt per dier in deze verblijfplaats. Als hij geen attractie heeft, krijgt hij 0 punten voor deze verblijfplaats.



Opmerking: als een speler twee attracties heeft naast de verblijfplaats met 4 velden, krijgt hij alsnog maar 1 punt per dier.

TWEE SPECIALE SITUATIES:

• Jongen



Van elke soort zijn er 2 vruchtbare mannetjes (♂) en 2 vruchtbare vrouwtjes (♀), te herkennen aan de kleine symbolen op de fiches.

Zodra twee vruchtbare exemplaren van verschillend geslacht in een dierenverblijfplaats terechtkomen, krijgen ze **direct** een jong.



De speler neemt een van de corresponderende jongenfiches uit de voorraad en legt deze op een lege plaats in de verblijfplaats van de "ouders". Dit fiche wordt vanaf nu behandeld als elk ander dierenfiche. Als er in de dierenverblijfplaats geen plek voor het jong is, moet de speler het jongenfiche in zijn tijdelijke verblijfplaats leggen.



Elk vruchtbaar mannetje en elk vruchtbaar vrouwtje kan maximaal één jong krijgen. Er gebeurt dus bijvoorbeeld niets als een derde vruchtbaar dier in een verblijfplaats met een vruchtbaar koppel wordt gelegd. Pas als er een nieuw koppel ontstaat, krijgt dit ook een jong.

Belangrijk: vruchtbare koppels krijgen uitsluitend jongen in dierenverblijfplaatsen, niet in transportkooien of de tijdelijke verblijfplaatsen.

• Dierenverblijfplaats vol

Als een speler een fiche op het laatste lege veld van een dierenverblijfplaats legt, ontvangt hij het aantal munten dat op de verblijfplaats is afgebeeld. Als er geen munten meer in de bank liggen, heeft de speler pech.

Uitzondering: een speler krijgt de bonus **niet** als alle velden in een dierenverblijfplaats worden gevuld als gevolg van een actie "van plaats wisselen". Als een actie "van plaats wisselen" de geboorte van een jong tot gevolg heeft en deze het laatste veld in een verblijfplaats vult, krijgt de speler de bonus ook niet.

Belangrijk: het gaat hier om een direct gevolg van de wisselactie. Als een speler een beurt later met een gewone actie een verblijfplaats vult waar hij de beurt ervoor een wisselactie heeft gedaan, krijgt hij de bonus wel.



- Per **soort** attractie op velden voor attracties ontvangt de speler 2 punten.
- Per **soort** attractie in zijn tijdelijke verblijfplaats trekt de speler 2 punten van zijn totaal af.
- Per **soort** dier in zijn tijdelijke verblijfplaats trekt de speler 2 punten van zijn totaal af.

Voorbeeld: Wim heeft 3 leeuwen in zijn tijdelijke verblijfplaats en moet 2 punten van zijn totaal aftrekken.

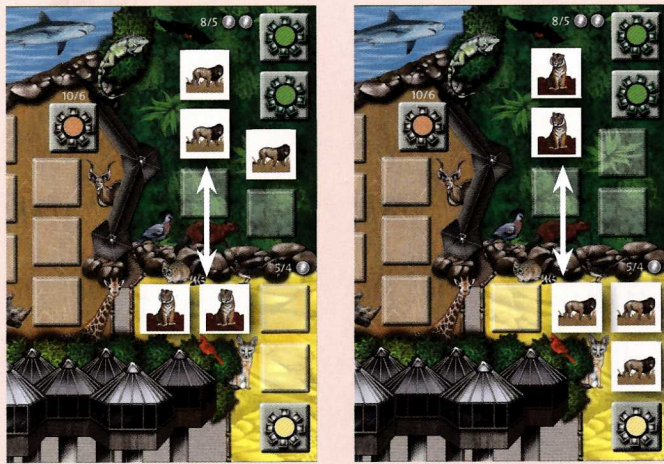
Voorbeeld: Remco heeft 1 leeuw en 1 tijger in zijn tijdelijke verblijfplaats en moet 4 punten van zijn totaal aftrekken.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste munten. Is het dan nog gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.

Opmerking: er is geen bonus voor verblijfplaatsen met 6 velden!

Naast elke verblijfplaats liggen één of twee velden voor attracties.



Voorbeeld: Michael heeft 3 leeuwen in een dierenverblijfplaats en 2 tijgers in een andere. Hij gebruikt de wisselactie om de twee soorten van verblijfplaats te wisselen.

SPELREGELS VOOR 2 SPELERS

De spelregels zoals hiervoor beschreven zijn van kracht met de volgende wijzigingen:

1. Iedere speler krijgt 2 uitbreidingsstableaus, die hij gedekt naast zijn diertuintableau legt.
2. Verwijder alle dieren- en jongenfiches van drie soorten uit het spel.
3. Leg 3 transportkooien op tafel. Pak 3 van de uit het spel genomen fiches en leg er één gedekt op elke transportkooi. Deze drie fiches blokkeren deze plekken gedurende het hele spel.

De spelers mogen uitsluitend een transportkooi nemen met ten minste één open fiche.

Een speler die een transportkooi neemt, pakt alleen de open fiches.

De gedekte fiches blijven op de transportkooi liggen.

Een ronde is afgelopen als beide spelers een transportkooi hebben genomen. Verwijder eventuele open fiches op de overgebleven transportkooi uit het spel.

BURGERS' ZOO VARIANT



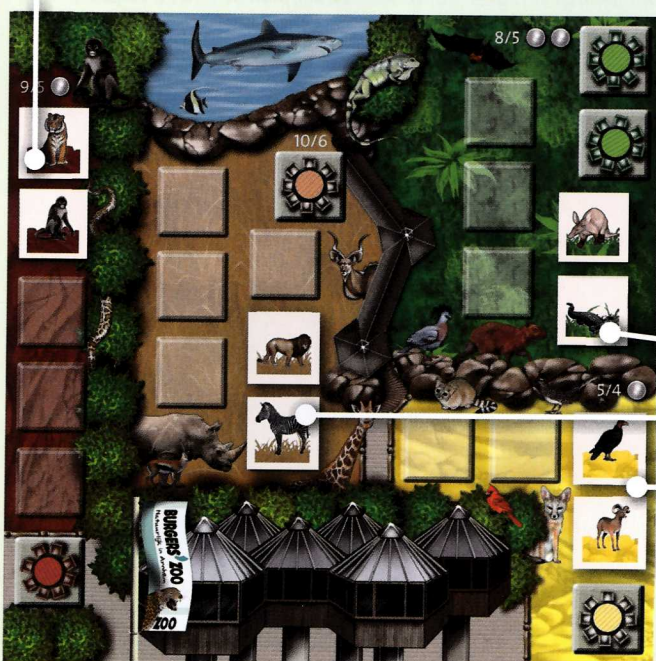
In Burgers' Zoo probeert men er alles aan te doen om het leven van de dieren in het park zo aangenaam mogelijk te maken. Naast voeding en verzorging zijn de verblijfplaatsen van groot belang. Daar is voor het welzijn van de dieren hun natuurlijke omgeving zoveel mogelijk nagebootst.

Deze variant simuleert de extra inspanning, die men zich in een diertuin moet getroosten om het beste resultaat te bereiken. De spelers kunnen van tevoren afspreken om met deze variant te spelen.

Noot: De dierenverblijfplaatsen hebben elk een andere kleur ondergrond, die met een bepaald biotoop (samengestelde leefomgeving) correspondeert. De dierenfiches hebben ook eigen ondergrondkleuren, die met die van een van de dierenverblijfplaatsen corresponderen. Dieren gedijen het beste als ze in het verblijf worden gehouden met dezelfde kleur ondergrond als hun fiche. In dat verblijf is hun natuurlijke leefomgeving nagebootst.

Spelregel: Wie aan het einde van het spel de meeste dierenfiches in corresponderende verblijfplaatsen heeft, krijgt een bonus van 2 overwinningspunten. Bij een gelijke stand krijgt ieder van hen 2 overwinningspunten.

De tijger en de langoor aap horen thuis in Burgers' Rimba, de roodbruine leefomgeving, die je als uitbreiding kunt bouwen.



TACTISCHE TIPS

Soms is het zinvol om een beetje risico te nemen. Bijvoorbeeld door een nog niet helemaal gevulde transportkooi die alleen voor jou gunstig is, nog even te laten liggen en een nieuw fiche te trekken in de hoop dat er nog een nuttig fiche bij komt.

Het is geen grote ramp om dieren waar je geen ruimte voor hebt in je tijdelijke verblijfplaats te leggen. Zeker niet als je nog de mogelijkheid hebt om je diertuin uit te breiden. Maar probeer er wel voor te zorgen dat je niet teveel verschillende soorten in je tijdelijke verblijfplaats krijgt.



De te betalen acties geven je extra mogelijkheden:

Je zou ervoor kunnen kiezen om een dier te nemen waar je zelf niets aan hebt, maar waarvan je weet dat een andere speler deze wil. Als deze speler het dier uit jouw tijdelijke verblijfplaats koopt, heb je minder strafpunten en verdien je ook nog een munt. Onderschat de mogelijkheden van wisselacties niet. Hiermee kun je op bepaalde momenten meermaals geld verdienen.



Voorbeeld: Remco heeft in zijn vorige beurt de dierenverblijfplaats met 4 velden met zebra's gevuld en daar een bonus voor gekregen. Hij heeft 3 open in zijn verblijfplaats met 5 velden. Remco besluit in zijn volgende beurt een wisselactie uit te voeren. Hij betaalt 1 munt aan de bank en wisselt de zebra's en de apen van verblijfplaats.

Omdat er nu een leeg veld in de verblijfplaats met 4 velden is, kan Remco in een volgende beurt een aap gebruiken om de verblijfplaats opnieuw te vullen en de bonus nogmaals te ontvangen. Ook heeft hij nog maar één zebra nodig om de verblijfplaats met 5 velden compleet te maken. Omdat de twee verblijfplaatsen op één veld na vol zijn, krijgt Remco aan het einde van het spel voor beide punten.

De kaaiman en het aardvarken horen thuis in Burgers' Bush. De groene leefomgeving met 5 velden.

De leeuw en de zebra horen thuis in Burgers' Safari. De lichtbruine leefomgeving met 6 velden.

De gier en het dikhoornschape horen thuis in Burgers' Desert. De gele leefomgeving met 4 velden.



Let op: deze afbeelding laat uitsluitend zien welke dieren in welke leefomgeving gedijen en is alleen relevant voor de Burgers' Zoo variant. Tijdens het spel kan het nooit voorkomen dat verschillende soorten dieren in dezelfde verblijfplaats terecht komen, met uitzondering van de tijdelijke verblijfplaats.

VEELGESTELDE VRAGEN

VRAAG: Alle andere spelers hebben transportkooien genomen en passen. Mag ik zoals gebruikelijk mijn beurt uitvoeren?

ANTWOORD: Ja, natuurlijk. Je mag gewoon blijven kiezen uit een van de drie actiemogelijkheden. Uiteindelijk zul je uiteraard een keer verplicht zijn om een transportkooi te nemen (als je geld op is en de laatste transportkooi vol is).

VRAAG: Mag ik dieren uit twee verblijfplaatsen van plaats wisselen?

ANTWOORD: Ja, maar alleen als het twee verschillende soorten betreft.

VRAAG: Mag ik voor 1 munt bijvoorbeeld 3 leeuwen uit mijn tijdelijke verblijfplaats wisselen met 0 dieren in een lege verblijfplaats?

ANTWOORD: Nee. Wisselen betekent dat er op beide locaties ten minste één dier moet zijn.

VRAAG: Ik heb 1 leeuw in de dierenverblijfplaats met 4 velden.

Heb ik twee attracties nodig om 1 punt voor de leeuw te scoren?

ANTWOORD: Nee, je hebt maar één attractie nodig.

VRAAG: Scoor ik ook 2 punten voor mijn attractie als ik deze al heb gebruikt om punten te krijgen voor mijn dieren?

ANTWOORD: Ja, dat staat helemaal los van elkaar.

VRAAG: Mag ik nog te betalen acties doen nadat ik een transportkooi heb genomen?

ANTWOORD: Nee, zodra je een transportkooi hebt genomen, is de ronde voor jou afgelopen.

VRAAG: Mag ik een dier van een dierenverblijfplaats naar een andere verblijfplaats of de tijdelijke verblijfplaats verplaatsen?

ANTWOORD: Nee.

VRAAG: Ik heb 3 leeuwen in mijn tijdelijke verblijfplaats, waaronder een vruchtbaar mannetje en een vruchtbaar vrouwtje. Met een wisselactie leg ik deze in de dierenverblijfplaats met 4 velden. Het vruchtbare koppel krijgt direct een jong. Nu is de verblijfplaats vol. Krijg ik nu een bonus?

ANTWOORD: Nee, je kunt nooit een bonus verdienen als gevolg van een wisselactie, en het jong is een direct gevolg van deze actie.

VRAAG: Kan ik de bonus voor het vullen van dezelfde dierenverblijfplaats meermaals verdienen?

ANTWOORD: Ja. Elke keer dat je een dier op het laatste veld van een dierenverblijfplaats legt, krijg je de bijbehorende bonus. Om dit meermaals te doen zul je een wisselactie moeten doen met dieren waarvan je er minder hebt, zodat je de verblijfplaats later weer kunt vullen.

Voorbeeld: een speler legt een kaaiman in het laatste veld van een dierenverblijfplaats met 5 velden en verdient 2 munten.

Later in het spel gebruikt hij een wisselactie om de 5 kaaimannen van plaats te wisselen met de 4 apen op zijn uitbreidingstableau. Hij krijgt geen bonus voor het vullen van het uitbreidingstableau, omdat dit een gevolg is van een wisselactie.

Als de speler een paar beurten later de vijfde aap neerlegt (a), is de verblijfplaats weer vol en verdient hij weer een bonus van 2 munten.



VOORBEELD VAN EEN PUNTENTELLING

De speler heeft alle velden van zijn uitbreidingstableau met zebra's gevuld. Hij krijgt de hoogste waarde aan punten: **9 punten**

In de leeuwenverblijfplaats komt hij een fiche tekort (a). Hij krijgt de laagste waarde aan punten: **6 punten**

In de verblijfplaats met apen komt hij twee fiches tekort (b). Omdat hij ten minste één attractie naast deze verblijfplaats heeft (c), krijgt hij 1 punt voor elk fiche: **3 punten**

In de verblijfplaats met tijgers komt hij ook twee fiches tekort (d). Omdat er geen attractie naast deze verblijfplaats staat, krijgt hij geen punten: **0 punten**

De speler heeft 2 verschillende soorten attracties. Voor elk soort scoort hij 2 punten: **4 punten**

Voor elk soort dieren in zijn tijdelijke verblijfplaats trekt de speler 2 punten van zijn score af: **-4 punten**

Totaal: **18 punten**



© 2007 ABACUSSPIELE
Uitgever en distributeur:
999 Games bv.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000

Alle rechten voorbehouden
Made in Germany
Auteur: Michael Schacht
Grafische vormgeving: Annemarie van Lierop, Marianne Riem
Vertaling en eindredactie:
Michael Bruinsma

Grafische bewerking: Fonts + Files
Deze doos bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.