

# Het ZOO P spel



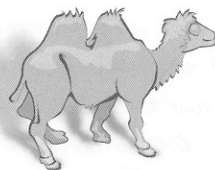
**VOOR 2 TOT EN MET 8 SPELERS VANAF 8 JAAR.**

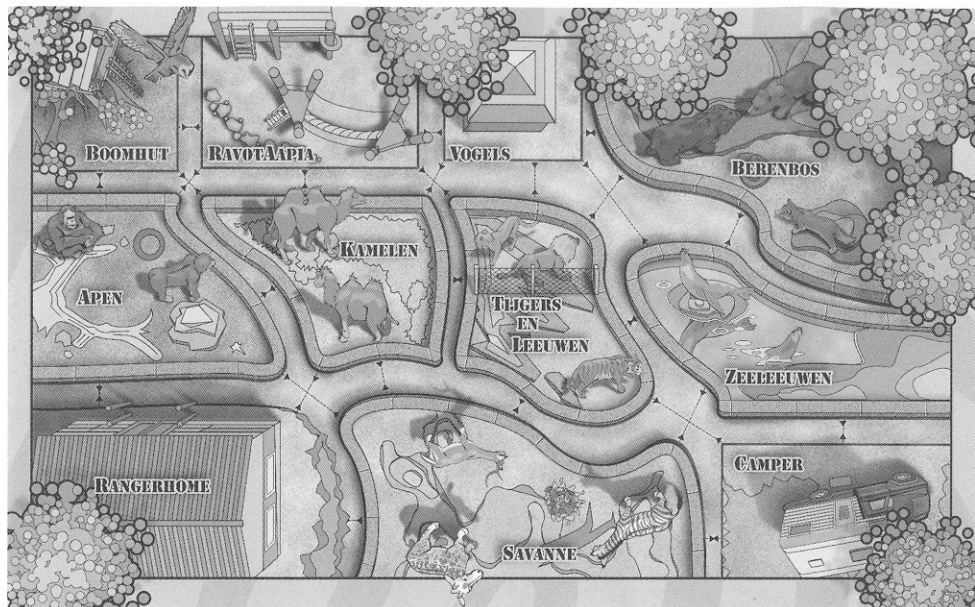
**ZOO P** is de TV-serie over een groepje jongens en meisjes dat in **Ouwehands Dierenpark** woont. Ze volgen daar een opleiding tot dierenverzorger, tot ranger, zoals het met een mooi woord heet.

Waar het over gaat in Zoop? Over alles wat de rangers allemaal meemaken.

Hoe ze met elkaar omgaan, hun relaties met hun vaders en moeders, hun contact met de dieren in het dierenpark... van alles en nog wat dus.

Beleef ZOO P met vrienden of familie thuis met het ZOO P spel.



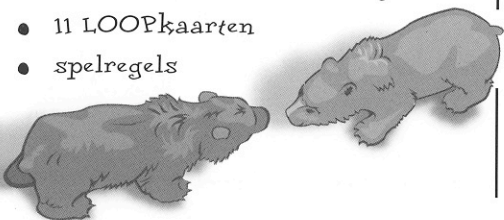


## DUUR VAN HET SPEL

Het spel duurt gemiddeld een half uur, met meer dan 2 spelers duurt het spel iets langer.

## ONDERDELEN

- 1 speelbord
- 8 rangerpionnen (met voetje)
- 9 rangerfiches (8 met een ranger; 1 met een ster)
- 44 ZOO Pkaarten (8 met verhalen over 1 ranger; 28 met verhalen over 2 rangers; 8 met verhalen over 3 rangers)
- 11 LOOPkaarten
- spelregels



## DOEL VAN HET SPEL

Waar gaat het om in het ZOO Pspel? Zorg ervoor dat de rangers naar de plaatsen gaan die op de ZOO Pkaarten staan vermeld.

Bekijk ze maar eens even. De speler die het eerst 5 ZOO Pkaarten uitgespeeld voor zich heeft liggen, is de winnaar van het ZOO Pspel. Een ZOO Pkaart mag worden uitgespeeld als alle genoemde rangers op de aangegeven plaats staan.



## BEGIN VAN HET SPEL

Leg het speelbord tussen de spelers op tafel. Hierop staan elf plaatsen in Ouwehands Dierenpark waar de rangers elkaar tegenkomen.

Iedere speler kiest een ranger.



Daarna worden alle rangerpionnen op het Rangerhome gezet. Dus ook de rangerpionnen waar niemand voor speelt. Dat zijn de zogenaamde neutrale rangers.



Schud de ZOO Pkaarten goed. Iedere speler pakt 3 van deze ZOO Pkaarten in zijn hand. De andere spelers mogen niet zien wat er op staat. Schud daarna de LOOPkaarten met de overgebleven ZOO Pkaarten goed door elkaar en leg de stapel (met de tekst naar beneden) naast het speelbord op tafel.

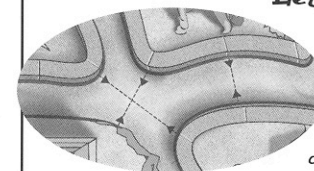
De jongste speler mag beginnen. Daarna komen - met de klok mee - de anderen aan de beurt om de rangerfiches te husselen en te gooien.

## AAN DE BEURT

De speler die aan de beurt is neemt de 9 rangerfiches in de hand, husselt ze goed en gooit ze op tafel.



De speler links van de speler die de fiches heeft gegooid kijkt nu als eerste of het fiche van zijn ranger open ligt. Dat wil zeggen met de foto naar boven. Als dat zo is, dan mag hij zijn rangerpion verplaatsen. Dat mag alleen naar een aangrenzende plaats op het speelbord.



**Let op:** aangrenzend betekent dat er op een kruising ook schuin mag worden overgestoken.

Dus bijvoorbeeld van het Rangerhome naar De Kamelen, en van De Kamelen naar De Boomhut. En nog iets: Een rangerpion mag verplaatst worden, het hoeft niet. Bij het verplaatsen kijken alle spelers elke keer goed op hun ZOO Pkaarten om te zien welke rangers (die in zwarte hoofdletters worden geschreven) waar naar toe moeten.

Als alle vermelde rangers, na een verplaatsing, op de plaats zijn aangekomen die op één van de ZOOPkaarten staat vermeld, dan mag de speler die deze ZOOPkaart in zijn hand heeft, de kaart direct uitspelen en voor zich op tafel leggen.

Na elke verplaatsing mogen meerdere spelers meerdere ZOOPkaarten uitspelen.

Draai na het eventueel verplaatsen

het rangerfiche om,

zodat iedereen

kan zien welke rangers geweest zijn.

Daarna kijkt de volgende speler (zoals gezegd: met de klok mee) of zijn rangerfiche open ligt. Is dit zo, dan mag hij zijn rangerpion verplaatsen. Enzovoorts, enzovoorts...



Als laatste mag de speler die de fiches heeft gegooid voor elk van de nog open liggende rangerfiches het bijbehorende rangerpion verplaatsen.

**Let op:** daarbij gaat het dus niet alleen om de eigen ranger (als die tenminste open ligt), maar ook om de neutrale rangers, de rangers dus waar niemand voor speelt.

Is er een ster gegooid, dan mag deze speler ook nog een willekeurige rangerpion verplaatsen.

Zo kan dus een bepaalde rangerpion (ook eentje van een tegenspeler) nog een plek verplaatst worden.

## EINDE VAN EEN BEURT

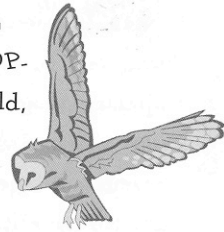
Pas aan het einde van elke beurt zorgt iedere speler er weer voor dat hij weer precies 3 ZOOPkaarten in zijn hand heeft. Het aantal kaarten dat daarvoor nodig is (maximaal 3 dus) wordt van de stapel gepakt.

Elke keer als daarbij een LOOPkaart gepakt wordt, moet de opdracht op deze kaart direct uitgevoerd worden. Daarna moet deze kaart weer onderop de stapel en moet de speler weer een nieuwe kaart van de stapel pakken.

De speler die de fiches heeft gegooid mag dat als eerste doen, daarna de andere spelers - met de klok mee.

## EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler 5 ZOOPkaarten heeft uitgespeeld, is het spel afgelopen.



## LOOPKAARTEN

Dit spel kan ook zonder LOOPkaarten worden gespeeld. Dan zijn de verplaatsingen van de rangers iets meer in de hand te houden.