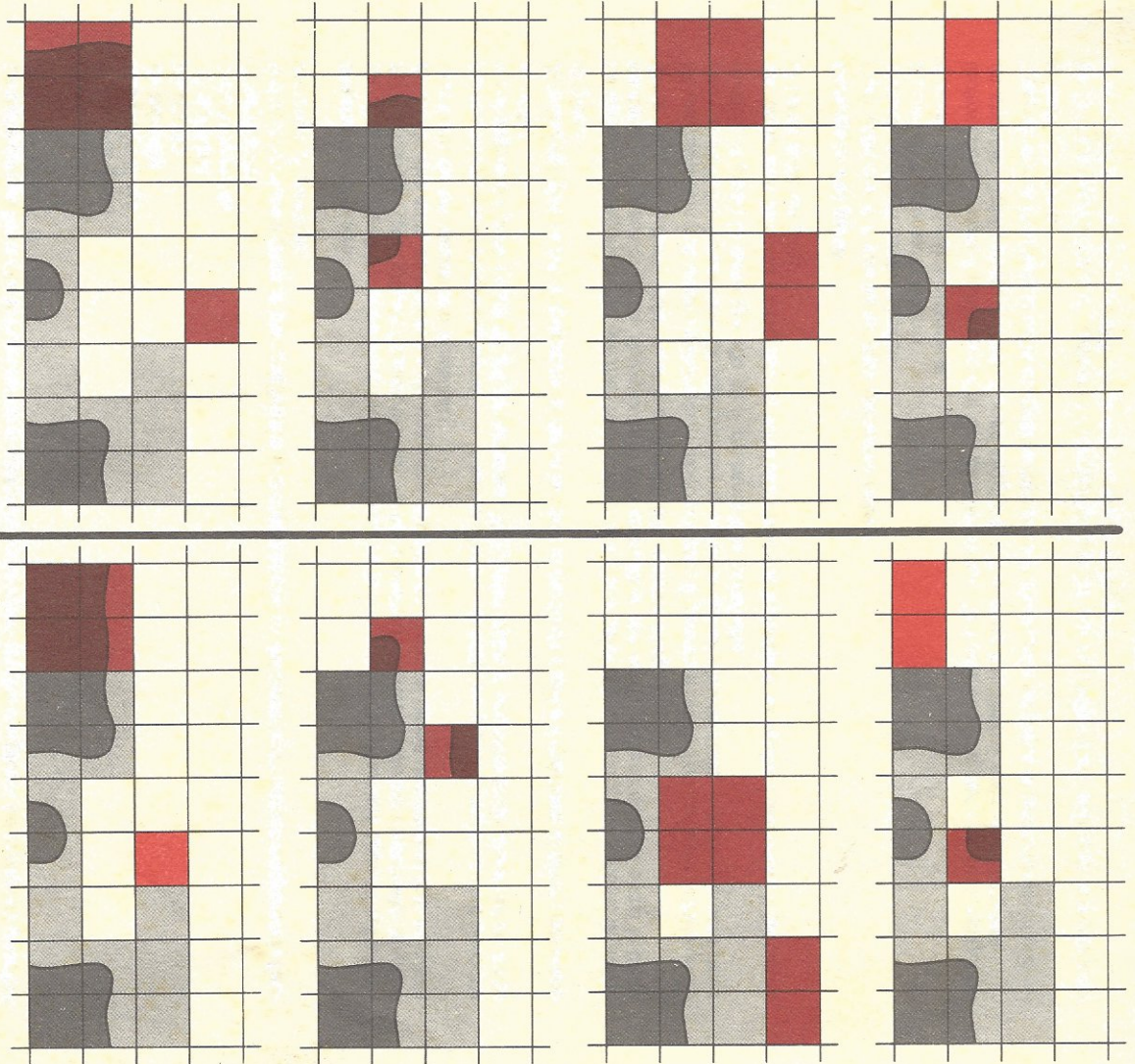


Wie die Karten abgelegt werden:  
 Comment disposer les cartes:  
 Come vanno disposte le carte:

Richtig  
 Bon  
 Giusto

Falsch  
 Mauvais  
 Sbagliato



# GEOZOO

Ziel des Spieles ist es, im Verlaufe mehrerer Spielrunden auf dem Spielfeld eine Landkarte aufzubauen. Dazu werden von den Spielern Kartenausschnitte verschiedener Größe platziert. Diese bringen bei der Platzierung je nach ihren Ausmaßen unterschiedlich hohe Punktzahlen (1, 2 oder 4) ein. Ausschnitte, die eine Tierabbildung zeigen und auf einem Sonnenfeld platziert werden, zählen zusätzlich 5 Punkte. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte sammeln konnte, wenn die Landkarte fertiggestellt ist.

Das endgültige Aussehen der fertigen Landkarte verändert sich von einem Spiel zum anderen. Die Variationen sind nahezu unbegrenzt.

- Inhalt**
- 1 Spielplan
  - 109 Kartenausschnitte
  - 69 Einfach-Elemente
  - 30 Zweifach-Elemente
  - 10 Vierfach-Elemente
  - 1 Spezialwürfel
  - 4 Punktezähler

(Vor Spielbeginn werden die Zeiger mit beiliegenden Kunststoffnieten in der Mitte der Zählscheiben befestigt)

Die Kartenausschnitte werden nach ihrer Größe verdeckt in drei Stapel aufgeteilt. Zu Beginn jeder Spielrunde würfeln die Spieler und nehmen von einem der verdeckten Stapel einen Kartenausschnitt. Bei einer »1« ein Einfach-Element, bei einer »2« ein Doppellement, bei einem Stern haben sie freie Wahl zwischen den drei möglichen Elementen. Die (zwei bis vier) Spieler legen der Reihe nach im Uhrzeigersinn die zuvor aufgenommenen Kartenausschnitte wie beschrieben auf das Spielfeld und notieren die dafür verdienten Punkte auf den Punktezählscheiben. (Auf dem ersten Kreis werden die Zeihnerstellen festgehalten, auf dem zweiten Kreis die Einerstellen.)

Zu Beginn legt der erste Spieler den ersten Kartenausschnitt so, daß das mittlere Quadrat des Spielfelds bedeckt ist.

Die im Laufe des Spiels hinzukommenden Ausschnitte müssen mindestens an einer Seite an einen bereits abgelegten Ausschnitt angrenzen. Dabei ist ebenfalls zu beachten, daß die Uferverläufe (zwischen Land und Meer) immer aneinanderpassen müssen (siehe illustrierte Beispiele).

Wenn ein aufgenommenener Ausschnitt nicht korrekt abgelegt werden kann, behält der Spieler ihn zunächst auf der Hand, um ihn zu späterer Gelegenheit ablegen zu können. Auf diese Art und Weise gesammelte Ausschnitte unterliegen keiner Begrenzung, doch **muß** der Spieler einen Ausschnitt ablegen, wenn die Möglichkeit dazu besteht.

Wenn von dem laut Würfelergebnis aufzunehmenden Ausschnitt keine Spielkarten mehr vorhanden sind, setzt der betreffende Spieler in der laufenden Spielrunde einmal aus.





### Punkteberechnung

In jedem Zug erhält ein Spieler:

- für ein abgelegtes Einzelelement 1 Punkt
- für ein abgelegtes Doppелеlement 2 Punkte
- für ein abgelegtes Vierfachelement 4 Punkte

Zusätzlich erhält er 5 Bonuspunkte, wenn er ein auf dem Spielfeld befindliches Sonnenfeld mit einem Kartenausschnitt abdeckt, der eine Tierabbildung zeigt. Alle Punkte eines Spielers zählt dieser mittels seines Totalisators (Punktezählers) zusammen.

Derjenige Spieler, der den letzten Kartenausschnitt auf das Spielfeld legt (und damit die Karte vervollständigt), erhält einen Bonus von 5 Punkten.

Sollte die Landkarte nicht vervollständig werden können — einige Quadrate können z.B. nicht belegt werden, wenn die entsprechenden Ausschnitte fehlen — bekommt kein Spieler diesen 5-Punkte-Bonus.

## Geozoo

2 à 4 Joueurs à partir de 8 ans.

### Composition

- 1 plateau de jeu
- 109 cartes découpées simples, doubles ou quadruples
- 4 compteurs de points
- 1 dé spécial
- la règle du jeu

### Principe

Créer des continents, les peupler d'animaux, encaisser un maximum de points. En disposant les cartes sur le plateau de jeu, vous créez des terres et des mers nouvelles à chaque partie. Vous y introduisez des animaux selon leur environnement naturel. Et plus vous avez de points plus, vous avez de chances de gagner.

### Préparation

Les cartes sont empilées en trois tas, face cachée:

- un tas pour les simples
- un tas pour les doubles
- un tas pour les quadruples.

Chacun joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence.

### Le jeu

A son tour de jouer, chacun lance le dé et prend la première carte de la pile indiquée:

- 1: une carte simple
- 2: une carte double
- \*: au choix, simple, double ou quadruple.

La carte est ensuite posée sur le plateau:

- la première carte doit obligatoirement recouvrir la case centrale du plateau.
- les cartes suivantes ont au moins un côté commun avec une carte déjà posée.
- si une carte ne peut pas être posée, le joueur la garde. Il la placera dès qu'il en aura la possibilité, en plus de la carte qu'il aura tirée après avoir jeté le dé.
- si le dé indique une pile épuisée, le joueur passe son tour.

### Les points

A chaque tour de jeu, les points sont comptés en fonction de la carte posée:

- 1 carte simple rapporte 1 point
- 1 carte double rapporte 2 points
- 1 carte quadruple rapporte 4 points

Un bonus de 5 points est rajouté si une carte avec un animal a été placée sur un soleil.

Le joueur qui a placé l'élément final qui recouvre le dernier espace libre du plateau de jeu, gagne un super bonus de 5 points.

### Fin de la partie

Le joueur qui a inscrit le plus de points sur son compteur de points, gagne la partie.

## Geozoo

Scopo del gioco è quello di costruire una carta geografica sul piano di gioco e nel corso di più partite. I giocatori sistemano sul piano di gioco dei ritagli di carte geografiche di diversa grandezza. In rapporto alle loro dimensioni ed al posto su cui vengono sistemate vengono attribuiti dei punti (1, 2 o 4). Le carte su cui sono raffigurati gli animali e che vengono poste su una casella su cui c'è il sole fanno guadagnare altri 5 punti.

Vince il giocatore che riesce a raggiungere il maggior numero di punti quando si finisce di completare la carta geografica.

Le carte geografiche che si riusciranno a costruire, varieranno da gioco a gioco. Le variazioni possibili sono pressoché infinite.

### Contenuto:

- 1 piano di gioco
  - 109 carte di cui
  - 69 semplici
  - 30 doppie
  - 10 quadruple
  - 1 dado speciale
  - 4 totalizzatori
- (Prima di iniziare a giocare bisogna fissare le lancette al centro del disco con i numeri adoperando l'automatino di plastica).

### Preparativi al gioco:

Le carte vengono divise in tre mucchietti a seconda della loro grandezza e lasciate coperte sul tavolo. All'inizio di ogni giro i giocatori lanciano il dado e poi prendono una delle carte dal mucchietto: lanciando un »1« una carta semplice, un »2« una carta doppia e se invece si lancia una stella si può scegliere una carta da un mucchietto qualsiasi.

I giocatori (da 2 a 4) mettono a turno — e in senso orario — le carte sul piano di gioco come è descritto e poi segnano i punti raggiunti sul totalizzatore. (Sul primo disco si segnano le decine e sul secondo le unità).

All'inizio del gioco il primo giocatore sistema la carta in modo da coprire il quadrato al centro del piano di gioco.

Le carte che vengono sistemate man mano durante il gioco devono essere poggiate accanto ad un'altra carta già messa in gioco. Bisogna però fare attenzione che corrispondano sempre e che le coste (linee fra mare e terra) abbiano una continuità (cfr. esempi allegati).

Se una carta non può essere sistemata in modo corretto, il giocatore la tiene da parte per poterla usare dopo al momento opportuno. Si possono avere in mano quindi diverse carte, il giocatore però deve mettere in gioco la carta quando gli si presenterà la possibilità.

Se, dopo aver lanciato i dadi, don ci sono più carte corrispondenti al risultato del dado, il giocatore di turno salta un giro.

### Conteggio dei punti

Ogni volta che è il suo turno ogni giocatore riceve:

- 1 punto per ogni carta semplice
- 2 punti per ogni carta doppia
- 4 punti per ogni carta quadrupla

Inoltre riceve ancora 5 punti se copre una casella su cui c'è il sole con una carta su cui è raffigurato un animale. Ogni giocatore conta i punti raggiunti e li somma mediante il proprio totalizzatore.

Il giocatore che completa la carta geografica mettendo l'ultima carta sul piano di gioco riceve un buon premio di 5 punti.

Se la carta geografica non può essere completata perché per esempio alcuni elementi non possono essere messi in gioco, questi 5 punti non vengono assegnati.