

ZOFF IM ZOO

Doel van het spel

Elke speler probeert zo snel mogelijk van zijn handkaarten af te geraken. Op deze manier kan hij/zij punten verdienen. De speler die op het einde van het spel de meeste punten heeft verdiend, wint het spel.

Een spel bestaat uit meerdere rondes. In de eerste ronde speelt ieder voor zich. Later worden er teams gevormd.

Spelmateriaal

⇒ 60 kaarten : 1 joker en 4 muggen. Van de 11 andere diersoorten zijn er telkens 5 kaarten.

⇒ Elke kaart stelt een dier voor, wat onderaan en in beide bovenste hoeken is afgebeeld. In een kader staan de dieren die dit dier slaan.
Vb. Zeerobben worden door ijsberen en walvissen geslagen. Olifanten slaan vossen, die zelf egels slaan. Maar olifanten slaan geen egel. En natuurlijk slaat de nietige muis de olifant !

Spelvoorbereiding

⇒ De kaarten worden verdeeld. Als je met 7 speelt hebben 4 spelers een kaart meer. Elke speler houdt zijn kaarten verdekt in de hand.

Spelverloop

● Eerste ronde

Start : De speler links van de gever begint : hij legt één of meerdere gelijke dieren af. Daarna volgen de andere spelers in uurwijzerzin. Om af te mogen leggen, moet je de vorige beurt verhogen.

Verhogen : Er zijn twee mogelijkheden : of je legt een gelijk aantal (en niet meer) dieren af die het vorige dier slaan. Ofwel leg je hetzelfde dier af, maar dan één meer (en slechts één) dan de vorige speler.

Voorbeeld : Zo kan je dus op een rob twee robben afleggen, maar nooit drie. Je kan er ook één ijsbeer of één walvis op afleggen.

Passen : Als je niet kan of wil afleggen dan pas je. Later in dezelfde beurt mag je altijd terug inpikken.

Slag : Als er niemand meer in staat is je bod te verhogen, neem je de slag : je legt de afgespeelde kaarten blind voor je neer en je begint een nieuwe slag.

Joker en muggen : Een joker kan gelijk welk ander dier vervangen en stelt het dier voor dat samen met hem wordt afgelegd. De joker mag nooit alleen worden afgelegd ! Samen met één of meer olifanten mag je één mug afleggen. Deze mug wordt dan een extra olifant. Een olifant met een mug telt dus voor twee olifanten. Je hebt dan van een mug een olifant gemaakt ! Je mag nooit meer dan één mug met een reeks olifanten afleggen.

Een joker met een mug staat voor twee muggen, en niet voor twee olifanten. Maar de joker, een mug en een olifant tellen voor drie olifanten.

Geen kaarten meer : Als je je laatste kaart hebt afgelegd, is voor jou de ronde afgelopen. De andere spelers spelen voort tot iedereen past. De slag gaat zoals steeds naar de speler die de laatste kaart heeft afgelegd. Gaat de slag naar de speler die net zijn laatste kaart heeft uitgespeeld, dan begint de speler links van hem met een nieuwe beurt.

Einde van de ronde : Als de voorlaatste speler al zijn kaarten heeft afgelegd, eindigt de ronde onmiddellijk. Niemand krijgt de laatste slag.

Score : Degene die als eerste zijn kaarten heeft afgelegd krijgt de meeste punten nl. zoveel als er spelers in het spel zijn. De volgende spelers krijgen telkens één punt minder ; de laatste speler krijgt niets. Bij 5 spelers krijgt de eerste speler dus 5 punten, de volgenden 4, 3 en 2. De vijfde en laatste speler krijgt niets. De behaalde slagen hebben in de eerste ronde geen betekenis.

● Volgende rondes

Je kan de volgende rondes spelen zoals de eerste. Hierna wordt een meer spannende versie beschreven.

Partners : Vanaf de tweede ronde wordt er in teams gespeeld. Voor de vorming van de teams kijk je best in de tabel op de volgende bladzijde van dit spelreglement..

Begin van de volgende rondes : De speler die de meeste punten heeft verzameld, schudt de kaarten en verdeelt ze.

Kaarten uitwisselen : De slechts geplaatste speler van elk team mag uit zijn eigen hand twee kaarten kiezen. Hij schuift deze verdekt naar zijn partner. Deze steekt de kaarten bij zijn hand en schuift op zijn beurt twee kaarten terug. Wie alleen speelt mag uit zijn hand tot 2 kaarten blind voor zich neerleggen. Ze maken deel uit van zijn slagen en zullen later worden meegeteld.

Aantal spelers	Team 1	Team 2	Team 3	Team 4
4	1 + 3	2 + 4		
5	1 + 4	2 + 5	3	
6	1 + 4	2 + 5	3 + 6	
7	1 + 5	2 + 6	3 + 7	4

Verloop van de ronde : Na het uitwisselen, begint de laatstgeplaatste speler de eerste beurt. Er wordt volgens dezelfde regels gespeeld als in de eerste ronde. Naast verhogen en passen kunnen er nu ook kaarten gevraagd worden.

Kaarten vragen : Enkel de zwakste speler van een team mag aan zijn maat kaarten vragen, en wel als hij aan beurt is en moet slaan. Hij toont hierbij, zichtbaar voor alle spelers, een of meerdere kaarten die de slag kunnen slaan, maar met onvoldoende aantal. Als zijn partner de ontbrekende kaarten in de hand heeft, mag hij ze aan zijn maat geven. Zo kan deze de slag verhogen, alsof hij de kaarten allemaal zelf heeft gespeeld.

Voorbeeld : Er moeten twee muizen geslagen worden. De speler toont een egel, en hoopt dat zijn partner hem een tweede egel geeft. Moet er een olifant worden geslagen dan kan hij een mug tonen.

Kan of wil de partner geen kaarten afstaan dan neemt de speler zijn kaarten terug. Hij past en de volgende speler is aan beurt.

Einde van de ronde : De ronde eindigt wanneer de voorlaatste speler zijn laatste kaart aflegt.

Persoonlijke en teamscore : **Teamscore** : Zoals in de eerste ronde krijgt elke speler zijn eigen punten volgens volgorde van uitspelen. Echter, deze score wordt eveneens bijgeteld bij de score van zijn partner. Wie alleen speelt krijgt sowieso 4 punten extra. Als bij 5 spelers een team eerste en vijfde eindigt, dan krijgen ze elk $5 + 0 = 5$ punten. Eindigt het andere team tweede en vierde, dan krijgen ze beiden $4 + 2 = 6$ punten. Degene die alleen speelt is dus derde en krijgt $3 + 4 = 7$ punten. **Persoonlijke score** : Nu worden de persoonlijke slagen verrekend. Heeft

een speler 2 of meer leeuwen, dan krijgt hij per leeuw een extra punt. Alleenstaande leeuwen zijn waardeloos. Heeft de laatste speler nog leeuwen in de hand, dan verliest hij per leeuw één punt. En elke speler die niet minstens één egel in zijn slagen heeft, verliest ook één punt.

Volgende ronde : De spelers worden op dezelfde manier in teams verdeeld, nu rekening houdend met de nieuwe score. Staan twee spelers gelijk, dan krijgt hij die vorige ronde slechter stond nu de betere positie.

Voorbeeld : Benny had vorige ronde 1 punt, Peter 2. Nu hebben ze beiden 7 punten. Benny wordt voor Peter geplaatst. Eindigen ze volgende ronde terug gelijk, dan zal nu Peter voorrang krijgen.

Er worden nu nieuwe teams gevormd zoals hierboven beschreven.

Einde van het spel

⇒ Het spel is gedaan wanneer minstens 2 spelers 19 punten behaald hebben.

⇒ Natuurlijk kan je ook naar een ander puntentotaal spelen, zodat de spelduur kan worden aangepast.

Zoff Im Zoo voor 3 spelers

⇒ Er worden een aantal kaarten uit het spel genomen : één leeuw, één olifant en één muis. Van de andere dieren worden elk twee kaarten weggenomen. De joker blijft in het spel. Er blijven nu nog 39 kaarten over.

⇒ De kaarten worden verdeeld. Er wordt geloot wie begint. In de volgende rondes begint de laatst geplaatste.

⇒ Er wordt steeds gespeeld zonder partners, volgens de gewone regels. Aan het eind van elke ronde krijgt de eerste 3 punten, de tweede 2 punten, de laatste niets.

⇒ Reeds vanaf de eerste ronde wordt rekening gehouden met de egels en de leeuwen.

⇒ Het spel eindigt als één of meer spelers 19 punten behaald hebben. De speler met de meeste punten is de winnaar.