

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Panda, Gorilla & Co – Das Spiel



Ein animalisches Spiel von Peter Wichmann für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren.

**Hurra, ein neuer Zoo entsteht. Die Tiere warten schon ungeduldig auf ihr neues Zuhause. Wird der Panda wieder neben den Elefanten wohnen? Alle können es kaum erwarten. Auch die Zoobesucher freuen sich schon riesig darauf, die Artenvielfalt im Zoo zu bestaunen.**

**Gemeinsam gehen die Planer ans Werk. Zug um Zug nimmt der neue Zoo Gestalt an. Wem es dabei gelingt, seine Planungs Ideen am besten zu verwirklichen und die Tiere besonders gut unterzubringen, der wird der neue Zoodirektor und damit Sieger dieses spannenden Spiels.**

## Spielmaterial

59 Tierplättchen (17 große, 15 mittelgroße und 27 kleine Tiere)

74 Wegekarten

36 Tierchips (3 große, 3 mittlere und 3 kleine jeweils in den vier Farben)

4 Punktemarker

1 Spielplan

## Spielvorbereitung

Der Spielplan wird für alle gut erreichbar ausgelegt. Die Wegekarten werden gut gemischt und als verdeckter Aufnahmestapel neben den Spielplan gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält seinen Punktemarker, den er auf das „Start“-Feld stellt, und die neun Tierchips seiner Farbe.

Die Tierplättchen werden ihrer Größe nach sortiert und neben den Spielplan offen bereit gelegt.

## Spielablauf

Der Spieler, der als letzter im Zoo war, beginnt das Spiel. Er nimmt sich eine Wegekarte und legt sie auf dem Spielplan ab.

>> Siehe **Aktion „Karte“**.

Anschließend darf er auf die abgelegte Wegekarte noch einen Tierchip legen.

>> Siehe **Aktion „Vorschlag“**.

Sofern ein Zoobereich fertiggestellt ist, wird gewertet.

>> Siehe **Aktion „Wertung“**.

Nachdem alle Felder des Spielplans mit Karten bedeckt wurden, ist das Spiel zu Ende.

>> Siehe **„Spielende“**.

## Aktion „Karte“

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf er ein Wegplättchen auf den Spielplan legen. Bei der Auswahl des Plättchens hat jeder Spieler die Wahl:

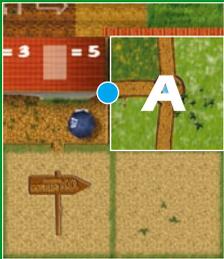
- er nimmt die offene Karte oder
- er legt sie in die Schachtel zurück und deckt wieder 2 Wegekarten vom verdeckten Stapel auf. Von diesen beiden sucht er sich nun eine aus.

Die übriggebliebene Karte steht dann wieder dem nächsten Spieler zur Verfügung. Wenn sich ein Spieler für die offene Karte entschieden hat, bleibt dem nächsten Spieler nur die Wahl 2 neue Karten aufzudecken.

Wenn man eine neue Wegkarte auf den Spielplan legt, muss sie folgende Bedingungen erfüllen:

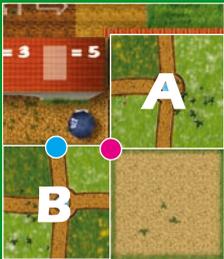
- Die Karte muss entweder auf ein Feld mit Schild oder angrenzend an andere Karten gelegt werden.
- Die Karten dürfen nur auf ein **leeres** Feld des Spielplans oder auf einen Teich (s.u.) gelegt werden.
- Der Weg einer Nachbarkarte muss fortgesetzt werden, d.h. darf nicht in einem Zoobereich der neuen Karte enden.
- Ein dunkler Zoobereich darf nicht an einen hellen Zoobereich angrenzen und umgekehrt. Das gilt auch für diagonal angrenzende Karten!

Folgende Beispiele verdeutlichen die Auslage-Regeln:



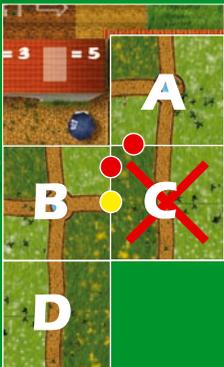
Die erste Karte (A) muss auf ein Feld mit Schild gelegt werden. Der Startspieler hat sich für das Feld rechts neben dem Eingangsbereich entschieden. Die Auslage ist erlaubt, denn:

- Die Karte wurde auf ein Feld mit Schild gelegt und der Weg wird in den Eingangsbereich fortgesetzt.



Die zweite Karte (B) wurde unterhalb des Eingangsbereichs abgelegt. Die Auslage ist erlaubt, denn:

- Die Karte wurde auf ein Feld mit Schild gelegt und der Weg wird in den Eingangsbereich fortgesetzt.
- Der rechte obere helle Bereich der neuen Karte grenzt diagonal an den hellen Bereich der bereits liegenden Karte (A). Beide Bereiche sind (noch) eigenständig (und dürfen damit sogar identische Tierchips enthalten).



Die dritte Karte (C) darf unten rechts **nicht** angelegt werden. Dort ist die Auslage aus zwei Gründen nicht erlaubt:

- Der Weg der linken benachbarten Karte (B) wird nicht fortgesetzt, sondern endet in einem dunklen Bereich der neuen Karte.
- Der dunkle Bereich der neuen Karte stößt oben und links an den hellen Bereich der benachbarten Karten. Da die Auslage nicht erlaubt ist, muss der Spieler die Karte an einen anderen Platz legen. Erlaubt wäre z.B. der Platz (D) unterhalb von Karte (B) – dazu müsste die neue Karte (C) lediglich um 180 Grad gedreht werden.

Im weiteren Verlauf des Spiels kann es passieren, dass eine Karte nicht gelegt werden kann. In diesem Fall wird die Karte mit der Rückseite nach oben (Teich) auf ein beliebiges freies Feld des Spielplans gelegt. Wenn später eine Wegekarte an diese Stelle passt, darf der Teich wieder überbaut werden.

## Aktion „Vorschlag“

- Nach dem Legen einer Karte darf der Spieler einen Vorschlag für die künftigen Tiere eines Zoobereiches **dieser** Karte machen. Dies ist auch möglich, wenn durch die Karte der betreffende Zoobereich abgeschlossen wurde.

Dazu nimmt er **einen** der vor ihm liegenden Tierchips und legt ihn auf den gewünschten Zoobereich der aktuellen Karte.

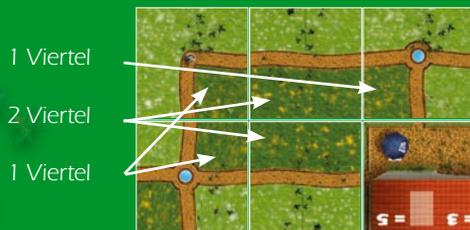
Wichtig: In jedem Zoobereich darf für jede Tiergröße maximal ein Tierchip liegen.

Wenn in dem Bereich, an den die Karte angelegt wurde, schon ein Tierchip in der gewünschten Größe liegt, dann darf in diesem Bereich kein zweiter gleichgroßer Chip gelegt werden. Ist in einem Bereich ein Tierchip in einer Größe noch nicht vorhanden, so darf dieser natürlich gelegt werden. Jedoch darf pro gelegter Karte nur ein Tierchip platziert werden.

Es kann passieren, dass durch späteres Zusammenwachsen zweier ursprünglich eigenständiger Zoobereiche mehrere Tierchips der gleichen Größe in einem Bereich zusammen kommen. In diesem Fall erhält jeder beteiligte Spieler die erzielten Punkte (siehe auch Aktion „Wertung“). Nachdem der Spieler ggf. einen Tierchip gelegt hat, ist sein Zug beendet. Es folgt die Aktion „Karte“ für den nächsten Spieler. Falls jedoch ein Zoobereich fertig gestellt wurde, d.h. komplett abgegrenzt ist, wird zunächst die Aktion „Wertung“ durchgeführt.

## Wie viel Platz braucht ein Tier?

Jede Zookarte ist gedanklich in 4 Viertel aufgeteilt. Für ein großes Tier wird ein Platz von 6 zusammenhängenden Bereichsvierteln benötigt (3 x 2 Viertel). Ein mittelgroßes Tier beansprucht 4 zusammenhängende Viertel (2 x 2) und ein kleines Tier kommt mit 2 zusammenhängenden Vierteln aus.



Mit der gelegten Karte (A) hat der Spieler am Zug den dunkelgrünen Zoobereich in der Bildmitte fertig gestellt (da er von allen Seiten „eingezäunt“, d.h. von einem Weg oder Spielfeldrand begrenzt ist).

Der Zoobereich besteht aus 7 Vierteln.

## Aktion „Wertung“

Ein Zoobereich gilt dann als abgeschlossen, wenn er durch die Mauer des Spielplans, durch den Eingangsbereich sowie durch Wege abgegrenzt ist.

Sofern mit der gelegten Karte ein oder auch mehrere Zoobereiche abgeschlossen wurden, werden die gerade fertiggestellten Bereiche (nacheinander) gewertet. Zunächst werden die Tierchips zur Seite gelegt und nach der Wertung den Spielern zurückgegeben. Anschließend ziehen die Tiere ein. Allerdings werden **zuerst die großen Tiere** mit dem größten Platzbedarf hineingelegt. Dann kommen die mittleren Tiere und zum Schluss die kleinen.

Wenn ein Tier der vorgeschlagenen Größe in den Bereich passt, erhält der Spieler die Punktzahl (siehe auch Übersicht auf dem Eingangsbereich), der den Tierchip der entsprechenden Größe in den Bereich gelegt hat, und trägt sie mit seinem Punktemarker auf der Siegpunkteleiste ab.

- Ein Tier mit großem Platzbedarf (6 Viertel) bringt jeweils **5 Punkte**.
- Ein Tier mit mittlerem Platzbedarf (4 Viertel) bringt jeweils **3 Punkte**.
- Ein Tier mit kleinem Platzbedarf (2 Viertel) bringt jeweils **1 Punkt**.

Ein entsprechendes Tier wird aus dem Vorrat genommen und in den abgeschlossenen Bereich gelegt. Passen noch weitere Tiere der gleichen Größe hinein, so werden auch sie hineingelegt. Sie bringen ebenfalls die entsprechende Punktzahl.

Blieben Lücken, darf der Spieler, der die nächstkleinere Größe vorgeschlagenen hat, sein Glück versuchen. Kann er ein oder mehrere Tiere der vorgeschlagenen Größe unterbringen, so erhält auch er die entsprechenden Punkte. Dabei darf er die bereits liegenden Tiere verschieben und somit die hinterlassenen Lücken optimieren. Die Anzahl der bereits vorhandenen Tiere darf er jedoch nicht ändern.

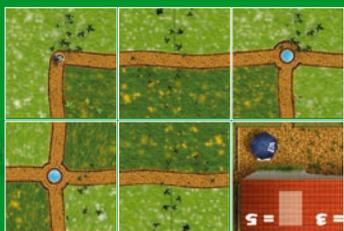
Sind noch Lücken für einen eventuell vorhandenen dritten (kleinen) Tierchip vorhanden, so darf nun der entsprechende Spieler kleine Tiere nach dem gleichen Verfahren einsetzen.

Hinweis: Ausnahmsweise können in einem Bereich mehrere Tierchips der gleichen Tiergröße vorhanden sein. Das ist dann und nur dann der Fall, wenn zwei (oder mehr) zunächst getrennte Bereiche im Laufe des Spiels zusammenwachsen. Dann erhält **jeder** beteiligte Spieler die entsprechenden Punkte.

Nach der Auswertung können die Spieler wieder über die beteiligten Tierchips verfügen, unabhängig davon, ob die Vorschläge umgesetzt werden konnten oder nicht.

### **Beispiel:**

In nebenstehendem Beispiel (abgeschlossener dunkelgrüner Zoobereich) kann ein Spieler unterschiedlich viele Punkte machen. Je nachdem welche Tierchips er eingesetzt hat.



**1. Variante: Vorgeschlagen wurden alle 3 Gruppen.  
Ergebnis der Auswertung: ein Großtier (z.B. Giraffe) findet Platz (5 Punkte), die anderen Tierchips gehen leer aus.**

**2. Variante: Vorgeschlagen wurden die mittlere und die kleine Größe,  
Ergebnis der Auswertung: ein mittelgroßes Tier (z.B. eine Robbe) (3 Punkte) und ein kleines Tier, z.B. ein Gürteltier (1 Punkt), finden Platz.**

### **Spielende**

Das Spielende ist erreicht, wenn

- alle Felder mit offenen Karten belegt sind oder
- alle Felder mit offenen **und** umgedrehten Karten (Teich) belegt sind und ein regulärer Zug nicht mehr möglich ist (der Spieler am Zug kann keinen Teich überdecken).

Nun werden alle Zoobereiche gewertet, in denen noch Tierchips liegen. Auf die Teiche darf kein Tier gelegt werden. Sie gelten genauso wie Wege oder Spielfeldrand als Begrenzung.

Es gewinnt der Spieler, der bei Spielende auf der Siegpunktleiste am weitesten vorn ist. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

# Tierbeschreibungen

## Kleine Tiere



Die **Surikaten** oder **Erdmännchen** gehören zu den Schleichkatzen. Sie stammen aus Afrika.



Der **Brillenkauz** kommt aus Südamerika. Wir sehen einen Jungvogel im weißen Jugendgefieder.



Der **Kiwi** ist der Nationalvogel Neuseelands. Er ist flugunfähig und gehört in die Verwandtschaft der Straußenvögel.



Der **Malaienbär** ist die kleinste Großbärenart. Der geschickte Kletterer lebt in Südostasien.



An der südafrikanischen Küste ist der **Brillenpenguin** zu Hause. Er baut Geröllnester, manchmal legt er Bruthöhlen an.



Zu den kleinsten Hirschen gehört der **Südpudu**. Dieser südamerikanische Kleinhirsch hat im männlichen Geschlecht nur ein Speißergeweih.



Der **Plumplori** ist ein nachtaktiver Halbaffe aus Südostasien. Er frisst Früchte, Eier und Insekten.



Die **Weißbartpekaris** aus Südamerika gehören zur Familie der Nabelschweine. Sie leben in Sozialverbänden (Rotten).

**Nilflughunde** stammen aus Nordafrika. Sie sind überwiegend dämmerungs- und nachtaktiv.



**Sibirische Tiger** kommen aus dem Fernen Osten. Sie sind stark von der Ausrottung bedroht.



Das **Dikdik** ist eine afrikanische Zwergantilope. Die Nase ist rüsselartig verlängert.



In Australien finden wir den **Eulenschwalm**. Er gehört zur Vogelordnung der Ziegenmelker.



Der **Rotluchs** ist in Nord- und Mittelamerika zu finden. Er bewohnt vielfältige Lebensräume.



**Nasenbären** gehören zu den Kleinbären. Kennzeichnend sind die verlängerte Nase und der Ringelschwanz.



In den Steppen und Savannen Afrikas südlich der Sahara ist der **Serval** zu finden, eine Katze, die vielerlei Beute schlägt.



Der **australische Rieseneisvogel** wird auch **Lachender Hans** genannt, was auf seine Lautäußerung zurückzuführen ist.





Der **Kleine Panda** oder **Katzenbär** ist im Himalaja zu Hause. Er ist ein geschickter Kletterer.



Im Süden Asiens ist die **Philippinente** zu Hause, eine der Schwimmarten mit Augenstrich.



Der **Kaiserschnurrbart-tamarin** kommt wie alle Krallenenaffen aus Südamerika. Er ist Waldbewohner.



Auch das **Weißbüschel-äffchen** gehört zu den Krallenenaffen. In der Familiengruppe ist der Vater für die Jungenaufzucht zuständig.



**Schwarzweiße Varis** gehören zu den madagassischen Lemuren, die auf der höchsten von der Ausrottung bedroht sind.



Das **Braunborstengürteltier** aus Südamerika gräbt Höhlen, in denen es tagsüber ruht.

**Leoparden** gibt es in Afrika und Asien. Als gefleckte Großkatzen werden sie ihres Felles wegen leider immer noch gewildert.



**Wieselmeerschweinchen** sind eine Meer-schweinchen-Wildform. Scheckung und Kraushaarigkeit wie bei Hausmeerschweinchen gibt es bei ihnen nicht.



Der **Große Ameisenbär** gehört zur Säugetierordnung der Zahnarmen. Wie seine Verwandten Gürteltier und Faultier ist er in Südamerika zu Hause.



Der **Washbär** kommt ursprünglich aus Nordamerika, ist aber inzwischen in Europa eingebürgert. Er ist ein typischer Allesfresser.



**Zwergziegen** stammen ursprünglich aus West- und Zentralafrika, wo sie als Haustiere der Einheimischen gehalten werden.



## Mittlere Tiere



Der **Afrikanische Elefant** ist das größte Landsäugetier. Kälber kommen mit 60 bis 120 kg zur Welt. Erwachsene Bullen können über 6 Tonnen wiegen.

Wie alle **Flamingos** baut auch der Rote oder Kubaflamingo ein kegelförmiges Nest aus Schlamm. Sein einziges Ei wird knapp ein Monat bebrütet.



Beim **Roten Riesenkänguruh** aus Australien haben die Männchen ein fuchsrotes Fell und die Weibchen ein graues.

Der **Königspinguin** ist die zweitgrößte Pinguinart. Er ist auf den Inseln nördlich der Antarktis zu Hause.





**Rötel- oder Rotrücken-pelikane** haben ihre Heimat in Afrika. Wie alle Pelikane sind sie Ruderfüßer.



Der **Graue oder Fischreiher** war vor 30 Jahren in Mitteleuropa stark gefährdet. Heute ist der Bestand stark angewachsen, und viele Reiher kommen als „Misser“ in die Zoologischen Gärten.



**Mantelpaviane** leben in den Felslandschaften Nordostafrikas. Sie bilden große Herden, die von starken Männchen (Paschas) angeführt werden.



Der **Zwergseebär** ist an den südafrikanischen Küsten zu finden. An den Wurfplätzen finden sich individuenreiche Herden.



Der **Blaue Pfau** wurde in seiner indischen Heimat domestiziert. Seit Jahrhunderten ist er ein begehrtes Parkgeflügel.

## Große Tiere



Der **Braunbär** ist in Europa, Asien und Nordamerika zu Hause. Er ist Sohlengänger und Allesfresser.

Der **Weißstorch** ist ein Kulturfolger in Europa. Den Winter verbringt er im warmen Afrika, wohin er sich auf langen Zügen begibt.



Die **Weißbartpekaris** Südamerikas gehören zur Familie der Nabelschweine. Sie leben in Sozialverbänden (Rotten).



In Kanada gibt es viele weiße **Wölfe**, die zur selben Art wie normalfarbige graue Wölfe gehören.



**Grevyzebras** sind die größte Zebraart. Sie kommen aus Äthiopien und Nordkenia.



Die nordafrikanischen **Spornschildkröten** gehören zu den größten Schildkrötenarten. Namensgebend sind dornige Hornschuppen der Hinterextremitäten.



**Trampeltiere** sind zweihöckrige Kamele. Die Haustierform wird viel in Zoologischen Gärten gehalten. Letzte Wildkamele gibt es in der Mongolei.



Das **Ungarische Steppenrind** ist eine langhörige Extensivrass. Noch heute ist es in der Pussta zu finden.





**Gorillas** sind die größten Menschenaffen. Erwachsene Männer können es auf 200 kg und mehr bringen.



Rund um die Arktis ist der **Eisbär** zu Hause. Viele Populationen unternehmen ausgedehnte Wanderungen.



Der **Asiatische Elefant** ist heute noch von Vorderindien bis Sumatra verbreitet und wird teilweise als Arbeitselefant eingesetzt.



Der **Elch** ist die größte Hirschart. Er ist in der nördlichen Hemisphäre unserer Erde zu Hause.



**Elenantilopen** gibt es in Ost- und Südafrika. Dort bewohnen sie Steppen- und Savannengebiete in kleineren Herden.



Das **Rentier** ist die einzige Hirschart, die domestiziert wurde und bei der beide Geschlechter ein Geweih tragen.



Eine der beiden Haustierformen des Guanakos ist das **Alpaka**. Hauptzuchtziel ist die Wollgewinnung.



Eine der fünf Nashornarten ist das **Spitzmaulnashorn**, dessen Restbestände in wenigen afrikanischen Gebieten zu finden sind.

**Grevyzebras** sind die größte Zebraart. Sie kommen aus Äthiopien und Nordkenia.



Von den acht **Tiger**unterarten sind drei ausgerottet. Die restlichen sind höchst bedroht.



Das **Przewalskipferd** ist die Stammform des Haustierpferdes. Die Art verdankt seine Rettung den Zuchtbemühungen Zoologischen Gärten.



Als zweite Giraffenart lebt das **Okapi** in den zentralafrikanischen Wäldern. Es wurde erst 1901 für die Wissenschaft entdeckt.



Der **Große Panda** oder **Bambusbär** aus China wurde ob seiner Seltenheit zum Symbol des internationalen Naturschutzes.



**Orang Utans** sind Menschenaffen von Sumatra und Borneo. Sie leben als Baumbewohner einzeln oder in kleinen Gruppen.



Acht Unterarten sind von der **Giraffe** beschrieben. Die Rothschildgiraffe lebt in Uganda.



# Panda, gorille & Cie – Le jeu



Un jeu animal de Peter Wichmann pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

**Super ! Un nouveau zoo en construction ! Les animaux attendent déjà avec impatience leur nouveau chez-soi. Le panda va-t-il de nouveau vivre à côté des éléphants ? Il leur tarde d’emménager. Et les visiteurs du zoo se réjouissent aussi d’aller y voir tant d’espèces d’animaux.**

**Les responsables planifient ensemble. Petit à petit, le nouveau zoo prend forme. C’est celui qui réussira le mieux à réaliser ses idées et à loger les animaux qui deviendra le nouveau directeur du zoo et gagnera cette partie captivante.**

## Matériel

59 tuiles d’animaux (17 grands animaux, 15 animaux de taille moyenne et 27 petits animaux)

74 tuiles de chemins

36 jetons d’animaux (3 grands, 3 de taille moyenne et 3 petits, à chaque fois dans les quatre couleurs)

4 marqueurs de score

1 plateau de jeu

## Préparatifs

Placez le plateau de jeu sur la table de façon que chacun puisse l’atteindre sans problème. Mélangez les tuiles de chemins, formez-en une pile et placez-la à côté du plateau de jeu, face cachée. Retournez la première tuile de la pile. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit ses neuf jetons d’animaux et son marqueur de score qu’il pose sur la case de départ [« Start »].

Rassemblez les tuiles d’animaux par taille et placez-les à côté du plateau de jeu, face visible.

## Déroulement de la partie

Le dernier joueur qui est allé dans un zoo commence.

Il prend une tuile de chemins et la place sur le plateau de jeu.

>> Voir **Action « tuile »**

Ensuite, il peut poser un jeton d’animaux sur la tuile de chemins qu’il vient de placer.

>> Voir **Action « proposition »**.

Quand une zone du zoo est achevée, on procède à l’évaluation.

>> Voir **Action « évaluation »**

Quand toutes les cases du plateau de jeu sont couvertes de tuiles, la partie est finie.

>> Voir **« Fin de la partie »**

## Action « tuile »

Le joueur dont c’est le tour peut placer une tuile de chemins sur le plateau de jeu. En sélectionnant une tuile, il a le choix :

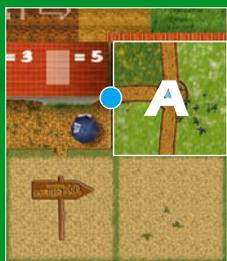
- Ou bien il prend la tuile ouverte
- Ou bien il remet la tuile ouverte dans la boîte du jeu et retourne deux tuiles de chemins parmi celles qui sont empilées face cachée. Puis il choisit l’une des deux.

La tuile restante est à la disposition du joueur suivant. Si le premier joueur a choisi la carte dont la face était visible, le joueur suivant n’a pas le choix et doit retourner deux nouvelles cartes.

Pour placer une nouvelle tuile de chemins sur le plateau de jeu, il faut qu'elle remplisse les conditions suivantes :

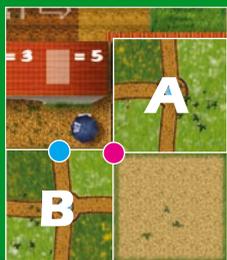
- La tuile doit être posée soit sur une case avec un panneau soit en contact avec d'autres tuiles.
- Les tuiles peuvent seulement être placées sur une **case vide** du plateau de jeu ou sur un étang (voir ci-dessous).
- Le chemin de la tuile avoisinante doit être prolongé : un chemin ne peut pas déboucher sur une zone de zoo de la nouvelle tuile.
- Une zone de zoo foncée ne peut pas toucher à une zone de zoo claire et vice versa. Cela vaut aussi pour des tuiles qui ne se touchent que par un angle.

Les exemples suivants explicitent les règles ci-dessus :



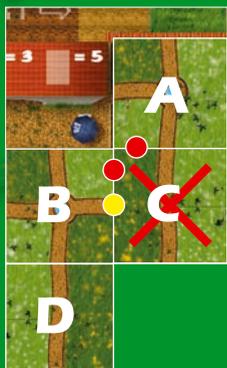
La première tuile doit être placée sur une case avec un panneau. Le premier joueur a choisi la case A qui se trouve à droite de l'entrée. C'est permis, car

- La tuile se trouve sur une case avec un panneau et le chemin prolonge l'entrée du zoo.



Le joueur suivant a placé la deuxième tuile (B) au-dessous de l'entrée. C'est permis, car

- La tuile se trouve sur une case avec un panneau et le chemin prolonge l'entrée du zoo.
- La zone claire en haut à droite de la nouvelle tuile touche la zone claire par l'angle de la tuile qui se trouve déjà sur le plateau de jeu. Les deux zones sont (encore) autonomes (on pourra donc y poser des jetons d'animaux identiques, voir ci-dessous).



On ne peut **pas** placer la troisième tuile (C) en bas à droite. Ce n'est pas permis, comme

- Le chemin de la tuile qui la touche à gauche n'est pas continué, mais se termine dans la zone foncée de la nouvelle tuile.
- La zone foncée de la nouvelle tuile touche en haut et à gauche aux zones claires des tuiles avoisinantes. Comme il est interdit de placer la tuile en bas à droite, le joueur doit placer sa tuile ailleurs. Il pourrait par exemple choisir la case D au-dessous de la tuile B – il suffirait pour cela de tourner la nouvelle tuile C de 180 degrés.

Il peut arriver au cours de la partie qu'on ne puisse pas placer une certaine tuile. Dans ce cas, on retourne la tuile et on la place, côté verso (étang) visible, sur n'importe quelle case vide du plateau de jeu. Si par la suite on peut placer une tuile de chemins sur cette case, on peut la placer sur l'étang.

## Action « proposition »

- Après avoir placé une tuile, le joueur peut proposer des animaux à placer sur une zone de zoo sur **cette** tuile. Il peut aussi le faire si la tuile qu'il a posée clôt la zone correspondante.

Le joueur prend **l'un** de ses jetons d'animaux et le place sur la zone choisie de la tuile actuelle.

Important : dans chaque zone de zoo, on ne peut placer qu'un seul jeton d'animal par taille d'animaux.

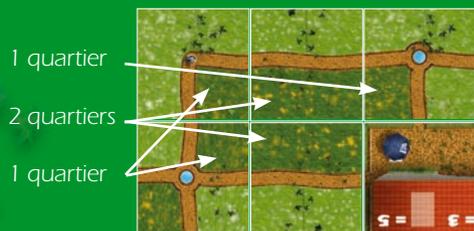
S'il y a déjà un jeton d'animal de la taille souhaitée dans la zone à laquelle touche la nouvelle tuile, on ne peut pas placer dans cette zone un deuxième jeton de la même taille. Si, il n'y a pas encore de jeton d'animal de la taille souhaitée dans cette zone, on peut en placer un. En revanche, on ne peut placer un seul jeton d'animal sur chaque tuile.

Il est possible que deux zones de zoos auparavant autonomes fusionnent au cours de la partie et que plusieurs jetons d'animaux de la même taille se trouvent alors dans cette zone. Dans ce cas, chaque joueur impliqué marque les points correspondants (voir l'action « évaluation »).

Quand le joueur a placé un jeton d'animaux, le cas échéant, son tour est fini. Le joueur suivant continue avec l'action « tuile ». Mais si on a terminé une zone de zoo, c'est-à-dire qu'elle est complètement délimitée, on procède d'abord à l'action « évaluation ».

## Quelle est la place nécessaire pour poser un animal ?

Chaque tuile est composée de 4 quartiers (imaginaires). Un grand animal a besoin de 6 quartiers continus de la même zone (3 x 2 quartiers). Un animal de taille moyenne doit disposer de 4 quartiers continus de la même zone (2 x 2 quartiers). Et un petit animal a besoin de 2 quartiers continus de la même zone.



Avec la tuile A, le joueur dont c'est le tour a terminé la zone de zoo foncée au milieu de l'illustration. (Elle est maintenant délimitée de tous les côtés par un chemin ou le bord du plateau de jeu.)

La zone comprend 7 quartiers.

## Action « évaluation »

Une zone de zoo est terminée si elle est délimitée de tous les côtés par le mur du plateau de jeu, l'entrée ou des chemins.

Lorsque la tuile qu'on vient de placer termine une ou plusieurs zones de zoo, on procède à l'évaluation des zones nouvellement achevées. On met d'abord de côté les jetons d'animaux qui s'y trouvent. Après l'évaluation, on les restitue aux joueurs correspondants. Ensuite, les animaux emménagent. Mais **les grands animaux** sont les premiers à entrer, car ils prennent le plus de place. Ensuite, c'est le tour des animaux de taille moyenne et enfin, celui des petits animaux.

Si un animal de la taille proposée peut être placé sur la zone, le joueur correspondant qui le place (c'est celui qui a proposé les animaux de cette taille) marque des points (voir le tableau récapitulatif à l'entrée du zoo). Il déplace son marqueur de points en fonction des points marqués.

- Un animal qui a besoin de beaucoup de place (6 quartiers) rapporte **5 points**.
- Un animal de taille moyenne qui nécessite 4 quartiers rapporte **3 points**.
- Un petit animal qui a besoin de peu de place (2 quartiers) rapporte **1 point**.

On prend un animal correspondant de la réserve et on le place dans la zone terminée. S'il reste de la place pour d'autres animaux de la même taille, on les y place aussi. Ils rapportent aussi les points correspondants.

S'il reste encore de la place, le joueur qui a proposé les animaux de taille inférieure immédiate peut tenter sa chance. S'il peut placer un ou plusieurs animaux de la taille proposée, il marque aussi les points correspondants. Ce joueur peut déplacer les animaux qui se trouvent déjà sur la zone pour tirer le meilleur parti de la place restante. Mais il n'a pas le droit d'enlever ou d'ajouter des animaux.

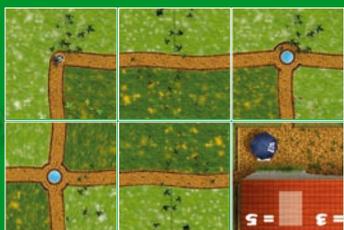
Ensuite, s'il reste encore assez de place pour un troisième (et petit) jeton d'animaux et qu'un joueur a proposé les animaux de cette taille, le joueur correspondant peut placer de petits animaux dans cette zone en respectant les règles détaillées ci-dessus.

Note : exceptionnellement, plusieurs jetons d'animaux de la même taille peuvent se retrouver dans une même zone. Cela arrive quand deux (ou plusieurs) zones de zoos qui étaient d'abord autonomes fusionnent au cours de la partie, et seulement dans ce cas-là. Alors, **chaque** joueur impliqué marque les points correspondants.

Après l'évaluation, les joueurs disposent de nouveau de leurs jetons d'animaux évalués – que leurs propositions aient été réalisées ou non.

### **Exemple :**

Dans l'exemple ci-contre (zone de zoo foncée terminée), le joueur peut marquer un nombre de points différent selon le type de jetons d'animaux qu'il a placé.



**1. Variante :** les trois tailles sont proposées.

Résultat de l'évaluation : un grand animal (par exemple la girafe) entre dans la zone (5 points), et il n'y a plus de place pour les autres jetons d'animaux.

**2. Variante :** le joueur a proposé des animaux de petite et de moyenne taille.

Résultat de l'évaluation : un animal de taille moyenne (par exemple un phoque, 3 points) et un petit animal (par exemple un tatou, 1 point) sont placés dans cette zone.

### **Fin de la partie**

La partie se termine au moment où

- Toutes les cases sont recouvertes par des tuiles disposées face visible ou
- Toutes les cases sont recouvertes par des tuiles aux faces visibles **et** cachées (étangs) et le joueur dont c'est le tour ne peut pas exécuter de tour régulier (car il ne peut pas recouvrir un étang).

On évalue alors toutes les zones de zoo dans lesquelles se trouvent encore des jetons d'animaux. On ne peut pas placer d'animaux sur les étangs. Tout comme les chemins et le bord du plateau de jeu, ils font office de limite. Le joueur qui a le plus de points a gagné la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

# Panda Gorilla & Co – Il gioco



Un gioco animalesco di Peter Wichmann per 2 - 4 giocatori da 8 anni in su.

**Evviva, nascerà un nuovo zoo. Gli animali attendono con impazienza la loro nuova dimora. Chissà se il panda abiterà di nuovo accanto all'elefante? Gli animali non vedono l'ora. Anche i visitatori si rallegrano di poter ben presto ammirare le ricchezze di specie nello zoo.**

**Tutti uniti, i pianificatori cominciano il lavoro e, passo dopo passo, il nuovo zoo prende forma. Colui che riuscirà a realizzare nel modo migliore le proprie idee e a sistemare oltremodo bene gli animali, sarà anche il nuovo direttore dello zoo e quindi il vincitore di questo gioco affascinante.**

## Contenuto

59 tessere animali (17 animali grandi, 15 animali di misura media e 27 animali piccoli)

74 carte percorso

36 gettoni animali (sempre 3 grandi, 3 medi e 3 piccoli nei quattro colori diversi)

4 segnapunti

1 tabellone

## Preparativi

Innanzitutto ponete il tabellone al centro del tavolo, ben raggiungibile per tutti. Poi mischiate per bene le carte percorso e ponetele a forma di mazzo coperto accanto al tabellone. Infine scoprite la prima carta. Ciascuno sceglie un colore e ottiene sia il suo segnapunti, che pone sulla casella di partenza („Start“), e sia i nove gettoni animali del proprio colore.

Infine sistemate le tessere animali secondo la loro grandezza e ponetele aperte accanto al tabellone.

## Svolgimento del gioco

Il giocatore che è stato il più recentemente allo zoo comincia.

Egli scopre una carta percorso e la depone sul tabellone.

>> vedi **Azione „carta“**.

Poi può porre un gettone animale sulla carta percorso appena deposta.

>> vedi **Azione „proposta“**.

Non appena è stato completato un reparto dello zoo si passa al conteggio.

>> vedi **Azione „conteggio“**.

Non appena tutte le caselle del tabellone sono ricoperte di carte, il gioco si conclude.

>> vedi **„Fine del gioco“**.

## Azione „carta“

Il giocatore di turno può deporre una carta percorso sul tabellone. Per quanto riguarda la scelta della carta percorso, egli ha le seguenti possibilità:

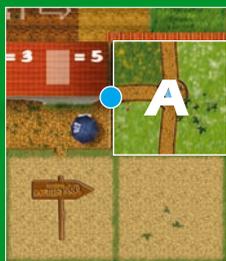
- prendere la carta scoperta oppure
- rimetterla nella scatola e scoprire nuovamente 2 carte percorso dal mazzo coperto. Poi ne sceglie una di queste due.

La carta restante rimane infine al centro del tavolo per il prossimo giocatore. Se un giocatore decide di prendere la carta scoperta, al prossimo giocatore non rimane altro che scoprire due nuove carte dal mazzo.

Quando ponete una nuova carta percorso sul tabellone, dovete rispettare le seguenti regole:

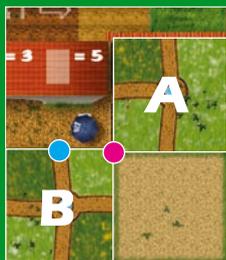
- La carta deve essere posta o su una casella con un'insegna oppure deve confinare con altre carte.
- Le carte possono essere deposte soltanto su caselle **vuote** oppure su uno stagno (vd. sotto).
- La carta nuova deve continuare il percorso della carta confinante, ciò significa che il percorso di quest'ultima non può terminare in un'area zoo della carta nuova.
- Un'area zoo scura non può confinare con un'area zoo chiara e viceversa. Ciò vale anche per le carte che si toccano soltanto in obliquo!

Gli esempi seguenti spiegano in modo più pratico le regole su come deporre le carte:



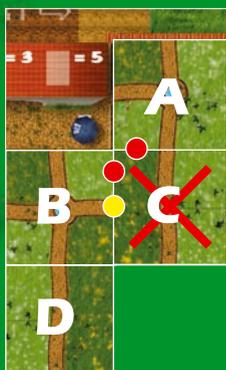
La prima carta (A) deve essere posta su una casella con un'insegna. Il giocatore iniziale ha scelto la casella a destra accanto alla zona d'ingresso. Questo posizionamento è permesso, perché:

- la carta è stata posta su una casella con un'insegna e la via porta alla zona d'ingresso.



La seconda carta (B) è stata posta sotto la zona d'ingresso. Questo posizionamento è permesso, perché:

- la carta è stata posta su una casella con un'insegna e la via porta alla zona d'ingresso.
- l'area chiara in alto a destra sulla nuova carta confina in obliquo con l'area chiara della carta già deposta. Le due aree sono (ancora) indipendenti l'una dall'altra (e possono quindi persino contenere gettoni animali identici).



La terza carta (C) **non** può essere posta in basso a destra. Questo posizionamento non è permesso per due motivi:

- il percorso della carta confinante a sinistra non viene proseguito, ma termina in un'area scura della nuova carta.
- l'area scura della carta nuova tocca in alto e a sinistra le aree chiare delle carte confinanti.

Dato che questo posizionamento non è permesso, il giocatore deve deporre la carta su un'altra casella. La potrebbe deporre p.es. sulla casella (D) sotto la carta B – basta semplicemente girare la carta (C) per 180°.

Durante il gioco può succedere che una carta non può affatto essere deposta. In tal caso dovete deporre la carta col dorso all'insù (stagno) su una qualsiasi casella libera del tabellone. Se più in avanti trovate una carta percorso adatta per questa casella, potete semplicemente deporla sullo stagno.

## Azione „proposta“

- Dopo aver deposto la sua carta, il giocatore può fare una proposta per quanto riguarda i futuri animali di un'area di **tale** carta. Ciò è anche possibile nel caso che la presente carta completi la rispettiva area zoo.

Per eseguire la sua proposta, il giocatore prende **uno** dei gettoni animali davanti a sé e lo pone nell'area zoo preferita sulla carta attuale.

Attenzione: in ogni area zoo può esserci massimo un gettone animale di ogni misura.

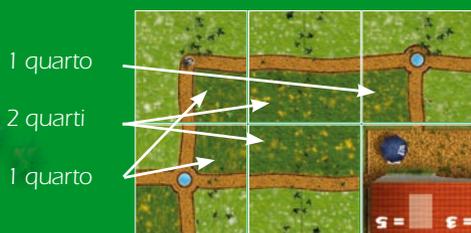
Se nell'area accanto alla quale avete deposto la carta c'è già un gettone animale nella misura che volevate deporre, non potete deporre un secondo gettone animale della stessa misura. Se invece manca ancora la misura che volevate deporre, allora potete liberamente deporre il vostro gettone. Per ogni carta deposta potete però deporre soltanto un gettone animale.

Può succedere che delle aree, una volta indipendenti, nel decorso del gioco si uniscano in una grande area in cui poi ci siano dei gettoni animali della stessa misura. In tal caso ogni giocatore interessato ottiene i punti raggiunti (vd. anche azione „conteggio“).

Dopo aver deposto, se possibile, il gettone animale, si conclude la vostra mossa. Segue l'azione „carta“ per il prossimo giocatore. Se però avete completato un'area zoo, cioè essa è completamente racchiusa, passate prima all'azione „conteggio“.

## Di quanto spazio ha bisogno un animale?

Ogni carta zoo è suddivisa mentalmente in 4 quarti. Un animale grande ha bisogno di uno spazio di 6 quarti di area connessi (3 x 2 quarti). Un animale di misura media richiede 4 quarti connessi (2 x 2) e ad un animale piccolo bastano 2 quarti connessi.



Deponendo la carta (A) il giocatore di turno ha completato l'area zoo scura al centro del quadro (essa è „recintata“ da tutte le parti, cioè è limata da una via o dal bordo del tabellone). L'area zoo è composta di 7 quarti.

## Azione „conteggio“

Un'area zoo è completata se è totalmente racchiusa dai seguenti limiti: il muro del tabellone, la zona ingresso e le vie.

Se deponendo la vostra carta avete completato una o anche più aree zoo, dovete adesso valutare (una dopo l'altra) le aree appena completate. Innanzitutto dovete mettere da parte i gettoni animali, i quali verranno restituiti ai proprietari dopo il conteggio. Poi gli animali, uno dopo l'altro, prendono alloggio, seguendo l'ordine di misura. **Innanzitutto** entrano **gli animali grandi** col maggior bisogno di spazio. Poi seguono gli animali di misura media e infine quelli piccoli.

Se un animale della misura proposta è adatto per lo spazio dell'area, allora il giocatore che ha posto il gettone animale della rispettiva misura in tale area ottiene il suo punteggio (vd. tavola nella zona ingresso) e lo registra col suo segnapunti sulla lista dei punteggi.

- Un animale che ha bisogno di molto spazio (6 quarti) rende **5 punti**.
- Un animale che ha bisogno di uno spazio medio (4 quarti) rende **3 punti**.
- Un animale che ha bisogno di poco spazio (2 quarti) rende **1 punto**.

Poi prendete un rispettivo animale dalla riserva e ponetelo nell'area racchiusa. Se vi entrano ancora altri animali della stessa misura, allora aggiungete anche questi. Anche essi rendono i rispettivi punti.

Se rimangono degli spazi vuoti, allora il giocatore che ha proposto la misura d'animale un pò più inferiore può tentare la fortuna. Se riesce ad alloggiare uno o più animali della sua misura, otterrà anche lui i rispettivi punti. Egli può anche spostare gli animali già alloggiati per ottimare gli spazi vuoti restanti, ma non può cambiare il loro numero.

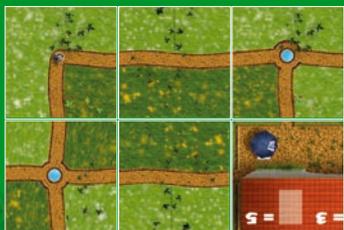
Se rimangono ancora degli spazi per un'eventuale terzo (piccolo) gettone animale, il rispettivo giocatore può alloggiare gli animali piccoli, sempre secondo lo stesso principio.

Attenzione: in casi eccezionali possono esserci più gettoni animali della stessa misura in un'area zoo. Ciò avviene soltanto nel caso in cui due (o più) aree inizialmente indipendenti l'una dall'altra vengano unite nel decorso del gioco. In tal caso **ciascun** giocatore interessato ottiene i rispettivi punti.

Dopo il conteggio i giocatori possono ridisporre dei loro gettoni animali giocati, indipendentemente dal fatto che le proposte siano state realizzate o meno.

### **Esempio:**

Nell'esempio accanto (area zoo scura e completata) un giocatore può raggiungere vari punti in modi diversi. Ciò dipende dai gettoni animali che ha giocato.



**Variante 1:** sono state proposte tutte le 3 misure di animali.

**Risultato del conteggio:** un animale grande (p.es. giraffa) trova alloggio (5 punti), tutti gli altri gettoni restano a mani vuote.

**Variante 2:** sono state proposte la misura di animali grande e quella media.

**Risultato del conteggio:** un animale di misura media (p.es. una foca) (3 punti) e un animale piccolo (p.es. un'armadillo) (1 punto) trovano alloggio.

### **Fine del gioco**

Il gioco si conclude non appena

- tutte le caselle sono coperte di carte aperte
- tutte le caselle sono coperte di carte aperte e carte coperte (stagno) e non è più possibile fare una mossa regolare (il giocatore di turno non può coprire nessuno stagno).

Adesso passate al conteggio delle aree zoo non completate nelle quali ci sono ancora dei gettoni animali. È proibito posare degli animali negli stagni, perché tali fungono da limite, proprio come le vie o il bordo del tabellone.

Vince il giocatore che alla fine del gioco avrà raggiunto la posizione di testa sulla lista dei punteggi. In caso di pareggio ci sono più vincitori.