

ZOOP



Zoop ist ein vergnüglicher Wettlauf für 3 bis 8 Spieler um das Abwerfen von Karten, bei dem der Erste gewinnt, der keine Karten mehr auf der Hand hält.

1.- Vorbereitung

Jeder Spieler erhält 8 Karten; 1 Karte wird aufgedeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Die restlichen Karten werden verdeckt als Stapel abgelegt, von dem gezogen wird.

Derjenige Spieler, der als ersten den Laut eines der Tiere im Spiel nachahmt, beginnt. Die weiteren Züge erfolgen im Uhrzeigersinn.

2.- Spielverlauf

Das Spiel verläuft in Runden. Der Spieler am Zug, muß versuchen, eine Karte abzuwerfen, die in mindestens 2 der 3 Charakteristika (Wert, Farbe und Tierart) mit der letzten aufgedeckten Karte übereinstimmt. Die gespielten Karten werden auf der vorhergehenden abgelegt.

Die erste aufgedeckte Karte, mit der das Spiel beginnt, darf weder ein Joker noch ein Käfig sein. Sollte dies der Fall sein, wird der Stapel neu gemischt. Falls die erste Karte ein besonderes Tier ist, wird dessen Effekt nicht wirksam (siehe unten Spezielle Tiere).

Nachdem eine Karte gespielt wurde, ist der nächste Spieler am Zug.

Falls der Spieler am Zug keine Karte spielen kann, muß er versuchen, eine andere zu ziehen und diese zu spielen. Wenn diese auch nicht ausgespielt werden kann, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn keine Karten mehr im Stapel übrig sind, werden diejenigen Spieler, welche keine Karte spielen können, übersprungen und verlieren ihren Zug.

Der erste Spieler, der keine Karten in der Hand hält, gewinnt und darf sich zum Sieger erklären. Er darf das nächste Spiel beginnen.

2.1.- Zoop. Die Kunst des Abwerfens!

Während des Spiels kann jeder Spieler, der nicht am Zug ist, eine Karte abwerfen, die identisch mit der Karte ist, die der Spieler, welcher gerade am Zug ist, gespielt hat. Während dieser Aktion muß der betreffende Spieler laut „Zoop“ sagen.

Wenn zwei Spieler diese Aktion gleichzeitig ausführen wollen, muß derjenige, welcher zuletzt „Zoop“ sagt, seine Karte wieder auf die Hand nehmen und eine andere ziehen.

Wenn ein Spieler beim Abwerfen vergißt, „Zoop“ zu sagen, muß er die Karte wieder auf die Hand nehmen und eine andere ziehen.

Zusatz: Ein „Zoop“ kann nicht zu Beginn oder am Ende eines Zugs oder während einer „Extrarunde“ (siehe Joker) durchgeführt werden.

2.2.- Alle setzen aus

Wenn ein Spieler eine Karte abwirft und kein anderer nach ihm dies tun kann, darf er, sobald er wieder am Zug ist, eine beliebige Karte abwerfen!

Diese letzte Karte wird diejenige sein, welche die nächste abzuwerfende Karte vorgibt.

3.- Einfache Tiere

Es gibt drei Typen von einfachen Tieren: Kaninchen, Koalas und Tukane.

Im Spiel sind 3 Kaninchen von jeder Farbe, 3 Pärchen mit Kaninchen von jeder Farbe, 3 Koalas von jeder Farbe, 3 Pärchen mit Koalas von jeder Farbe sowie 3 Tukane von jeder Farbe und 3 Pärchen mit Tukanen von jeder Farbe.



4.- Besondere Tiere

Es gibt fünf Arten besonderer Tiere: Chamäleon, Krebse, Affen, Frösche und Känguruhs. Dabei gibt es jeweils 1 Karte mit einem einzelnen und einem Paar des jeweiligen Tieres von jeder Farbe.



Affen: Der nächste Spieler muß eine zusätzliche Karte am Beginn seines Zugs aufnehmen.

Frösche: Der nächste Spieler muß aussetzen.

Chamäleon: Kann alle Farben annehmen, weshalb es mit jeder beliebigen Karte eines einzigen Tieres abgeworfen werden kann. Diejenige Farbe, welche danach in der Runde zu spielen ist, ist die des Chamäleons.

Krebs: Richtungswechsel. Der erste Krebs, welcher gespielt wird, wechselt die Spielrichtung entgegen den Uhrzeigersinn.

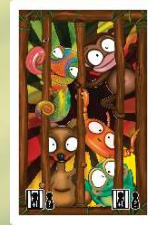
Känguruh: Vereint die Eigenschaften von Affen und Fröschen. Damit beeinflusst diese Karte zwei Spieler, das heißt, der nächste Spieler muß aussetzen und der nächste am Zug muß eine Karte ziehen.

5.- Besonderen Karten

Es gibt zwei Typen von besonderen Karten: Joker (6x) und Käfige (4x).

Käfig: Wenn ein Spieler ein besonderes Tier abwirft, kann auf dieses ein Käfig gespielt werden, um es zu fangen. Diesen kann jeder spielen, egal, ob er an der Reihe ist, oder nicht; wichtig ist, daß er dabei „Ertappt“ sagt. Die beiden Karten verbleiben auf dem Abwurfstapel und der ertappte Spieler muß eine Karte ziehen.

Als nächster Spieler ist derjenige am Zug, der den Käfig gespielt hat, und darf eine beliebige von seinen Karten abwerfen, um eine neue Runde zu beginnen. Die Spielrichtung wird beibehalten.



Joker: Nachdem ein Spieler einen Joker ausgespielt hat, beginnt eine „Extrarunde“. Er muß dabei unter seinen Handkarten einen Koala, ein Kaninchen oder einen Tukan halten. Er sagt laut an, um welches Tier in der Extrarunde gespielt wird. Alle müssen Karten von dieser Art abwerfen, und zwar unabhängig von ihrem Wert und ihrer Farbe.

Wenn er in dieser Runde kein Tier der vorgegebenen Art ausspielen kann, muß er eine Karte ziehen und aussetzen, d. h. er kann die gezogene Karte nicht spielen.

Wenn die restlichen Spieler die benannte Karte abgeworfen haben, spielt der Spieler, welcher die „Extrarunde“ begonnen hat, seine Karte und im Anschluß wird das Spiel normal fortgesetzt.

Ein Spieler kann keinen Joker als letzte Karte auf der Hand behalten, da dieser immer in Verbindung mit Koalas, Kaninchen oder Tukanen gespielt werden muß.

6.- Spielende

Das Spiel wird mit den beiden folgenden Arten beendet:

1. Wenn einer der Spieler seine letzte Karte abwirft.
2. Wenn in einem bestimmten Moment kein Spieler eine Karte abwerfen kann und sich keine Karten mehr im Stapel befinden, gewinnt derjenige Spieler mit den wenigsten Karten auf der Hand. Bei gleicher Anzahl an Handkarten gewinnt derjenige mit den wenigsten Spezialkarten. Wenn danach immer noch ein Patt besteht, gewinnt derjenige, der als erster „Zoop“ ausruft.

7.- Regeln für 7 bis 8 Spieler

Bei 7 oder 8 Spielern erhält jeder anstatt von 8 nur 6 Karten.

8.1.- Obere Symbole

Die Symbole auf der oberen Hälfte der Karte zeigen die Art und die Menge der Tiere an. Ein einzelnes Tier hat ein Symbol und ein Pärchen zwei.

8.2.- Untere Symbole

Die Symbole auf der unteren Hälfte der Karte zeigen ihren Effekt nach ihrer Nutzung an.



Erlaubt die Kombination mit jeder Farbe.



Wechselt die Spielrichtung.



Der folgende Spieler muß eine zusätzliche Karte ziehen.



Der folgende Spieler muß aussetzen.



Der folgende Spieler muß aussetzen und der darauf folgende Spieler muß eine zusätzliche Karte ziehen.



Der ertappte Spieler muß eine Karte ziehen und der Spieler, der den Käfig gespielt hat, beginnt die Runde...



Es beginnt eine „Extrarunde“ mit Koalas, Tukanen und Kaninchen.

Beispiele für mögliche Kombinationen

1 rotes Kaninchen - 2 roten Kaninchen (Art und Farbe), 1 Kaninchen beliebiger Farbe (Anzahl und Art), 1 rotes Tier (Wert und Farbe)

2 grüne Tukane - 1 grüner Tukan (Art und Farbe), 2 Tukane beliebiger Farbe (Wert und Art), 2 grüne Tiere (Wert und Farbe)

2 gelbe Affen - 2 gelbe Tiere (Wert und Farbe), 2 Affen beliebiger Farbe (Wert und Art)

Autor: Pere Valero - Illustration: Natàlia Romero - Layout: Marc Simó - Übersetzung: PangurBàn