

Fragen und Beiträge aus dem Forum von Spielbox-Online ([www.spielbox-online.de](http://www.spielbox-online.de))  
Zusammengestellt von Michael Andersch

---

RE: Zoo Sim - graphics  
Autor: Marco Aschwanden  
Datum: 03.06.03 11:48 (Beitrag Nr. 69363)

> But there are things to improve so the game will  
> have a few changes. And if you miss an animal in the zoos,  
> then suggestions are still in time.

Ich hoffe, dass das Spiel ausbalancierter wird - vielleicht wurde das Spiel ja auch darum nicht nominiert. Momentan ist es so, dass man relativ schnell sagen kann, wer gewinnen wird (Führt selber mal eine Statistik mit gleich starken Spielern, der zurückliegende Spieler hat keine Chance mehr und wer die erste Wertung gut übersteht, muss wirklich dumme Fehler machen um noch zu verlieren. Das Spiel krankt an dem Prinzip: Wer hat, dem wird gegeben). Es gibt ganz seltene Fälle, in denen jemand von hinten noch aufholen kann. Einwände?

I hope the game will be more balanced. After a short time you know who is going to win - in rare cases this can be changed.

Gruss,  
Marco

RE: Zoo Sim - graphics  
Autor: peer  
Datum: 03.06.03 11:52 (Beitrag Nr. 69364)

Hi,  
Zustimmung! Vielleicht nicht nach der ersten, aber spätestens nach der dritten wertung. Siehe auch:  
<http://www.spielbox.de/phorum4/read.php4?f=1&i=68835&t=68835>

ciao  
Peer (der als Kind immer schon mal ein Schnabeltier sehen wollte)

RE: Zoo Sim - graphics  
Autor: Lars Hoffmann  
Datum: 03.06.03 12:48 (Beitrag Nr. 69367)

Marco Aschwanden schrieb:  
> machen um noch zu verlieren. Das Spiel krankt an dem Prinzip:  
> Wer hat, dem wird gegeben).

Die Erfahrung habe ich auch schon gemacht. Eine mögliche Variante, die mir gerade gekommen ist, wäre dass der letzte die Einnahmen des ersten, der vorletzte die Einnahmen

des zweiten, usw. bekommt. Kann aber nichts dazu sagen, wie sich das auf die Spielbalance auswirkt. Hat schon jemand Erfahrungen mit dieser Variante gemacht?

> Gruss,  
> Marco

Ciao Lars

RE: Zoo Sim - graphics  
Autor: Cwali  
Datum: 03.06.03 15:18 (Beitrag Nr. 69381)

Marco Aschwanden schrieb:

> I hope the game will be more balanced. After a short time you  
> know who is going to win - in rare cases this can be changed.

Those rare cases often happen when I play or see the game.  
It's easy to change it so that scores are more equal but I self didn't like that so much normally. Monopoly, Risiko and Siedler get the same reactions and it's easy to make rules to make scores more equal but I am not a fan of that (although in the next 2 Cwali-games the score becomes normally 'clear' at the end of the game but there that is something else).

> Wer hat, dem wird gegeben.  
Aber Wer hat, hat viel mehr gegeben.  
In princip the rules should work quite equalizing when you play rational.  
And when you play rational then it is hard to foresee in the first rounds who will win.

A fixed income or an income minus your number of tiles (costs for tiles would be good thematical too) makes the scores more equal. The biggest disadvantage of such rules is that it can make the player with the lowest number of points the most powerfull at the end and I don't like that. I like it better when the lowest player is out of the game at the end normally, like when you play variation rule 1.

But I think that a big part of the players likes it more with more equalizing rules and want to try that again.

Suggestion A: 2 coins income for all players at the end of each season.  
(2 coins may look low but the bids for tiles will go down with this rule.)

Suggestion B: 1 coin income for all players at the end of a season 1, 2 coins at the end of season 2, 3 coins after season 3 and 4 coins after season 4.

Suggestion C: Income after each season: the coins of Suggestion A and Suggestion B together minus your number of tiles in your zoo. Should be a little different for 3 or 2 players.

Suggestion D: Forget Suggestion C.

By the way: in case of 4 players, getting 2 of the first 5 tiles is very powerfull because you normally will get 1 of the next 5 tiles too, even when you did bid very much for your first 2 tiles. With variation rule 2 the strategies at the start differ much more. It makes the score a little more equal too, on average, and gives more variation in the game.

Gruss,  
Corné

Re: Zoo Sim - balance  
Autor: Volker L.

---

Datum: 03.06.03 16:06 (Beitrag Nr. 69387)

Marco Aschwanden schrieb:

- >
- > Momentan ist
- > es so, dass man relativ schnell sagen kann, wer gewinnen wird
- > (Führt selber mal eine Statistik mit gleich starken Spielern,
- > der zurückliegende Spieler hat keine Chance mehr und wer die
- > erste Wertung gut übersteht, muss wirklich dumme Fehler
- > machen um noch zu verlieren. Das Spiel krankt an dem Prinzip:
- > Wer hat, dem wird gegeben). Es gibt ganz seltene Fälle, in
- > denen jemand von hinten noch aufholen kann. Einwände?

Ja, Einwand!

Ich habe es bislang nur einmal gespielt, auf der Messe in Essen (kann also sein, dass diese Erfahrung untypisch ist, auch wenn Corne's Antwort nahelegt, dass dem nicht so ist).

Wir hatten zu dritt gespielt, und in der ersten Wertung hatte ein Mitspieler sehr schlecht abgeschnitten. In allen weiteren Wertungen hat er seinen Rueckstand Schritt fuer Schritt verringert, und am Ende lag er knapp vorne.

Das einzige, was wir recht unbefriedigend fanden, war, dass die Anfangsaufstellung am Fahnenmast auf reinem Zufall beruht - aber da dies bei gleichem Gebot wichtig wird, kam uns hier der Gluecksfaktor zu stark vor. Eventuell sollte dafuer vor dem eigentlichen Spielstart geboten werden, oder die weiter unten bekommen eine Kompensation in Form von mehr Geld (oder Informationen ueber die verdeckten Teile)

The only thing we were not so happy with (in our testplay in Essen) was the fact that the initial order of flags is totally a question of luck - and especially in the first season this may be crucial. Perhaps the order of flags should be determined be bidding also (before the start of the first season) OR the one with lower flags should get a compensation (either more money or some information about the still covered tiles)

Gruss, Volker

Re: Zoo Sim - balance

Autor: Cwali

Datum: 03.06.03 22:11 (Beitrag Nr. 69406)

Volker L. schrieb:

- >
  - > Das einzige, was wir recht unbefriedigend fanden, war, dass die
  - > Anfangsaufstellung am Fahnenmast auf reinem Zufall beruht -
  - > aber
  - > da dies bei gleichem Gebot wichtig wird, kam uns hier der
  - > Gluecksfaktor zu stark vor. Eventuell sollte dafuer vor dem
  - > eigentlichen Spielstart geboten werden, oder die weiter unten
  - > bekommen eine Kompensation in Form von mehr Geld (oder
-

> Informationen ueber die verdeckten Teile)

The worth of the highest position on the flag pole at the start is a worth between 0 and the lowest amount of money (1 coin in the game), so you can't bid for that.  
I do the winner of the last game under or the youngest player on the highest position or so.

Gruss,  
Corné

RE: Zoo Sim - graphics  
Autor: Cwali  
Datum: 04.06.03 11:24 (Beitrag Nr. 69432)

> > Wer hat, dem wird gegeben.  
> Aber Wer hat, hat viel mehr gegeben.  
> In princip the rules should work quite equalizing when you  
> play rational.

To be more precise:

If you calculate the future income of the tiles in your bids, then the player who purchases the cheapest tiles can buy the most tiles and has the most income at the end. The cheapest tiles should be the least worthfull so that player has the lowest points but can buy the best at the end.

So in theory you can see the income-rules as an equalizer by short-term/long-term strategy. (The loopings in contrast to majorities have a difference in short-term/long-term strategy too.) But in practise it often doesn't work that way. The start-income is just enough to make that it could work, but the number of tiles must be more probably to make that this really works equalizing.

Another income-rule I will try:

Suggestion E: 1 coin income after every season, plus the number of tiles in your zoo which you have less than the player with the highest number. So if you have 3 tiles and the highest number of tiles is 4, then you get 1 coin extra so 2 new coins.

Groeten,  
Corné  
Cwali

RE: Zoo Sim - graphics  
Autor: peer  
Datum: 04.06.03 13:19 (Beitrag Nr. 69445)

Hi,  
Cwali schrieb:

>  
> To be more precise:  
> If you calculate the future income of the tiles in your bids,  
> then the player who purchases the cheapest tiles can buy the  
> most tiles and has the most income at the end. The cheapest  
> tiles should be the least worthfull so that player has the  
> lowest points but can buy the best at the end.  
> So in theory you can see the income-rules as an equalizer by  
> short-term/long-term strategy. (The loopings in contrast to

---

- > majorities have a difference in short-term/long-term strategy
- > too.) But in practise it often doesn't work that way. The
- > start-income is just enough to make that it could work, but
- > the number of tiles must be more probably to make that this
- > really works equalizing.

I guess youre right. The problem is that (at least in my previous 4-player-games) every tile usually means something to someone, so if you are unlucky there is always one how is just a little bit higher in his bid.

I would agree that this system works for the first two rounds, but not in the alst, where there already are majoritys that cannot be beaten, if you just take the cheapest (and you cannot always get a roundway).

Maybe it would be possible to give the last one in each round either a special tile Or some money or at least lift his flag in the highest position?

Or everyone gets a free tile in the third round and the person that goes first, can choose his free tile first? (You would need more tiles then of course).

But that are just suggestions, im not even sure, that it would help. I wouldnt want that everybody is equal over the game - thats wouldnt make sense, i just dont want that one person got out of the game after 2 or three rounds, because he doesnt have any luck in the bidding...

bye,

Peer (who would prefer a multigame-visjes over the two-player-version as announced in the Essen overview...)

RE: Zoo Sim - graphics

Autor: Cwali

Datum: 05.06.03 11:57 (Beitrag Nr. 69502)

peer schrieb:

- > But that are just suggestions, im not even sure, that it
- > would help.

The Suggestions A, B and E which I wrote in the former messages work to make scores more equal. So that are changed income-rules, I don't like to make extra rules.

- > I wouldnt want that everybody is equal over the
- > game - thats wouldnt make sense,

Yes, so I don't want for example that a player can almost wait untill the end before purchasing tiles. But the emphesize now is much on the first rounds. Especially with new players that gives much differences in the score. Players should be allowed to make more 'mistakes' at the start of the game, I now think.

(By the way: one of the latest changes in the prototype of ZooSim was the score-sheet with scores after every season. Before that your visitors or visitors+money at the end was your endscore. Then the emphesize had to be in another way on the first rounds, but with the score-sheet that can be changed now. Could be changed for ZooSim too of course but I liked the game the best with the ZooSim-rules, but for a new edition I want to look at possible improvements (and the 'target-group' changes now too).

- > Peer (who would prefer a multiplayer-visjes over the
- > two-player-version as announced in the Essen overview...)

The 2- and more-players-game are very different. The more-player-game must be quite complex, the 2-players-game can be VERY easy.

---

Groeten,  
Corné  
Cwali

Visjes

---

[RF] Zoo Sim

Autor: [Roland G. Hülsmann](#)

Datum: 24.12.02 16:19 (Beitrag Nr. 58569)

Endlich kamen wir dazu das Spiel auszuprobieren.

Bei uns allen kam es vor, daß sich der Zoo zum Spieler hin (also quasi vor den Eingang) ausbreitete.

Wäre auch ein Rundgang **um** den Eingang erlaubt?

(Ja, ich weiß, besonders logisch ist es ja nicht. Denn wie sollen die Besucher zum Eingang kommen, ohne Hilfskonstruktionen wie Tunnel, Brücken oder Hubschrauber zu verwenden.)

Gruß  
Roland

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Zoo Sim

Autor: [hannes](#)

Datum: 24.12.02 16:47 (Beitrag Nr. 58571)

Hallo Roland

Am Cwali-Stand bekamen wir die Instruktion, dass nicht um den Eingang herum gelegt werden dürfe. Allerdings steht in der Spielregel nichts derartiges. Von mir aus darfst du, wenn die Plättchen sonst passen ....

Ciao  
hannes

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Zoo Sim

Autor: [Udo Möller](#)

Datum: 25.12.02 11:57 (Beitrag Nr. 58580)

Website: [www.udomoeller.de](http://www.udomoeller.de)

Ist bei uns noch nicht geschehen - das höchste der Gefühle waren Plättchen neben dem Eingang - aber warum solltest du einen Rundgang um das Starthäuschen bauen? Das bringt in meinen Augen keinen Vorteil...

LUdo ergo sum [vorgestern knapper Sieger bei ZooSim]

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: [RF] Zoo Sim

Autor: [Marten Holst](#)

Datum: 25.12.02 14:10 (Beitrag Nr. 58586)

Moinle Udo,

> Ist bei uns noch nicht geschehen - das höchste der Gefühle  
> waren Plättchen neben dem Eingang - aber warum solltest du  
> einen Rundgang um das Starthäuschen bauen? Das bringt in

> meinen Augen keinen Vorteil...

Nun, die ersten beiden Plättchen Rückwärts könnten über Eck Rundgänge dicht gemacht haben, und dann passen auf einmal die Tiere zu gut... vollendet wurde der bei uns noch nicht, aber kurz davor gab es schon.

Tierische Grüße  
Marten (Lange nicht mehr im Zoo gewesen)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: [RF] Zoo Sim  
Autor: [Christian Hildenbrand](#)  
Datum: 26.12.02 03:18 (Beitrag Nr. 58607)

"Udo Möller" hat am 25.12.2002 geschrieben:  
> Ist bei uns noch nicht geschehen - das höchste der Gefühle  
> waren Plättchen neben dem Eingang - aber warum solltest du  
> einen Rundgang um das Starthäuschen bauen? Das bringt in  
> meinen Augen keinen Vorteil...  
>  
> LUdo ergo sum [vorgestern knapper Sieger bei ZooSim]

Einen Vorteil in dem Sinne gibt es sicherlich nicht, aber uns wurde es so erklärt, daß es durchaus geschehen kann, aber äußerst unwahrscheinlich ist, daß es jemand macht.

Tierische Grüße !

Ciao, Christian (für 10 Stunden daheim ... so zwischen Weihnachten und Silvester ...)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Zoo Sim  
Autor: [Cwali](#)  
Datum: 27.12.02 22:09 (Beitrag Nr. 58696)

Roland G. Hülsmann schrieb:

> Wäre auch ein Rundgang **um** den Eingang erlaubt?

The rules don't make an exception for it so I would say that it is allowed.

I didn't see such a Rundgang yet. It's very unlikely because:  
- The gatehouse plus start-paths-tile is a little bigger than one zoo-tile, so for a Rundgang um den Eingang you need 5 zoo tiles.  
And you need 5 tiles with paths that make such a loop possible.  
Then you make 1 Rundgang with 5 or more tiles which is very low.  
- A more compact zoo has the advantage that you can make bigger areas for the types of animals and make more Rundgange.

> (Ja, ich weiß, besonders logisch ist es ja nicht. Denn wie  
> sollen die Besucher zum Eingang kommen, ohne  
> Hilfskonstruktionen wie Tunnel, Brücken oder Hubschrauber zu  
> verwenden.)

That's an idea for an extension piece.  
By the way: with minimum 4 tiles it's already possible to build your zoo around the entrance without making a Rundgang. So then visitors have to walk through the zoo to the entrance (the honoust visitors variation) or you need the extension piece Tunnel oder Brücken.

Groeten,  
Corné  
Cwali

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: [RF] Zoo Sim

Autor: [Cwali](#)

Datum: 27.12.02 22:24 (Beitrag Nr. 58697)

> Nun, die ersten beiden Plättchen Rückwärts

You must always connect at least one path so at both sides direct backwards is not possible.

> könnten über Eck Rundgänge dicht gemacht haben

The start-paths-tile plus gatehouse together is made a little bigger than one zoo-tile, so that that isn't possible.

See further <http://www.spielbox.de/phorum4/read.php4?f=1&i=58696&t=58569>

Tierische Grüße,

Corné

Cwali

---

(RF) ZooSim

Autor: [Ina Broß](#)

Datum: 22.10.02 00:03 (Beitrag Nr. 53248)

Heute abend haben wir ZooSim zu zweit gespielt. Es funktioniert, aber Versteigerungsspiele sind zu mehreren immer besser. (Außerdem habe ich 196:193 verloren ( )

Aber nun die Frage: Was passiert, wenn beide Spiele **null** Münzen bieten. Bekommt derjenige, dessen Fahne oben ist? Oder keiner? Oder findet die Versteigerung nochmal statt?

Das geht aus der erfrischend kurzen Spielregel leider nicht hervor. Aber vielleicht hat einer ja das Spiel am Stand gespielt?

Gruß Ina

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: (RF) ZooSim

Autor: [hannes](#)

Datum: 22.10.02 00:08 (Beitrag Nr. 53250)

Hi Ina

> Aber nun die Frage: Was passiert, wenn beide Spiele

> **null** Münzen bieten. Bekommt derjenige, dessen Fahne

> oben ist? Oder keiner? Oder findet die Versteigerung nochmal

> statt?

Derjenige mit der höheren Fahne bekommt das Plättchen. Ist ja auch eine Pattsituation. Und dies war auch die Auskunft am Cwali-Stand.

Ciao

hannes (jetzt eher matt als patt)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: (RF) ZooSim - Experte ?

Autor: [Christian Hildenbrand](#)

Datum: 22.10.02 00:12 (Beitrag Nr. 53252)

Gruezi !

Du entwickelst Dich fast schon zu so was wie einem ZooSim-Experten !

Vielleicht sollten Regelfragen in Zukunft gleich an Dich geschickt werden ...

Grüße in die Schweiz !

Ciao, Christian (... immer noch nicht weg vom Rechner...)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: (RF) ZooSim - Experte ?

Autor: [erik](#)

Datum: 22.10.02 00:25 (Beitrag Nr. 53255)

Na, und richtig ist es ja auch-denn Gebote von 0, die zu nix führen, war letztes Jahr

Viele Grüsse,

Erik

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

[OT] ZooSim - Experte ?

Autor: [hannes](#)

Datum: 22.10.02 00:34 (Beitrag Nr. 53256)

Christian Hildenbrand schrieb:

>

> Gruezi !

Grüezi, wenn schon

(Grüezi : Wie sieht das wohl bei Umlautmuffel Volker L. aus ?)

> Du entwickelst Dich fast schon zu so was wie einem

> ZooSim-Experten !

Lieber ein ZooSIM-Experte als ein Cosim-Experte.

Übrigens besuche tatsächlich ich in jeder fremden Stadt, falls vorhanden und wenn immer zeitlich möglich, den Zoo.

> Grüße in die Schweiz !

Grüsse nach München (stimmt doch oder ?)

hannes (der kürzlich gelesen hat, dass die Münchner im Oktober vermehrt Mass-nehmen)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: (RF) ZooSim - Experte ?

Autor: [Marco Löhner](#)

Datum: 22.10.02 09:48 (Beitrag Nr. 53276)

Hallo Hannes, Hallo Christian,

es ist doch schön zu lesen, dass jemand bei der Regelerklärung gut zugehört hat!

Die Regel (die ich übrigens im Vergleich zu manch Anderer - Steinzeit lässt Grüssen - sehr gut finde) schliesst den Fall des "0" Gebots explizit mit ein: "Ein Gebot von 0 Münzen ist zulässig. [...] Gleichstand bei höchstem Gebot: in diesem Falle gewinnt derjenige [...] dessen Flagge am höchsten ist."

Schöne Grüsse in die Schweiz und nach München!

Marco

ZooSim - Regelfrage

Autor: [Wolf](#)

Datum: 20.10.02 01:11 (Beitrag Nr. 52915)

hat jemand schon ZooSim von Cwali gespielt?

In den Regeln steht, das man keinen Besucher für einen Rundlauf erhält, der an einen anderen angrenzt und es wird auf ein Beispiel in den Abbildungen verwiesen. In diesem Beispiel sind aber zwei aneinander grenzende Rundläufe abgebildet und jeder hat einen Besucher. Auch der Text zur Abbildung besagt, daß man insgesamt 2 Besucher für die beiden Rundläufe erhält

Was ist richtig?

Übrigens ein sehr nettes Spiel mit viel Atmosphäre

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: ZooSim - Regelfrage

Autor: [erik](#)

Datum: 20.10.02 01:48 (Beitrag Nr. 52919)

Hallo Wolf,

hier ist eher gemeint, dass Rundgänge, die in anderen Rundgängen enthalten wären, keine weiteren Punkte bringen.

Also:

```
+----+----+ +----+----+
| R1 | R2 | ---> | R |
+----+----+ +-----+
```

R1 und R2 bringen je einen Besucher, der "größere" Rundgang R, der so was wie die Summe aus R1 und R2 ist, keinen weiteren.

HTH,

Erik

"Wolf" hat am 20.10.2002 geschrieben:

- > hat jemand schon ZooSim von Cwali gespielt?
- > In den Regeln steht, das man keinen Besucher für einen
- > Rundlauf erhält, der an einen anderen angrenzt und es wird
- > auf ein Beispiel in den Abbildungen verwiesen. In diesem
- > Beispiel sind aber zwei aneinander grenzende Rundläufe
- > abgebildet und jeder hat einen Besucher. Auch der Text zur
- > Abbildung besagt, daß man insgesamt 2 Besucher für die
- > beiden Rundläufe erhält
- > Was ist richtig?
- > Übrigens ein sehr nettes Spiel mit viel Atmosphäre

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: ZooSim - Regelfrage

Autor: [erik](#)

Datum: 20.10.02 01:55 (Beitrag Nr. 52920)

Na ja, das sieht nur im Jostschen Reader gut aus, auf dem Web bringst Probleme. Also:

gemeint waren zwei nebeneinander liegende Rundgänge R1 und R2. Die formen natürlich auch einen größerern Rundgang R. Besucher gibts für R1 und R2 (wie auch in der Regel/den Beispielen gezeigt), nicht aber für die Komposition R.

Hoffentlich wirds damit klar!?

Gruss,

Erik

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: ZooSim - Regelfrage

Autor: [Wolf](#)

Datum: 20.10.02 09:35 (Beitrag Nr. 52931)

Vielen Dank,  
ist jetzt alles klar  
Gruß  
Wolf

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: ZooSim - Regelfrage

Autor: [hannes](#)

Datum: 20.10.02 12:30 (Beitrag Nr. 52939)

Hi

> gemeint waren zwei nebeneinander liegende Rundgänge R1 und  
> R2. Die formen  
> natürlich auch einen größerem Rundgang R. Besucher gibts für  
> R1 und R2 (wie  
> auch in der Regel/den Beispielen gezeigt), nicht aber für die  
> Komposition R.  
>

> Hoffentlich wirts damit klar!?

Für mich gar nicht.

Gemäss (schwarz-weißer) Spielregel gibts für zwei **aneinander grenzende** Rundgänge keine weiteren Besucher". Damit müsste eigentlich gemeint sein, dass in deinem Beispiel nur ein Besucher kommt. In der Regelabbildung hat's dann wirklich auch nur einen Besucher. Allerdings steht dazu ein unpassender Text, nämlich dass leere Rundgänge trotzdem attraktiv sind.

Allerdings verstehe ich dann nicht, warum in der Folge in der Regel steht : "siehe Klaus' Zoo auf dem Beispielblatt".

Der Zoo von Klaus hat zwei Rundgänge, die eine kurze Strecke gemeinsam haben, also aneinander grenzen, aber doch zwei Besucher anlocken ??? ???

Für mich gibt es hier einen Widerspruch.

Dass zwei Rundgänge, die zusammen einen dritten umfassenden bilden, nicht drei Besucher anlocken, das steht für mich nicht zur Diskussion.

Im Übrigen gefällt mir - nach einer Probepartie auf der Messe - ZooSim ausgezeichnet.  
Es ist sehr ansprechendes Taktikspiel, mit dem man auch Spieleneulinge "anfixen" können wird.

Ciao

hannes (der zu Hause einen ersten Messeindruck wiedergibt)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: ZooSim - Regelfrage

Autor: [erik](#)

Datum: 20.10.02 14:58 (Beitrag Nr. 52949)

Hallo Hannes,

>> gemeint waren zwei nebeneinander liegende Rundgänge R1 und  
>> R2. Die formen  
>> natürlich auch einen größerern Rundgang R. Besucher gibts für

>> R1 und R2 (wie  
>> auch in der Regel/den Beispielen gezeigt), nicht aber für die  
>> Komposition R.  
>>  
>> Hoffentlich wirds damit klar!?  
>  
> Für mich gar nicht.  
>  
> Gemäss (schwarz-weisser) Spielregel gibts für zwei  
> **aneinander grenzende** Rundgänge keine weiteren  
> Besucher". Damit müsste eigentlich gemeint sein, dass in  
> deinem Beispiel nur ein Besucher kommt.

Nein. Der von Dir zitierte Satz "ergänzt" den direkt davorstehenden, nämlich: Man platziert einen Besucher **in jeden** geschlossenen Rundgang... Daher kommt schon in jeden der von mir geschilderten Rundgänge ein Besucher. Und sollte so auch im Beispiel sein: Klaus Zoo (Stars Zoo, am rechten Rand des "Beispiel-Spieltischs") hat 2 Besucher für die Rundgänge. Diese sind so in Form einer "8" angeordnet, liegen also direkt nebeneinander. Daher ergibt sich ein weiterer, theoretischer Rundgang, die die 8 sozusagen umlammernde 0-und dafür gibts eben keinen **weiteren** Besucher. Wie gesagt, der Regel-Satz ergänzt den ersten, macht ihn aber nicht ungültig...

Viele Grüsse,

Erik

PS: ich habe das Endprodukt noch nicht gesehen: ich kommentiere daher mit dem mir vorliegenden, etwas älterem Material. Ich hoffe, in die endgültige Version hat sich kein Fehler eingeschlichen.  
Denn:

>In der  
> Regelabbildung hat's dann wirklich auch nur einen  
> Besucher. Allerdings steht dazu ein unpassender Text,  
> nämlich dass leere Rundgänge trotzdem attraktiv sind.

Den Satz finde ich bei mir nicht.

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: ZooSim - Regelfrage  
Autor: [erik](#)  
Datum: 20.10.02 15:00 (Beitrag Nr. 52950)

"erik" hat am 20.10.2002 Mist geschrieben:

> Rundgang, die die 8 sozusagen umlammernde  
soll schon umklammern heissen.

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: ZooSim - Regelfrage  
Autor: [hannes](#)  
Datum: 20.10.02 18:16 (Beitrag Nr. 52966)

hannes schrieb:  
> In der  
> Regelabbildung hat's dann wirklich auch nur einen Besucher.  
> Allerdings steht dazu ein unpassender Text, nämlich dass  
> leere Rundgänge trotzdem attraktiv sind.

Ach so, ich habe die Schwarz-Weiss-Skizze im Abschnitt "C.Geschlossene Rundgänge durch den

Zoo" missverstanden. Der Text dazu lautet "Ein Rundgang darf auch leere Felder umschliessen". Bei leeren Feldern dachte ich zuerst an Plättchenteile ohne ein Tiergehege. Dabei schliessen die vier abgebildeten Plättchen eine *Lücke* ein. Der abgebildete Besucher in der Lücke hat mich irritiert.

Der Regeltext "Rundgänge, die aneinander grenzen ist, bringen keine weiteren Besucher" ist aber m. E. ziemlich unglücklich formuliert.

Meine Formulierung würde so lauten :

< Bilden zwei benachbarte Rundgänge einen dritten grossen Rundgang, der die beiden kleinen umfasst (siehe Klaus' Zoo auf dem Beispielblatt), bringen trotzdem nur die beiden kleinen Rundgänge je einen Besucher.>

Übrigens entspricht das tatsächlich im Spiel enthaltene Zooplättchen mit Kamel und Kobra nicht genau dem abgebildeten Plättchen im Zoo von Klaus ! In der Abbildung enthalten die beiden Rundgänge ein kurzes gemeinsames Wegstück, grenzen also aneinander. Auf dem wirklichen Plättchen grenzen aber die beiden Rundgänge nur "übers Eck" aneinander, so wie etwa zwei schwarze Schachfelder.

Ciao

hannes (der ZooSim trotzdem Klasse findet)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: ZooSim - Regelfrage

Autor: [Björn Maassen](#)

Datum: 20.10.02 23:13 (Beitrag Nr. 52998)

"hannes" hat am 20.10.2002 geschrieben:

> Der Regeltext "Rundgänge, die aneinander grenzen ist,  
> bringen keine weiteren Besucher" ist aber m. E. ziemlich  
> unglücklich formuliert.

Du hast recht, und Corné hat sich schon über selbst über diesen schlecht formulierten Satz geärgert. Ich glaube, daß war auch eine der häufigsten Fragen, die wir am Stand von Leuten gestellt bekommen haben, die neben unseren Erklärungen noch in die Regeln geschaut haben...

> hannes (der ZooSim trotzdem Klasse findet)

Schöne Grüße,

Björn (ist froh, das es Dir gefallen hat!)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: ZooSim - Regelfrage

Autor: [Tassle](#)

Datum: 29.10.02 19:27 (Beitrag Nr. 54305)

Ich muss da jetzt nochmal blöd nachfragen

Wenn ich mir Klaus Zoo ansehe, un mir vorstelle er würde den Rundgang bei Blau und Geld komplettieren, dann bekommt er nur noch 1 Besucher für den fertigen rundgang dazu und keinen weiteren für den ganz grossen, ja?

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: ZooSim - Regelfrage

Autor: [hannes](#)

Datum: 29.10.02 20:04 (Beitrag Nr. 54310)

Tassle schrieb:

>  
> Wenn ich mir Klaus Zoo ansehe, un mir vorstelle er würde den  
> Rundgang bei Blau und Geld komplettieren, dann bekommt er nur  
> noch 1 Besucher für den fertigen rundgang dazu und keinen  
> weiteren für den ganz grossen, ja?

Korrekt.

Klaus hätte dann drei "elementare" Rundgänge mit insgesamt drei Besuchern. Grosse Rundgänge, die aus mehreren elementaren zusammengesetzt sind, bringen hingegen keine zusätzlichen Besucher.

Ciao  
hannes