

Zooloretto

2-5 játékos számára, 8 év felett

Bevezetés

Minden játékos egy-egy állatkeretet irányít. A játékosok az alapján kapnak pontot, hogy mennyi látogatót tudnak az állatkertjükbe vonzani. Ehhez sok azonos típusú állatot kell összegyűjteni. Amennyiben egy játékos sokfajta állatot tudott meghonosítani az állatkertjében, akkor az állatkeret tovább is bővíthető. Azonban ha a kifutók beteltek, az újonnan érkező állatoknak az állatházba kell menni – ami a játékosnak pontveszteség. Az árusító bódék csekély számú, de biztos látogatót jelentenek. Az a játékos nyeri a játékot, aki a legtöbb pontot szerzi.

Tartalom



16 kerek utód lapka (2 darab mind a 8 fajta állathoz),
112 négyzet alakú lapka, amelyben: 88 állat lapka (11 db 8 állatlapkából),
12 árusító bódé (3 db 4 fajtából), 12 pénz lapka,



5 állatkeret, 5 bővítő telkek, 5 állatszállító, 30 pénz, 1 fakorong

Minden állatkeret 3 kifutót tartalmaz, 4, 5 és 6 állat számára. E mellett található 4 hely árusító bódénak és a feles állatoknak egy állatház.



Minden bővítő telken egy kifutó van 5 férőhellyel és egy hely árusító bódénak.

Előkészületek

- **3 játékos esetén**, kétfajta állatból minden állat és utód lapkát ki kell venni.
- **4 játékos esetén**, egyfajta állatból minden állat és utód lapkát ki kell venni.
- **5 játékos esetén**, mindenlapkát használunk.
Megjegyzés: Két játékos számára a variáns a szabály végén található.
- Minden lapkát képpel lefelé fordítva meg kell keverni.
15 lapkából képpel lefordítva képezzünk egy kupacot, amelyre a játék végén lesz szükség. A fakorongot tegyük a kupac tetejére, hogy ne keverjük be.
A maradék lapkákból tetszőlegesen képezzünk kupacokat, hogy mindenki számára elérhető legyen.
- A kerek utódlapkákat tegyük a lefordított lapkák mellé, mindenki számára elérhető távolságra.
- Helyezzünk az asztal közepére annyi állatszállítót, ahány játékos játszik. A maradék állatszállítóra nincs szükség, vissza kell tenni a dobozba..
- Minden játékos elvesz egy állatkeretet, és maga elé helyezi, mellé pedig egy képpel lefordított bővítő telket. A maradék állatkeretek és bővítő telkeket vissza kell tenni a dobozba.
- Minden játékos kap két pénzt. A maradék pénzt tegyük az asztal közepére.
- Tetszőleges módon kell meghatározni a kezdőjátékos személyét..

Az első játék előtt a játékalkatrészeket óvatosan nyomjuk ki a nyomdakeretekből..



A JÁTÉK MENETE

A játék több körig tart.

A játékosnak, amikor rákerül a sor, választania kell **egy** az alábbi három cselekedet közül:

- A. Húz és lerak egy lapkát egy állatszállítóra, **vagy**
- B. Elvesz egy állatszállítót, és a kör végéig passzol, **vagy**
- C. végrehajt egy fizetős cselekedet

Ezután a köre véget is ért, baloldali szomszédja következik.

Ha már minden játékos elvett egy sort az asztalról, a forduló véget ér, és új forduló következik.

A. LAPKA HUZASA ES ALLATSZALLITORA RAKASA

A játékos felhúzza egy pakli legfelsőbb lapkáját, és képpel felfelé lerakja az asztalon lévő állatszállítók valamelyikére.

Ezzel a köre véget is ért.

Minden állatszállítón 3 lapkának van helye. Amennyiben minden állatszállítón van három lapka, akkor a játékos **nem** választhatja ezt az akciót, hanem a B vagy C akciót kell végrehajtania.

FONTOS: A fakorong alatti lapkákat csak akkor szabad felhúzni, amennyiben az összes többi pakli elfogyott.

B. ÁLLATSZÁLLÍTÓ ELVÉTELE ÉS KÖR VÉGÉIG TARTÓ PASSZ

A játékos választ egy állatszállítót és maga elé helyezi a rajta lévő lapkákkal együtt.

A megszerzett lapkákat azonnal el kell helyezni a saját állatkertjében.

FONTOS: Csak olyan állatszállító választható, amin legalább egy lapka található!

Miután egy játékos elvett egy állatszállítót, akkor a kör további részében **NEM kerül sorra**.

Mivel minden játékos, aki előtt van egy állatszállító, már passzolt, így könnyű megállapítani mely játékosok kerülnek még sorra.

A lapkák elhelyezésekor a következő szabályokat kell figyelembe venni:

• Allat lapkák

Egy állatlapkák vagy egy kifutóban lévő üres helyre, vagy az állatházba lehet tenni.

FONTOS: Egy kifutóban sem lehet többfajta állat. Azonban lehetséges ugyanolyan állatot tartani több kifutóban is!

Ha az állatot nem lehet szabályosan egyik kifutón sem elhelyezni, akkor azt az állatházba kell tenni.

• Árusító bódé

Az árusító bódét egy szabad férőhelyre kell tenni.

Ha nincs szabad férőhely, akkor az árusító bódét is az állatházban kell elhelyezni!

•Pérez lapka

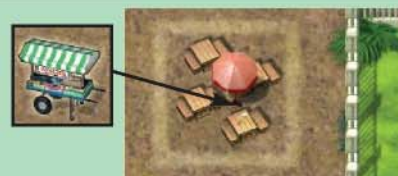
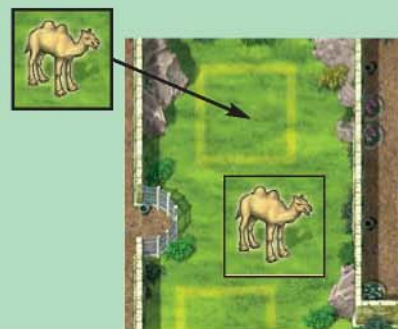
A pénz lapkát a játékos pénze közé kell tenni.

A pénzlapka egy pénzt ér – szabadon lehet költeni fizetős cselekedetekre.

• Az Allatház

FONTOS: Az állatházban darab és fajta korlátozás nélkül lehet lapkákat tárolni. (állatlapkákat és árusító bódékat).

Megjegyzés: A játékos betehet olyan állatot is az állatházba, aminek lenne szabályosan helye egy kifutóban..



C. FIZETŐS CSELEKEDET VÉGREHAJTÁSA

A játékos **egy**et hajthat végre a következő akciók közül – amennyiben meg tudja fizetni az árát. Az árat fizetheti pénzlapka és pénz tetszőleges kombinációjával.

A következő fizetős akciók közül lehet választani:

III. Újratervezés (Mozgatás vagy csere)	●
I. Lapka eldobása vagy vásárlása	●●
III. Az állatkert kibővítése (1x játékonként)	●●●

A korábban ismertetett lehelyezési szabályokat a fizetős cselekedetkor is figyelembe kell venni!

FONTOS: Körönként csak egy fizetős cselekedet hajtható végre. Amennyiben egy játékos több fizetős cselekedet akar végrehajtani, akkor azt több körön keresztül egyesével (amikor sorra kerül) kell végrehajtani – a megfelelő fizetős cselekedet végrehajtását választva.

I. Újratervezés

Az újratervezés **1 pénzbe** kerül, amint a banknak kell fizetni.

Két újratervezési akció lehetséges: Mozgatás **vagy** Csere.

➔ Mozgatás

A játékos **egy darab** lapkát (állat vagy árusító bódé) mozgathat az állatkertjén belül, egy szabályos helyre (állatházból üres helyre vagy bárhol az állatházba).

➔ Csere

A játékos egyfajta állat **összes** lapkáját az állatházban vagy kifutón kicseréli egy másik kifutón lévő állat összes lapkájára. A csere folyamán mindig **KÉT** hely (állatház és kifutó vagy két kifutó) vesz részt.

FONTOS: Nem szabad a cserét úgy végrehajtani, amennyiben egy állatfajta nem fér be az új helyére, azaz ha a célhelyen nincs elegendő számú hely a kifutóban.

Árusítóhelyek cseréje **NEM** lehetséges.

II. Lapka megvásárlása vagy eldobása

Két pénzért egy játékos megvásárolhat egy állatlapkát egy másik játékos állatházából, vagy eldobhat a dobott állatok közé egy állatot a saját állatházából.

➔ Vásárlás

A játékos kiválaszt egy állatot egy másik játékos **állatházából**, és a saját állatkertjébe helyezi (a fenti lehelyezési szabályok figyelembevételével).

- ➔ 1 pénz kap az „eladó” játékos, azaz akitől az állat származik,
- ➔ 1 pénzt a bankba kell tenni.

Megjegyzés: Az „eladó” játékos nem utasíthatja vissza a vásárlást!

➔ Eldobás

A játékos kiválaszt egy állatot a saját állatházából. Az eldobott állatlapkát vissza kell tenni a dobozba, **NEM** keveredik vissza.

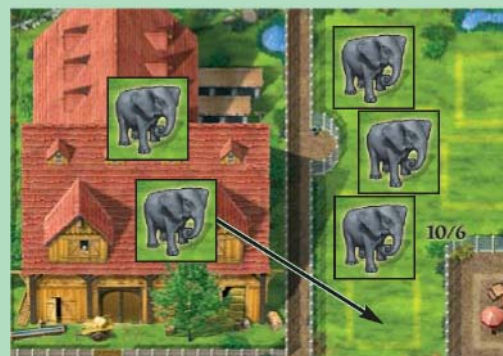
- ➔ Mindkét pénzt a bankba kell tenni.

III. Az állatkert kibővítése

A játékos három pénzt fizet a banknak, és megfordítja a bővítő telkét. Innentől a bővítő telken lévő kifutó és az árusító bódéknak lévő hely szabadon felhasználható



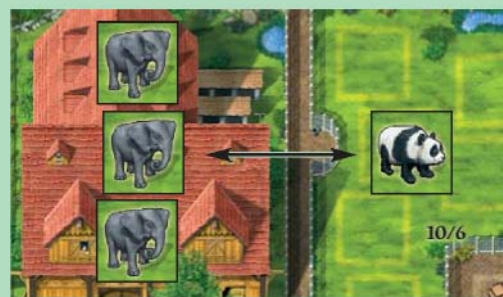
Két példa a mozgatásra:



Példa (fent): Annának két elefántja van az állatházban, és 3 elefánt a kifutón. Anna 1 elefántot az állatházból a kifutóra mozgat, így 4 elefánt van már a kifutón.

Példa2: Bert egy árusító bódét tett az állatházba. Ezt átmozgatja egy szabad helyre.

Két példa a cserére:



Példa (fent.): Clausnak 3 elefántja van az állatházban és egy pandája az egyik kifutóban. Most kicseréli a két fajta állatot, így az egy panda lesz az állatházban, és 3 elefánt a kifutóban.

Példa2: Dorisnak 3 elefántja van az egyik kifutójában, míg 2 pandája egy másik kifutón. A csere következtében a két állatfajta helyet cserél a két kifutóban.

A FORDULÓ VÉGE

Miután minden játékos elvett egy állatszállítót, az adott forduló véget ér.

Minden játékos az üres állatszállítót visszateszi az asztal közepére, és a következő forduló kezdetét veszi. Az új fordulóban a kezdőjátékos, az előző kör utolsó játékos, azaz aki az utolsó állatszállítót elvette.

KÜLÖNLEGES HELYZETEK:

• Utódlás

Mindenfajta állatból két hím és két nőstény (az oldalt látható szimbólummal jelölve) található az állatlapkák között.



Amikor egy szimbólummal jelölt (hím vagy nőstény) állattal **azonos kifutóba** egy **ellentétes nemű** (azonos fajú) állat kerül, akkor azonnal egy utódot hoznak a világra: egy azonos fajú utódlapkát (kerek alakú) kell lehelyezni. Ha van hely a kifutóban, akkor a kifutó egy szabad helyére, ha nincs hely a kifutóban, akkor az állatházba kell tenni. Az utódlapka továbbiakban mindenben úgy kezelendő, mint egy állatlapka.

Megjegyzés: A hím és a nőstényállatnak egy kifutón kell lenni – azonban nem szükséges, hogy egymás mellett legyenek!

Minden hím és nőstény állat **csak egy** utód világrahozatalában vehet részt. Amennyiben egy harmadik szimbólummal jelölt állat kerül a kifutóba, akkor nem kerül be újabb utódlapka a kifutóra! Az egyetlen lehetőség, hogy egy karámban két utódlapka kerüljön, amennyiben két pár összejön a kifutóban (vagy mozgatással bekerül egy máshol született utód).

FONTOS: Az állat párok csak a kifutón szaporodnak, az állatházban és az állatszállítóban NEM.

• Kifutó betelik

Amikor egy kifutó utolsó helyére egy bekerül egy állat, akkor a kifutó betelik. Ekkor a banktól automatikusan a kifutón jelzett számú pénzt kap a játékos.

Amennyiben a bankból elfogytak a pénzermék, akkor pénzlapka is elvehető. Amennyiben a bank teljesen üres, akkor a játékos NEM kapja meg a pénzt.

Kivétel: Nem jár a pénz, amennyiben a kifutó egy „CSERE” fizetős akció következtében telik be a kifutó!



JÁTÉK VÉGE

A játék abban a fordulóban ér véget, amikor egy játékos már csak a fakorong alatti kupacból tud húzni. Az adott fordulót a fenti szabályok szerint végig kell játszani. Miután minden játékos elvett egy állatszállítót, a pontozás következik.

PONTOZÁS

Minden játékos összeszámolja, hogy az állatkert mennyi pontot ér, amiből levonja a büntetőpontokat.

- Minden kifutó sarkában két pontérték található. Amennyiben a kifutón **nincs szabad hely**, akkor a magasabb pontot éri a kifutó.
- Amelyik kifutóban **pontosan egy** szabad hely van, akkor az alacsonyabb pontértéket éri.
- Kettő vagy több szabad hellyel rendelkező kifutó **csak akkor ér pontot**, amennyiben egy árusító bódé van a kifutóhoz tartozó helyen. Ekkor minden állatlapka csak egy pontot ér.



Megjegyzés: Amennyiben a 4 helyes kifutó mellett lévő két árusító helyen két bódé van, akkor is csak egy pont jár állatlapkánként!

Megjegyzés: Az árusítóbódéknak a feltöltött vagy csak egy szabad hellyel rendelkező kifutók mellett nincs hatása.

- Minden, a kifutók melletti árusítóbódé két pontot ér.
- Minden, az **állatházban** lévő árusítóbódé két büntetőpontot ér.
- Minden, az **állatházban** lévő **állatfajtáért** két büntetőpont jár. .

Például: Clausnak 3 elefántja van az állatházban – ezért két büntetőpontot kap.

A legtöbb pontot szerző játékos nyer..

Döntetlen esetén a legtöbb pénzt szerző játékos nyer. További döntetlen esetén a mindkét (három..öt) játékos győzött!



Szerző: Michael Schacht

Illusztráció: Design/Main

© 2007 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

All rights reserved, Made in Germany.

www.abacusspiele.de

További információk a szerző honlapján:

www.spiele-aus-timbuktu.de

Fordítás: ComPaYa WebShop – Ha kell egy játék!



2 JÁTÉKOS VÁLTOZAT

A rendes játékszabályok mellett a következő módosított szabályokat kell figyelembe venni:

- Minden játékos két bővítő telket kap (képpel lefelé!).
- Három fajból az összes állat és utódlapkát ki kell venni a játékból!
- 3 állatszállítót kell az asztal közepére tenni.

Három, véletlenszerűen lapkát kell húzni a készletből, amelyet az állatszállítók korlátozására kell felhasználni: 1 lapkát az egyik állatszállítóra kell tenni, képpel lefordítva. A másik két lapkát képpel lefelé egy másik állatszállítóra kell tenni.

Amikor egy játékos olyan állatszállítót választ, amelyen képpel lefordított lapka van, csak a felcsapott (képpel felfelé lévő) lapkákat használhatja fel.

A fordulónak akkor van vége, amikor mindkét játékos elvett egy állatszállítót. A bent maradt állatszállítóról a felcsapott lapkákat vissza kell tenni a dobozba (kikerülnek a játékból).

TAKTIKAI TANÁCSOK

Néha megéri kockázatot vállalni. Például egy félig megtelt állatszállítót bent hagyni a közönsben, elvétele helyett újabb lapkát húzni – hátha egy megfelelő lapka jön fel.

Az állatkertbe nem illeszkedő állat elvétele esetén még nem dől össze a világ – különösen, ha még van lehetőség bővíteni az állatkertet. Habár érdemes minél kevesebb fajta állatot tartani az állatházban!

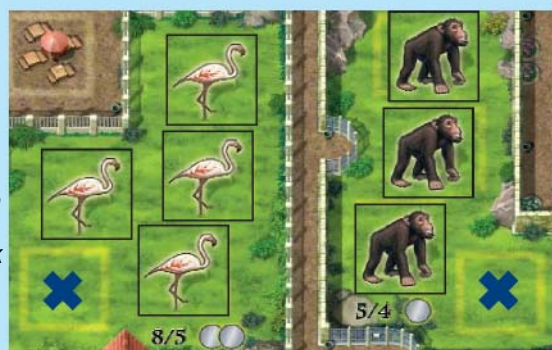
A fizetős cselekedetek több lehetőséget is adnak:

Néha érdemes elvenni olyan állatot, amely a saját állatkertbe nem megfelelő – de egy másik játékosnak nagy szüksége van rá. Ha a másik játékos elveszi, nem csak kevesebb büntetőpontot jelent, hanem extra bevételt is sikerül szerezni. Ezek mellett nem szabad az „újratervezés” előnyeit alábecsülni. Megfelelően alkalmazva extra bevételt és pontot jelenthet.

Például: Bertnek a négyes kifutója megtelt már a flamingókkal, a pénz felvette már érte. 3 csimpánza pedig az 5ös kifutóban kapott helyett.

Bert következő körében elhatározza, hogy fizetős cselekedet hajt végre. Fizet egy pénzt a banknak, és kicseréli a csimpánzokat az ötös kifutóból a flamingókra a négyes kifutóban.

Ezután már van egy szabad hely a 4-helyes kifutóban. Egy következő körben Bert egy csimpánzlapkával újra fel tudja tölteni a négyes kifutóját, és ezzel újabb bevételre tehet szert. Ráadásnak csak egy flamingó kell, és máris megtelik az ötös kifutó is – amely újabb pénzt hoz Bert kasszájába. Ezen felül mindkét kifutóban csak egy szabad hely van, így mindkettő biztosan pontot fog hozni a játék végén.



ÁLLAT ENCIKLOPÉDIA



Flamingó

Legjellegzetesebb tulajdonsága a hajlott csőre, amivel a tiszta vízből szűri ki az ennivalót. Ez a rózsaszín madár egy lábon szeret állni, hogy csökkentse a h veszteséget.



Teve

Ázsia és Észak-Afrika száraz területeinek e lakója jó pár olyan tulajdonságot fejlesztett ki, ami megkönnyíti a víz raktározását. Azt mondják, a teve alig 15 perc alatt 200 liter vizet meg tud inni.



Leopárd

Kiváló mászó tudása mellett a leopárd nagyszerű hallással és különösen jó látással is rendelkezik. Nagyon magas hangokat is meghall, amik az ember hallótartományán kívül esnek, és éjszaka 5-6-szor jobban látnak nálunk.



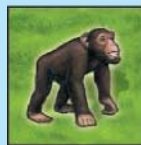
Elefánt

Számos afrikai ország hivatalos állata, és a világ legnagyobb szárazföldi állata. Akár 70 évig is él, és annyit nyom, mint 75 felnőtt ember.



Panda

Ez a sokak által szeretett, Kinából származó, magányosan élő állat elsődlegesen bambuszon él. Az egyéb medvéktől eltérően nem tud túl jól megállni a hátsó lábán, így ülve szeret enni.



Csimpánz

Az afrikai nagy majmok legismertebbje óriási fizikai képességeket fejleszt ki az élete folyamán. Akár kétszer olyan erős, mint egy képzett sportoló.



Zebra

Az afrikai szteppék e lakója a lófélék családjába tartozik. A csikjai láthatóan álcázást biztosítanak a ragadozók és a cecelegyek ellen, mely utóbbiak összetett szeme nem tudja elkülöníteni a mintázatot a környezettől.



Kenguru

Ez az ausztrál erszényes 12 méter hosszú, akár 70 kilométer per órát elérő sebességű ugrásokkal szeli át a bokrokat és a mezőt. Hátrafelé azonban meglepő mód nem tud mozogni.