

KIS ÁLLAT ENCIKLOPÉDIA



A víziló: ez a növényevő a disznók családjába tartozik. Ő a második legnagyobb szárazföldi állat, és a tekintélyes méretei (a súlya elérheti a 4 tonnát, a hossza pedig a 4 métert) ellenére képes elérni a 48 km/h-s sebességet.



A delfin: erről a kedves emlősről azt tartják, hogy a legintelligensebb állat, mindemellett híres az akrobatikus képességeiről és a szociális viselkedéséről. A delfinek 450 méter mélyre is le tudnak merülni, és 15 percig tudnak a víz alatt úszni egy levegővétellel.



A gyilkos bálna: ez a hatalmas bálna hossza elérheti a 7 métert is, súlya pedig a 9 tonnát. Leginkább az Északi-, és a Déli sarkvidék vizeit szeretik. Ez a rendkívül ügyes vadász a leggyorsabb vízi állat, képed 144 kilométer/órás sebességre is.



A tengeri teknős: ezek a páncélos állatok körülbelül 200 millió éve élnek a Földön, többnyire a trópusi, esetleg a szubtrópusi vizekben találhatóak meg. Az áramlatokat követik, így nagy területen kóborolnak. A hosszú tengeri útjuk alatt csak akkor hagyják el a vizet, amikor lerakják a tojásaikat.



A pingvin: főleg a déli félgömb hidegebb területein fordulnak elő. Remek búvárok, viszont nem valami gyors úszók. Ennek ellenére ügyesen manővereznek, elkerülve a ragadozókat. Akár két méter magasra is ki tudnak ugrani a vízből.



A jegesmedve: ennek az északi magányos állatnak nagyon jó a szaglása, és az eszkimók kultúrájának fontos része, akik „Narnuk”-nak hívják. A mérete és súlya ellenére könnyedén lebeg a víz felszínén, és 12 méterre is be tud úszni a nyílt tengerre.



Az oroszlánfóka: ezek a társasági állatok nagy csordákban élnek, és tömegesen sütékéreznek a köves sziklákon. Nem a leggyorsabb úszók, de a legjobb akrobaták között vannak.



A krokodil: ezek az állatok elérhetik a 6 méteres hosszúságot is, és a triász-kori Archoszaurus közvetlen leszármazottai. Tökéletesen álcázottak, és az életük nagy részét a vízben töltik, csak a szemük vagy az orrcimpájuk dugják ki néha a víz fölé.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK:

K: Már mindenki elvitt egy teherautót. Hajthatok végre még akciókat?

V: Igen, addig hajthatsz végre akciókat, amíg tudsz. De minden körben csak a megismert 3 akció közül választhatsz. Például végrehajthatsz néhány pénzes akciót, húzhatsz lapot, amíg van hely az utolsó teherautón. Csak akkor van vége az adott fordulónak, ha te is elviszed a teherautót.

K: Gyűjthetek több medencében is ugyanaz az állatot?

V: Nem.

K: Lehet egy medencében többfajta állat?

V: Nem.

K: Egy „Mozgatás” pénzes akció keretein belül csinálhatok az igazgatómból edzőt?

V: Igen.

K: Két edzőm is szomszédos egy delfinnel. Ilyenkor két bónusz pontot kapok?

V: Igen.

K: akkor is kapok pontot, ha egy delfin bébi szomszédos egy edzővel?

V: Igen.

K: Végrehajthatok még pénzes akciókat, ha már elvittem egy teherautót.

V: Nem, sőt, még az utolsó körben sem.

Szerző: Michael Schacht

Fordította: CsaBull

Illusztráció: Design/Main

Forgalmazza az Abacus Spiele GMBH

Aquaretto

A JÁTÉK RÖVID LEÍRÁSA:

Minden játékos egy vízi állatkertet üzemeltet. Megpróbálnak minél több látogatót a saját állatkertjükbe csábítani, majd a látogatók után minél több pontot szerezni. Ha egy játékos sikeresen működteti a vízi állatkertjét, akkor lehetősége van bővíteni azt. Ha a medencék már tele vannak, akkor a felesleges állatok a gyűjtőmedencébe kerülnek, amikért a játék végén mínusz pontok járnak.

ÖSSZETEVŐK:



16 utód lap
(fajonként 2-2)



10 pénz lapka



30 pénz



88 állat lap
(fajonként 11-11)



5 gyűjtőmedence tábla
ahova a felesleges állatok kerülnek



1 fa korong



16 munkás



5 teherautó



5 vízi állatkert tábla
ezen 19 hely van az állatlapoknak, két etető állomás és két pénztárfülke is található rajzuk



10 kicsi
(3 állat fér el rajta) és
10 nagy
(négy állat fér el rajta)
bővítmény tábla



ELŐKÉSZÜLETEK:

- **3 játékos esetén** két teljes fajt (a 11 állat és a két utód)

- **4 játékos esetén** egy teljes fajt el kell távolítani a játékból

- **5 játékos esetén** az összes fajra szükség lesz.

Figyelem, a delfineket, a gyilkos bálnákat és az oroszlánfókákat nem szabad kivenni a játékból! A kétszemélyes játék szabályait a szabály végén olvashatod.

- Tegyük az utód lapokat az asztal közepére – egy kereszt van a hátoldalukon. A maradék lapokat keverjük meg. Számoljunk le 15 lapot, ezeket tegyük félre, majd rakjuk rá a fa korongot. Ezekre a lapokra csak a játék végén lesz majd szükség. A maradék lapokból csináljunk néhány kupacot, ezekből fognak húzni a játékosok.

- Annyi teherautót tegyünk az asztal közepére, ahányan játszani fogunk. Az esetleg fennmaradó kocsikat tegyük vissza a dobozba.

A játék kibontása után óvatosan pattintsd ki a keretből a játéktábla darabjait.



Minden játékos kap 1 érmét, 1 vízi állatkert-táblát, 1 gyűjtőmedence-táblát, 2 kicsi és 2 nagy bővítménytáblát.

- Minden játékos kap egy vízi állatkert táblát, valamint 2-2 kis és nagy bővítmény táblát. A maradék táblák visszakérülnek a dobozba.

- Mindenki kap egy pénzt. A maradék pénzt a tábla mellé helyezzük. Ez lesz a bank.

- Tegyük a munkásokat is a tábla mellé.

- Valamilyen módszer segítségével válasszuk ki a kezdő játékost.

A JÁTÉK MENETE:

A játék fordulókra van osztva. A soron lévő játékos a következőket teheti:

1. lapot rak fel az egyik teherautóra vagy

2. elvisz egy teherautót, de ekkor ez a forduló számára befejeződik vagy

3. végrehajt egy pénzes akciót.

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. Amint minden játékos elvitt egy teherautót, a forduló befejeződik.

1. LAP FELRAKÁSA A TEHERAUTÓRA

A játékos valamelyik kupac tetején lévő lapot felhúzza, és az egyik teherautó üres helyére lerakja. Csak az asztal közepén lévő teherautókra lehet pakolni, olyanra nem, amit már elvitt valaki. Mivel egy teherautón három hely van, és ha már minden, az asztalon lévő teherautó betelt, akkor természetesen nem lehet ezt az akciót végrehajtani. Ilyenkor a 2-es vagy a 3-as akció közül kell választani.

Megjegyzés: abból a kupacból, amin a henger van, csak akkor lehet húzni, ha az összes többi kupac már elfogyott.

2. TEHERAUTÓ ELVITELE

A játékos elvisz egy teherautót az asztal közepéről, és maga elé rakja. Ezután automatikusan leveszi az állatokat a kocsiról, és az állatkertjére helyezi azokat.

Megjegyzés: csak olyan teherautó vihető el, amin van legalább egy lap!

Amint egy játékos elvitt egy teherautót, számára ez a forduló befejeződött. Legközelebb a következő fordulóban kerül csak sorra. Ha valaki elvitt egy teherautót, azt a forduló végéig mag előtt tartja. Így könnyen követhető, hogy ki vitt már el az adott körben teherautót, azaz ki nem játszik már. Ha a játékos a lapokat az állatkertjére rakja, azt csak a következő szabályok betartásával teheti:

Állatlapok

Ha a játékosnak van még üres helye az állatkertjén, akkor az állatot egy üres helyre kell rakni, ezzel vagy új medencét kezd, vagy egy már meglévő medencét bővíti. Egy medence szomszédos mezőkön lévő azonos állatokból áll. Minden medencében kell lenni legalább egy állatnak. Ellenkező esetben az állatot a gyűjtőmedencébe kell rakni.

Új medence megnyitása

Ha a játékosnak még nincs olyan állata, amit le szeretne rakni, akkor egy üres mezőn új medencét nyithat. Az újonnan megnyitott medencének legalább egy lap távolságra (egyik lappal szomszédos mezőt kivéve) kell lennie az összes, már meglévő medencétől.

Megjegyzés: két, egymást sarkosan érintő lap nem szomszédos.

Fontos: a játékosoknak nem lehet akármennyi medencéjük az állatkertjükben. A játék elején min-

VARIÁNS: AQUARETTO A ZOOLORETTOVAL EGYÜTT:

2-5 játékos részére, mind az Aquaretto, mind a Zooloretto összes tartozékára szükség van.



Az előkészületeknél:

- Csak annyi teherautót kell az asztal közepére kirakni, ahányan játszanak (kivéve két játékos esetén, amikor is hármat).

- Minden játékos két pénzt kap.

Mindkét játék előkészületi szabályait be kell tartani. Ez annyit tesz, hogy minden játékos kap egy állatkertet, egy plusz kifutót, egy ízi állatkertet, egy gyűjtőmedencét, valamint négy bővítmény lapot. Ha ötnél kevesebben játszunk, mindkét játékból el kell távolítani a megfelelő számú fajt. A két játékhoz tartozó lapokat külön-külön kell megkeverni, valamint paklikba rendezni.

Ezek után két 15 lapos paklit kell kiválogatni – az egyiket a Zooloretto lapjaiból, a másikat az Aquaretto lapjaiból.

A játék közben:

1. Lapka teherautóra helyezése

Minden teherautón csak egyféle lap lehet, azaz vagy minden lap a Zooloretto-ból van, vagy minden lap az Aquaretto-ból. Aki a forduló elején egy üres teherautóra lapot rak, az meghatározza a többi lapot is, ami a teherautóra kerül. Minden körben legalább egy autón Zooloretto lapoknak kell lenniük, és legalább egy teherautón Aquaretto lapoknak. Például, ha egy kocsit kivételével minden autón Zooloretto lapok vannak, az utolsó kocsira már csak Aquaretto lapok kerülhetnek.

2. Teherautó elvitele

Minden körben csak akkor lehet elvinni teherautót, ha legalább már egy autón Zooloretto, és legalább egy teherautón Aquaretto lapok találhatók. Zooloretto lapokat csak az állatkertre, míg Aquaretto lapokat csak a vízi állatkertre, illetve a gyűjtőmedencébe lehet rakni. Egyébként a lapok lehelyezésére a normális szabályok élnek. A játékosok minden pénzüket, illetve pénzlapjukat egy helyen tartják. Ezek használatakor mindegy, melyik játékhoz tartoznak.

3. Pénzes akció végrehajtása

Ha egy játékos pénzes akciót választ, azt vagy az állatkertjén, vagy a vízi állatkertjén hajthatja végre.

A játék vége

Amint egy játékos az egyik félrerakott pakliból húz lapot, annak a körnek a végén a megmaradó lapokat kikerülnek a játékból. A játékosok ezek után csak a másik játék lapjaiból húzhatnak.

Megjegyzés: amint az egyik játék lapjai kikerülnek a játékból, a következő körben a lapok elhelyezésére vonatkozó szabály érvényét veszti.

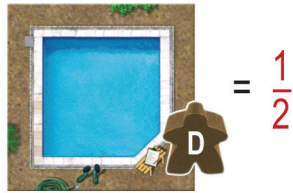
Ha egy játékos a második félrerakott kupacból húz lapot, a fordulót a normális szabályok szerint kell végigjátszani. Ha minden játékos elvitt egy teherautót, a játék véget ér.

Pontozás

A vízi állatkert és a gyűjtőmedence pontozása az Aquaretto szabályai szerint történik. Kivétel: ha valakinek van pénztárosa, akkor az összes pénze után kap pontot, nem számít az, hogy melyik játékból származik a pénz. Az állatkert és az istálló pontozása a Zooloretto szabályai szerint történik. Kivétel: ha egy játékosnak van igazgatója, akkor az istállóban lévő állatfajok után is csak -1 pontot kap. Minden játékos összeadja a két játékból kapott pontjait. A legtöbb pontot összegyűjtött játékos a nyertes. A döntetleneket a fentebb leírtak szerint kell kezelni.

D. Igazgató

A játékos a gyűjtőmedence táblájának jobb alsó sarkába rakja le a munkását. minden játékosnak legfeljebb egy igazgatója lehet. A játék végén az igazgató felezi a gyűjtőmedencében lévő állatok után járó mínuszpontokat.



A munkások mozgathatása

A játékos egy pénzes akció keretén belül mozgathatja egy munkását, akár egy területen belül, akár egy másik helyre.

Például az igazgatóból edzőt lehet csinálni, ha a gyűjtőmedencéről az állatkert egy üres mezőjére mozgatjuk a munkást. Ugyanígy lehet az edzőt áthelyezni az állatkert egy másik üres mezőjére.

A JÁTÉK VÉGE:

Ha valaki a félrerakott pakliból kihúzza az első lapot, akkor azt a kört még végig kell játszani. Ha minden játékos elvitt egy teherautót, a játéknak vége van, elérkezett a pontozás ideje.

Megjegyzés: a félretett pakliból csak akkor lehet lapot húzni, ha a többi már elfogyott.

Pontozás:

Minden játékos összeszámolja a pontjait, majd a mínusz pontokat levonja belőle.

- A játékosok minden, az állatkertjükben lévő állatlap után egy pontot kapnak.
- Ehhez adódnak hozzá a pénztárosok, állatgondozók, illetve edzők után járó plusz pontok.
- A gyűjtőmedencékben lévő állatfajok után -2 pont jár. Ha egy játékosnak van igazgatója, akkor csak -1 pontot kap az állatfajok után.

A legtöbb pontot összegyűjtött játékos lesz a győztes! Egyenlő pontok esetén az a játékos a nyertes, akinek több pénze van.

SZABÁLYOK KÉT JÁTÉKOS RÉSZÉRE:

A fent leírt szabályok vonatkoznak két játékos esetére is, az alábbi kiegészítésekkel:

- 3 teljes fajt kell eltávolítani a játék elején.
- 3 teherautót kell az asztal közepére tenni, majd a kiválogatott lapok közül az egyik teherautóra egy lefordított lapot, egy másik teherautóra pedig két, szintűgy lefordított lapot kell tenni. Minden forduló alatt a játékosok csak egy olyan teherautót vihetnek el, amin van legalább egy képpel felfelé fekvő lap.

Megjegyzés: ha egy játékos elvisz egy teherautót, akkor csak a képpel felfelé lévő lapokat veszi le a kocsiról. A képpel lefelé fekvő lap a játék végéig a kocsin marad. Ha mindkét játékos elvitt egy-egy teherautót, a fordulónak vége. A közepen maradt teherautóról minden képpel felfelé lévő lapot el kell távolítani a játékból.

TAKTIKAI TANÁCSOK:

Ha valaki sok állatot rak a gyűjtőmedencébe, az – ugyanúgy, mint az istálló esetében – sok pont elvesztéséhez vezet. Az a játékos, aki teherautót visz el, általában több lapot kap. Sőt, gyakran olyan lapot is, amire nincs szüksége.

Ahogy a lapokat a vízi állatkertbe helyezzük, meghatározza, hogy milyen nagy lehet egy adott medence, és hány állat fér el benne. Sokkal sikeresebb lehet az a játékos, aki előre eltervezi az helyek kihasználását, mint aki nem.

Minden állatlap csak egy pontot ér a játék végén. Tehát a munkások fontosak, mivel viszonylag sok bónuszpont jár utánuk.

den játékosnak 3 medencéje, így legfeljebb 3 különböző állatfaja lehet. Minden nagy bővítmény tábla után a játékos nyithat még egy medencét, és gyűjthet még egy állatfajt.

A bővítmény táblákról lásd: 3. Pénzes akció végrehajtása.

Egy meglévő medence bővítése

Ha a játékosnak már van egy ilyen állattal teli medencéje, akkor az új állatot a meglévő medence egyik állata mellé kell leraknia, vagy függőlegesen, vagy vízszintesen. Így bővítette a már meglévő medencéjét. A medence bővítésénél is figyelni kell arra, hogy két különböző medence legalább 1 mező távolságra legyen egymástól. Ha a játékos lerakja a 3-adik, 6-odik, 9-edik, 12-edik állatot a medencéjébe, kap 1 pénzt.

Ha a játékos lerakja az 5-ödik, 10-edik állatot a medencéjébe, kap egy pénzt.

A pénz és munkás bónuszok részletesen a „Különleges helyzetek” fejezetben vannak leírva.

Állat gyűjtőmedencébe rakása

Ha a játékos nem tudja, vagy nem akarja az aktuális lapot berakni az állatkertjébe, akkor az a lap a gyűjtőmedencébe kerül. Ha már van egy (vagy több) lap a gyűjtőmedencében, akkor az új lap ennek (ezeknek) a tetejére kerül, ott egy paklit képezve.

Egy gyűjtőmedencében tetszőleges számú és fajú állat kerülhet egymásra. A játékosok a játék folyamán bármikor megnevezhetik egymás és a saját gyűjtőmedencéjüket. Viszont a gyűjtőmedencében lévő lapok sorrendje nem változhat!

Megjegyzés: a játékos akkor is rakhat állatlapot a gyűjtőmedencébe, ha van üres mezője az állatkertjében.

Érme-lapok

A pénzlapokat a játékosok a saját pénzükhöz teszik. A pénzlap pénzként működik. Nincs különbség a kettő között.

PÉNZES AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA:

A megfelelő összeg kifizetése után a játékos az alábbi akciók egyikét hajthatja végre. Az akcióért pénzzel és pénzlappal is fizethet, valamint ezeket tetszőlegesen kombinálhatja.

A pénzes akciók a következők:

I. Mozgatás – 1 érme	●
II. Lap megvétele vagy kidobása – 2 érme	● ●
III. Az állatkert bővítése – 1, illetve 2 érme	● ● ●

A lapok lehelyezésére vonatkozó szabályokat a pénzes akciók végrehajtása után is be kell tartani. *Megjegyzés: a soron lévő játékos csak egy pénzes akciót hajthat végre. Ha nagyobb változásokat akar az állatkertjén, akkor több körön keresztül kell pénzes akciókat végrehajtani.*

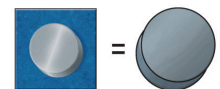


Annának már van egy 3 delfint tartalmazó medencéje, és szeretne egy gyilkos bálna medencét nyitni.

Az „x”-szel jelölt mezőkre nem teheti a gyilkos bálnát, mivel két medence között legalább egy mezőnyi távolságnak kell lennie.



Ezek a lapok nem szomszédosak.



I. Mozgatás

A mozgatás egy pénzbe kerül, amit a játékos a banknak fizet. A játékos vagy a gyűjtőmedencéjében lévő legfelső lapot rakja ki az állatkertjébe, vagy a munkását mozgatja.

II. Lap megvétele vagy kidobása

2 pénzért lehet megvenni más játékostól lapot, vagy kidobni saját lapot.

Vétel

A játékos megveszi egy másik játékos gyűjtőmedencéjének a legfelső lapját, és azt a saját állatkertjébe teszi. Ezért ő 1 pénzt fizet a másik játékosnak, és egy pénzt a banknak.

Megjegyzés: az a játékos, akitől a lapot vesszük, nem akadályozhatja meg a vételt.

Kidobás

A játékos a gyűjtőmedencéjének a legfelső lapját kidobja, majd visszateszi a dobozba. Ilyenkor a két pénzt a banknak fizeti.

III. Állatkert bővítése



A nagy bővítésméretű tábla két pénzbe kerül, amit a játékos a banknak fizet. Ezután a (4 mezőből álló) nagy bővítésméretű táblát az állatkert mellé kell rakni. Ezentúl a játékos megnyithat még egy medencét. Azaz, ha mindkét nagy bővítésméretű táblát megvesszük, az még két új medencét jelent a számunkra.

Megjegyzés: az új medencét nem kell a bővítésméretű táblán kezdeni.



A kis bővítésméretű tábla egy pénzbe kerül, amit a banknak kell kifizetni. Ezután a (3 mezőből álló) kis bővítésméretű táblát az állatkert mellé kell rakni. A kis bővítésméretű tábla megvétele nem jogosít fel új medence megnyitására!

A megvett bővítésméretű táblákat az állatkert (akár az eredeti tábla, akár valamelyik bővítésméretű tábla) egyik mezője mellé kell rakni úgy, hogy egy sort vagy egy oszlopot folytasson.



Megjegyzés: ha egy játékos kivételével már mindenki vitt el teherautót, akkor ez a játékos addig hajthat végre akciókat, amíg el nem viszi az utolsó teherautót.

EGY FORDULÓ VÉGE:

Akkor van vége a fordulónak, ha minden játékos elvitt már egy teherautót. A kiürült teherautókat az asztal közepére tesszük. Az új fordulót az a játékos kezdi, aki az utolsó kocsi vitte el.

Megjegyzés: ha egy játékos kivételével már mindenki vitt el teherautót, akkor ez a játékos addig hajthat végre akciókat, amíg el nem viszi az utolsó teherautót.

KÜLÖNLEGES HELYZETEK:

Állatkölyök

Minden állatfajban van két-két ivarérett hím és nőstény állat – a megfelelő jelekkel jelölve. Ha egy ivarérett hím és nőstény állat egy medencébe kerül, születik egy kicsinyük. Ilyenkor a megfelelő utód lapot el kell venni, és berakni a medencébe. Az utódlap egyenértékű egy normál állatlappal. Ha a játékos az utódot nem tudja berakni a medencébe, az a gyűjtőmedencébe kerül. A játékos mindenképp megkapja az utódlapot!

Megjegyzés: az ivarérett párnak nem kell szomszédosnak lenniük, elég, ha egy medencében vannak.

Minden ivarérett hím és nőstény után csak egy utód jár. Így nem kap a játékos új utódot, ha abba a medencébe, ahol már van egy pár, akiknek utóduk is van, bekerül még egy ivarérett állat. Csak akkor jár az új utód, ha a negyedik ivarérett állat is a medencébe kerül.



Megjegyzés: csak akkor kap a játékos utódot, ha az ivarérett pár egy medencében van. Ha egy kocsin, vagy egy gyűjtőmedencében, akkor nem jár az utód.

A medence bővítéséért járó bónusz

A medencék nagyobbításáért járhat bónusz:

- Ha a játékos a harmadik, hatodik, kilencedik vagy tizenkettedik lapot rakja ez egyik medencéjéhez, azonnal kap a banktól egy pénzt.

Megjegyzés: egy medencében csak úgy lehet 12 állat, ha van benne legalább egy utód is.



- Ha a játékos az ötödik vagy a tizedik lapot rakja le egy medencéjéhez, azonnal kap egy munkást a készletből.

A megszerzett munkást azonnal le kell rakni a négy lehetséges hely egyikére. A munkások után a játék végén plusz pontok járnak.

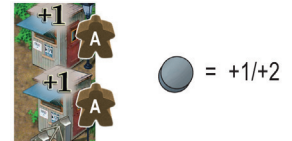
A játékos akkor is megkapja a bónuszokat, ha egyszerre több lapot rak ugyanabba a medencéjébe. Ha mondjuk a harmadik és a negyedik lapot rakja le, kap egy pénzt. Majd ha bekerül az ötödik lap is, jár neki egy munkás is.



A. Pénztáros

A játékos a táblája bal alsó sarkában lévő két pénztárfülke egyikére rakta le a munkását. Mivel egy táblán két ilyen fülke is található, egy játékosnak legfeljebb két pénztárosa lehet.

Ha a játékosnak van pénztárosa, a játék végén minden megmaradt pénze után egy pontot kap. Ha valakinek két pénztárosa van, akkor két pontot kap minden pénze után.



B. Állatgondozó

A játékos bal alsó sarkában lévő etető állomások egyikére rakta le a munkását. Mivel egy táblán két ilyen állomás van, egy játékosnak legfeljebb két állatgondozója lehet.

Ha a játékosnak van állatgondozója, akkor a játék végén minden olyan állatlap után egy pontot kap, amin hal látható. Ha a játékosnak két munkása van, akkor minden „halas” lap után két pontot kap.

Megjegyzés: hal csak jegesmedve, pingvin, teknős, krokodil, illetve víziló lapon látható. Minden fajból hat lapon van hal.



C. Edző

A játékos az állatkertje egyik üres mezőjére teszi le a munkását. az a mező, amin az edző áll, többé nem tekinthető üresnek. A játékosnak annyi edzője lehet, amennyit szeretne. A játék végén az edzővel szomszédos – vízszintesen, függőlegesen és átlósan – mezőkön lévő delfinekért, gyilkos bálnákért és oroszlánfókákért kap 1-1 pontot. Ha egy állatlap több edzővel is szomszédos, akkor az összes edző után jár érte pont. 2-2 delfin, gyilkos bálna, illetve oroszlánfoka lapon egy villám található. ezek után a lapok után nem jár pont, hiába szomszédos edzővel.

Példa: az edzőért kapható pontokra:

A bal oldali edzőért a játékosnak 3 pont jár

(2 pont jár a két gyilkos bálna és 1 pont a bal oldali delfin után).

A jobb oldali edzőért a játékos 5 pontot kap

(4 pont jár a gyilkos bálnák és 1 pont a delfin után).

A bal fenti két gyilkos bálnáért és a bal oldali delfinért mindkét edző ad pontot.

A villámmal jelölt delfin után nem jár pont.

A lent lévő nőstény delfin után sem jár pont, mivel nincs mellette edző.

