

PÉLDA A VÉGELSZÁMOLÁSRA

A kiegészítő tábla karámja tele van. A játékos ezért a magasabb értéket kapja: 9 pont

Az elefántkarámból hiányzik egy állat. Ezért az alacsonyabb értéket kapja a játékos: 5 pont

A csimpánzok karámjából két állat hiányzik. Mivel e karám bódé-mezőjén áll egy bódé, a játékos kap e karám két állatáért pontot: 2 pont

A pandák karámjából hiányzik 2 lap, és nem áll ott bódé sem, ezért a játékos nem kap ezért pontot: 0 pont

A játékosnak különböző bódéi vannak. Mindkét fajtáért kap 2-2 pontot: 4 pont

A játékostól minden olyan állatfajtáért le kell vonni a 2 pontot, ami az istállóban maradt: -4 pont

Összesen: 16 pont



Zooloretto

Játékosok száma: 2-5, ajánlott: 8 éves kortól mindenkinek; a játék időtartama: kb. 45 perc

JÁTÉK ÖSSZEFOGLALÓ

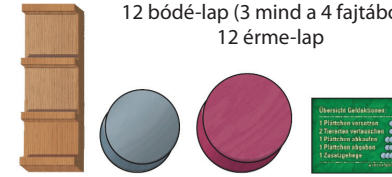
Minden játékosnak van egy saját állatkertje, ahol összeillő állatokat gyűjt, és ezzel megpróbál minél több látogatópontot szerezni. Akinek sok állata van, annak érdemes bővítenie az állatkertjét, különben szorult helyzetbe kerülhet. Istállóban kényszerülnek ugyanis a közönség kedvencei, ha nem férnek el a lakhelyükön, és ezért pontlevonás jár. A telj. karámok a legnépszerűbbek, de vásárosbódék elhelyezésével is lehet legalább néhány látogatót biztosítani. Az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti.

A JÁTÉK TARTOZÉKAI



16 állatkölyök-korong
(mind a 8 fajtából 2)

112 négyzet alakú lap:
88 állat-lap (11 mind a 8 fajtából),
12 bódé-lap (3 mind a 4 fajtából),
12 érme-lap



5 teherautó (3-részes konténer), 30 érme,
1 fakorong, 5 áttekintő tábla



5 állatkert-tábla:
mindegyiken 3 karám
(4, 5 és 6 állat-mezővel),
4 bódé-mezővel és egy istállóval,
ahová a fölösleges lapok kerülnek

5 táblabővítés:
minden játékosnak
egy, 5 állat-
és 1 bódé-mezővel

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

3 játékos esetén minden állat- és állatkölyök-lapból 2-felét kihagyunk játékból
4 játékos esetén minden állat- és állatkölyök-lapból 1-felét kihagyunk a játékból
5 játékos esetén minden lapot használunk.
(A kétszemélyes játék szabálya a leírás végén található)

Minden négyzet alakú lapot képpel lefelé fordítunk, és jól összekeverjük. Ezután 15 lapot leszámolunk, képpel lefelé félreteszünk egy külön kupacba, aminek a tetejére ráhelyezzük a fakorongot. A maradék lapokat tetszés szerinti nagyságú kupacokba válogatjuk (még mindig képpel lefelé), és minden játékos számára elérhető helyre tesszük.

A kör alakú állatkölyök-lapokat felfelé fordítva letesszük a lefordított, négyzet alakú lapok mellé. Kiteszünk középre a teherautót jelképező fatartókból annyit, ahány játékos játszik. A többire nem lesz szükség, és visszatehetjük a dobozba.

Minden játékos maga elé vesz egy állatkert-táblát és egy bővítő-táblát. Utóbbit lefelé fordítva illesztjük az állatkertünk bal széléhez.

Minden játékos kap két érmét. A maradék érmék az asztal közepére kerülnek: ezek képezik a bankot.

Tetszőleges módszerrel kiválasztjuk a kezdő játékosot.

A JÁTÉK MENETE

A játék több fordulóból és ezen belül több körből áll. Aki sorra kerül, a következő akciók közül választhat:

- A) EGY LAP FELHELYEZÉSE EGY TEHERAUTÓRA, VAGY
- B) LERAKODÁS EGY TEHERAUTÓRÓL, VAGY
- C) PÉNZES AKCIÓ KIVITELEZÉSE.

Ezután az óramutató járása szerint következő játékos kerül sorra, és így tovább. A fordulónak akkor van vége, ha minden játékos használt egyszer teherautót. Ekkor új forduló kezdődik.

A) EGY LAP FELHELYEZÉSE EGY TEHERAUTÓRA

A játékos felhúzza a legfelső lapot az egyik kupacból, és valamelyik teherautóra helyezi. Ezzel neki a forduló véget ért. Minden teherautóra legfeljebb 3 lap fér. Ha már minden teherautóra feltettünk 3 lapot, akkor a következő játékos nem tehet fel többet, és csak a B) vagy C) akciót választhatja.

FONTOS! Azokat a lapokat, amelyekre a fakorongot helyeztük, csak akkor húzhatjuk fel, ha már minden más lap elfogyott!

B) LERAKODÁS EGY TEHERAUTÓRÓL

A játékos tetszés szerint elveszi az egyik teherautót a rajta lévő lapokkal együtt, és maga elé helyezi, majd az összes lapot, ami a teherautón van, el kell helyezni a saját állatkertjében.

FONTOS! A játékos csak olyan teherautót választhat, amelyen van már legalább egy lap.

Aki elvesz egy teherautót, kiszáll ebből a fordulóból, és a következő fordulóig már nem kerül sorra. Aki kiszáll, az előtt ott marad a teherautó, és így könnyen áttekinthető, ki játszik még az adott fordulóban és ki nem.

Amikor egy játékos elhelyezi a teherautón lévő lapokat az állatkertjében, a következő szempontokat kell figyelembe vennie:

Állat-lapok

Az állat-lapot vagy az egyik karám egy üres mezejére tesszük, vagy az istállóba. FONTOS! Minden karámban csak egyfajta állat lehet. Ugyanaz az állatfajta szerepelhet azonban több karámban is. Aki nem tud egy állatot a karámba helyezni, annak muszáj ezt az istállóba tennie.

Bódék

A bódékat üres bódé-mezőkre rakhatjuk le. Ha nincs üres bódé-mező, a lapot az istállóba kell tennünk.

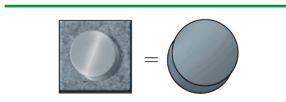
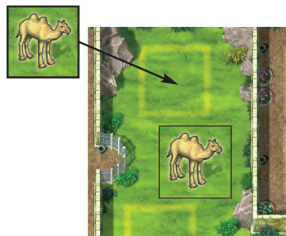
Érme-lap

Az érme-lapot az érméi közé teszi, aki ezt lerakodja. Az érme-lap egy érmének felel meg, és azonos értékűek.

Istálló

FONTOS! Az istállóban tetszőleges számú és összetételű állat- és bódé-lapot lehet tárolni!

Akkor is tehetünk ide lapot, ha azt egyébként el lehetne helyezni valamelyik karám egy üres mezejére.



GYAKORI KÉRDÉSEK

Kérdés: Rajtam kívül mindenki kiszállt már a fordulóból. Szabad-e további akciókat kiviteleznem?

Válasz: Igen, annyi akciót hajthatsz végre, amennyit csak tudsz. Minden alkalommal az ismert 3-féle akció áll rendelkezésedre. Kivitelezhetsz például több pénzes akciót, húzhatsz több lapot, amíg a teherautók be nem telnek. Amikor az utolsó autót elveszed és kirakodsz, van vége a fordulónak.

Kérdés: Kicsereélhetem-e két karám összes állatát egymással?

Válasz: Igen, ha a két karámban két különböző állatfaj van.

Kérdés: Szabad-e csereakcióval 1 érméért például 3 elefántot áttennem egy üres karámba?

Válasz: Nem.

Kérdés: A végelszámoláskor egy 4-es karámban van egy elefantom. Egy vagy két bódéra van-e szükségem ennél a karámnál, hogy megkapjam az elefántért az egy pontot?

Válasz: Elég egy bódé.

Kérdés: Megkapom-e a 2 pontot azért a bódéért, amit arra használok, hogy értékelhessek annál a karámnál egy-két állatot?

Válasz: Igen.

Kérdés: Kivitelezhetek-e pénzes akciót, miután szállítottam, és ezzel az adott fordulóból kiszálltam?

Válasz: Nem.

Kérdés: Áttehetek-e egy állat-lapot egy karámból vagy az istállóból egy másik karámba?

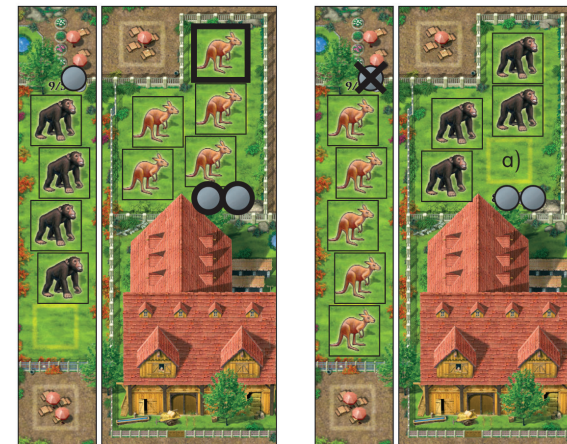
Válasz: Nem.

Kérdés: Az istállóban 3 elefánt van, közte egy pár kölyök nélkül. Kicserelem az elefántokat a 4-es karámba, és a párnak így rögtön lesz egy kölyke. Ezzel tehát tele lesz a karám. Kapok-e ezért jutalomérmét?

Válasz: Nem, a csereakció közvetlen eredményeként sohasem kapsz rögtön jutalomérmét.

Kérdés: Megkaphatom-e a jutalomérmét ugyanazért a karámért többször is?

Válasz: A jutalomérmét minden olyan alkalommal megkapod, amikor egy karámod utolsó mezejére állatot teszel. Ha később átépítesz, úgy, hogy ismét üres a karám utolsó mezejé, és azt megint elfoglalod, akkor megint kapsz érte jutalom-érmét.



Példa: egy játékos az 5-ös karámja utolsó üres mezejére tesz egy kengurut, és kap ezért 2 érmét. Később csereakcióval elcseréli az 5 kengurut a kiegészítő tábla karámjának 4 csimpánzára. A kiegészítő tábla karámjért nem kap érmét, mert ez a cserével telt meg, és nem külön került az utolsó mezejére állat. Ha azonban egy következő körben ez a játékos egy csimpánzt szerez, és azt leteszi a karám utolsó mezejére, akkor ismét kap két érmét.

KIS ÁLLATLEXIKON

A flamingó

Különlegessége a görbe csőr, amivel ételmét a vízből kiszűri. E rózsaszínű madár szívesen áll egy lábon, mert így csökkenti a szélben a hővesztését.



A teve

Ázsia és Észak-afrika száraz területeinek e lakója a vízháztartása érdekében fejlesztette ki néhány jellemzőjét. Azt mesélik, hogy 15 perc alatt 200 liter vizet is képes meginni.



A leopárd

Rendkívül éles hallású és látású mászóművész. Nagyon magas, az ember számára hallhatatlan hangokat is képes meghallani, és szemének különleges hártájája lehetővé teszi számára, hogy majdnem teljes sötétben is biztonsággal vadásszon.



Az elefánt

E legnagyobb szárazföldi állat több afrikai ország címerét is ékesíti. 70 évet is megél, és súlya 75 felnőtt emberét is elérheti.



A panda

Kína kedvenc magánzója főként bambuszt eszik. Más medvékkel ellentétben nem tud két lábra állni, ezért szívesen eszik ülve.



A csimpánz

Az afrikai emberszabású majmok e szimpatikus képviselője hatalmas fizikai képességeket fejleszt ki élete során. Ereje duplája egy edzett felnőttének.



A zebra

Az afrikai sztyeppelakó a lovak családjába tartozik. Csikjait valószínűleg álcának fejlesztette ki a ragadozó állatok és a cecelegyek ellen, mivel ezeket a csikok összezavarják.



A kenguru

Zsebes barátunk 12 méteres ugrásokkal és 70 kilométeres sebességgel szeli át az ausztráliai bozótosokat és sztyeppéket. Furcsamód azonban nem tud hátrafelé menni.



C) PÉNZES AKCIÓ KIVITELEZÉSE

A soron következő játékos az alábbiak közül 1 akciót végrehajthat, ha kifizeti az árát. A fizetéshez tetszőleges arányban fizethet érmével és érme-lappal.

I.	Átépités (áthelyezés vagy csere)	●
II.	Lap vásárlása vagy dobása	● ●
III.	Állatkert bővítése	● ● ●

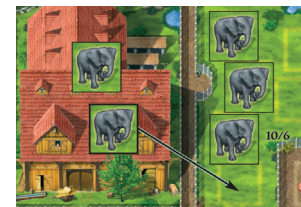
A következő pénzes akciók lehetőségek:

Ezeknél az akcióknál is figyelembe kell venni a lapok lerakására vonatkozó szabályokat!

FIGYELEM! Az aktív játékos a fenti pénzes akciók közül mindig csak egyet hajthat végre. Összetett átalakításokhoz tehát több lépésben kell pénzes akciót választania.

I. Átépités

Az átépités 1 érmebe kerül, amit a banknak fizetünk. Csak a saját állatkertünkben lehet átépitni. Kétféle átépités lehetséges: az áthelyezés és a csere.

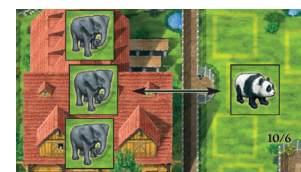


Áthelyezés

A játékos 1 állat-lapot az istállóból egy karámba, vagy egy bódé-lapot egy tetszőleges bódé-mezőre a saját állatkertjében áthelyezhet.

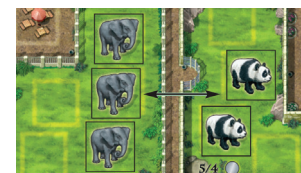
Csere

A játékos az állatkertje egyik karámjának összes állatát kicseréli egy másik karámban vagy az istállóban lévő másik állatfajta összes lapjára. A csere minden alkalommal két hely között történik.



FONTOS! A csere nem hajtható végre akkor, ha az egyik helyre nem tudunk annyi lapot letenni, amennyit a másiktól cserélni kívánunk.

A bódé-lapok nem elcserélhetők.



II. Lap vásárlása vagy dobása

2 érmeért a játékos megvásárolhat egy lapot egy másik játékos istállójából, vagy kidobhat egyet a sajátjából.

Vásárlás

A játékos vesz egy állat-lapot egy másik játékos istállójából, és leteszi azt a saját állatkertjébe, függetlenül attól, hogy a másik játékos akarja-e ezt vagy sem. Aki vásárol, 1 érmét fizet a másik játékosnak, 1 érmét pedig a banknak.

Kidobás

A játékos kivesz egy állat-lapot az istállójából. Ez a lap kikerül a játékból. Mindkét érmét a banknak kell fizetni.

III. Állatkert bővítése

A játékos 3 érmét fizet a banknak, és felfordítja a bővítő-tábláját. Így egy karámmal és egy bódé-mezővel bővült az állatkertje.



A FORDULÓ VÉGE

Egy fordulónak akkor van vége, amikor mindegyik játékos lerakodott egy teherautóról. Az üres teherautókat visszatesszük az asztal közepére, és a következő forduló az a játékos kezdi, aki az előző fordulón utoljára rakodott le. Visszatesszük az asztal közepére, és a következő forduló az a játékos kezdi, aki az előző fordulón utoljára rakodott le.

KÉT KÜLÖNLEGES ESEMÉNY

Szaporodás

Minden állatfajtából van két-két termékeny hím és nőstény, amit a lapjaikon látható kis jelek mutatnak. Amikor egy termékeny hím és nőstény ugyanabba a karámba kerül (nem kell egymás mellett lenniük, csak egy karámban!), rögtön lesz egy kiskölykük: a játékos felvesz egy kerek állatkölyök-lapot középről, és leteszi a szülők karámjának egy üres mezőjére. (Ha ott már nincs üres mező, akkor az istállóba.) A kerek kölyök lap ugyanúgy számít, mint a négyzet alakú állat-lap.



Minden hím és nőstény csak egyszer párosodhat. Ha például egy harmadik termékeny állatot teszünk egy olyan karámba, ahol már van egy termékeny pár, nem születik új kölyök, csak akkor, ha egy új pár kerül össze.

FONTOS! A termékeny párok az istállóban vagy a teherautókon nem szaporodnak, csak a karámban.

Az utolsó üres mező elfoglalása

Amikor egy játékos egy karám utolsó mezőjére is letesz egy állatot, annyi jutalomérmét kap a banktól, amennyi érme a karámnál látható. Ha nincs érme a bankban, érme-lapot is lehet venni. Ha azonban érme-lap sincs és üres a bank, a játékos nem kap semmit.



Utalás: a 6 mezős karámért nem jár érme.

Kivétel: nem kap a játékos jutalomérmét olyankor, ha egy Csere-akció végrehajtásával tölti meg a karámot.

A JÁTÉK VÉGE

Az az utolsó forduló, amikor a koronggal fedett kupacon kívül minden lap elfogyott. Ilyenkor a soron következő játékos a korong kupacát az első lap felfedésével megkezdheti. Ezt a fordulót még teljesen végigjártasszuk, és amíg az utolsó kupac tart, több körön keresztül lehet lapot felfedni. A játék akkor ér véget, amikor ebben a fordulóban minden játékos magához vett egy teherautót, és lerakodott. Ekkor értékelünk.

Értékelés

Minden játékos összeadja a nyereménypontjait, és levonja belőle az elvesztett pontokat.

Minden karámnál a következő nyereménypontokat kapja az állatkert tulajdonos:

- A teli karámért a karámnál feltüntetett magasabb érték jár.
- Ha egy állat hiányzik a karámból, a karámnál feltüntetett alacsonyabb érték jár.
- Ha 2 vagy több állat hiányzik a karámból, minden állatért egy pont jár, de csak akkor, ha legalább egy bódé van ennél a karámnál.



Minden karámhoz egy vagy két bódé-hely tartozik

A játékos 2 nyereménypontot kap mindenfajta bódéért, amiből van egy lap bármely bódé-mezőn.

2 pont levonás jár minden olyan bódé után, ami az istállóban van.

2 pont levonás jár minden olyan állatfaj után, ami az istállóban van. (Például Karcsinak maradt 3 elefántja az istállóban, és ezért 2 pontot le kell vonnia a nyereményéből.)

Az a játékos nyer, akinek a legtöbb nyereménypontja van.

Ha a pontok száma döntetlen, az nyer, akinek több érméje van.

Ha ez is döntetlen, akkor a játék döntetlenre

KÉTSZEMÉLYES JÁTÉK

A normál játékszabályok érvényesek a következő változtatásokkal:

- Mindkét játékos 2 bővítőtáblát kap, amelyet lefordítva elhelyez az állatkertje mellett.

- Háromfajta állat- és állatkölyök-lapot hagyunk ki a játékból.

- 3 teherautót teszünk az asztal közepére, és korlátozzuk ezeknek a szállítási kapacitását: 3 használaton kívüli lappal (amit az előbb kitéttünk a játékból) lefedünk az egyik teherautón 1, a másikon két helyet. Ezekre a teherautókra a játék végéig kevesebb lapot tudunk feltenni.

A játékosok csak olyan teherautóról rakodhatnak le, amelyen legalább 1, képpel felfelé fordított lap van.

Ha egy játékos lerakodik, és ezzel kiszáll az adott fordulóból, akkor csak a felfordított lapokat teszi át az állatkertjébe, a képpel lefelé fordított lapok a teherautón maradnak.

A forduló akkor ér véget, amikor mind a két játékos választott egy teherautót. A harmadik teherautón maradt felfelé fordított lapokat kivesszük a játékból.

A TAKTIKA

Érdekes néha kockáztatni, és például egy félig rakodott teherautó kecsgetető lapjai helyett inkább felfordítani egy új lapot, hátha az még jobb lesz.

Nem baj, ha olyan állatot visz el az ember, amelyet ekkor még nem tud elhelyezni egyik karámjába sem, különösen, ha van még lehetősége kibővíteni az állatkertjét. Arra azonban érdemes figyelni, hogy minél kevesebbfajta állat legyen az istállóban.

A pénzes akciók sok lehetőséget rejtenek.

Amikor például csak olyan állatok közül választhatunk, amelyek nem illenek a saját karámainkba, érdemes olyat elvinni, amire egy másik játékosnak fáj a foga, remélve, hogy ő majd megveszi tőlünk. Egyrészt így megszabadulhatunk egy fölösleges állattól, és megússzuk az ezért járó pontlevonást, másrészt kaphatunk érte egy érmét.

Különösen az átépítés lehetőségeit érdemes kihasználni. (Például többszöri cserével gyakran kialakítható olyan helyzet a karámban, hogy az utolsó hely betöltésével érmét lehessen szerezni.)

Példa: Béla egy korábbi körben már befejezte a 4-es karámot a 4. flamingó elhelyezésével az utolsó szabad mezőn, és ezzel nyert egy érmét. Az 5-ös karámban van most 3 csimpánza. Amikor Béla ezek után megint sorra kerül, pénzes akciót választ, mégpedig egy érmét fizet a banknak, és kicseréli a csimpánzokat a flamingókkal: a 4 flamingó-lapot átteszi az 5-ös karámba a csimpánzok helyére, a 3 csimpánz-lapot pedig a 4-es karámba a flamingók helyére. Most aztán csak arra vár, hogy egy következő körben egy csimpánz- és egy flamingó-lapot szerezhessen. Amint sikerül neki a 4-es karám utolsó üres mezőjére egy csimpánzt elhelyezni, kap egy érmét, és ha sikerül az 5-ös karámot egy flamingóval befejezni, szintén kap jutalom-érmét (az 5-ös karámban 2 érmét is!). Ez a helyzet azonban akkor is hasznos, ha előbb lenne vége a játéknak, mintsem az utolsó mezőket sikerülne feltölteni, mert csak egy-egy lap hiányzik, és így e karámokért a végszámolásnál már kap nyereménypontokat.

