

## JÁTÉK VÉGE

Ha egy játékosnak, azután, hogy elvett kocká(ka)t egy teherautóról, már csak egyetlen egy üres ketrece marad, vagy az összes ketrecét feltöltötte, ezt be kell jelentenie és az adott fordulót még be kell fejezni. Miután minden játékos elvett kocká(ka)t a teherautókról, a játéknak vége és a pontozás következik.

## PONTOZÁS

Minden játékos meghatározza a saját plusz- és mínusz-pontjainak számát az állatkertjében és feljegyzi azok összegét a pontozólapjának jobb oldalán:

- minden „x”-szel jelzett állatért, ami ketrecebe került, +1 pontot.
- minden „x”-szel a ketrecek mellett jelzett bónuszért annyi bónuszpontot, amennyit az adott faj melletti hatszögben lát.

- a 6 lehetséges pénz három csoportra oszlik (3; 2, 1 db pénz). A játékosnak minden egyes csoportot melyet teljesen feltöltött „x”-szel el kell dönteni, hogyan használ fel. Egy teljesen feltöltött pénz-csoport 1 plusz pontot jelenthet a játékosnak, de a játékos dönthet úgy is, hogy a karámban elhelyezett állatok mínusz-pontjait váltja ki ezzel. Ebben az esetben egy-egy csoport pénzért húzzunk át egy a karámban „x”-szel jelzett állatot,

- minden egyes olyan állatért, mely továbbra is „x”-szel jelzett a karámban (azaz nem tudtuk pénzzel kiváltani), a játékos 2 mínuszpontot kap.

Ezután a játékosok adják össze pontjaikat és jegyezzék fel a pontozólapjuk legalsó, jobb oldali mezőjébe. A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer. Ha döntetlen van, a legtöbb pénzzel rendelkező játékos nyer. Ha még mindig döntetlen van, a nyertesek osztoznak a győzelmen.

**Példa:** A játékos +1 pontot kap minden ketrecebe tett állatáért. A krokodil és az oroszlánok miatt bónuszpontokat kap, mivel ő töltötte fel ezeket a ketreceket legelőször (a többi játékos előtt). Csak a legelső pénz-csoportot sikerült teljesen feltöltenie, és ezeket a pénzeket arra használta, hogy a karámban lévő krokodil mínusz-pontjait semlegesítse vele. Továbbra is kap 2 mínusz-pontot a karámban maradt strucc miatt.



# Zooloretto

## Würfelspiel

Zooloretto kockákkal!

2-4 játékos részére, 7 éves kortól, 15 perc játékidővel

Minden játékos egy állatkert igazgatója, aki állatokkal szeretné feltölteni ketreceit. Minden ketrecebe került állatért 1 pont jár. Amikor megteltek a ketrecek, és az igazgatónak mégis el kell helyeznie az állatokat, azokért sajnos mínusz pont jár. A játék nyertese a legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz.

## A JÁTÉK TARTOZÉKAI

10 Dobókocka  
6 szimbólummal



Krokodil



Strucc



Majom



Elefánt



Oroszlán

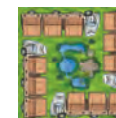


Érme

1 kétoldalú játéktábla  
3 és 4 teherautóval

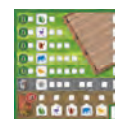


2 és 3 játékos részére



4 játékos részére

1 Játéklap blokk  
100 lappal



1 Ceruza



## A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Ajátékosok számától függ, hogy mennyi kockával játszunk:

- 2 játékosnál: 6 Kocka
- 3 játékosnál: 8 Kocka
- 4 játékosnál: 10 Kocka

A játék során használt kockák alkotják a talont.

A megmaradó kockákat nem használjuk, azok kerüljenek vissza a dobozba.

Importálja:  
Gémklub Kft. 1092 Budapest,  
Ráday u 30 www.gemklub.hu



Figyelem!  
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.  
Fulladásveszély!

- Tegyük a játéktáblát az asztal közepére.

Két vagy három játékos esetén a 3 teherautót ábrázoló, míg 4 játékos esetén a 4 teherautót ábrázoló oldalt használjuk.

Teherautó



- Minden játékos kap egy játéklapot, ez lesz mindenkinek a saját állatkertje.

A ceruzát helyezük mindenki álltal elérhető helyre, kezd a játékot.



## A JÁTÉK MENETE

A játék több fordulóból áll. A soron lévő játékos az alábbi akciókat hajthatja végre:

A. Dob két kockával és a teherautók egyikére rakja őket, vagy

B. Elveszi az egyik teherautón található összes kockát és az állatkertjébe teszi.

Ezután az óramutató járásával megegyezően következő játékos teszi ugyanezt.

Ha minden játékos vett már el kockát teherautóról, a fordulónak vége és új forduló kezdődik.

A. Dobás két kockával és azok elhelyezése a teherautók egyikén:

A játékos elvesz két kockát a talonból és dob velük. Ezután el kell helyeznie a két kockát a játéktáblán látható teherautók ládáinak egyikben.

**Fontos: A kocka eredményét nem szabad megváltoztatni.**

A játékos teheti mindkét kockát egy teherautóra, vagy egy-egy kockát különböző teherautókra. Az egyes teherautókra annyi kocka rakható, ahány szabad láda azokon van, maximum összesen 3 darab. Ha a talonban már nincs kocka, a játékos ezt az akciót már nem választhatja, ebben az esetben a B akciót kell választania.

B. Elvenni az egyik teherautón lévő összes kockát és az állatkertbe helyezni:

A játékos elveszi bármelyik teherautó teljes tartalmát (az összes éppen rajta található kockát) és a pontozólapjára teszi azokat. Azonnal fel kell vezetnie a kockákon látható szimbólumokat a pontozólapjára (állatkertjébe).

**Fontos: Csak olyan teherautó választható, amin legalább egy kocka van.**

Ha a játékos ezt az akciót választja, ebből a fordulóból a továbbiakban kimarad és már csak a következőben vehet részt.

**Figyelem: Az éppen kiürített teherautó a többi játékos számára ismét felszabadul!**

Mivel azok a játékosok, akik már választották ezt az akciót az elvitt kockákat a pontozólapjaikon tartják, mindenki láthatja, ki nem játszik már az adott fordulóban.

A játékosnak a szimbólumok feljegyzésénél a következőkre kell figyelnie:

- **Állat szimbólumok:** A játékos tegyen egy "x"-et minden

elhozott kockán látható állat után a megfelelő ketrecbe.

Használják az állatoktól jobbra eső négyzeteket (balról jobbra).



Ha már nincs hely az "x"-nek az adott állat képe mellett, akkor azt az állatot a karámba kell tennünk (ezt pedig a pontozólap alján találjuk), ide is "x"-et kell tennünk.

Ha az állat jelképe melletti hely a karámban is fel van töltve, akkor azt a kockát ne vegyük figyelembe.



Ha egy játékos először tölti fel egy adott fajtájú állat

ketreceit, azt hangosan be kell jelentenie. Ezért

bónuszpont jár, melyet a megfelelő állatfajta jelképétől balra eső négyzetben kell "x"-szel jelölni.

**Fontos: ezután más játékos nem szerezhetsz bónuszt, minden fajért csak egy játékos kap**

- Pénz szimbólum: Minden egyes pénz szimbólumért a játékos tegyen egy "x"-et az állatkertjének pénzeket

ábrázoló területére. A pénzeket is balról jobbra töltjük fel. Ha a pénzhez már nem lehet több "x"-et tenni, az adott kockát ne vegyük figyelembe.



## A FORDULÓ VÉGE

Ha a teherautókról minden játékos vett el kocká(ka)t, a fordulónak vége.

Minden játékos tegye vissza a kockáit a talonba, és kezdődjön el egy új forduló azzal a játékosal, aki utolsónak vett el kocká(ka)t a teherautókról.

*Megjegyzés: Ha már csak egy játékos nem vett el kocká(ka)t a teherautókról, akkor az a játékos addig dobhat, amíg számára is lesz egy alkalmas kocka készlet az egyik teherautón.*