

Zooloretto

da 2 a 5 giocatori, da 8 anni in su.

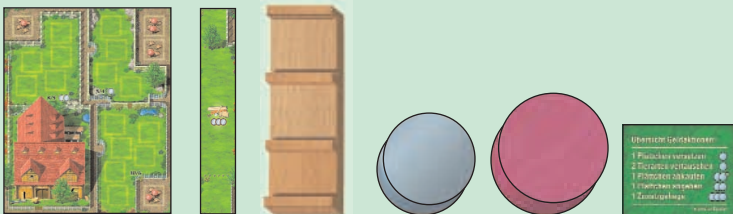
OBIETTIVO

Ciascun giocatore è il proprietario di uno zoo. I giocatori ottengono punti attirando il maggior numero possibile di visitatori. Per raggiungere questo obiettivo, i giocatori devono ottenere gruppi di animali dello stesso tipo. Se un giocatore riesce a ottenere molti animali per il proprio zoo, può considerare anche la possibilità di espandersi. Quando i recinti sono pieni, gli animali devono andare nella stalla ed i giocatori perdono punti. Le piccole bancarelle che si trovano vicino ai recinti garantiscono un numero minimo di visitatori. Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

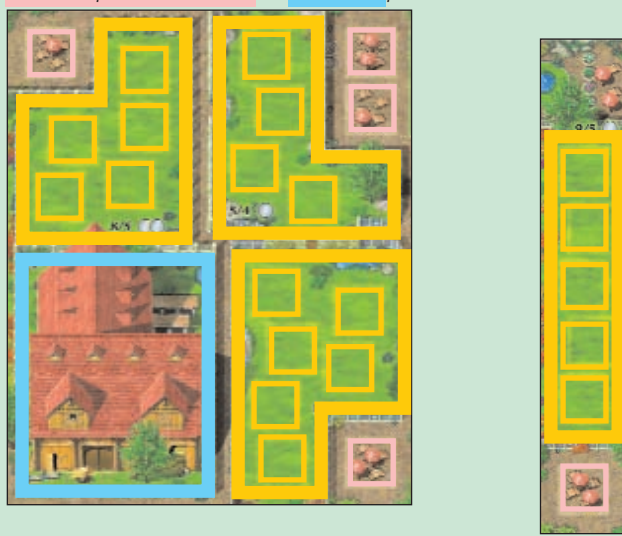


16 tessere rotonde cuccioli (2 per ciascuno degli 8 tipi di animali)
112 tessere quadrate: 88 tessere animale (11 per ciascuno degli 8 tipi)
12 bancarelle (3 per ciascuno dei 4 tipi)
12 tessere denaro



5 tabelloni zoo, 5 espansioni, 5 vagoni, 30 monete,
1 gettone di legno, 5 schede sommario

Ciascun tabellone zoo ha **3 recinti** rispettivamente con **4, 5 e 6 caselle per le tessere animale**. Inoltre ci sono **4 caselle per le bancarelle** ed **una stalla** per le tessere extra.



Ciascuna espansione ha **1 recinto** con **5 caselle per le tessere animale** e anche **1 casella per una bancarella**.

PREPARAZIONE

- In **3 giocatori** rimuovere dal gioco tutti gli animali e i rispettivi cuccioli di **due diversi tipi**
In **4 giocatori** rimuovere dal gioco tutti gli animali e i rispettivi cuccioli di **un tipo**
In **5 giocatori** utilizzare tutte le tessere
Nota: La variante per 2 giocatori si trova alla fine del regolamento.
- Disporre a faccia in giù tutte le tessere quadrate e mescolare bene.
Mettere da parte **15 tessere** e formare una pila a faccia in giù da utilizzare al termine della partita; piazzare **in cima alla pila** come indicatore **il gettone di legno**.
Formare con le tessere restanti alcune pile di altezza diversa e disporle al centro del tavolo.
- Piazzare le tessere rotonde dei cuccioli a faccia in su accanto alle pile delle tessere degli animali, pronte per essere utilizzate
- Prendere un numero di vagoni pari al numero dei giocatori e piazzarli al centro del tavolo.
In meno di 5 giocatori rimettere all'interno della scatola del gioco i vagoni inutilizzati.
- Ciascun giocatore prende 1 tabellone zoo che piazza davanti a sé, un'espansione che piazza a faccia in giù alla sinistra del tabellone e una scheda sommario.
In meno di 5 giocatori rimettere all'interno della scatola del gioco i tabelloni e le schede inutilizzate.
- Ogni giocatore riceve due monete e quelle restanti vengono disposte al centro del tavolo pronte per essere utilizzate.
- I giocatori decidono chi inizia la partita.

Prima di iniziare la prima partita, staccare con attenzione i tabelloni e le tessere dalle relative fustelle.



Ciascun giocatore riceve 2 monete, 1 tabellone zoo e 1 espansione.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita dura un numero variabile di round.

Durante il proprio turno ciascun giocatore deve svolgere una delle seguenti tre azioni:

A. aggiungere una tessera su un vagone **oppure**

B. prendere un vagone e passare il turno **oppure**

C. svolgere un'azione moneta

Successivamente il round prosegue in senso orario.

Quando ciascun giocatore ha preso un vagone, il round corrente termina ed inizia un nuovo round.

A. AGGIUNGERE UNA TESSERA SU UN VAGONE

Il giocatore pesca la tessera in cima ad una delle pile, la piazza su una casella vuota di un vagone a sua scelta e finisce il suo turno.

Ciascun vagone può contenere al massimo 3 tessere. Se nessun vagone ha più caselle vuote, il giocatore non può scegliere questa azione e deve decidere tra la B o la C.

Importante: Le tessere che si trovano nella pila sopra la quale si trova il gettone di legno, possono essere prese soltanto quando si esauriscono tutte le altre pile!

B. PRENDERE UN VAGONE E PASSARE IL TURNO

Il giocatore prende un vagone di sua scelta insieme alle tessere che si trovano sopra e lo piazza di fronte a sé.

Di seguito il giocatore deve piazzare nel suo zoo tutte le tessere che si trovano sopra il vagone.

Importante: Un giocatore può scegliere un vagone soltanto se questo contiene almeno una tessera!

Quando un giocatore prende un vagone, passa il resto del round e non potrà più giocare fino al prossimo round. Dato che i giocatori che hanno passato hanno di fronte a sé il vagone, è semplice individuare i giocatori che hanno già passato e chi deve ancora giocare.

Quando un giocatore piazza le tessere nel proprio zoo, deve seguire queste regole di piazzamento:

● Tessere Animale

Una tessera di un animale può essere piazzata in una casella vuota di un recinto oppure dentro la stalla.

Importante: Nessun recinto può contenere animali di tipo diverso. Tuttavia un giocatore può avere più recinti contenenti lo stesso tipo di animale.

Se non ci sono caselle valide dove piazzare una tessera animale, questa deve essere piazzata dentro la stalla.

● Bancarelle

Una tessera bancarella può essere piazzata in una qualsiasi casella bancarella vuota.

Se non ci sono più caselle bancarella disponibili, il giocatore deve piazzare la tessera bancarella dentro la stalla.

● Tessere moneta

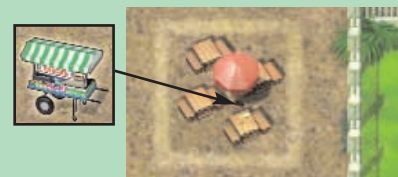
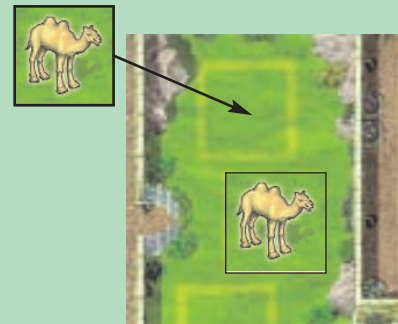
Una tessera moneta viene aggiunta alle altre monete che il giocatore possiede.

Una tessera moneta vale quanto una moneta. Sono equivalenti e possono essere utilizzate allo stesso modo.

● La stalla

Importante: Un giocatore può avere dentro la stalla quanti tipi diversi di tessera desidera (includere tessere animale e tessere bancarella).

Nota: Un giocatore può decidere di piazzare una tessera animale dentro la stalla anche se ha dentro un recinto lo spazio appropriato dove piazzarla.



C. SVOLGERE UN'AZIONE MONETA

Se un giocatore dispone di denaro sufficiente, può svolgere **una** delle seguenti azioni. È possibile pagare utilizzando una qualsiasi combinazione di monete e tessere moneta.

Queste sono le azioni moneta disponibili:

I. Modificare (spostare o scambiare)	●
II. Acquistare o scartare una tessera	● ●
III. Espandere lo zoo	● ● ●

Le regole di piazzamento precedentemente descritte valgono anche durante lo svolgimento di queste azioni.

Importante: Un giocatore può svolgere soltanto un'azione moneta per turno; pertanto se un giocatore desidera svolgere più azioni di modifica, dovrà scegliere l'azione moneta per più turni.

I. Modificare

Modificare costa **1 moneta** da pagare alla banca. Un giocatore può modificare soltanto il proprio zoo. Esistono due diverse opzioni di modifica: spostare o scambiare

→ Spostare

Il giocatore sposta un **singolo** animale dalla stalla in una casella vuota di un recinto oppure una tessera bancarella del proprio zoo da una casella all'altra o nella stalla.

→ Scambiare

Il giocatore prende **tutte** le tessere di uno stesso tipo di animale che si trovano dentro la stalla oppure in un recinto e le scambia di posto con tutte le tessere di un altro animale che si trovano in un'altra area dello zoo.

Importante: Non è ammesso lo scambio se un recinto è troppo piccolo per contenere le tessere che si desidera scambiare di posto.

Non è permesso scambiare di posto le bancarelle.

II. Acquistare o scartare una tessera

Pagando **2 monete** un giocatore può comprare una tessera che si trova dentro la stalla di un avversario **oppure** scartare una tessera che si trova dentro la propria stalla.

→ Acquistare

Il giocatore prende una tessera a scelta **dalla stalla** di un avversario e l'aggiunge al suo zoo.

- ⇒ 1 moneta va al giocatore avversario,
- ⇒ 1 moneta va alla banca.

Nota: L'avversario non può opporsi all'acquisto della tessera.

→ Scartare

Il giocatore sceglie una tessera che si trova dentro la sua stalla e la scarta. La tessera viene eliminata dalla partita.

- ⇒ Tutte e due le monete vanno alla banca.

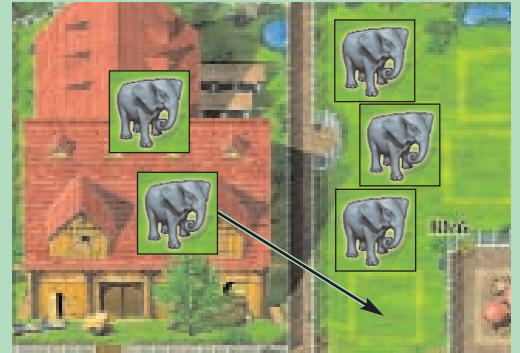
III. Espandere lo zoo

Il giocatore paga **3 monete** alla banca e gira a faccia in su la sua espansione.

In questo modo il suo zoo ha un recinto e una casella bancarella in più.



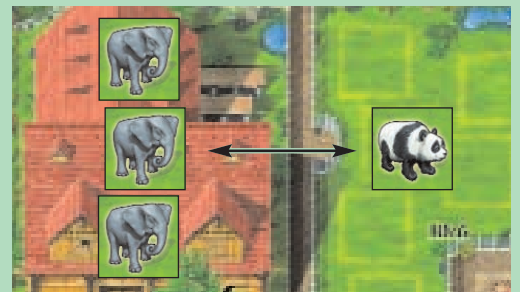
Due esempi di spostamento:



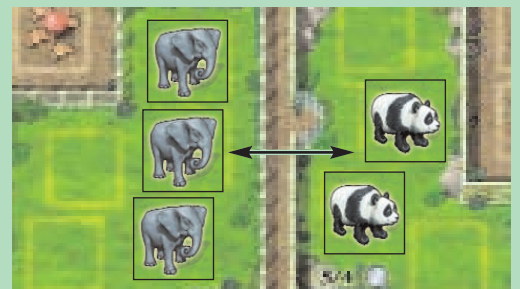
Esempio: Ketty ha 2 elefanti nella stalla e 3 elefanti dentro un recinto. Ketty muove l'elefante dalla stalla dentro il recinto e adesso ha 4 elefanti nel recinto.

Esempio (senza figura): Maya ha una bancarella su una casella e la sposta su un'altra casella vuota.

Due esempi di scambio:



Esempio: Umberto ha 3 elefanti nella sua stalla e 1 panda in uno dei suoi recinti. Umberto scambia di posto i due diversi tipi di animali e al termine dell'azione ha esattamente 1 panda nella stalla e 3 elefanti nel recinto.



Esempio: Marina ha 3 elefanti in un recinto e 2 panda in un altro. Con questa azione, Marina scambia di recinto i due diversi tipi di animale.

CONCLUSIONE DEL ROUND

Il round corrente termina quando tutti i giocatori hanno preso un vagone.

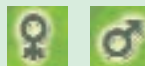
I vagoni vuoti vengono rimessi al centro del tavolo ed inizia un nuovo round con il turno del giocatore che nel round precedente aveva preso per ultimo il vagone.

Nota: quando tutti i giocatori eccetto uno hanno preso il loro vagone, il giocatore restante, prima di prendere il suo vagone, può ancora aggiungere tessere al vagone e compiere azioni moneta.

DUE SITUAZIONI SPECIALI:

● Cuccioli

Per ciascun tipo di animale ci sono 2 maschi e 2 femmine fertili facilmente individuabili grazie ai piccoli simboli che si trovano sopra le tessere.



Quando il partner di un maschio fertile o di una femmina fertile viene **piazzato all'interno dello stesso recinto**, i due generano **immediatamente** un cucciolo. Il giocatore prende la relativa tessera dalla riserva e la piazza su una casella libera dello stesso recinto. Una volta piazzata, la tessera cucciolo viene trattata come una qualunque altra tessera animale.

Se non c'è spazio libero dentro il recinto, il giocatore deve piazzare il cucciolo dentro la stalla.

Nota: Affinché un maschio fertile ed una femmina fertile producano un cucciolo, è sufficiente che si trovino all'interno dello stesso recinto – non devono necessariamente trovarsi uno accanto all'altro.

Ciascun maschio e ciascuna femmina possono produrre un cucciolo soltanto una volta. Pertanto, ad esempio, non viene prodotto un cucciolo se viene piazzato un terzo animale fertile all'interno di un recinto che contiene già una coppia fertile. Un secondo cucciolo verrebbe prodotto soltanto nel caso in cui venisse aggiunto dentro il recinto l'altro partner fertile formando così una seconda coppia fertile.

Importante: I cuccioli vengono prodotti soltanto all'interno dei recinti e non dentro la stalla o i vagoni.

● Riempimento dell'ultima casella di un recinto

Quando un giocatore piazza una tessera sull'ultima casella libera di un recinto, riceve dalla banca un numero di monete bonus pari al valore indicato sul recinto.

Se in banca ci sono tessere moneta il giocatore può prendere quelle anziché le monete.

Se la banca è vuota, il giocatore non riceve alcun bonus.

Eccezione: **Non** si ottiene alcun bonus quando si riempiono tutte le caselle di un recinto tramite l'azione Scambio.



Nota: per il recinto con 6 caselle non c'è il bonus delle monete!

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

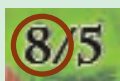
Inizia l'ultimo round della partita non appena un giocatore pesca e mostra la prima tessera che si trova in cima alla pila coperta dal gettone di legno. Il round viene giocato sino al termine e non appena tutti i giocatori hanno preso un vagone, la partita si conclude e si calcola il punteggio finale.

PUNTEGGIO

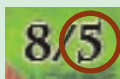
Ciascun giocatore calcola i punti positivi e quelli negativi che riceve dal suo zoo e li somma insieme.

● Per gli animali che si trovano dentro un recinto, il giocatore ottiene punti nel seguente modo:

a) Per un recinto pieno (tutte le caselle riempite con animali), il giocatore riceve il punteggio più alto dei due valori indicati nel recinto.



b) Per un recinto con una 1 casella vuota (tutte le caselle eccetto una riempite con animali), il giocatore riceve il punteggio più basso dei due valori indicati nel recinto.



c) Per un recinto con più di una casella vuota, il giocatore **riceve punti soltanto** se c'è almeno una bancarella sulla casella associata al recinto.

In questo caso il giocatore ottiene 1 punto per ciascun animale che si trova dentro il recinto.

Nota: Anche se c'è una bancarella su tutte e due le caselle di un recinto con 4 caselle, il giocatore riceve comunque 1 punto per ogni tessera animale.

Nota: La presenza di tessere bancarella non ha effetto su recinti completamente pieni o con una sola casella vuota.

● Per ogni **tipo** di tessera bancarella che si trova sulla casella bancarella il giocatore riceve 2 punti.

Nota: i giocatori ricevono punti per le bancarelle indipendentemente dal fatto che la bancarella sia stata utilizzata o meno per ottenere punti dal relativo recinto.

● Per ogni **tipo** di tessera bancarella che si trova dentro la stalla il giocatore riceve 2 punti negativi.

● Per ogni **tipo** di tessera animale che si trova dentro la stalla il giocatore riceve 2 punti negativi.

Esempio: Umberto ha 3 elefanti nella sua stalla e riceve 2 punti negativi.

Vince la partita il giocatore con il maggior numero di punti.

In caso di pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di monete e in caso di ulteriore parità i giocatori si dividono gli onori della vittoria.



Accanto a ciascun recinto c'è una o due caselle dove piazzare le bancarelle.

Autore: Michael Schacht, Illustrazioni: Design/Main
Traduzione italiana: Michele Mura (michelemura@libero.it)
Revisione: Riccardo Semino Favro (scracca@fastwebnet.it)



(www.goblins.net)

© 2007 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tutti i diritti riservati, Made in Germany.
www.abacusspiele.de

Distribuito in Austria da:
Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien
Distribuito in Svizzera da:
Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

VARIANTE PER 2 GIOCATORI

Si applicano le normali regole del gioco con le seguenti modifiche:

- All'inizio della partita ciascun giocatore riceve 2 espansioni che piazza faccia in giù accanto al suo tabellone zoo.
- Si rimuovono dalla partita tutti gli animali e i rispettivi cuccioli di tre diversi tipi.
- Si piazzano al centro del tavolo 3 vagoni.
Si pescano a caso 3 tessere tra quelle rimosse dal gioco e si utilizzano per bloccare le caselle di alcuni vagoni per tutta la durata della partita:
1 tessera a faccia in giù viene piazzata su uno dei vagoni e 2 tessere a faccia in giù vengono piazzate su un altro vagone.

I giocatori possono prendere soltanto i vagoni che contengono almeno una tessera a faccia in su.

Quando un giocatore prende un vagone, riceve soltanto le tessere a faccia in su. Le tessere a faccia in giù restano invece sopra il vagone.

Il round termina quando entrambi i giocatori hanno preso un vagone. Tutte le tessere a faccia in su che si trovano sopra il vagone che non è stato preso, vengono scartate e rimosse dal gioco.

SUGGERIMENTI STRATEGICI

È importante sapere quando è il giusto momento per rischiare. Ad esempio aspettare prima di prendere un vagone non ancora del tutto pieno di tessere, se questo non è utile per nessun altro giocatore, nella speranza di pescare un'altra buona tessera da piazzarci sopra.

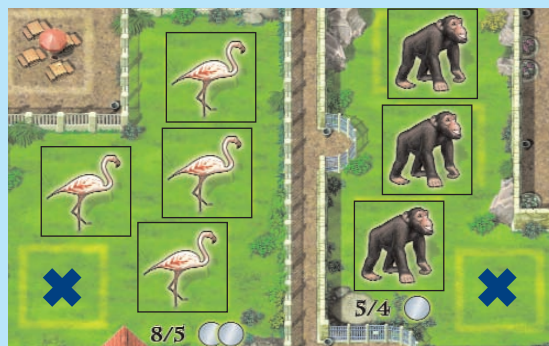
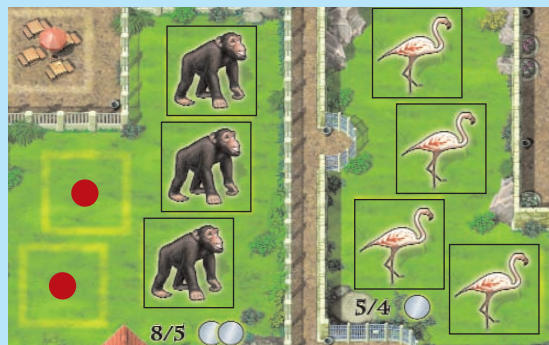
Non è così grave prendere animali senza avere lo spazio adatto dove poterli piazzare - specialmente se si ha ancora l'opzione per espandere lo zoo. Tuttavia è bene limitare il numero di tipi di animali diversi dentro la propria stalla.

Le azioni moneta rappresentano delle interessanti opportunità:

Talvolta può essere utile prendere anche una tessera di un animale indesiderato se questa è importante per un avversario. Se quel giocatore comprerà la tessera dalla vostra stalla, non solo avrete un numero minore di punti negativi ma otterrete da questa operazione anche una moneta.

Infine non sottovalutate i vantaggi che si possono ottenere dall'azione "modificare". Ad esempio con degli scambi effettuati al momento giusto, è possibile guadagnare più volte delle monete.

Esempio: Durante un round precedente Marina ha riempito il suo recinto da 4 caselle con tessere di fenicottero e per questo ha ricevuto un bonus. Marina ha 3 scimpanzé nel suo recinto da 5 caselle. Durante il suo turno successivo Marina decide di eseguire un'azione moneta. Paga 1 moneta alla banca ed effettua uno scambio: scambia di posto le 4 tessere fenicottero che si trovano nel recinto da 4 con le 3 tessere scimpanzé che si trovano nel recinto da 5. Dato che c'è soltanto una casella libera nel recinto da 4, Marina potrà utilizzare un'altra tessera scimpanzé per riempire il recinto ed ottenere un'altra volta il bonus. Infine a Marina manca soltanto una tessera anche nel recinto da 5 per ottenere un ulteriore bonus. Dato che entrambi i recinti hanno soltanto una casella vuota, entrambi daranno punti a fine partita.



ENCICLOPEDIA DEGLI ANIMALI



Il fenicottero

La più importante caratteristica di questo animale è senz'altro il lungo becco ricurvo, utilizzato per filtrare il cibo dall'acqua. Questo uccello rosa è solito sostenersi soltanto su una zampa per limitare la perdita di calore.



Il cammello

Questo abitante delle regioni desertiche dell'Asia e del Nord Africa ha sviluppato diverse caratteristiche per conservare più facilmente l'acqua. Si dice che un cammello sia in grado di bere 200 litri d'acqua in appena 15 minuti.



Il leopardo

Oltre ad una notevole capacità di arrampicarsi, il leopardo vanta un'eccellente udito ed un'ottima vista. Essi possono udire suoni ad una frequenza che va l'oltre la capacità d'udito degli uomini e di notte riescono a vedere fino a 5-6 volte meglio di noi.



L'elefante

L'animale più rappresentativo delle regioni Africane e anche l'animale più imponente della terra. Esso può vivere fino a 70 anni e può arrivare a pesare quanto 75 uomini adulti.



Il panda

Questa creatura adorabile e solitaria si nutre principalmente di bambù. Diversamente dagli altri orsi, i panda non riescono a sollevarsi bene sulle zampe posteriori e pertanto mentre mangiano preferiscono rimanere seduti.



Lo scimpanzé

La più famosa tra le grandi scimmie africane sviluppa enormi abilità fisiche durante la sua vita. Possono essere due volte più forti di un atleta allenato.



La zebra

Questo abitante delle steppe africane appartiene alla famiglia del cavallo. Le strisce sul corpo forniscono camuffamento contro i predatori e contro le mosche tse-tse i cui occhi composti non riescono apparentemente a distinguerne il disegno.



Il canguro

Questa creatura australiana con il marsupio attraversa i cespugli e i manti erbosi con salti lunghi fino a 12 metri alla velocità di oltre 70 chilometri l'ora. Sorprendentemente il canguro non è però in grado di muoversi all'indietro.