

Zooloretto

Gra dla 2 do 5 graczy w wieku od 8 lat.

OPIS GRY

Każdy gracz jest właścicielem ogrodu zoologicznego. Gracze zdobywają punkty, starając się uczynić swoje zoo możliwie jak najatrakcyjniejszym dla odwiedzających. W tym celu muszą pozyskiwać odpowiednie zwierzęta. Jeżeli graczowi uda się zakupić parę zwierząt tego samego gatunku, będzie mógł pochwalić się nowo narodzonym potomstwem. Kiedy gracz zapełni wszystkie wybiegi, kolejne zwierzęta będą trafiały do schronu, co przyniesie mu punkty ujemne. Budki z jedzeniem, znajdujące się w pobliżu wybiegów, zagwarantują większą liczbę odwiedzających. Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa.

ZAWARTOŚĆ



- 16 okrągłych znaczników młodych (po 2 w każdym z 8 gatunków)
- 112 kwadratowych znaczników:
 - 88 znaczników zwierząt (po 11 w każdym z 8 gatunków)
 - 12 znaczników budki z jedzeniem (po 3 w każdym z 4 rodzajów)
 - 12 znaczników monet



- 5 plansz zoo, 5 plansz rozbudowujących, 5 ciężarówek, 30 szarych monet, 1 czerwony drewniany dysk

Na każdej planszy zoo znajdują się trzy wybiegi, na których jest odpowiednio miejsce na 4 ①, 5 ② i 6 ③ znaczników zwierząt. Ponadto znajdują się tam także pola na budki z jedzeniem ④ oraz schron ⑤ na nadmiarowe znaczniki.



Na każdej planszy rozbudowującej znajduje się jeden wybieg ⑥, na którym jest miejsce na 5 zwierząt oraz jedno miejsce na budkę z jedzeniem ⑦.

PRZYGOTOWANIE

- Jeśli w rozgrywce bierze udział **3 graczy**, wszystkie znaczniki zwierząt i młodych **dwóch gatunków** są usuwane z gry.
- Jeśli w rozgrywce bierze udział **4 graczy**, wszystkie znaczniki zwierząt i młodych **jednego gatunku** są usuwane z gry.
- Jeśli w rozgrywce bierze udział **5 graczy**, wykorzystuje się **wszystkie znaczniki**.

Uwaga: Wariant dwuosobowy został opisany na końcu instrukcji.

- Wszystkie znaczniki zwierząt należy zakryć i dobrze wymieszać. **Piętnaście** z nich trzeba oddzielić i ustawić w osobny stos, który będzie wykorzystany na końcu gry. Na jego wierzchu umieszcza się **okrągły czerwony drewniany dysk**. Pozostałe znaczniki należy uformować w kilka stosów lub wrzucić do woreczka.
- Okrągłe znaczniki młodych kładzie się odkryte obok stosów znaczników zwierząt.
- Na środku stołu układa się tyle ciężarówek, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Pozostałe ciężarówki nie będą wykorzystywane i odkłada się je do pudełka.
- Każdy gracz otrzymuje planszę zoo ①, którą kładzie przed sobą. Obok niej, po lewej stronie, kładzie zakrytą planszę rozbudowującą ②. Pozostałe plansze nie będą wykorzystywane i odkłada się je do pudełka.
- Każdy gracz otrzymuje po dwie monety ③. Pozostałe monety należy ułożyć obok ciężarówek, będą tworzyły bank.

Gracza rozpoczynającego wybiera się w dowolny sposób.

Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki należy delikatnie wyjąć elementy z tekturowych ramek.



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka trwa kilka rund, które składają się z tur graczy.

Gracz podczas swojej tury musi wykonać **jedną z trzech** poniższych akcji:

A. Dołożenie znacznika na ciężarówkę.

B. Zabranie ciężarówki i spasowanie do końca rundy.

C. Wykonanie jednej akcji z pieniędzmi.

Gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Kiedy wszyscy gracze wezmą po ciężarówkę, runda dobiega końca i rozpoczyna się kolejna.

A. DOŁOŻENIE ZNACZNIKA NA CIĘŻARÓWKĘ

Gracz **dobiera jeden z zakrytych znaczników**, odkrywa go, a następnie kładzie na jednym z wolnych pól znajdujących się na wybranej przez niego ciężarówce. Tura gracza kończy się.

Na każdej ciężarówce znajduje się miejsce na 3 znaczniki. Jeżeli wszystkie ciężarówki będą zapełnione, gracz nie może wybrać tej akcji. Musi wybrać pomiędzy akcjami B i C.

Uwaga: Znaczniki znajdujące się na stosie pod drewnianym dyskiem mogą być odkrywane dopiero wtedy, gdy nie będzie już dostępnych innych znaczników.

B. ZABRANIE CIĘŻARÓWKI I SPASOWANIE DO KOŃCA RUNDY

Gracz wybiera **jedną z ciężarówek** i kładzie ją przed sobą, razem ze wszystkimi znajdującymi się na niej znacznikami.

Gracz musi natychmiast dołożyć do swojego zoo znaczniki z zabranej ciężarówki.

Uwaga: Gracz może wziąć **tylko** jedną ciężarówkę. Musi się w niej znajdować **co najmniej jeden znacznik**.

Jeżeli gracz weźmie ciężarówkę, kończy wykonywanie swoich akcji w tej rundzie i będzie mógł do nich wrócić dopiero w kolejnej. Gracze, którzy spasowali, muszą położyć ciężarówkę przed sobą, aby można było zobaczyć, kto nie bierze już udziału w danej rundzie.

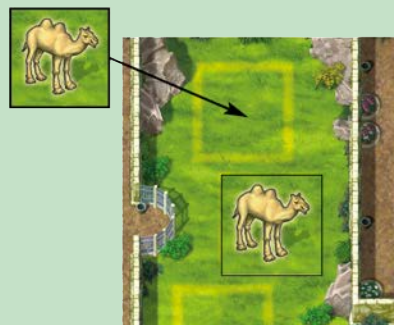
Podczas dokładania znaczników do zoo gracze muszą przestrzegać kilku zasad.

● Znaczniki zwierząt

Zwierzę można umieścić na pustym polu na wybiegu lub w schronie.

Uwaga: Na żadnym wybiegu **nie mogą znajdować się** zwierzęta różnych gatunków. Gracz może jednak mieć ten sam gatunek na kilku wybiegach.

Jeżeli gracz **nie ma miejsca na wybiegach**, na których mógłby umieścić zwierzę zgodnie z zasadami, musi umieścić je **w schronie**.



● Budki z jedzeniem

Budka z jedzeniem może zostać umieszczona na **pustym polu na budkę**. Jeśli gracz nie ma takiego miejsca, musi umieścić znacznik **w schronie**.



● Znaczniki monet

Znacznik monet dokłada się do pozostałych monet, które posiada gracz. Znacznik monet to równowartość jednej monety. Zarówno monety, jak i znaczniki monet mają tę samą funkcję i mogą być stosowane zamiennie.



● Schron

Gracze w schronach mogą przechowywać **dowolną liczbę** znaczników różnych rodzajów (zarówno zwierzęta, jak i budki z jedzeniem).

Uwaga: Gracz może zdecydować się na odłożenie zwierzęcia do schronu, nawet jeśli na jednym ze swoich wybiegów ma miejsce, na którym mógłby je umieścić.



C. WYKONANIE JEDNEJ AKCJI Z PIENIĘDZMI

Gracz może wykonać **jedną z poniższych akcji**, pod warunkiem że może za nią zapłacić dowolną kombinacją monet i znaczników monet.

Akcje z pieniędzmi:

1. Przemodelowanie (przeniesienie lub zamiana).	●
2. Zakup lub odrzucenie żetonu.	● ●
3. Rozbudowa zoo.	● ● ●

Zasady układania, które zostały opisane powyżej, muszą być przestrzegane również podczas wykonywania akcji z pieniędzmi.

Uwaga: Gracz podczas swojej tury może wykonać **tylko jedną akcję z pieniędzmi**. Jeśli gracz chce wykonać bardziej zaawansowane przemodelowanie, musi wykonywać akcję z pieniędzmi przez kilka tur.

1. Przemodelowanie

Ta akcja **kosztuje 1 monetę**, którą należy wpłacić do banku.

W przemodelowaniu dostępne są dwie opcje: **przeniesienie** i **zamiana**.

● Przeniesienie

Gracz przenosi jeden znacznik ze schronu na wolne pole na wybiegu lub przenosi budkę z jedzeniem z miejsca na którym się znajduje na inne dozwolone miejsce w swoim zoo.

● Zamiana

Gracz bierze **wszystkie znaczniki** zwierząt jednego gatunku, znajdujące się w schronie lub na jednym z wybiegów, i zamienia je ze wszystkimi znacznikami zwierząt jednego gatunku, które znajdują się w innym miejscu w jego zoo. Zamiana zawsze musi być przeprowadzona dokładnie między dwoma obszarami.

Uwaga: Zamiana nie jest dozwolona, jeśli wybieg jest zbyt mały, aby móc pomieścić wszystkie nowe znaczniki, które miały być na nim umieszczone.

Nie można zamieniać miejscami budek z jedzeniem.

2. Zakup lub odrzucenie znacznika

Za **2 monety** gracz może **kupić znacznik** zwierzęcia znajdujący się w schronie przeciwnika lub **odrzucić znacznik** zwierzęcia ze swojego schronu.

● Zakup

Gracz bierze wybrany przez siebie znacznik ze schronu innego gracza i umieszcza na swojej planszy zoo. Jedną monetę należy wpłacić do banku, a drugą oddać przeciwnikowi.

Uwaga: Przeciwnik nie może odmówić zakupu.

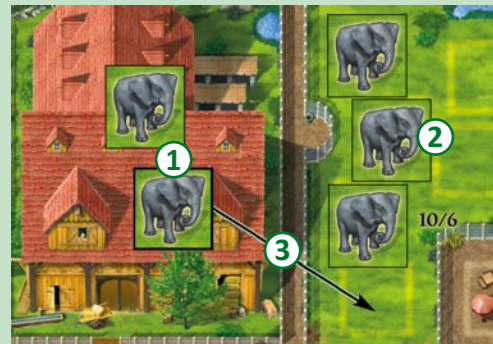
● Odrzucenie

Gracz odrzuca wybrany przez siebie znacznik zwierzęcia, który znajduje się w jego schronie. Znacznik usuwa się z gry. Obie monety należy wpłacić do banku.

3. Rozbudowa zoo

Gracz płaci do banku **3 monety** i odwraca na drugą stronę swoją planszę rozbudowującą. Powiększa w ten sposób swoje zoo o jeden wybieg i jedno pole na budkę z jedzeniem.

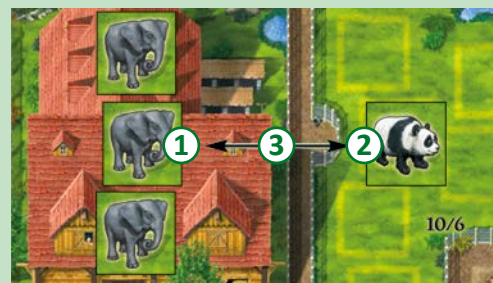
Przykłady przeniesienia



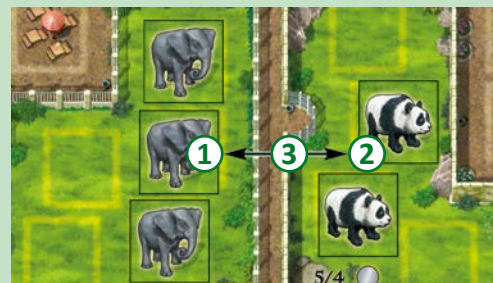
1. Anna ma 2 słonie w schronie ① i 3 słonie na wybiegu ②. Przenosi jednego słonia ze schronu na wybieg ③, za co płaci 1 monetę. Anna w wyniku tej akcji ma na wybiegu 4 słonie.

2. Bartek przenosi budkę z jedzeniem z jednego pola na budkę na inne. Płaci za to 1 monetę.

Przykłady zamiany



1. Krzysztof ma w swoim schronie 3 słonie ①, a na jednym z wybiegów 1 pandę ②. Zamienia miejscami te gatunki zwierząt ③, dzięki czemu w schronie ma 1 pandę, a na wybiegu 3 słonie. Musi za to zapłacić 1 monetę.



2. Dorota ma na jednym wybiegu 3 słonie ①, a na drugim 2 pandy ②. Płaci 1 monetę i zamienia je miejscami ③.



KONIEC RUNDY

Runda kończy się, kiedy wszyscy gracze wezmą po jednej ciężarówce. Puste ciężarówki należy odłożyć na środek stołu – wówczas rozpoczyna się kolejna runda. Zapoczątkuje ją gracz, który w poprzedniej rundzie wziął ostatnią ciężarówkę.

● Młode

W każdym gatunku występują dwa płodne samce i dwie płodne samice, które można odróżnić dzięki małym symbolom na znacznikach. Jeżeli **na jednym wybiegu** znajdują się samiec i samica, **natychmiast** poczynają oni **młode**. Gracz bierze odpowiedni znacznik z puli młodych i umieszcza na tym samym wybiegu. Kiedy znacznik młodego znajduje się na wybiegu, jest traktowany jak znacznik zwierzęcia. Jeśli na wybiegu nie ma miejsca na dołożenie młodego, gracz musi umieścić znacznik w schronie.



Uwaga: Aby począć młode, znaczniki samca i samicy muszą znajdować się na jednym wybiegu, ale nie muszą ze sobą sąsiadować.

Każdy samiec i każda samica może począć młode **tylko raz**. Jeśli do wybiegu zostanie dołożone trzecie płodne zwierzę, nie zostanie poczęte kolejne młode. Jest to możliwe tylko wtedy, gdy na wybiegu znajdzie się druga para płodnych zwierząt.

Uwaga: Pary poczynają młode **tylko na wybiegach**, a nie w ciężarówkach czy w schronie.

● Zapelnienie ostatniego pola na wybiegu

Kiedy gracz umieści znacznik na ostatnim wolnym polu na jednym z jego wybiegów, otrzymuje z banku **dotatkowe monety** w liczbie przedstawionej na danym wybiegu (wybieg z sześcioma polami nie ma takiej premii). Gracz może wziąć z banku monety. Jeśli jednak w banku nie ma żadnych monet ani znaczników, gracz nic nie otrzymuje.



Uwaga: Gracze nie dostają dodatkowych monet, jeśli zapelnią wybieg dzięki akcji zamiany.

KONIEC GRY

Ostatni etap gry zaczyna się, kiedy jeden z graczy weźmie pierwszy znacznik ze stosu przykrytego drewnianym dyskiem. Obecną rundę rozgrywa się do końca. Kiedy każdy gracz weźmie ciężarówkę, następuje podliczanie punktów.

Podliczanie punktów

Każdy gracz liczy punkty **dotatnie i ujemne**, a następnie sumuje je, aby otrzymać wynik. Na każdym wybiegu znajdują się dwie wartości punktowe.

- Za wybieg, na którym **nie ma wolnych pól**, gracz otrzymuje wyższą wartość punktową.
- Za wybieg, na którym **jest jedno wolne pole**, gracz otrzymuje niższą wartość punktową.
- Za wybieg, na którym **są dwa (lub więcej) wolne pola**, gracz otrzymuje punkty tylko wtedy, kiedy na sąsiadującym z wybiegiem polu na budkę z jedzeniem znajduje się **znacznik budki**. W takim przypadku gracz otrzymuje **po 1 punkcie** za każde zwierzę znajdujące się na tym wybiegu.

Uwaga: Nawet jeżeli oba pola na budki z jedzeniem, znajdujące się obok wybiegu z czterema polami, będą zajęte, gracz otrzymuje tylko 1 punkt za każdy znacznik zwierzęcia.

Uwaga: Budki z jedzeniem nie działają na pełne wybiegi i takie, na których brakuje tylko 1 znacznika.

- Za każdy **typ budki z jedzeniem**, znajdujący się na polach budek, gracz otrzymuje 2 punkty.
- Za każdy **znacznik budki z jedzeniem**, znajdujący się w schronie, gracz otrzymuje 2 punkty ujemne.
- Za każdy **gatunek zwierząt**, znajdujący się w schronie, gracz otrzymuje 2 punkty ujemne.

Przykład

Krzysztof ma w schronie 3 słonie, więc otrzymuje za nie 2 punkty ujemne.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

W przypadku **remisu** wygrywa osoba, która ma więcej monet. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.



Z każdym wybiegiem sąsiaduje jedno lub dwa pola na budkę z jedzeniem.



PRZYKŁAD PODLICZENIA PUNKTÓW:

Na wybiegu na planszy rozbudowującej gracz ma wszystkie pola zajęte przez zebry. Otrzymuje wyższą liczbę punktów:	9 punktów
Na wybiegu ze słoniami brakuje mu jednego znacznika ①. Otrzymuje niższą liczbę punktów:	5 punktów
Na wybiegu z szympancami brakuje mu dwóch znaczników ②. Jednak dzięki znajdującej się obok budce z jedzeniem ③ gracz otrzymuje po jednym punkcie za każdy znacznik:	2 punkty
Na wybiegu z pandami brakuje mu dwóch znaczników ④. Niestety obok nie ma budki z jedzeniem ⑤, więc gracz nie otrzymuje za ten wybieg żadnych punktów.	0 punktów
Gracz ma dwa typy budek z jedzeniem, otrzymuje po 2 punkty za każdy typ.	4 punkty
Gracz otrzymuje 2 punkty ujemne za każdy gatunek zwierząt znajdujących się w schronie. Nie ma znaczenia liczba znaczników w obrębie jednego gatunku.	-4 punkty
Suma:	=16 punktów

WARIANT DLA 2 GRACZY

Podczas rozgrywki dwuosobowej obowiązują podstawowe zasady z następującymi **zmianami**:

- każdy gracz otrzymuje **2 plansze rozbudowujące**, które kładzie zakryte obok swojej planszy zoo,
- zwierzęta i młode **trzech gatunków** są usuwane z gry,
- na środku należy położyć **trzy ciężarówki**.

Losuje się trzy znaczniki, które posłużą do **zablokowania** na całą grę pól znajdujących się na ciężarówkach. Jeden zakryty znacznik należy położyć na jednej ciężarówce, a na drugiej umieszcza się dwa zakryte znaczniki. Gracze mogą zabrać ciężarówkę, na której znajduje się co najmniej jeden odkryty znacznik. Po zabraniu ciężarówki gracz umieszcza w swoim zoo tylko odkryte znaczniki, te zakryte pozostają na ciężarówce.

Runda kończy się, kiedy obaj gracze wezmą po jednej ciężarówce. Odkryte znaczniki, które znajdują się na trzeciej ciężarówce, są usuwane z gry.

WSKAZÓWKI TAKTYCZNE

Czasem ryzykowanie może się opłacić. Na przykład gracz może nie zabierać częściowo wypełnionej ciężarówki, która jest atrakcyjna tylko dla niego, i zamiast tego może dołożyć do niej jeszcze jeden znacznik w nadziei, że będzie on przydatny.

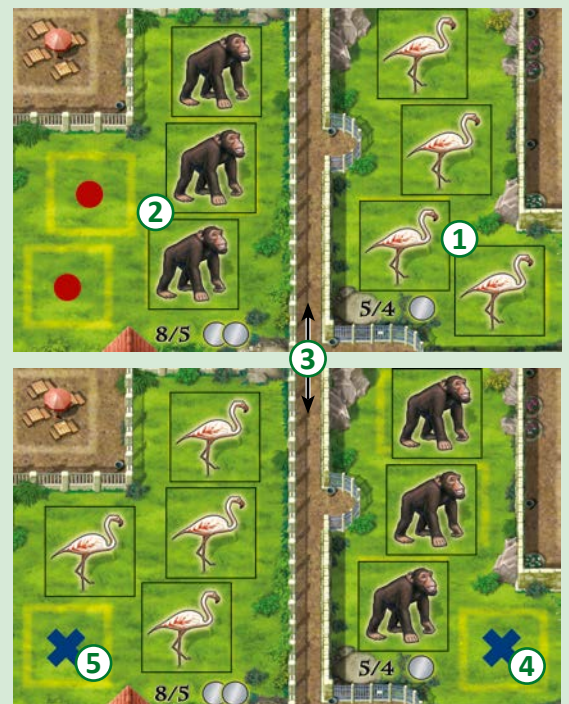
Zabieranie zwierząt, na które gracz nie ma miejsca na swoich wybiegach w danej chwili, nie jest końcem świata – zwłaszcza jeśli istnieje możliwość rozbudowania zoo. Gracze powinni się jednak starać, aby mieć jak najmniej gatunków zwierząt w schronie.

Akcje z pieniędzmi oferują dodatkowe możliwości. Gracz może wziąć znacznik zwierzęcia w gatunku, którego nie chce, jeżeli wie, że jeden z przeciwników go potrzebuje. Jeśli przeciwnik kupi go ze schronu gracza, to będzie miał nie tylko mniej punktów ujemnych, ale także zdobędzie jedną monetę.

Nie można też zapominać o zaletach przemodelowania. Gracz może na przykład wykorzystywać zamiany w celu kilkakrotnego zdobycia pieniędzy.

Przykład

Bartek wypełnił swój wybieg flamingami ① w swojej poprzedniej turze i otrzymał za to premię. Na wybiegu z pięcioma polami ma trzy szympanсы ②. Podczas swojej kolejnej tury Bartek decyduje się wykonać akcję z pieniędzmi. Płaci do banku jedną monetę i dokonuje zamiany: zamienia miejscami flamingi z szympancami ③. Na wybiegu z czterema polami zostało mu jedno wolne miejsce ④, które może wypełnić szympansem w kolejnej turze, dzięki czemu ponownie otrzyma premię. Bartkowi brakuje teraz także tylko jednego znacznika do wypełnienia wybiegu z pięcioma polami ⑤. W związku z tym, że na każdym wybiegu brakuje tylko jednego znacznika, Bartek otrzyma za nie punkty na koniec gry, nawet gdyby nie udało mu się dołożyć tam żadnych znaczników.



CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Pytanie: Pozostali gracze wzięli już ciężarówkę i tym samym spawali. Czy mogę kontynuować grę?

Odpowiedź: Tak, oczywiście. Możesz wykonać akcję z pieniędzmi, dokładać znaczniki do ciężarówki, o ile nie jest pełna i na koniec wziąć ciężarówkę.

Pytanie: Czy mogę zamieniać zwierzęta na dwóch wybiegach?

Odpowiedź: Tak, pod warunkiem, że nie są to zwierzęta tego samego gatunku.

Pytanie: Czy mogę dokonać zamiany, na przykład 3 słoń z schronu z pustym wybiegiem?

Odpowiedź: Nie, aby dokonać zamiany w obu lokacjach musi znajdować się co najmniej jedno zwierzę.

Pytanie: Na końcu gry mam 1 słonia na wybiegu z czterema polami. Czy potrzebuję dwóch budek z jedzeniem, aby otrzymać 1 punkt za słonia?

Odpowiedź: Nie, wystarczy jedna budka z jedzeniem.

Pytanie: Czy otrzymuję 2 punkty za budkę z jedzeniem jeśli użyłem jej do otrzymania punktów za przylegający wybieg?

Odpowiedź: Tak, wykorzystanie budki do otrzymania punktów za wybieg nie powoduje utraty punktów za samą budkę.

Pytanie: Czy w ostatniej rundzie, po wzięciu ciężarówki, mogę wykonywać jeszcze akcje z pieniędzmi?

Odpowiedź: Nie, kiedy weźmiesz ciężarówkę pasujesz do końca danej rundy.

Pytanie: Czy mogę przenieść zwierzę z wybiegu na wybieg lub do schronu?

Odpowiedź: Nie.

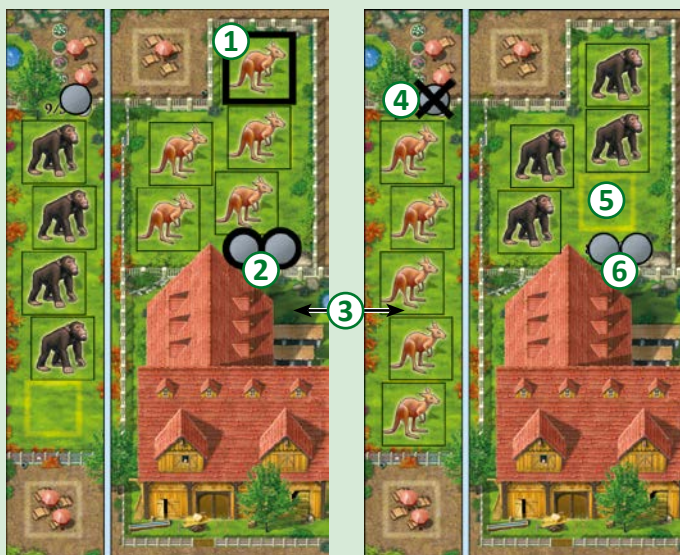
Pytanie: W schronie mam 3 słonie, w tym jednego samca i jedną samicę, zamieniam słonie, które trafiają na wybieg z czterema polami i para natychmiast ma młode. Wybieg został zapełniony, czy otrzymuję za niego dodatkowe monety?

Odpowiedź: Nie, nie można uzyskać dodatkowych monet za zapełnienie wybiegu dzięki zamianie, a potomstwo wynika bezpośrednio z zamiany.

Więcej informacji znajduje się na stronie:
www.michaelschacht.net

Pytanie: Czy mogę otrzymać dodatkowe monety za zapełnienie wybiegu kilkukrotnie?

Odpowiedź: Tak, za każdym razem kiedy umieszczasz ostatnie zwierzę na wybiegu otrzymujesz dodatkowe monety. Aby to zrobić należy dokonać zamiany z innym wybiegiem, na którym jest mniej zwierząt, następnie należy dołożyć odpowiednią liczbę zwierząt do wybiegu, aby go zapełnić.



Przykład: Gracz umieszcza kangura ① na ostatnim wolnym polu na wybiegu z pięcioma polami i otrzymuje 2 monety ②. W kolejnej turze zamienia 5 kangurów z 4 szympanсами ③, które znajdują się na wybiegu na planszy rozbudowującej ④. Gracz nie otrzymuje dodatkowych monet za zapełnienie wybiegu na planszy rozbudowującej, ponieważ zapełnił go dzięki akcji zamiany. W kolejnej turze udaje mu się dołożyć piątego szympansa ⑤ i otrzymuje 2 monety ⑥.

ENCYKLOPEDIA ZWIERZĄT



Flaming

Najbardziej charakterystyczną cechą tych ptaków są ich zakrzywione dzioby, służące do filtrowania jedzenia z wody. Te różowe ptaki stoją tylko na jednej nodze, dzięki czemu minimalizują utratę ciepła.



Wielbłąd

Ci mieszkańcy suchych regionów Azji i Afryki Północnej rozwinęli kilka cech, które ułatwiają im oszczędzanie wody. Mówi się, że wielbłąd może wypić 200 litrów wody w zaledwie 15 minut.



Lampart

Poza wspaniałą umiejętnością wspinania się, lampart może pochwalić się doskonałym słuchem i wyjątkowo dobrym wzrokiem. Zwierzęta te rejestrują wysokie tony, które są niesłyszalne dla człowieka, i widzą w nocy pięć do sześciu razy lepiej niż ludzie.



Słoń

To zwierzę charakterystyczne dla wielu krajów Afryki, jest największą istotą lądową, żyjącą na Ziemi. Słonie żyją do 70 lat i mogą ważyć tyle, co 75 dorosłych mężczyzn.



Panda

Ten stodki samotnik z Chin żywi się głównie bambusem. W przeciwieństwie do innych niedźwiedzi, pandy nie stoją tak dobrze na tylnych łapach i dlatego wolą siedzieć w trakcie jedzenia.



Szympans

Najlepiej znana z afrykańskich małp. Podczas swojego życia potrafi rozwinąć zadziwiające umiejętności psychiczne. Szympansy potrafią być tak silne, jak kilku wyćwiczonych atletów.



Zebra

Mieszkaniec afrykańskich stepów, wywodzący się z rodziny koniowatych. Paski zapewniają kamuflaż przed drapieżnikami i muchami tse-tse, których wieloogniskowe oczy mają problem z odróżnieniem wzorów.



Kangur

Australijski torbacznik przemierza równiny, w 12-metrowych skokach i potrafi rozwinąć prędkość do 70 kilometrów na godzinę. Co ciekawe, kangury nie potrafią poruszać się do tyłu.

Zooloretto

DODATKI

1. MIŚ POLARNY

Dodatek dla 2 do 5 osób

UWAGA! To nie jest samodzielna gra – do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry Zooloretto.

Przygotowanie

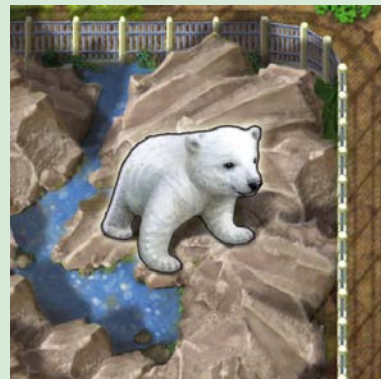
Wybieg z miś należy położyć odkryty na środku stołu.

Przebieg gry

Podczas rozgrywki obowiązują zasady z podstawowej wersji gry z jednym wyjątkiem. **Pierwszy gracz**, który wypełni swój **wybieg, składający się z sześciu pól**, w ramach bonusu otrzymuje wybieg z miś polarnym. Bierze go ze środka stołu i umieszcza go poniżej swojej planszy zoo w pobliżu schronu. Na wybiegu z miś polarnym nie można kłaść żadnych znaczników. Wybieg ten pozostaje u gracza do końca gry.

Podliczanie punktów

Gracz, który posiada wybieg z miś polarnym, traci tylko połowę sumy punktów ujemnych za znaczniki znajdujące się w jego schronie.



2. TRZY DODATKOWE BUDYNKI

Dodatek dla 2 do 5 osób

UWAGA! To nie jest samodzielna gra – do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry Zooloretto.

Elementy



1 restauracja



1 sklepik z pamiątkami



2 pawilony

Znaczniki z tego dodatku można rozpoznać po kamieniu w lewym dolnym rogu.



Przygotowanie

Wszystkie 4 znaczniki dodatkowych budynków kładzie się odkryte na środku stołu.

Przebieg gry

Podczas rozgrywki obowiązują zasady z podstawowej wersji gry, z uwzględnieniem efektów nowych budynków.

RESTAURACJA

Znacznik restauracji to nowy rodzaj znacznika budki z jedzeniem.

Wykonując akcję z pieniędzmi, można kupić restaurację, płacąc za nią **3 monety**.

Znacznik z restauracją można położyć tylko na dwa sąsiadujące ze sobą puste pola przeznaczone na budki z jedzeniem.

W podstawowej wersji gry jest tylko jedno takie miejsce obok wybiegu składającego się z 4 pól.

Uwaga: Raz umiejscowionej restauracji nie można przekładać.

Podliczenie punktów

Na koniec gry punkty za budki z jedzeniem osoby, która posiada restaurację, będą inaczej podliczane. Za każdą budkę z jedzeniem – niezależnie od jej rodzaju – gracz otrzymuje 2 punkty. To samo dotyczy restauracji.

Uwaga: Za każdy rodzaj znacznika budki z jedzeniem, znajdujący się w schronie, nadal otrzymuje się minus 2 punkty.

Za znacznik restauracji otrzymuje się 2 punkty nawet wtedy, gdy na sąsiadującym z nim wybiegu brakuje dwóch lub więcej znaczników zwierząt. W przypadku gry dwuosobowej z restauracją można zdobyć nawet 10 punktów za budki z jedzeniem. Podczas rozgrywki pięciosobowej inwestowanie w restaurację może okazać się ryzykowne, ponieważ trudniej jest zebrać wystarczającą liczbę monet.

SKLEPIK Z PAMIĄTKAMI

Znacznik sklepiku z pamiątkami to nowy rodzaj znacznika budki z jedzeniem.

Pierwszy gracz, który w swojej turze zdobędzie potomstwo, **musi** wziąć ze środka stołu znacznik sklepiku z pamiątkami.

Uwaga: Jeśli wszystkie pola przeznaczone na znaczniki budek z jedzeniem są już zajęte, gracz musi odłożyć znacznik sklepiku z pamiątkami do swojego schronu.

Podliczanie punktów

Jeśli sklepiak z pamiątkami na koniec gry znajduje się na polu przeznaczonym dla znaczników budek z jedzeniem, gracz otrzymuje dodatkowo po 1 punkcie za każde młode znajdujące się na **wszystkich** jego wybiegach. Natomiast jeśli sklepiak z pamiątkami znajduje się w schronie, gracz nie otrzymuje żadnych bonusowych punktów za młode.

Uwaga: Za sklepiak z pamiątkami otrzymuje się na koniec gry 2 punkty, również wtedy, gdy na sąsiadującym z nim wybiegu brakuje dwóch lub więcej znaczników zwierząt.

PAWILONY

Żetony pawilonów to nowy rodzaj znaczników specjalnych.

Wykonując akcję z pieniędzmi, można kupić pawilon, płacąc za niego **3 monety**.

Pawilon można położyć tylko na wolnym polu na wybiegu.

Uwaga: Na jednym wybiegu mogą znajdować się dwa pawilony.

Każdy pawilon zmniejsza o jedno pole wybieg, na którym się znajduje. W związku z tym będzie potrzebne o jedno zwierzę mniej do zapełnienia danego wybiegu i zdobycia ewentualnego bonusu.

Uwaga: Raz umiejscowionego pawilonu nie można przekładać. Zwierzęta na wybiegu, na którym znajduje się pawilon, można dowolnie przemieszczać, tylko pawilon pozostaje w tym samym miejscu.

Pawilon nie jest budką z jedzeniem!

3. MINIZOO

Dodatek dla 2 do 5 osób

UWAGA! To nie jest samodzielna gra – do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry *Zooloretto*.

Elementy



5 specjalnych plansz rozbudowujących – Minizoo

Przygotowanie

Każdy gracz otrzymuje jedną planszę rozbudowującą Minizoo, którą kładzie odkrytą przed sobą. Nadliczbowe plansze odkłada się do pudełka.

Przebieg gry

Podczas rozgrywki obowiązują zasady z podstawowej wersji gry z uwzględnieniem kilku wyjątków. Na planszę Minizoo można odkładać tylko znaczniki młodych. Na tym wybiegu jest miejsce dla dwóch młodych. W Minizoo mogą znajdować się młode różnych zwierząt.

Jeśli gracz zdobędzie młode, musi **od razu** zdecydować, czy umieszcza je w Minizoo, czy na wybiegu z rodzicami, ewentualnie w schronie. To jedyna możliwość umieszczenia młodych w Minizoo.

Za pierwsze młode umieszczone w Minizoo gracz otrzymuje 1 monetę z banku, za drugie – 2 monety.

Uwaga: Akcja dotycząca przeniesienia i zamiany nie dotyczy Minizoo.

W związku z tym nie można przenosić i zamieniać zwierząt w Minizoo!

Tak jak w podstawowej wersji gry, każda para zwierząt może począć młode tylko raz.

Więcej informacji, przykładów i wariantów tej gry znajduje się na stronach www.michaelschacht.net lub www.zooloretto.com.

Autor: Michael Schacht

Ilustracje: Design/Main



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com

 www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 2. Rok 2016.

Wersja 2.0



© 2007 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich