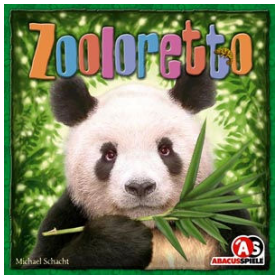


Zooloretto

Pentru 2 - 5 jucători cu vârsta minimă de 8 ani

PREZENTARE

Fiecare jucător este proprietar al unei Grădini Zoologice. Cu cât atrag mai mulți vizitatori în grădina lor zoologică, jucătorii acumulează puncte. Pentru a reuşi asta, ei trebuie să adune grupuri din aceeaşi specie de animale. Dacă un jucător doreşte să adune mai multe specii de animale pentru grădina sa zoologică, atunci va trebui să se extindă. Odată ce toate grădinile sunt ocupate, animalele noi achiziționate sunt adăpostite în hambar. Tarabele din apropierea grădinilor asigură un minim de vizitatori. La sfârşitul jocului, un jucător pierde puncte pentru fiecare animal existent în hambar. Jucătorul cu cele mai multe puncte câştigă.

CONȚINUTUL JOCULUI

16 cartonaşe rotunde cu pui de animale (2 bucăți pentru fiecare din cele 8 specii de animale)

112 cartonaşe pătrate: 88 animale adulte (11 bucăți pentru fiecare din cele 8 specii de animale)

12 tarabe (3 bucăți a câte 4 tipuri)

12 cartonaşe de tip monedă

5 table cu grădina zoologică

5 table de expansiune

5 camioane pentru transport (lemn)

30 monede din lemn (gri)

1 disc rotund din lemn (roşu)

5 cărți cu rezumatul regulamentului de joc

Fiecare tablă (grădină zoologică) are 3 secțiuni cu grădini pentru 4, 5 respectiv 6 animale. Alăturat acestor 4 table există 4 spații pentru a amplasa tarabele. În a patra secțiune se afla un hambar pentru cartonaşele cu animale suplimentare.

Fiecare tablă de expansiune are câte 1 secțiune cu o grădină pentru 5 animale şi 1 spațiu pentru o tarabă.

PREGĂTIREA JOCULUI

- **În 3 jucători** se scot toate cartonaşele cu animale adulte şi puii a **doua specii** de animale.

  În 4 jucători se scot toate cartonaşele cu animale adulte şi puii a **unei specii** de animale.

  În 5 jucători se folosesc toate cartonaşele cu animale.

Notă: Varianta pentru 2 jucători se află la sfârşitul regulamentului.

- Amestecaţi toate cartonaşele pătrate cu faţa în jos.

  Număraţi 15 cartonaşe şi aşezaţile într-un teanc cu faţa în jos. Aşezaţi discul roşu peste acestea.

  Aşezaţi cartonaşele rămase în multiple teancuri de mărimi diferite şi aşezaţile în centrul mesei.

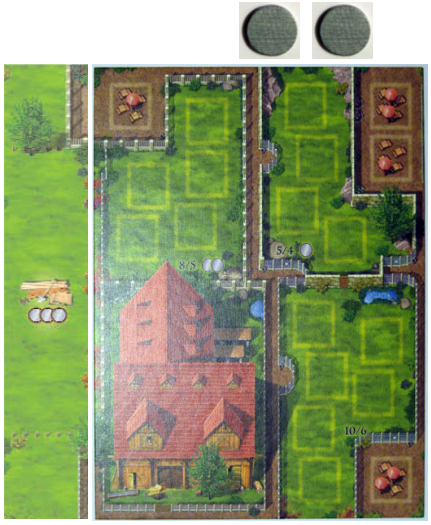
- Aşezaţi cartonaşele rotunde (cu puii de animale) într-un teanc cu faţa în sus în centrul mesei.

- Aşezaţi în centrul mesei, atâtea camioane de transport câţi jucători există. Camioanele rămase se pun în cutie.

- Fiecare jucător îşi ia câte o tablă mare (grădină zoologică) şi o aşează în faţa sa. Lângă aceasta se aşează o tablă pentru expansiune cu faţa în jos. Tablele de grădină zoologică cât şi cele de expansiune rămase se pun în cutie.

- Fiecare jucător primeşte câte două monede (din lemn). Aşezaţi restul monedelor în centrul mesei.

- Jucătorii aleg cine începe prin ce metodă doresc.



Fiecare jucător primeşte 2 monede, 1 tablă grădină zoologică şi 1 tablă de expansiune.

DESFĂŞURAREA JOCULUI

Jocul durează mai multe runde.

Într-o rundă, un jucător, trebuie să urmeze **una** din următoarele trei acţiuni:

A. să adauge un cartonaş pătrat într-un camion de transport, **sau**

B. să ia un camion de transport şi să aştepte până la sfârşitul rundei, **sau**

C. să efectueze o acţiune cu **bani**

Runda se termină şi se trece la următorul jucător în sensul acelor de ceasornic.

Odată ce fiecare jucător are câte un camion de transport, runda s-a terminat şi va începe o nouă rundă.

A. ADĂUGAREA UNUI CARTONAŞ ÎNTR-UN CAMION DE TRASNPORT

Jucătorul extrage primul cartonaş pătrat din orice teanc şi îl aşează în orice spaţiu liber al unui camion de transport nerevendicat.

Pentru acest jucător runda s-a terminat.

Fiecare camion de transport are loc pentru exact 3 cartonaşe. Dacă toate camioanele au toate cele 3 locuri ocupate, atunci jucătorul nu mai poate alege această acţiune. El trebuie să aleagă una din acţiunile B sau C.

Important: Cartonaşele din teancul acoperit de discul rotund roşu, pot fi folosite numai după ce se epuizează cartonaşele din celelalte teancuri!

B. REVENDICĂ UN CAMION DE TRANSPORT ŞI AŞTEAPTĂ SFÂRŞITUL RUNDEI.

Jucătorul alege unul din camioanele nerevendicate, împreună cu cartonaşele aşezate pe el, şi îl aşează în spaţiul său de joc. Imediat trebuie să îşi plaseze cartonaşele în grădina zoologică.

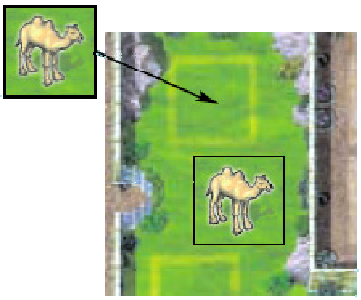
Important: Un jucător îşi poate alege un camion cu **cel puţin** un cartonaş pe el!

După ce un jucător şi-a revendicat un camion, va aştepta până la sfârşitul rundei.

Atâta timp cit fiecare jucător îşi va păstra camionul de transport în faţa sa, va fi foarte uşor de observant cine nu participă în runda curentă.

Când un jucător adaugă un cartonaş la grădina zoologică, el trebuie să ţină cont de următoarele reguli de amplasare:

- Cartonaşe cu **animale**

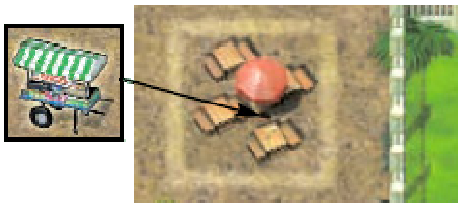


Un cartonaş cu animale poate fi aşezat într-un spaţiu liber dintr-o grădină sau în hambar.

Important: O grădină nu poate conţine mai mult de o specie de animal. Un jucător poate deţine mai multe grădini cu aceeaşi specie de animal.

Dacă nu mai există locuri libere într-o grădină pentru un animal, atunci jucătorul este obligat să îl aşeze în hambar.

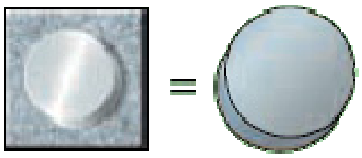
- Cartonaşe cu **tarabe**



O tarabă poate fi aşezată într-un loc liber, special pentru tarabe, sau în hambar.

Dacă nu mai există locuri libere, jucătorul este obligat să aşeze taraba în hambar.

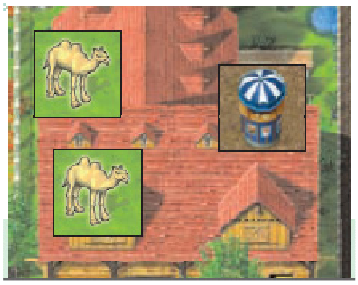
- Cartonaşe **monedă**



Un cartonaş monedă este aşezat lingă celelalte monede pe care jucătorul le deţine.

Un cartonaş monedă are aceeaşi valoare ca o monedă din lemn. Amândouă au aceeaşi valoare şi pot fi folosite pentru a face schimburi.

- Cartonaş **tarabă**



Important: Un jucător poate deţine în hambar oricâte cartonaşe doreşte. (cartonaşe cu animale sau cartonaşe cu tarabe)

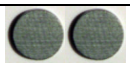
Notă: Un jucător poate alege să îşi aşeze un cartonaş cu animal în hambar, chiar dacă are loc liber într-o grădină.

C. EFECTUAREA UNEI ACȚIUNI DE SCHIMB (MONEDĂ)

Un jucător poate efectua **una din următoarele acțiuni**, pentru care poate plăti.

El poate plăti cu orice combinație de monedă din lemn/cartonaş.

Următoarele acțiuni pot fi efectuate:

I. Reamenajare (Mutare sau Schimbare)	
II. Cumpără sau Decartează un cartonaş	
III. Extinde grădina zoologică	

Important: Un jucător nu poate executa mai mult de o acțiune de schimb pe turn. Dacă un jucător doreşte să facă mai multe acțiuni de schimb, va trebui să aleagă acțiunea "Efectuarea unei acțiuni de schimb (monedă)" în mai multe turnuri.

I. Reamenajare

Reamenajarea costa **1 monedă**, plătită către bancă. Un jucător nu îşi poate reamenaja decît grădina sa zoologică. Există două opțiuni de reamenajare: Mutare **sau** Schimbare.

- **Mutare**

  Un jucător mută **un singur** cartonaş animal din hambar într-un spațiu liber dintr-o grădină sau mută oricare din cartonaşele baracă din locația curentă într-o altă locație corespunzătoare din grădina sa zoologică.

- **Schimbare**

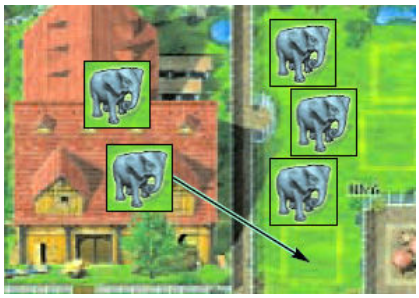
  Un jucător ia **toate** cartonaşele animal, din aceeaşi specie, din hambar sau dintr-o grădină şi le schimbă cu **toate** cartonaşele animal, din aceeaşi specie, dintr-o altă locație din grădina zoologică.

  Un schimb necesită utilizarea a exact două grădini cu specii de animale diferite. Un schimb ce necesită utilizarea a două grădini cu animale din aceeaşi specie nu este permis.

Important: Nu este permis un schimb în care o grădină este prea mică pentru aşezarea noilor cartonaşe. Nu este permis un schimb în care este implicată o grădină goală. Nu este permis schimbul de tarabe.

Două exemple de mutări:

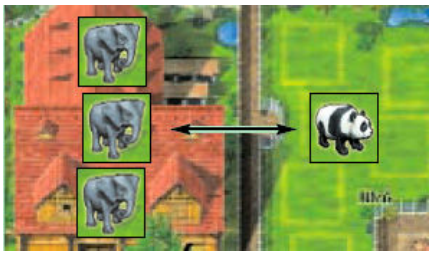
Ana are 2 elefanţi în hambar şi 3 elefanţi într-o grădină. Ea mută 1 elefant din hambar în grădină.



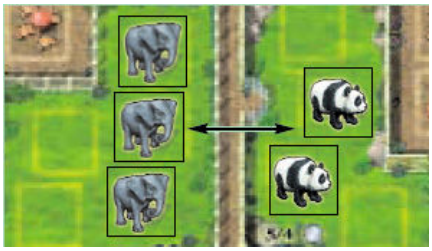
Exemplu (fară poză): Bogdan are o baracă amplasată într-un spaţiu din grădina zoologică şi o mută într-un alt spaţiu liber.

Două exemple de schimb:

Claudiu are 3 elefanţi în hambar şi o panda într-una din grădinile sale. El schimbă cele două specii de animale, urmând ca el să aibe 1 panda în hambar şi 3 elefanţi în grădină.



Dana are 3 elefanţi într-o grădină şi 2 panda în alta. În urma schimbului, cele două specii de animale îşi vor schimba grădinile.



II. Cumpără sau Decartează un cartonaş

Pentru **2 monede**, jucătorul poate cumpăra un cartonaş animal sau o tarabă din hambarul unui adversar **sau** să decarteze un cartonaş animal sau o tarabă din propriul hambar.

- **Cumpără**

  Jucătorul ia animalul sau taraba, la alegere, **din hambarul** unui alt jucător şi îl adaugă la gradina sa zoologică.

  - ✓ 1 monedă revine celuilalt jucătorului
  - ✓ 1 monedă revine băncii.

  Notă: Celălalt jucător nu poate refuza cumpărarea.

- **Decartează un cartonaş**

  Jucătorul decartează un cartonaş animal sau tarabă, la alegere, din hambar. Cartonaşul este scos din joc.

  - ✓ Cele două monede se duc la bancă.

III. Extinde grădina zoologică

Jucătorul plăteşte **3 monede** către bancă şi întoarce cu faţa în sus tabla de expansiune a grădinii zoologice.

În acest fel grădina zoologică se extinde cu încă o grădină şi încă un spaţiu destinat unei tarabe.

SFÂRŞITUL UNEI RUNDE

În momentul în care toţi jucătorii şi-au revendicat câte un camion de transport, runda s-a terminat.

Jucătorii înapoiază camioanele de transport în centrul mesei şi se poate începe un nou joc, începând cu jucătorul care a luat ultimul un camion de transport în runda precedentă.

Notă: Dacă a mai rămas un singur jucător, pentru că ceilalţi au terminat runda, acesta va juca cîte rânduri va putea până ce alege să ia şi cel din urmă camion de transport.

DOUĂ SITUAŢII SPECIALE:

- **Reproducerea**

Există 2 femele şi 2 masculi fertili din fiecare specie de animal, care se diferenţiază de celelalte cartonaşe printr-un mic simbol.

Când un jucător **adaugă** partenerul corespunzător pentru o femelă sau mascul fertil **într-o grădină**, cei doi se vor reproduce imediat. Jucătorul va primi puiul corespunzător speciei şi îl va aşeza pe un loc liber în grădină. Odată ce puiul este aşezat în spaţiul liber, va fi tratat ca toate celelalte animale.

Dacă nu mai există spaţiu liber în grădină, jucătorul trebuie să aşeze puiul în hambar.

Notă: Condiţia principală este ca animalele să fie în aceeaşi grădină – ele nu trebuie să fie aşezate una lângă alta.

Fiecare femelă sau mascul se poate reproduce **o singură dată**. Ca exemplu, nu se va produce nici un pui în momentul în care se adaugă cel de-al treilea animal fertil într-o grădină care are deja o pereche fertilă. Un alt pui se va produce numai în cazul în care se formează o a doua pereche fertilă în grădină.

Important: Perechile se reproduc numai în grădini, nu în hambar şi nici în camioanele de transport.

- **Acoperirea ultimului spațiu dintr-o grădină**

În momentul în care un jucător așează un cartonaș în ultimul spațiu liber dintr-o grădină, acesta v-a primi ca bonus un număr de monede egal cu cel înscris în acea grădină (dacă este înscris ceva).

Jucătorul poate lua și monede de tip cartonaș dacă în bancă nu au mai rămas din cele de lemn. Dacă banca este goală, jucătorul nu mai primește monedele cuvenite.

Excepție: **NU** se primește bonus dacă spațiile libere ale unei grădini sunt ocupate ca urmare a unui Schimb. Deasemenea, nu se primește bonus dacă ultimul spațiu este ocupat prin reproducerea unei perechi ca urmare a unui schimb.

Notă: pentru o grădină cu șase spații, nu există bonus!

SFÂRȘITUL JOCULUI

Se declară sfârșitul jocului atunci când un jucător trage primul cartonaș acoperit de discul roșu. Runda v-a fi jucată până la sfârșit. Odată ce un jucător a luat un camion de transport, jocul a luat sfârșit și începe numărarea punctelor.

PUNCTAJUL

Fiecare jucător îți va face punctajul pe baza punctelor pozitive și negative obținute din grădina sa zoologică.

❖ Pentru animalele dintr-o grădină, jucătorul primește puncte după cum urmează:

- Pentru o grădină plină (toate spațiile ocupate cu animale), jucătorul primește cea mai **mare** valoare înscrisă în grădină.

- Pentru o grădină cu un spațiu liber (toate spațiile în afară de una pline cu animale), jucătorul primește cea mai **mică** valoare înscrisă în grădină.
- Pentru o grădină cu două sau mai multe spații libere, jucătorul **primește puncte dacă** există o tarabă pe **cel puțin un spațiu** asociat grădinii respective. În acest caz, jucătorul primește câte un punct pentru fiecare animal din grădina sa. Un jucător nu primește nici un punct dacă are o grădină cu două sau mai multe spații libere și nici o tarabă asociată acesteia.

Notă: dacă ambele spaţii pentru tarabe sunt ocupate (corespunzătoare grădinii cu 4 spaţii pentru animale) jucătorul va primi tot câte 1 punct pe cartonaş.

- Pentru fiecare **tip** de tarabă aşezată în spaţiile corespunzătoare, un jucător primeşte **plus** 2 puncte.
- Pentru fiecare **tip** de tarabă aşezată în hambar, un jucător primeşte **minus** 2 puncte.
- Pentru fiecare **specie** de animal din hambar, un jucător primeşte **minus** 2 puncte.

Exemplu: Claudiu are 3 elefanţi în hambar şi va primi minus 2 puncte pentru ei.

Jucătorul cu cele mai multe puncte câştigă.

În caz de egalitate, jucătorul cu cele mai multe monede câştigă. Dacă încă există egalitate, cei care sunt la egalitate vor împărţi aceeaşi victorie !

VARIANTĂ DE JOC PENTRU 2 JUCĂTORI

Se respectă regulile clasice cu următoarele modificări:

✓ Fiecare jucător primeşte 2 table de expansiune, pe care le aşează cu faţa în jos în apropierea grădinii sale zoologice.

✓ Se scot din joc 3 specii de animale împreună cu puii lor. (cartonaşe pătrate şi rotunde)

✓ Se aşează în centrul mesei 3 camioane de transport. Se aleg 3 cartonaşe pătrate la întimplare din cele scoase din joc. Se aşează un cartonaş cu faţa în jos pe primul camion. Se aşează celelalte două cartonaşe cu faţa în jos pe cel de-al doilea camion. Aceste cartonaşe vor bloca aceste 3 spaţii pe tot parcursul jocului.

Jucătorii pot lua un camion cu cel puţin un cartonaş cu faţa în sus.

Un jucător, când alege un camion, poate folosi numai cartonaşele cu faţa în sus. Cartonaşele cu faţa în jos rămân în camion.

O rundă se termină când cei doi jucători deţin câte un camion. Cartonaşele, cu faţa în sus, rămase pe cel de-al treilea camion se scot din joc.

Mai multe detalii găsiţi pe site-ul autorului: www.michaelschacht.net

Autor: Michael Schacht
Traducere: Răzvan.Irimia@gmail.com

© 2007 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
All rights reserved, Made in Germany.
www.abacusspiele.de