

Зоолоретто

Игра для 2—5 юннатов, звероловов и бизнесменов в возрасте от 8 лет и старше

Об игре

В «Зоолоретто» каждый игрок становится владельцем небольшого зоопарка. Чтобы привлечь посетителей, вам надо будет собирать в своих вольерах экзотических животных. Однако площадь парка ограничена, поэтому расширять коллекцию нужно с оглядкой. Если вам не хватит места в вольерах, придётся потратиться на открытие филиала или даже перевести лишних животных в питомник — а это тоже ведёт к убыткам. Также не забудьте позаботиться о торговле сувенирами, напитками, кормом для животных. Победителем станет тот, чей зоопарк в конце партии соберёт больше очков.

Состав игры

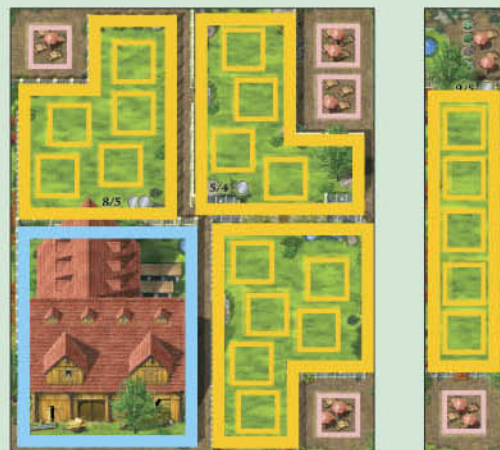


16 круглых жетонов потомства (по 2 каждого вида)
112 квадратных жетонов: 88 животных (по 11 каждого вида)
12 лотков (по 3 каждого вида)
12 монет



5 зоопарков, 5 филиалов, 5 грузовиков, 30 монет, 1 диск, 5 памяток

В каждом зоопарке **три вольера**, вмещающих **от 4 до 6 животных**, **4 торговые точки** для лотков и **питомник** для лишних жетонов.



В каждом филиале **1 вольер** на **5 животных** и **1 торговая точка** для лотка

Подготовка

- Если в игре участвует меньше пяти игроков, уберите в коробку часть жетонов: в игре **на троих** — всех животных и потомство любых **двух видов**, в игре **на четверых** — всех животных и потомство любого **одного вида**.

В игре **на пятерых** применяются все жетоны.

О том, как играть вдвоём, рассказано в конце правил.

- Переверните лицом вниз и тщательно перемешайте все квадратные жетоны. Отсчитайте **15 жетонов** и отложите их лицом вниз в стопку до конца партии. Поставьте на эту стопку **диск**, чтобы не перепутать её с остальными жетонами. Оставшиеся жетоны сложите на столе несколькими стопками лицом вниз.
- Круглые жетоны потомства сложите рядом со стопками квадратных жетонов.
- Выложите в центр стола столько грузовиков, сколько игроков участвует в партии. Лишние грузовики уберите в коробку.
- Каждый игрок получает 1 зоопарк и 1 филиал. Зоопарк он кладёт перед собой лицом вверх, а филиал — слева от парка лицом вниз. Лишние зоопарки и филиалы уберите в коробку.
- Монеты сложите кучкой на столе — в банк. Каждый игрок берёт 2 монеты.
- Любым способом решите, кто будет ходить первым.

Перед первой партией аккуратно выдавите игровые компоненты из картонных листов.



В начале партии каждый игрок получает 1 зоопарк, 1 филиал и 2 монеты.



Ход игры

Игра состоит из нескольких раундов. В каждом раунде игроки ходят по очереди. В свой ход игрок обязан выполнить **одно** из трёх перечисленных ниже действий (на свой выбор):

А. Погрузка

Б. Приёмка (завершает раунд для этого игрока)

В. Вложения

Затем право хода передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

Раунд завершается после того, как каждый игрок совершит приёмку. Затем начинается новый раунд.

А. Погрузка

Игрок берёт квадратный жетон из любой стопки, раскрывает его и кладёт в свободную ячейку любого грузовика (по своему выбору). На этом его ход завершается.

На каждый грузовик можно положить не больше трёх жетонов. Если все грузовики забиты под завязку (в каждом по три жетона), игрок не может выбрать погрузку.

В этом случае у него есть выбор только между приёмкой и вложениями.

Важно: стопка жетонов под диском отложена до конца партии. Брать эти жетоны можно только тогда, когда жетоны во всех остальных стопках закончились!

Б. Приёмка и завершение действий в раунде

Игрок выбирает один из грузовиков в центре стола и забирает его себе вместе со всеми погруженными на него жетонами. Сразу после этого он перекладывает все жетоны с грузовика на территорию своего зоопарка.

Важно: нельзя забрать грузовик, на который не погружено ни одного жетона!

Забрав грузовик, игрок лишается возможности совершать дальнейшие действия в этом раунде. Пока текущий раунд не завершится, он пропускает свои ходы.

Так как перед каждым игроком, который провёл приёмку, будет лежать грузовик, вы легко поймёте, кто ещё может действовать в этом раунде, а кто уже нет.

Жетоны размещаются в зоопарке по следующим правилам:

● Животные

Жетон животного можно положить либо на пустое деление вольера, либо в питомник.

Важно: в каждом вольере содержится только один вид животных. Размещать в одном вольере разных животных нельзя. Однако вы можете содержать животных одного вида в разных вольерах своего зоопарка.

Если игрок не можете разместить животное в вольере по вышеописанным правилам, он обязан отправить его в питомник.

● Торговые лотки

Лоток можно поставить на свободную торговую точку. Если таких точек не осталось, игрок обязан убрать жетон лотка в питомник.

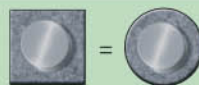
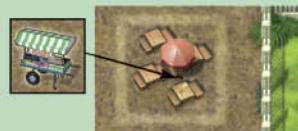
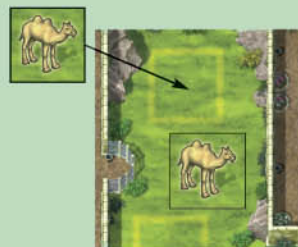
● Монеты

Жетон монеты игрок добавляет к имеющимся у него монетам. Жетон равен одной монете: два этих компонента взаимозаменяемы.

● Питомник

Важно: в питомнике может находиться сколько угодно жетонов любых видов животных и торговых лотков.

Игрок вправе отправить животное в питомник, даже если для него есть подходящее место в вольере.



В. Вложения

Если у игрока достаточно денег, он может сделать **одно** из следующих вложений. Вложения оплачиваются монетами и/или жетонами монет в любых сочетаниях.

Варианты и цена вложений:

I. Перемещение	●
II. Покупка или сброс	● ●
III. Расширение территории	● ● ●

Делая вложения, игрок должен придерживаться обычных правил размещения жетонов.

Важно: игрок может сделать только одно вложение в ход. Следовательно, игроку, задумавшему серьёзную переконструкцию своего зоопарка, придётся заниматься вложениями в течение нескольких ходов.

I. Перемещение

Заплатите в банк **1 монету** и выберите одно из двух: новоселье **или** карусель. Вы можете перемещать жетоны только в своём зоопарке (включая филиал).

➔ Новоселье

Переместите **один** жетон животного из питомника на пустое деление вольера или переставьте лоток с одной торговой точки зоопарка на другую.

➔ Карусель

Возьмите **все** жетоны животных одного вида из питомника или одного вольера и поменяйте их местами со всеми жетонами животных **другого** вида из другого вольера. В карусели всегда принимают участие ровно две зоны зоопарка и два разных вида животных.

Важно: если вольер, который вы хотите задействовать в карусели, не может вместить все новые жетоны, карусель провести нельзя.

Лотки в карусели не участвуют.

II. Покупка или сброс

За **2 монеты** игрок может **либо** купить жетон из питомника соперника, **либо** сбросить жетон из своего питомника.

➔ Покупка

Возьмите любой жетон (животного или лотка) **из питомника** другого игрока и разместите его в своём зоопарке. При этом заплаченные вами деньги делятся:

- ➔ 1 монета идёт в банк,
- ➔ 1 монета достаётся игроку-продавцу.

Продавец не имеет права отказать вам в приобретении.

➔ Сброс

Сбросьте любой жетон (животного или лотка) из своего питомника. Этот жетон выходит из игры.

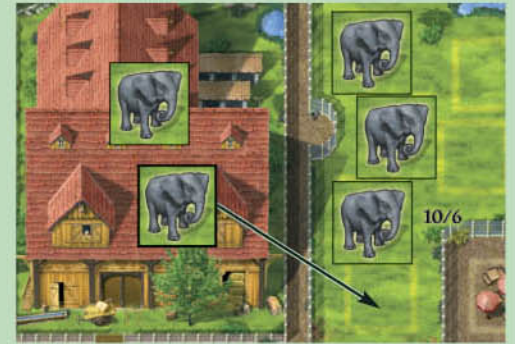
- ➔ В этом случае обе заплаченные вами монеты уходят в банк.

III. Расширение территории

Заплатите **3 монеты** в банк и переверните лицом вверх свой филиал. Теперь в вашем зоопарке появляется ещё один вольер и ещё одна торговая точка.



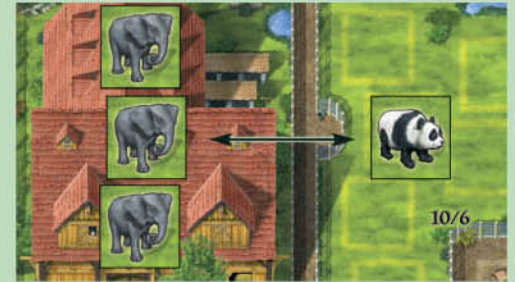
Два примера новоселья



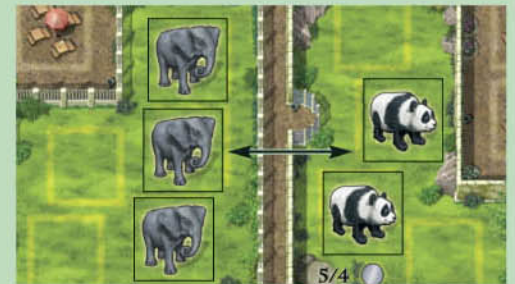
В зоопарке Анны три слона в вольере и два в питомнике. Поскольку места в вольере хватает, она оплачивает новоселье и переводит одного слона из питомника в вольер.

А Борис просто решил переставить лоток с одной торговой точки зоопарка на другую, пока свободную.

Два примера карусели



У Виктора в питомнике теснятся трое слонов, а в вольере вольготно разместилась одна панда. Он устраивает им карусель, отправляя панду в питомник и выпуская слонов в вольер.



В зоопарке Геннадия карусель другая: он переводит двух панд из одного вольера в другой, где жили три слона. А слоны отправляются в прежнее жилище панд.

Конец раунда

Раунд заканчивается после того, как игрок забирает со стола последний грузовик. Он размещает жетоны по обычным правилам, а потом все игроки возвращают взятые ими грузовики на стол. Начинается новый раунд, в котором первым ходит тот, кто забрал последний грузовик в предыдущем раунде.

Если грузовики взяли все игроки, кроме одного, этот игрок может совершить подряд сколько угодно действий, пока ему позволяют средства, и только потом забрать грузовик.

Особые ситуации

● Потомство

Среди животных каждого вида есть по два самца и по две самки половозрелого возраста. Их жетоны отмечены особыми знаками:



Когда в **одном вольере** с таким животным появляется его «вторая половина» (то есть, самка в вольере с самцом или наоборот), сложившаяся пара **сразу же** приносит потомство. Игрок берёт жетон потомства соответствующего вида из резерва и кладёт его на пустое деление в том же вольере. Если для потомства в вольере недостаточно места, жетон отправляется в питомник. В дальнейшем потомство считается таким же животным, как и все остальные, и на этот жетон распространяются все правила, касающиеся обычных жетонов животных.

Чтобы самец и самка принесли потомство, их жетоны не обязаны лежать на соседних делениях. Достаточно того, что они находятся в одном и том же вольере.

Каждая пара приносит потомство **только раз за игру**. Если в вольере с уже сложившейся парой появится третье половозрелое животное, потомства оно не принесёт. Второй детёныш появится только в том случае, если в том же вольере появится четвёртое половозрелое животное и будет создана вторая пара.

Важно: пары производят потомство только в вольерах, но не в питомниках и уж тем более не в грузовиках.

● Заполнение вольера

Когда игрок выставляет животное на последнюю свободную ячейку вольера, он получает из банка премию, указанную на этом вольере (одну или две монеты). Игрок может брать жетоны монет вместо самих монет, если они есть в банке. Если банк пуст, игрок не получает премию.

Исключение: премия **не выдаётся**, если вольер заполнен в результате карусели.



За заполнение вольера на шесть животных премия не полагается!

Конец игры

Если жетоны заканчиваются во всех стопках, кроме накрытой диском, значит приближается конец игры. Уберите диск и берите жетоны из последней стопки, как обычно. Текущий раунд доигрывается до конца. Как только каждый игрок заберёт по грузовику, партия завершается и начинается подсчёт очков.

Подсчёт очков

Каждый игрок определяет, сколько очков идёт ему в плюс, а сколько в минус, и суммирует их.

- В каждом вольере проставлено два числа — его ценность в очках при подсчёте. Полностью заполненный вольер (без пустых делений) приносит игроку большее из этих значений.



- Вольер с одним пустым делением приносит игроку меньшее из двух указанных значений.



- Если в вольере больше одного пустого деления, он приносит очки **только в том случае**, если хотя бы на одной соседней торговой точке есть лоток. Тогда игрок получит 1 очко за каждый жетон в вольере. Если лотка нет, вольер не принесёт очков.

Даже если обе точки рядом с вольером заняты лотками, игрок всё равно получает по 1 очку за животное. На полные или почти полные вольеры лотки не оказывают влияния.

- Каждый **вид** лотка на торговых точках парка приносит 2 очка.
- Каждый **вид** лотка в питомнике отнимает 2 очка.
- Каждый **вид** животных в питомнике отнимает 2 очка.

Пример: Виктор остался с тремя слонами в питомнике. Он теряет 2 очка.

Игрок с наибольшим количеством очков побеждает. При ничьей победителем становится тот из претендентов, у кого больше монет. Если и монет равное количество, объявляется ничья.



К каждому вольеру примыкает одна или две торговые точки.

Автор игры: Михаэль Шахт • Графика: Design/Main
© 2007 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG
Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich Germany
www.abacusspiele.de

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»
Продюсер: Михаил Акулов • Перевод: Алексей Перерва
Редактура: Петр Тюленев • Вёрстка: Анна Горюнова
Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

© 2012 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.
www.hobbyworld.ru



Игра вдвоём

Если в партии всего два участника, в обычные правила вносятся следующие изменения:

- Каждый игрок получает по 2 филиала и кладёт их рядом с зоопарком лицом вниз.
- Уберите в коробку все жетоны животных и потомства любых трёх видов.
- Выложите в центр стола три грузовика. Возьмите три жетона из числа убранных в коробку и заблокируйте ими ячейки на грузовиках до конца игры: на один грузовик положите лицом вниз 1 жетон, на другой — 2 жетона.

Игрок может забрать грузовик, только если хотя бы один жетон лежит в нём лицом вверх.

Когда игрок забирает грузовик, он снимает с него только те жетоны, что лежат лицом вверх. Блокирующие жетоны, лежащие лицом вниз, остаются на грузовиках.

Раунд завершается, когда оба игрока взяли по грузовику. Открытые жетоны с третьего грузовика удаляются из игры.

Советы по тактике игры

Иногда стоит рискнуть. Например, не спешите принять грузовик, уже загруженный нужными вам жетонами, но ещё не заполненный до конца. Раскройте ещё один жетон: он тоже может прийти к двору.

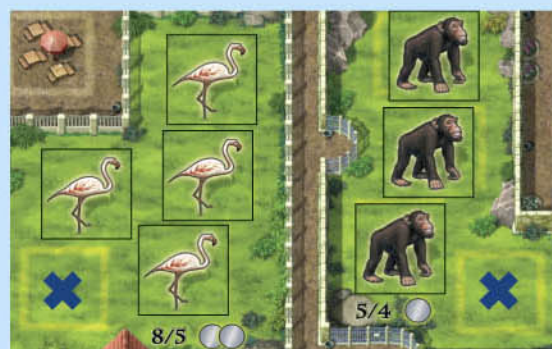
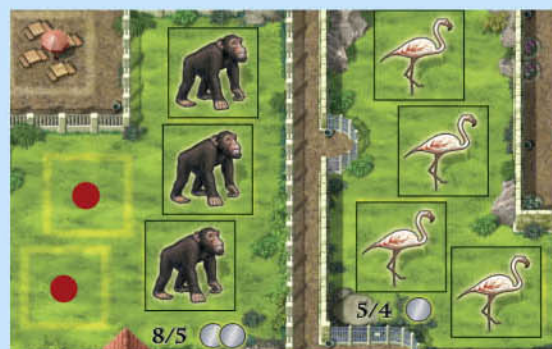
Получили животных, которым нет места в вольере? Это ещё не конец света! Особенно если вы ещё не расширяли территорию. Просто следите, чтобы в питомнике было как можно меньше разных видов животных.

Есть свои хитрости и во вложении капиталов.

Хотите заработать лишнюю монету? Примите грузовик, на котором есть ненужное вам, но востребованное соперником животное. Чужой зоопарк сможет выкупить этот жетон из вашего питомника.

Не стоит недооценивать возможности перемещений. Своевременная карусель может принести вам немалый доход. И не раз.

Пример: Борис заполнил вольер-4 жетонами фламинго и получил за это премию. В вольере-5 у него живут трое шимпанзе. Свой следующий ход Борис посвящает вложениям. Он платит 1 монету и с помощью карусели переводит трёх шимпанзе в вольер-4, а четырёх фламинго — в прежний обезьянник, вольер-5. Поскольку теперь в вольере-4 есть пустое деление, Борис сможет поселить там четвертую обезьяну и снова получить премию. Кроме того, для заполнения вольера-5 Борису тоже нужен всего один жетон, а это ещё одна премия. Но даже если он не успеет найти шимпанзе и фламинго для этих вольеров до конца игры, он получит за них очки, так как в каждом осталось всего по одному пустому делению.



В мире животных



Фламинго

Розовые длинноногие африканские птицы. Клюв фламинго устроен так, что позволяет отделять пищу от речной воды. Фламинго часто и подолгу стоят на одной ноге, сокращая потерю тепла.



Верблюд

Обитатель засушливых регионов Азии и Африки, верблюд обладает рядом черт, отвечающих за сохранение воды в организме. Говорят, верблюд может выпить 200 литров воды за 15 минут.



Леопард

Превосходный верхолаз, леопард обладает исключительным слухом и отменным зрением. Он слышит тона, которые не воспринимает ухо человека, а в темноте видит в 5-6 раз лучше нас.



Слон

Гербовое животное множества африканских государств, самое крупное наземное животное в мире. Живёт до 70 лет и весит как 75 взрослых мужчин.



Панда

Зверь-одиночка, бамбуковый отшельник из Китая, панда стала объектом обожания во всём мире. Плохо стоит на задних лапах, так что предпочитает есть сидя.



Шимпанзе

Наиболее известный вид африканских человекообразных. Комический облик скрывает большие возможности. Взрослый шимпанзе вдвое сильнее подготовленного атлета.



Зебра

Обитатель африканской саванны, родственник лошади. Полоски обеспечивают надёжную маскировку от хищников. А мухи це-це просто теряют зебр из вида.



Кенгуру

Австралийское сумчатое животное преодолевает буш на скорости 70 км/ч, а длина его прыжка достигает 12 метров. Удивительно, но кенгуру совсем не умеет пятиться.

Частые вопросы, простые ответы

Больше информации об игре — на сайте www.michaelschacht.net

Вопрос: Все игроки разобрали грузовики, я остался один. Могу я продолжать ходить?

Ответ: Конечно! Продолжайте выбирать из трёх доступных действий. Пока есть деньги, можете их вкладывать. Если в грузовике есть пустые ячейки, загружайте новые жетоны. Но рано или поздно грузовик придётся принять.

В: Могу ли я устроить карусель между двумя вольерами?

О: Да, если в них животные разных видов.

В: Можно ли каруселью перевести трёх слонов из питомника в пустой вольер за 1 монету?

О: Нет. Карусель так не работает. В обеих зонах, участвующих в карусели, изначально должны быть животные.

В: В конце игры в вольере-4 один слон. Нужно ли держать оба лотка у вольера, чтобы получить очко за этого слона?

О: Нет, хватит и одного лотка.

В: Если лоток помог мне получить очки с соседнего вольера, принесёт ли этот же лоток свои 2 очка?

О: Да, применение лотка для получения очков за незаполненный вольер не блокирует лоток. Он по-прежнему участвует в подсчёте и приносит очки, как и прочие торговые лотки.

В: Могу ли я в последнем раунде игры выполнить вложение после приёмки грузовика?

О: Нет. Приняв грузовик в любом раунде, вы отказываетесь от дальнейших действий.

В: Могу ли я новосельем перевести животное из вольера в питомник или в другой вольер?

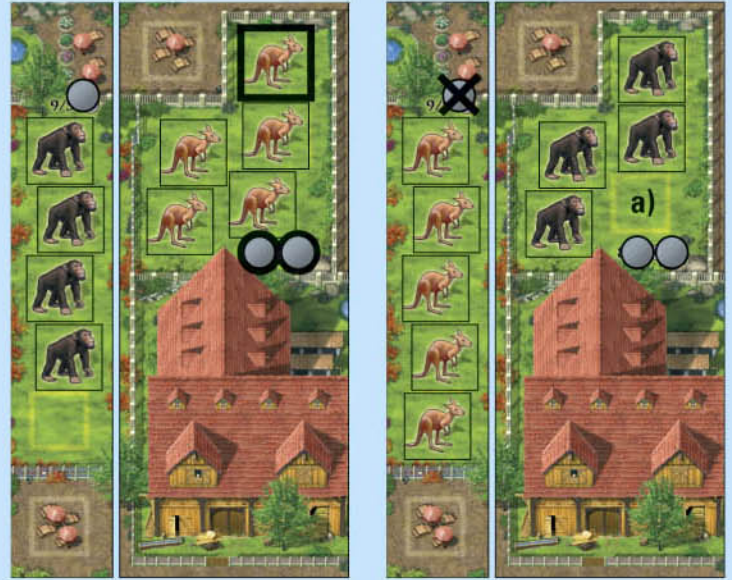
О: Нет, только из питомника в вольер.

В: У меня в питомнике три слона, двое из них — пара, самец и самка. Я перевожу их каруселью в вольер-4, и у пары тут же появляется потомство! Вольер заполнен. Получаю ли я премию?

О: Нет, заработать монету каруселью нельзя, а потомство стало прямым следствием карусели.

В: Могу я зарабатывать премии за многократное заполнение одного и того же вольера?

О: Да. Вы получаете премию всякий раз, когда кладёте жетон на последнее пустое деление вольера. Чтобы сделать это несколько раз, вам надо каруселью приводить в вольер животных, не заполняющих его до конца, а затем добавлять жетоны на пустые деления и снова получать монеты.



Пример: игрок поставил кенгуру на последнее деление вольера-5 и заработал 2 монеты.

Затем он запускает карусель. 5 кенгуру отправляются в вольер-5 филиала, откуда в оставленный сумчатыми вольер переезжают четверо шимпанзе.

За заполнение филиала игрок не получает монету, так как это произошло по итогам карусели!

Позже игрок добавляет пятого шимпанзе в вольер. Премия!

Пример подсчёта

В филиале все деления заняты зебрами.

Игрок получает очки по большему значению: **9 очков**

В слоновнике пусто одно деление (a).

Игрок довольствуется меньшим значением: **5 очков**

В обезьяннике не заняты два деления (b).

К счастью, рядом с вольером стоит лоток (c).

Игрок получает 1 очко за каждого шимпанзе

в этом вольере: **2 очка**

В вольере с пандами свободны два деления (d).

На торговой точке (e) рядом с вольером лотка нет, и панды не дают игроку очков:

0 очков

У игрока торговые лотки 2 разных видов.

Каждый вид приносит ему 2 очка:

4 очка

В питомнике содержатся животные двух видов.

Каждый вид отнимает у игрока 2 очка, сколько бы жетонов этого вида там ни было:

-4 очка

Итого:

16 очков

