

Zooloretto

Kockajáték

2-4 játékos részére 7 éves kortól 15 perc játékidővel

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

10 Dobókocka

6 szimbólummal



Krokodil



Strucc



Majom



Elefánt



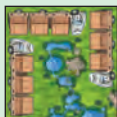
Oroszlán



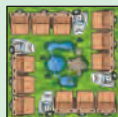
Érme

1 kétoldalú játéktábla

3 és 4 teherautóval



2 és 3 játékos részére



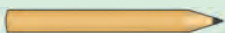
4 játékos részére

1 Játéklap blokk

100 lappal



1 Ceruza



JÁTÉKÖTLLET

Zooloretto kockákkal! Minden játékos egy-egy kicsi állatkert igazgatója, aki a ketreceit szeretné feltölteni állatokkal. Minden ketrecbe került állat egy pontot ér. De mikor az egyes ketrecek már tele vannak, és az igazgatónak mégis új állatokat kellene elhelyezni, az újakat kénytelen a karámba tenni, és azok mínusz pontot érnek. A játék végén a legtöbb ponttal rendelkező nyer.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

- Ajátékosok számától függ, hogy mennyi kockával játszunk:

2 játékosnál: 6 Kocka

3 játékosnál: 8 Kocka

4 játékosnál: 10 Kocka

Ezek a kockák alkotják a talont.

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

- Tegyük a játéktáblát az asztal közepére. Két, vagy három játékos esetén használjuk a 3 teherautót ábrázoló oldalt. Négy játékos esetén a 4 teherautót ábrázoló oldalt. Minden teherautón 3 láda látható.

Teherautó



- Minden játékos kap egy játéklapot, ez lesz mindenkinek a saját állatkertje. A ceruzát helyezük mindenki álltal elérhető helyre. A legfiatalabb játékos kezdi a játékot.

A JÁTÉK MENETE

A játék több fordulóból áll. A játékosnak két lehetősége van minden alkalommal:

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

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

Ezután az óramutató járásával megegyezően következő játékos teszi ugyanezt. Ha minden játékos vett már el kockát teherautóról, a fordulónak vége és új

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 kockán látható szimbólumokat a pontozólapjára (állatkertjébe).

Fontos: A játékos csak olyan teherautót választhat, 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 ketrecre. 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 szerezhet bónuszt, minden fajért csak egy játékos kap

● **Pénz szimbólum:** Minden egyes pénz szimbólumért a játékos tegyen egy "x"-et az állatkertjének pénzeket ábrázoló területére (pénztárába). 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.

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 □ x²szel 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 □ x²szel jelzett állatot,

● minden egyes olyan **állatért, mely továbbra is** □ x²szel jelzett a karámban (azaz nem tudtuk őt pénzzel kiváltani), a játékos **2 mínusz-pontot kap**.

Most minden játékos adja össze pontjait és jegyezze fel a pontozólapjának 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 ketrecek 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.*

Szerző: Michael Schacht, www.michaelschacht.net Grafika: Design/Main

Fordította: Zólyomi “Zaba” Balázs 2012 (angol szabályból)

Szerkesztette: drcsaba - www.tarsasjatekos.freeblog.hu - tarsasjatekosklub@gmail.com

Distribution in der Schweiz:

Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2012 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich. Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.
www.abacusspiele.de

