



Zooloretto MINI

2-5 játékos részére 7 éves kortól. Játékidő kb 30 perc

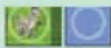
JÁTÉK ÖSSZEFOGLALÓ

Minden játékosnak van egy pici állatkertje, ahol az összeillő állatokon kívül a különféle tájakat is megpróbálják összegyűjteni. Ezek után a játék végén pontokat kapnak. Ha a karámok megtelnek, akkor a további állatokat az istállóban kell elhelyezni, ezek mínusz pontokat érnek a játék végén. A legtöbb pontot elérő játékos nyer.

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

Az első játék előtt a lapkákat óvatosan szedjük ki a keretekből.

14 állatkölyök-lap (mind a 7 fajtából 2, a hátoldalukon körrel)



77 állat-lap (11 mind a 7 fajtából, a hátoldalukon négyzettel)



9 tájkép-lap (3-3 tavacska, bozótos, szikla, a hátoldalukon négyzettel)



5 teherautó (kétoldalú: egyik oldalán zöld, másik oldalán kék háttérrel)



1 kis zsák és egy panda figura

5 állatkert tábla

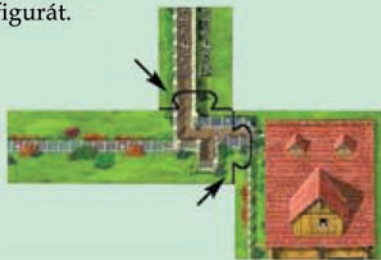
Minden állatkert táblán 3 karám van, mindegyikben 6-6 lapka fér el, továbbá van egy istálló a többi állatnak.



A továbbiakban a játék szabályának a 3-5 játékosra vonatkozó része következik. A kétszemélyes játék szabályai a füzet végén találhatóak.

ELŐKÉSZÜLETEK

- 3 játékos esetén vegyünk ki a játékból 2 féle állat és állatkölyök-lapot.
- 4 játékos esetén vegyünk ki a játékból 1 fajta állat és állatkölyök-lapot.
- 5 játékos esetén használjuk az összes állat és állatkölyök-lapot.
- Az állatkölyök-lapok hátoldalán, és az állatok körül is egy kör van. Helyezzük őket az asztalra felfelé fordítva.
- Tegyük az összes olyan lapot, aminek a hátoldalán négyzet van - az állat, és a tájkép-lapokat - a zsákba, és keverjük össze őket.
- Ezután vegyünk ki 15 lapot a zsákból, úgy, hogy ne lássuk őket, és helyezzük lefordítva egy kupacba az állatkölyök-lapok közelében. Ezeket a játék végére tettük félre, tegyük melléjük a panda-figurát.



- Minden játékos megkapja az állatkert táblája mind a három részét, és maga elé helyezve összeszereli magának.
- Vegyük elő a teherautókat, és úgy rakjuk annyit az asztalra, ahány játékos van, hogy a zöld háttérük látszódjon.
- A megmaradt állatkert-táblákat, teherautókat tegyük vissza a dobozba.
- Válasszunk kezdőjátékost.

A JÁTÉK MENETE

A játék fordulókból, és azon belül is körökből áll. Aki sorra kerül, a következő két akcióból választhat:

A. Egy lap felhelyezése egy teherautóra vagy

B. Lerakodás egy teherautóról, saját forduló vége

A kör az óramutatóval megegyező irányba halad. Ha minden játékos elvitt egy teherautót, akkor vége a fordulónak és egy új kezdődik.

A. EGY LAP FELHELYEZÉSE EGY TEHERAUTÓRA

Húzzunk egy lapot a zsákból, és felfelé fordítva felrakjuk bármelyik teherautóra, amelyiken van hely. Ezután a következő játékos jön.

Minden teherautón legfeljebb 3 lapka fér el. Ha minden teherautó megtelt, muszáj a B akciót választani.

A panda-figurás kupacból csak akkor szabad húzni, ha a zsák kiürült.

B. LERAKODÁS EGY TEHERAUTÓRÓL - SAJÁT FORDULÓ VÉGE

Vedd magad elé valamelyik teherautót. Nem kell tele lennie a teherautónak, de legalább egy lapkának kell rajta lennie.

Miután kiválasztottad a teherautód, már nem kerülsz sorra többet az adott fordulóban.

A kiválasztott teherautóról a lapkákat azonnal el kell helyezni az állatkertben, vagy az egyik karámban, vagy az istállóban.

● A Karámok

Legfeljebb 6 lapka fér el egy karámban.

Egy karámon belül lehetnek egyszerre állat-, és tájkép-lapok, viszont egy karámon belül csak egy fajta állatot lehet tartani. Lehet több karámban is ugyanazt az állatot gyűjteni.

A tájkép-lapok egy karámon belül lehetnek egyezők és különbözőek is.



Ha egy lapkát nem akarsz, vagy nem tudsz már egy karámban se elhelyezni, akkor az istállóba kerülnek.

● Az Istálló

Az istállóban tetszőleges számú és összetételű állat- és tájkép lapot lehet gyűjteni.

Akkor is lehet ide tenni állatokat, ha a karámokban még lenne hely nekik.



FORDULÓ VÉGE

Ha minden játékos lerakodott egy teherautót, vége a fordulónak.

Ha egy játékos kivételével már mindenki végzett, akkor a bennmaradó játékos még elvégezheti az összes akcióját, aztán vége a körnek.

Tegyük vissza az asztal közepére a kiürült teherautókat. Az a játékos kezdi a következő fordulót, aki utóljára pakolt le a teherautójáról.

KÜLÖNLEGES ESEMÉNYEK

● Szaporodás

Minden egyes állatfajtából van 2-2 termékeny hím, és nőstény, amit a lapjaikon látható jelek mutatnak.



Amikor egy termékeny hím és egy termékeny nőtény **egy karámba** kerül, **azonnal** születik egy kölykük: a játékos elvesz a szülőknél megfelelően egyet az állatkölyök-lapok közül, és elhelyezi a karámban.

Ha a karám megtelt, az állatkölyköt az istállóban kell elhelyezni.

A termékeny pároknak elég egy karámon belülre kerülniük, nem kell szomszédos mezőre.

A termékeny párok csak a karámokban szaporodnak, sem az istállóban, sem pedig teherautón nem születnek kölykeik. **Egy termékeny pár csak egyszer szaporodik.**

Hiába érkezik még egy állat a termékeny pár mellé, nem születik még egy utód, csak ha a harmadik állatnak is lesz egy termékeny párja.

● 6 lapka egy karámban

Ha egy játékos elfoglalja egy karámon belül az utolsó mezőt, akkor választhat egyet a következő jutalom-akció közül:

- I. Egy lap megszerzése vagy
- II. Egy lap eltávolítása a játékból.

Nem számít, hogy állat-, vagy tájkép-lap került az utolsó mezőre.

I. Egy lapka megszerzése

Elvehetsz egy tetszőleges lapkát egy általad választott játékos istállójából.

A játékosok nem akadályozhatják meg ezt az akciót.

Nem jár újabb jutalom-akció, ha a megszerzett lapkával ismét megtelik egy karám.

II. Egy lap eltávolítása a játékból

A játékos a saját istállójából kiválaszt egy lapkát, amit visszarak a dobozba, így kikerül a játékból.

A JÁTÉK VÉGE

Ha kiürül a zsák, akkor a panda-figurával őrzött kupacból húzunk újabb lapkákat.

Ha elveszük az első lapkát a kupacból, elindul az utolsó forduló. Ezt a fordulót még végig játszuk, mint az eddigieket. Tehát miután mindenki lepakolt egy teherautót, véget ér a játék.

ÉRTÉKELÉS

A játékosok összeadják a plusz és a mínusz pontokat, így megkapják a végeredményt.

- Minden karámért az ott tartott állatok számától függő pont jár:

Állat-lapok	1	2	3	4	5	6
Pont	1	2	3	4	8	12

Az állatkölyök lapok is állat-lapnak számítanak. Ez a táblázat az állatkert táblákon is megtalálható. A tájkép-lapok után ilyenkor nem jár pont.

- Minden fajta tájkép-lap után, **típusonként** 2 pont jár.

Példa: Ferinek van egy kis tava, és egy sziklája az egyik karámban, míg egy másik karámban van egy bozótosa, és még egy sziklája. Összesen 6 pontot kap, mivel 3 féle tájkép-lapja van. Nem jár több pont a második szikláért.

- Minden egyes **állatfajtáért**, ami az istállóban van, 2 mínusz pontot kapsz.

Példa: Karcsinak 3 lámája van, ezért 2 pont levonás jár.

- Minden **fajta** tájkép-lap után tájanként 2 pont levonás jár.

A legtöbb pontot összegyűjtő játékos a nyertes. Holtverseny esetén fajától függetlenül a legtöbb tájkép-lapot a karámokban összegyűjtő játékos a győztes.

Ha még ekkor is holtverseny van, akkor a játékosok közösen osztognak a győzelem örömén.

GYAKORI KÉRDÉSEK

KÉRDÉS: Már csak én maradtam a fordulóban. Véghez vihetek több akciót?

VÁLASZ: Természetesen igen, addig húzatsz lapkákat a zsákból, amíg van neked hely a teherautón. A fordulónak akkor van vége, ha te is lepakoltad a teherautót.

KÉRDÉS: Lehet-e mozgatni az állatkerten belül az állatokat - mondjuk egy karámból egy másikba, vagy az istállóba?

VÁLASZ: Nem.

KÉRDÉS: Mindkét jutalom-akciót megcsinálhatom ugyanabban a karámban?

VÁLASZ: Nem.

KÉRDÉS: Ha van 3 impalám és két bozótom az egyik karámban, 5 orrszarvúm - köztük egy termékeny nőstény egy másikban, és 4 lámám egy kis tóval a harmadik karámban, és a teherautóról lepakolok még egy lámát, akkor kapok egy jutalom-akciót. Elveszek valakinek az istállójából egy termékeny hím orrszarvút. Most megtelt még egy karámom. Így is szaporodnak az orrszarvúim?

VÁLASZ: Igen, csak a kölyköt az istállóban kell elhelyezni. Ráadásul nem kapsz még egy jutalom-akciót, nem lehet egymás után halmozni őket.



PÉLDA A KIÉRTÉKELÉSRE

4 állat van az impalák karáinjában.

4 pont

6 állat van az orrszarvúak karáinjában.

12 pont

5 állat van a lámák karáinjában.

8 pont

A játékosnak 2 különböző fajta tájkép-lapja van, darabjéért két pontot kap:

4 pont

Darabszámtól függetlenül minden istállóban tartott állat- és tájkép-lap fajta után 2 pont levonás jár:

-4 pont

Összesen

= 24 pont

ZOOLORETTO AZ INTERNETEN

Még több érdekesség, példák, játékváltozatok ehhez a játékhoz és a Zooloretto család többi tagjához:

www.zooloretto.com
www.gemklub.hu

Ha bármilyen kérdése van, írjon levelet:

post-timbuktu.web.de
info@gemklub.hu

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

©2010 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Minden jog fenntartva. Származási hely: Németország
www.abacusspiele.de

Fordította és Magyarországon forgalomba hozza:
Gém Klub Kft 1092 Budapest, Ráday u. 30

SZABÁLYOK 2 JÁTÉKOSRA

- Mindent tegyünk az eredeti szabály szerint, a következőkkel kiegészítve:
- Vegyünk ki a játékból 3 állatfajtat.
- Fordítsuk a teherautókat a kék hátterű oldalukkal felfelé, és hagyjunk játékban egyet-egyét a három legkisebb különböző méretű teherautóból.
- Ha mindkét játékos elvitt egy teherautót, a harmadik teherautón maradt lapokat tegyük vissza a dobozba, így távolítva el a játékból.

NÉHÁNY TANÁCS

Néha megéri kockáztatni, ha egy teherautó csak számodra érdekes. Például érdemes lehet még egy lapot húzni, lehet, hogy az is hasznos lesz.

Igyekezzünk minél kevesebb fajta állatot az istállóba befogadni.

Ha olyan állatlapokat pakolsz le, amik nem férnek el a karámokban, akkor igyekezz olyan teherautót választani, amin olyan állatok vannak, amilyen már az istállóban is van - esetleg olyat, amilyen egy másik játékosnak jól jönne, hátha a jutalom-akciója közben elveszi az istállónkból.

ÁLLAT LEXIKON



Szurikáta

Ezek az állatok 3-25 fős csoportokban élnek, akár 5 méter széles föld alatti odúban. Evés közben felváltva őrködnek - de csak miután jóllaktak.



Zsiráf

Leglátványosabb ismertetőjelük a rendkívül hosszú nyakuk, ami - mint az emlősöknek általában - mindössze 7 csontból tevődik össze, habár elég hosszúakból. Így akár 6 méteres magasságban is lakmározhatnak friss leveleket a fák lombkoronájából.



Impala

Akár 90 km/óra sebességgel szaladnak, 3 méter magasra és 10 méter hosszan ugranak - nem túl könnyű prédák. Hihetetlenül jól alkalmazkodnak a környezetükhöz, a szavannák egyik leggyakoribb állata.



Láma

Habár nincs púpjuk, és vizet se tudnak így raktározni, a tevék családjába tartoznak. Nagyon erősek, akár 60 kg terhet is elcipelnek. Ha megzavarják őket, csodálatos pontossággal tudnak szétszóródni.



Rinocérosz

2 méteres magassága és 5 tonnás súlya ellenére a 45 km/órás sebességre is képes ez a robusztus állat. Nagyon szűk látótere van, cserébe rendkívül kifinomult a hallása és a szaglása.



Strucc

Ha megijeszítik őket, lefeksznek lapon a földre, és a fejüket is lehajtják, hogy ne látszódjanak - innen ered, hogy a földbe dugják a fejüket. Hosszú ideig bírják víz nélkül.



Farkas

Falkában élnek, uralva akár egy 3000 négyzetkilométeres területet is egyszerre. Minden alomban 5-6 újszülött van. Miután a kihalás szélére kerültek már Közép- és Nyugat Európában, végre ismét megjelent pár család.

Azok a játékosok, akiknek meg van a 2007- es "Év Játéka", a Zooloretto, azok az ebben a dobozban található állat-lapokkal kiegészítve megalkothatják álmaik állatkertjét.