

## A JÁTÉK MENETE

A játék fordulókra osztott. A soron lévő játékos a következőket teheti:

- A.** lapot rak fel az egyik teherautóra, **vagy**
- B.** elvisz egy teherautót, de ekkor ez a forduló számára befejeződik, **vagy**
- C.** végrehajt egy pénzesakciót.

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. Amint minden játékos elvitt egy teherautót, a forduló befejeződik.

### A. LAP FELRAKÁSA A TEHERAUTÓRA

A játékos egy tetszőleges kupac tetején lévő lapot felhúzza, és az egyik teherautó üres helyére lerakja. Csak az asztal közepén lévő teherautókra lehet pakolni, olyanra nem, amit már elvitt valaki!

Ha egy teherautón lévő három hely betelt, akkor természetesen nem lehet ezt az akciót végrehajtani. Ilyenkor a 2-es vagy a 3-as akció közül kell választani.

**Megjegyzés:** abból a kupacból, amin a fakorong van, csak akkor lehet húzni, ha az összes többi kupac már elfogyott!

### B. TEHERAUTÓ ELVITELE

A játékos elvisz egy teherautót az asztal közepéről, és maga elé rakja. Ezután automatikusan leveszi az állatokat a kocsirol, és az állatkertjére helyezi azokat.

**Megjegyzés:** csak olyan teherautó vihető el, amin van legalább egy lap!

Amint egy játékos elvitt egy teherautót, számára ez a forduló befejeződik. Legközelebb csak a következő fordulóban kerül sorra. Ha valaki elvitt egy teherautót, azt a forduló végéig maga előtt tartja. Így könnyen követhető, hogy ki vitt már el az adott körben teherautót, azaz ki nem játszik már.

Ha a játékos a lapokat az állatkertjére rakja, azt csak a következő szabályok betartásával teheti:

#### • Állat-lapok

Ha a játékosnak van még üres helye az **állatkertjén**, akkor az állatot egy üres helyre kell rakni: ezzel vagy új medencét kezd, vagy egy már meglévő medencét bővít. Egy medence szomszédos mezőknek olyan csoportja, melyekre azonos állatok kerülnek. Minden medencében kell lenni **legalább egy** állatnak. Ha egy állatot nem lehet ennek megfelelően elhelyezni, akkor a gyűjtőmedencébe kell rakni.

#### • Új medence megnyitása

Ha a játékosnak még nincs olyan állata letéve, amit le szeretne rakni, akkor egy üres mezőn új medencét nyithat.

Az újonnan megnyitott medencének **legalább egy lap távolságra** kell lennie az összes, már meglévő medencétől.

**Megjegyzés:** két, egymást sarkosan érintő lap nem szomszédos.

**Fontos:** a játékosoknak nem lehet akármennyi medencéjük az állatkertjükben. A játék elején minden játékosnak **3 medencéje**, így legfeljebb **3 különböző állatfaja** lehet. Minden nagy bővítésméretű tábla után a játékos **nyithat még egy medencét, és gyűjthet még egy állatfajt.**

*A bővítésméretű tábláról lásd! „C. Pénzes akció végrehajtása”!*

#### • Egy meglévő medence bővítése

Ha a játékosnak már van egy ilyen, állattal teli medencéje, akkor az új állatot a meglévő medence egyik állata mellé kell függőlegesen vagy vízszintesen leraknia. Így bővítette a már meglévő medencéjét. A medence bővítésénél is figyelni kell arra, hogy két különböző medence **legalább 1 mező távolságra** legyen egymástól!

Ha a játékos lerakja a 3., 6., 9., 12. állatot a medencéjébe, kap 1 érmét.

Ha lerakja az 5., 10. állatot a medencéjébe, kap 1 munkást.

*A pénz- és munkás-bónuszokat részletesen lásd a „Különleges helyzetek” fejezetben!*

#### • Állat gyűjtőmedencébe rakása

Ha a játékos nem tudja, vagy nem akarja az aktuális lapot berakni az állatkertjébe, akkor az a lap a gyűjtőmedencébe kerül. Ha már van egy (vagy több) lap a gyűjtőmedencében, akkor az új lap ennek (ezeknek) a tetejére kerül, ott egy paklit képezve.

Egy gyűjtőmedencében **tetszőleges számú és fajú** állat kerülhet egymásra.



Annának már van egy 3 delfint tartalmazó medencéje, és szeretne egy gyilkos bálnát, mivel két medence között legalább egy mezőnyi távolságnak kell lennie.

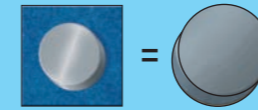


Ezek a lapok nem szomszédosak.

A játékosok a játék folyamán bármikor megnézhetik egymás és a saját gyűjtőmedencéjüket, ám a gyűjtőmedencében lévő **lapok sorrendje nem változhat!**  
**Megjegyzés:** a játékos akkor is rakhat állat-lapot a gyűjtőmedencébe, ha van üres mezője az állatkertjében.

#### • Érze-lapok

Az érme-lapokat a játékosok a saját érméik mellé teszik. Az érme-lap érmeként működik. Nincs különbség a kettő között.



### C. PÉNZESAKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

A megfelelő összeg kifizetése után a játékos az alábbi akciók **egykét** hajthatja végre. Az akciókért érmével és érme-lapokkal is fizethet, valamint ezeket tetszőlegesen kombinálhatja.

*A pénzesakciók a következők:*

- I.** Mozgatás – 1 érme
- II.** Lap megvétele vagy kidobása – 2 érme
- III.** Az állatkert bővítése – 1, illetve 2 érme

A lapok lehelyezésére vonatkozó szabályokat a pénzesakciók végrehajtása után is be kell tartani!

**Megjegyzés:** a soron lévő játékos csak egy pénzesakciót hajthat végre. Ha nagyobb változásokat akar az állatkertjén, akkor több körön keresztül kell pénzesakciókat végrehajtani.

#### I. Mozgatás

A mozgatás **1 érmébe** kerül, amit a játékos a banknak fizet.

A játékos vagy a gyűjtőmedencéjében lévő legfelső lapot rakja ki az állatkertjébe, vagy a munkását mozgatja.

#### II. Lap megvétele vagy kidobása

**2 érméért** lehet megvenni más játékostól lapot, vagy kidobni saját lapot.

##### ▶ Vétel

A játékos megveszi egy másik játékos gyűjtőmedencéjének a legfelső lapját, és azt a saját állatkertjébe teszi. Ezért ő:

- 1 érmét fizet a másik játékosnak, és
- 1 érmét a banknak.

**Megjegyzés:** az a játékos, akitől a lapot vesszük, nem akadályozhatja meg a vételt!

##### ▶ Kidobás

A játékos a gyűjtőmedencéjének a legfelső lapját kidobja, majd visszatesszi a dobozba. Ilyenkor a 2 érmét a banknak fizeti.

#### III. Állatkert bővítése



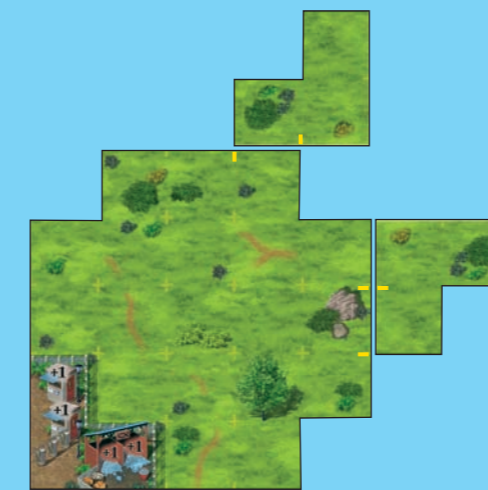
A nagy bővítésméretű tábla **2 érmébe** kerül, amit a játékos a banknak fizet. Ezután a (4 mezőből álló) nagy bővítésméretű táblát az állatkert mellé kell rakni. Ezenkívül a játékos megnyithat még egy medencét. (Azaz, ha mindkét nagy bővítésméretű táblát megvesszük, az még két új medencét jelent a számunkra.)  
**Megjegyzés:** az új medencét nem kell a bővítésméretű táblán kezdeni.



A kis bővítésméretű tábla **1 érmébe** kerül, amit a banknak kell kifizetni. Ezután a (3 mezőből álló) kis bővítésméretű táblát az állatkerthez kell rakni.

A kis bővítésméretű tábla megvétele nem jogosít fel új medence megnyitására!

A megvett bővítésméretű táblákat az állatkert (akár az eredeti tábla, akár valamelyik bővítésméretű tábla) egyik mezőjére mellé kell rakni úgy, hogy egy sort vagy egy oszlopot folytasson!



**Megjegyzés:** ha egy játékos kivételével már mindenki vitt el teherautót, akkor ez a játékos addig hajthat végre akciókat, amíg el nem viszi az utolsó teherautót.

### EGY FORDULÓ VÉGE

Akkor van vége a fordulónak, ha minden játékos elvitt már egy teherautót.

A kiürült teherautókat az asztal közepére tesszük. Az új fordulót az a játékos kezdi, aki az utolsó kocsi vitte el.

### KÜLÖNLEGES HELYZETEK:

#### Állatkölyök

Minden ivarérett hím és nőstény állat – a megfelelő jelekkel jelölve. Ha egy ivarérett hím és nőstény állat egy **medencébe** kerül, születik egy kicsinyük. Ilyenkor a megfelelő állatkölyök-lapot el kell venni, és berakni a medencébe. Az állatkölyök-lap egyenértékű egy normál állat-lappal.

Ha a játékos az állatkölyköt nem tudja berakni a medencébe, az a gyűjtőmedencébe kerül. A játékos mindenképp megkapja az állatkölyök-lapot!

**Megjegyzés:** az ivarérett párnak nem kell szomszédosnak lenni, elég, ha egy medencében vannak.

Minden ivarérett hím és nőstény után csak **egy állatkölyök jár**. Így nem kap a játékos új állatkölyköt, ha abba a medencébe, ahol már van egy pár, akiknek állatkölykük is van, bekerül még egy ivarérett állat. Csak akkor jár az új állatkölyök, ha a negyedik ivarérett állat is a medencébe kerül.

**Megjegyzés:** csak akkor kap a játékos állatkölyköt, ha az ivarérett pár egy medencében van. Ha egy kocsin, vagy egy gyűjtőmedencében, akkor nem jár az utód.

#### A medence bővítéséért járó bónusz

A medencék nagyobbitásáért járhat bónusz:

- ha a játékos a **harmadik, hatodik, kilencedik** vagy **tizenkettedik** lapot rakja az egyik medencéjéhez, **azonnal** kap a banktól **1 érmét**.

**Megjegyzés:** egy medencében csak úgy lehet 12 állat, ha van benne legalább egy állatkölyök is.

- Ha a játékos az **ötödik** vagy a **tizedik** lapot rakja le egy medencéjéhez, **azonnal kap egy munkást** a készletből.

A megszerzett munkást azonnal le kell rakni a négy lehetséges hely egyikére!

A munkások után a játék végén pluszpontok járnak.

A játékos akkor is megkapja a bónuszokat, ha egyszerre több lapot rak ugyanabba a medencéjébe. Ha – mondjuk – a harmadik és a negyedik lapot rakja le, kap 1 érmét. Majd ha bekerül az ötödik lap is, jár neki egy munkás is.



#### A. Pénztáros

A játékos a táblája bal alsó sarkában lévő két pénztárfülke egyikére rakta le a munkását. Mivel egy táblán két ilyen fülke is található, egy játékosnak legfeljebb két pénztárosa lehet.

Ha a játékosnak van pénztárosa, a játék végén **minden megmaradt érméje után 1 pontot** kap. Ha valakinek két pénztárosa van, akkor **2 pontot** kap minden érméje után.

#### B. Állatgondozó

A játékos a tábla bal alsó sarkában lévő etetőállomások egyikére rakta le a munkását. Mivel egy táblán két ilyen állomás van, egy játékosnak legfeljebb két állatgondozója lehet.

Ha a játékosnak van állatgondozója, akkor a játék végén **minden olyan állat-lap után 1 pontot** kap, **amin hal látható**. Ha a játékosnak két munkása van, akkor minden „halas” lap után 2 pontot kap.

**Megjegyzés:** hal csak jegesmedve-, pingvin-, teknős-, krokodil-, illetve viziló-lapon látható. Minden fajból 6 lapon van hal.

#### C. Edző

A játékos az állatkertje egyik üres mezőjére teszi le a munkását. Az a mező, amin az edző áll, többé nem tekinthető üresnek. A játékosnak annyi edzője lehet, amennyit szeretne.

A játék végén az edzővel szomszédos – vízszintesen, függőlegesen és átlósan – mezőkön lévő delfinekért, gyilkos bálnákért és oroszlánfókákért kap 1-1 pontot. Ha egy állatlap több edzővel is szomszédos, akkor az összes edző után jár érte pont.

2-2 delfin-, gyilkosbálna-, illetve oroszlánfóka-lapon egy villám található. Ezen lapok után nem jár pont, hiába szomszédos edzővel.

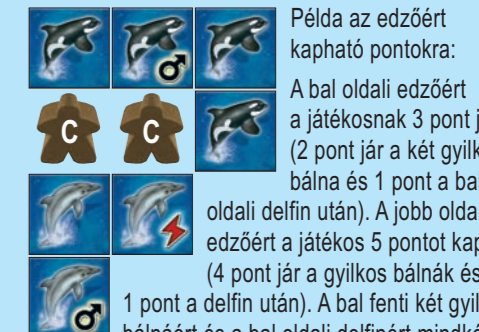
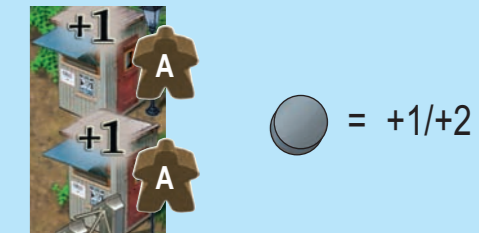
#### D. Igazgató

A játékos a gyűjtőmedence táblájának jobb alsó sarkába rakja le a munkását. Minden játékosnak legfeljebb egy igazgatója lehet.

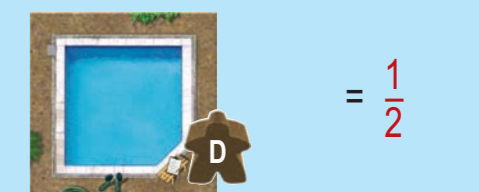
A játék végén az igazgató **felezi** a gyűjtőmedencében lévő állatok után járó **minuszpontokat**.

#### A munkások mozgatása

A játékos egy pénzesakció keretén belül mozgathatja egy munkását, akár egy területen belül, akár egy másik helyre. Például az igazgatóból edzőt lehet csinálni, ha a gyűjtőmedencéről az állatkert egy üres mezőjére mozgatjuk a munkást. Ugyanígy lehet az edzőt áthelyezni az állatkert egy másik üres mezőjére.



Példa az edzőért kapható pontokra:  
A bal oldali edzőért a játékosnak 3 pont jár (2 pont jár a két gyilkos bálna és 1 pont a bal oldali delfin után). A jobb oldali edzőért a játékos 5 pontot kap (4 pont jár a gyilkos bálnák és 1 pont a delfin után). A bal fenti két gyilkos bálnáért és a bal oldali delfinért mindkét edző ad pontot. A villámmal jelölt delfin után nem jár pont. A lent lévő nőstény delfin után sem jár pont, mivel nincs mellette edző.



## A JÁTÉK VÉGE

Ha valaki a félrerakott kupacból kihúzza az első lapot, akkor azt a fordulót még végig kell játszani. Ha minden játékos elvitt egy teherautót, a játéknak vége, elérkezett a pontozás ideje.

**Megjegyzés:** a félrerakott pakliból csak akkor lehet lapot húzni, ha a többi már elfogyott.

### PONTOZÁS

Minden játékos összeszámolja a pontjait, majd a mínuszpontokat levonja belőle.

- A játékosok minden, az állatkertjükben lévő állat-lap után **1 pontot kapnak**.
- Ehhez adódnak hozzá a pénztárosok, állatgondozók, illetve edzők után járó pluszpontok.

**TAKTIKAI TANÁCSOK:** ha valaki sok állatot rak a gyűjtőmedencébe, az – ugyanúgy, mint a Zooloretto játék istállója esetében – sok pont elvesztéséhez vezet. Az a játékos, aki teherautót visz el, általában több lapot kap. (Sőt, gyakran olyan lapot is, amire nincs szüksége.)

Ahogy a lapokat a vízi állatkertbe helyezzük, meghatározza, hogy milyen

- A gyűjtőmedencékben lévő állatfajok után **2 pontot le kell vonni** (a levonás a fajtáért jár, nem az egyes állatokért). Ha egy játékosnak van igazgatója, akkor csak 1 pontot kell levonni az állatfajok után.

A legtöbb pontot összegyűjtött játékos nyer. Egyenlőség esetén az nyer, akinek több érmeje van. További egyenlőség esetén a játékosok megosztottnak a győzelmen.

Szerző: Michael Schacht. Illusztráció: Design/Main. A szabályt fordította: CsaBull © 2008 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich. www.abacusspiele.de Minden jog fenntartva! Készült Németországban.  
A magyar kiadást előkészítette: Gém Klub Kft.  
**www.gemklub.hu**  
Forgalmazza: Playgo Hungary Kft.  
1037 Budapest, Kunigunda u. 60./B



nyag lehet egy adott medence, és hány állat fér el benne. Sokkal sikeresebb lehet az a játékos, aki előre eltervezi a helyek kihasználását. Minden állat-lap csak 1 pontot ér a játék végén. Tehát a munkások fontosak, mivel viszonylag sok bónuszpont jár utánuk.

## SZABÁLYOK KÉT JÁTÉKOS RÉSZÉRE

A fent leírt szabályok vonatkoznak két játékos esetére is, az alábbi kiegészítésekkel:

- 3 teljes fajt kell eltávolítani a játék elején!
- 3 teherautót kell az asztal közepére tenni, majd a kiválogatott lapok közül az egyik teherautóra egy lefordított lapot, egy másik teherautóra pedig két, szintűgy lefordított lapot kell tenni!

A játékosok mindig csak olyan teherautót vihetnek el, amin van legalább egy, képpel felfelé fekvő lap!

**Megjegyzés:** ha egy játékos elvisz egy teherautót, akkor csak a képpel felfelé lévő lapokat veszi le a kocsirol. A képpel lefelé fekvő lap a játék végéig a kocsin marad. Ha mindkét játékos elvitt egy-egy teherautót, a fordulónak vége. A középben maradt teherautórol minden, képpel felfelé lévő lapot el kell távolítani a játékból!

## VARIÁNS: AQUARETTO A ZOOLORETTOVAL EGYÜTT JÁTSZVA 2-5 játékos részére

**Figyelem: mind az Aquaretto, mind a Zooloretto összes tartozékára szükség van!**

### Előkészületek

- Csak annyi teherautót kell az asztal közepére kirakni, ahányan játszanak (kivéve két játékos esetén, amikor is három).
- Minden játékos 2 érmét kap.

### A játék menete

Mindkét játék előkészületi szabályait be kell tartani! Ez annyit tesz, hogy minden játékos kap egy állatkertet, egy plusz kifutót, egy vízi állatkertet, egy gyűjtőmedencét, valamint négy bővítmény-lapot. Ha ötnél kevesebben játszunk, **mindkét** játékból el kell távolítani a megfelelő számú fajt! A két játékhhoz tartozó lapokat játékok szerint kell megkeverni, és külön pakliba rendezni! Azaz: lesz egy aquarettós és egy zooloretto kupac.

Ezek után két 15 lapos paklit kell kiválogatni – az egyiket a Zooloretto lapjaiból, a másikat az Aquarettóból.

### A játék közben

#### A. Lapka teherautóra helyezése

Minden teherautón csak egyféle lap lehet, azaz vagy minden lap a Zooloretto-ból van, vagy minden lap az Aquarettóból. Aki a fordulót elején egy üres teherautóra lapot rak, az meghatározza a többi lapot is, ami a teherautóra kerül.

**Figyelem:** minden körben legalább 1 autón Zooloretto-lapoknak kell lenniük, és legalább 1 teherautón Aquaretto-lapoknak!

Például, ha egy kocsi kivételével minden autón Zooloretto-lapok vannak, az utolsó kocsi már csak Aquaretto-lapok kerülhetnek.

#### B. Teherautó elvitele

Minden körben csak akkor lehet elvinni teherautót, ha legalább már egy autón Zooloretto-, és legalább egy teherautón Aquaretto-lapok találhatóak.

Zooloretto-lapokat csak az állatkertre, míg Aquaretto-lapokat csak a vízi állatkertre, illetve a gyűjtőmedencébe lehet rakni! Egyébként a lapok elhelyezésére a normális szabályok élnak.

A játékosok minden érméjüket, illetve érme-lapjukat egy helyen tartják. Ezek használatukor mindegy, melyik játékhoz tartoznak.

#### C. Pénzesakció végrehajtása

Ha egy játékos pénzesakcióval választ, azt **vagy** az állatkertjén, **vagy** a vízi állatkertjén hajthatja végre.

#### A JÁTÉK VÉGE

Amint egy játékos az egyik félrerakott kupacból húz lapot, annak a fordulónak a végén a megmaradó lapok kikerülnek a játékból. A játékosok ezek után csak a másik játék lapjaiból húzhatnak!

**Megjegyzés:** amint az egyik játék lapjai kikerülnek a játékból, a következő fordulóban a lapok elhelyezésére vonatkozó szabály érvényét veszti.

Ha egy játékos a második félrerakott kupacból húz lapot, a fordulót a normális szabályok szerint kell végigjátszani! Ha minden játékos elvitt egy teherautót, a játék véget ér.

#### PONTOZÁS

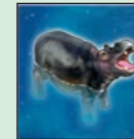
A vízi állatkert és a gyűjtőmedence pontozása az Aquaretto szabályai szerint történik. **Kivételek:** ha valakinek van pénztárosa, akkor az összes pénze után kap pontot, nem számít, hogy melyik játékból származik az érme.

Az állatkert és az istálló pontozása a Zooloretto szabályai szerint történik. **Kivételek:** ha egy játékosnak van igazgatója, akkor az istállóban lévő állatfajok után is csak 1 pontot kell levonni.

Minden játékos összeadja a két játékból kapott pontjait. A legtöbb pontot összegyűjtött játékos a nyertes.

A döntetleneket a fentebb leírtak szerint kell kezelni.

## KISÁLLAT-ENCIKLOPÉDIA



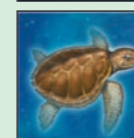
**A víziló:** ez a növényevő a disznók családjába tartozik. Ő a második legnagyobb szárazföldi állat, és a tekintélyes méretei (a súlya elérheti a 4 tonnát, a hossza pedig a 4 métert) ellenére képes elérni a 48 km/h-s sebességet.



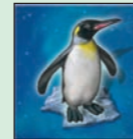
**A delfin:** erről a kedves emlősről azt tartják, hogy a legintelligensebb állat, mindemellett híres az akrobatikus képességeiről és a szociális viselkedéséről. A delfinek akár 450 méter mélyre is le tudnak merülni, és 15 percig tudnak a víz alatt úszni egy levegővétel nélkül.



**A gyilkos bálna:** e hatalmas bálna hossza elérheti a 7 métert is, súlya pedig a 9 tonnát. Leginkább az Északi- és a Déli-sarkvidék vizeit szereti. Ez a rendkívül ügyes vadász a leggyorsabb vízi állat, képes 50 km/h-s sebességre is.



**A tengeri teknős:** ezek a páncélozott állatok körülbelül 200 millió éve élnek a Földön, többnyire a trópusi, esetleg a szubtrópusi vizekben. Az áramlatokat követik, így nagy területeken kóborolnak. A hosszú tengeri útjuk alatt csak akkor hagyják el a vizet, amikor lerakják tojásaikat.



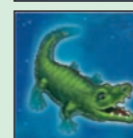
**A pingvin:** főleg a déli félgömb hidegebb területein fordulnak elő. Remek búvárok, viszont nem valami gyors úszók. Ennek ellenére ügyesen manővereznek, elkerülve a ragadozókat. Akár 2 méter magasra is ki tudnak ugri a vízből.



**A jegesmedve:** ennek a magányos, északi állatnak nagyon jó a szaglása, és az eszkimók kultúrájának fontos része, akik „Narnuk”-nak hívják. A mérete és súlya ellenére könnyedén lebeg a víz felszínén, és 12 km-re is be tud úszni a nyílt tengerre.



**Az oroszlánfóka:** ezek a társasági állatok nagy csordákban élnek, és tömegesen sütikéreznek a köves sziklákon. Nem a leggyorsabb úszók, de a legjobb akrobaták közé számítanak.



**A krokodil:** ezek az állatok elérhetik a 6 méteres hosszúságot is, és a triász kori Archosaurusz közvetlen leszármazottai. Tökéletesen ilyeztek, és az életük nagy részét a vízben töltik, csak a szemüket vagy az orrcimpájukat dugják ki néha a víz fölé.

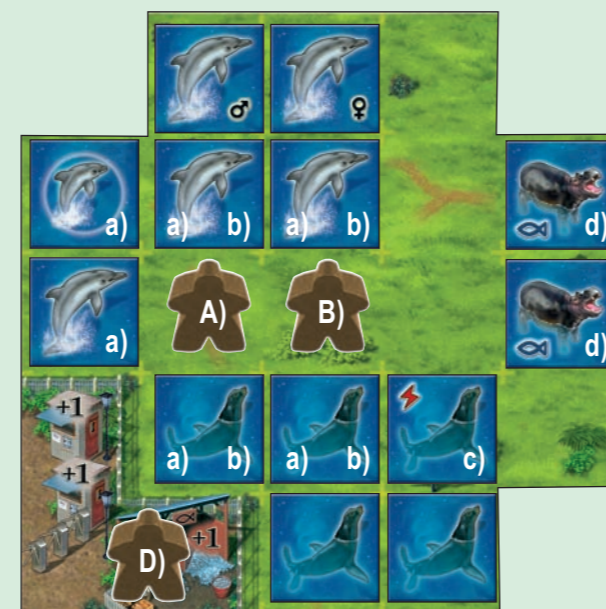
Ha kérdése van a szabályokkal kapcsolatban, kérjük, írjon az [info@gemklub.hu](mailto:info@gemklub.hu) címre!

## GYAKRAN ISMÉTELTELT KÉRDÉSEK

K.: Már mindenki elvitt egy teherautót. Hajthatok még végre akciókat?  
V.: Igen, addig hajthatasz végre akciókat, amíg tudsz. De mindig csak a megismert 3 akció közül választhatsz. (Például: végrehajthatasz néhány pénzesakció, húzhatasz lapot, amíg van hely az utolsó teherautón. Csak akkor van vége az adott fordulónak, ha te is elviszed a teherautót.)  
K.: Gyűjthetek több medencében is ugyanazon állatot?  
V.: Nem.  
K.: Lehet-e egy medencében többfajta állat?  
V.: Nem.  
K.: Egy „Mozgatás” pénzesakció keretein belül csinálhatok-e az igazgatómból edzőt?

V.: Igen.  
K.: Két edzőm is szomszédos egy delfinnel. Ilyenkor két bónuszpontot kapok?  
V.: Igen.  
K.: Akkor is kapok-e pontot, ha egy delfinbéli szomszédos egy edzővel?  
V.: Igen.  
K.: Végrehajthatok-e még pénzesakciókat, ha már elvittem egy teherautót?  
V.: Nem, sőt még az utolsó körben sem!

A szerző honlapján sok információ, variáns és egy interaktív játékbemutató is található: [www.michaelschacht.net](http://www.michaelschacht.net)



## EGY PÉLDA A PONTOK SZÁMOLÁSÁRA:

A 6 delfinért	6 pont jár
A 6 jegesmedvéért	6 pont jár
Az 5 oroszlánfókéért	5 pont jár
A 2 vízilóért	2 pont jár
A négy a)-val jelölt delfinért és mindkét oroszlánfókéért az (A) edző miatt	6 pont jár
A két b)-vel jelölt delfinért és mindkét oroszlánfókéért a (B) edző miatt [a c)-vel jelölt oroszlánfókat nem lehet edzeni]	4 pont jár
A (D) állatgondozó miatt [a d)-vel jelölt lapok után]	5 pont jár
Mivel nincs a játékosnak pénztárosa, a pénze után	0 pont jár
2 állatfaj van a gyűjtőmedencében, igazgató nélkül	-4 pont
Összesen	= 30 pont

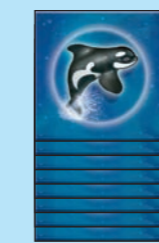
# Aquaretto

2-5 játékos részére, 10 éves kortól, játékidő: kb. 45 perc

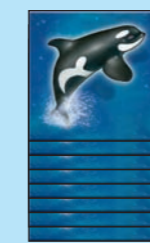
## A JÁTÉK RÖVID LEÍRÁSA

Minden játékos saját vízparkot épít, medencéket hoz létre, melyekbe állatokat telepít, és igyekszik közben a legjobban kihasználni a helyet. Az nyer, aki a vízi állatkertjébe a legtöbb látogatót vonzza és ezzel a legtöbb pontot szerzi. Ha a medencék már megteltek, akkor a felesleges állatok a gyűjtőmedencébe kerülnek, amikért a játék végén mínusz pontok járnak.

## ÖSSZETEVŐK



16 állatkölyök-lap (fajonként 2-2)



88 állat-lap (fajonként 11-11)



10 érme-lap



16 munkás



30 érme



5 vízi állatkert-tábla



10 kicsi és 10 nagy bővítmény-tábla



5 gyűjtő-medence-tábla



5 teherautó



1 fakorong

Vízi állatkert, melyen **19 hely** van az állat-lapoknak, **két etető-állomás** és **két pénztárfülke** is található rajtuk



Egy kicsi **(3 állat fér el rajta)** és egy nagy **(négy állat fér el rajta)** bővítmény-tábla, valamint egy gyűjtőmedence-tábla, ahova a felesleges állatok kerülnek

## ELŐKÉSZÜLETEK

- 3 játékos esetén **két** teljes fajt (a 11 állat és a két utód),
- 4 játékos esetén **egy** teljes fajt el kell távolítani a játékból!
- 5 játékosnál **az összes fajra** szükség lesz!

**Figyelem,** a delfinek, a gyilkos bálnákat és az oroszlánfókákat nem szabad kivenni a játékból! **A kétszemélyes játék szabályait lásd később!**

- Tegyük az állatkölyök-lapokat az asztal közepére – egy kereszt van a hátoldalukon! A maradék lapokat keverjük meg! Számoljunk le **15 lapot**, ezeket tegyük félre, majd rakjuk rá a **fakorongot!** Ezekre a lapokra csak a játék végén lesz szükség. A maradék lapokból csináljunk néhány kupacot, ezekből fognak húzni a játékosok!
- Annyi teherautót tegyünk az asztal közepére, ahányan játszani fogunk! Az esetleg fennmaradó kocsikat tegyünk vissza a dobozba!
- Minden játékos kap egy vízi állatkert-táblát, valamint 2-2 kis és nagy bővítmény-táblát. A maradék táblák visszakerülnek a dobozba.
- Mindenki kap egy érmét. A maradék érméket helyezzük a tábla mellé. Ez lesz a bank.
- Tegyük a munkásokat is a tábla mellé!
- Tetszőleges módszerrel válasszuk ki a kezdő játékost!

A játék kibontása után óvatosan pattintsd ki a keretből a játéktábla darabjait.



Minden játékos kap 1 érmét, 1 vízi állatkert-táblát, 1 gyűjtőmedence-táblát, 2 kicsi és 2 nagy bővítmény-táblát.