

## GYAKORI KÉRDÉSEK

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

**VÁLASZ:** Természetesen igen, addig húzhatasz lapkákat a zsákból, amíg van nekik 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 bozótóm az egyik karámban, 5 orrszarvúm - köztük egy termékeny nőtény egy másikban, és 4 lámám egy kistóval a harmadik karámomban, 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 karámjában. **4 pont**

6 állat van az orrszarvúak karámjában. **12 pont**

5 állat van a lámák karámjában. **8 pont**

A játékosnak 2 különböző fajta tájkép-lapja van, darabjáért 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**

## Szabályok 2 játékosra

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



# Zooloretto JUNIOR

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

## A JÁTÉKRÓL

Minden játékosnak van egy kicsi állatkertje, ahol az összeálló 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.

## JÁTÉKELEMEK

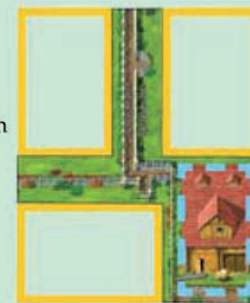
Az első játék előtt a lapkákat óvatosan szedjük ki a keretekből.

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)

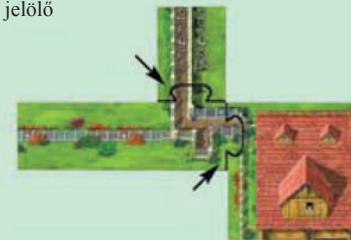
1 piros fa jelölő

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



## 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 felre, tegyük melléjük a piros fa jelölőt



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

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

## 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 piros jelölős kupacból csak akkor szabad húzni, ha a többi kupac már elfogyott.

### 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 teherautódat, már nem kerül szorra többet az adott fordulóban.

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

### ● A Karámbok

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 karámban még lenne hely nekik.



### FORDULÓ VÉGE

Ha minden játékos lerakodott egy teherautót, vége a fordulónak.

Ha egy játékos kivételével már mindenki végzett, akkor a benmaradó 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 nőstény **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 karámban 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 elfogynak a kupacból a lapkák, a piros jelölővel ellátott kupacból húzzunk újabb lapkákat.

Ha elveszük az első lapkát a kupacból, elindul az utolsó forduló. Ezt a fordulót még végig játszunk, 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 karámban összegyűjtő játékos a győztes.

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