

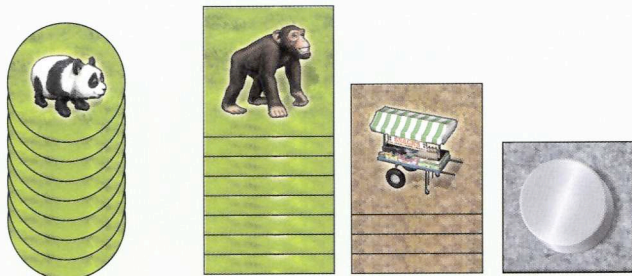
Zooloretto

Voor 2 tot 5 spelers vanaf 8 jaar

SPELIDEE

Iedere speler is eigenaar van een dierentuin. Je scoort punten door zo veel mogelijk bezoekers in jouw zoo te krijgen. Om dit te doen, moet je overeenkomende sets dieren verzamelen. Wanneer een speler erin slaagt heel veel dieren te verzamelen, loont het de moeite om een uitbreiding te bouwen aan zijn park. Eens al je kooien vol zitten, zet je de dieren in de schuur, waardoor je terug punten verliest. Winkelkraampjes in de buurt van de kooien garanderen je een minimum aan bezoekers. De speler met de meeste punten wint het spel.

SPELONDERDELEN

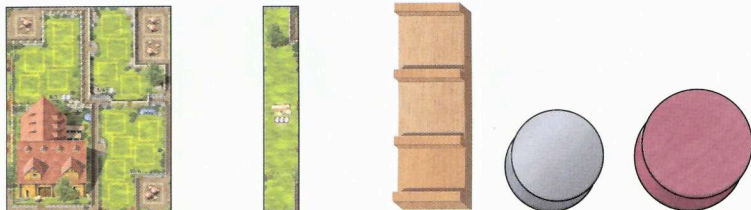


16 ronde nageslachttegels

112 vierkante tegels: 88 dierentegels (11 van de 8 diersoorten)

12 winkelkraampjes (3 van de 4 soorten)

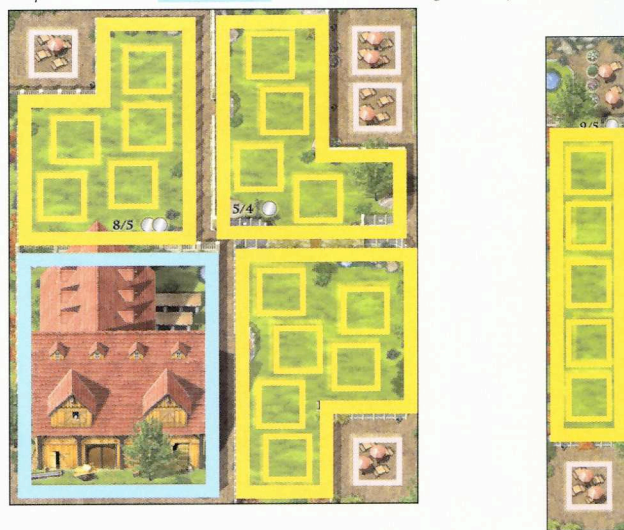
12 munttegels



5 dierentuin speelborden, 5 uitbreidingen, 5 vrachtwagens,

30 munten, 1 ronde houten schijf

Iedere dierentuin heeft 3 kooien met respectievelijk plaats voor 4, 5 of 6 dieren. Verder zijn er 4 plaatsen om winkelkraampjes te plaatsen en een schuur om alle extra tegels te plaatsen.



Iedere uitbreidingsbord heeft een kooi, met plaats voor 5 dieren, en een plaats voor een winkelkraampje.

SPELOPSTELLING

- Met 3 spelers: alle dieren en nageslachttegels van 2 soorten worden verwijderd uit het spel
- Met 4 spelers: alle dieren en nageslachttegels van 1 soort worden verwijderd uit het spel
- Met 5 spelers: alle tegels worden gebruikt

Noot: de spelregels voor 2 spelers staan aan het einde beschreven.

- Alle vierkante tegels worden geschud en met de beeldzijde naar onder gedraaid. Hier worden 15 tegels uit getrokken en opgestapeld voor de eindfase van het spel. De ronde houten schijf wordt bovenop deze stapel gelegd. De overblijvende vierkante tegels worden in stapels van eender welke hoogte in het midden van de tafel gelegd.
- De ronde nageslachttegels worden klaargelegd bij de stapels vierkante tegels.
- Er worden evenveel vrachtwagens klaargelegd als er spelers zijn. Overblijvende vrachtwagens worden niet gebruikt en kunnen terug in de doos.
- Iedere speler krijgt een dierentuin-speelbord voor zich. Iedere speler krijgt ook een uitbreiding die omgekeerd aan de linkerkant van zijn dierentuin geplaatst wordt. De overblijvende borden worden terug in de doos geplaatst.
- Iedere speler ontvangt 2 munten. Overblijvende munten worden in het midden van de tafel gelegd.
- Er wordt een startspeler gekozen.

Verwijder voor de aanvang van het spel zorgvuldig alle onderdelen uit de frames.



Elke speler neemt 2 munten, een dierentuin-speelbord en een uitbreidingsbord



SPELVOLGORDE

Het spel wordt in verschillende ronden gespeeld. Een ronde kan uit meerdere beurten bestaan. Tijdens de beurt van een speler moet hij **een** van volgende 3 acties uitvoeren:

- A. Een tegel aan een vrachtwagen toevoegen
- B. Een vrachtwagen nemen en passen
- C. Een geldactie uitvoeren

Nadien is het de beurt aan de volgende speler in wijzerzin.

Eens iedere speler een vrachtwagen genomen heeft (actie B), is de huidige ronde voorbij en begint een nieuwe ronde.

A. EEN TEGEL AAN EEN VRACHTWAGEN TOEVOEGEN

De speler neemt de bovenste (vierkante) tegel van een van de stapels en plaatst deze in een open plaats in een vrachtwagen van zijn keuze. Zijn beurt is nu ten einde.

Iedere vrachtwagen kan maximaal 3 tegels vervoeren. Indien alle vrachtwagens reeds 3 tegels vervoeren, kan de speler deze actie niet meer kiezen. Hij moet dan verplicht actie B of C uitvoeren.

Belangrijk: Men kan pas tegels van de stapel waarop de houten schijf ligt nemen, wanneer alle andere stapels volledig op zijn!

B. NEEM EEN VRACHTWAGEN EN PAS DE REST VAN DE RONDE

De speler kiest een vrachtwagen en plaatst deze, samen met alle tegels die er in liggen, voor zich.

Vervolgens moet hij onmiddellijk alle tegels uit de vrachtwagen in zijn dierentuin plaatsen.

Belangrijk: de speler kan pas een vrachtwagen nemen wanneer er minstens 1 tegel in ligt! Lege vrachtwagens mogen niet genomen worden!

Als een speler een vrachtwagen neemt, beëindigt hij daarmee zijn ronde en speelt pas in de volgende ronde terug mee.

De speler heeft nu een vrachtwagen voor zich liggen, en geeft hiermee voor de andere spelers duidelijk aan dat hij past voor de rest van de ronde.

Wanneer een speler tegels in zijn dierentuin legt, moet hij volgende regels in acht nemen:

● Dierentegels

Een tegel met een dier kan op een open plaats geplaatst worden in een kooi of in de schuur.

Belangrijk: Een kooi mag nooit meer dan 1 diersoort bevatten, maar een speler mag wel verschillende kooien met een zelfde diersoort hebben.

Een speler moet zijn dierentegel in de schuur plaatsen als er geen geldige plaatsen zijn in de kooien.

● Winkelkraampjes

Een winkelkraampje mag op een lege winkelplaats gelegd worden.

Als er geen geldige plaats meer is, gaat de tegel naar de schuur.

● Munttegels

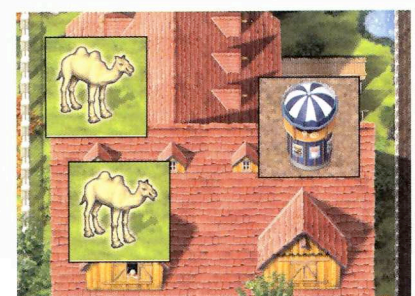
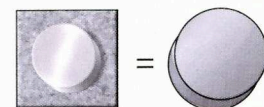
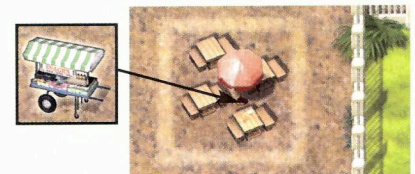
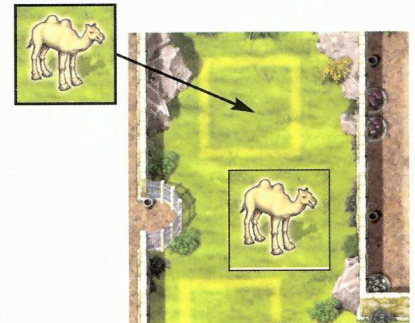
Een munttegel wordt bij de geldvoorraad van de speler gelegd.

Munttegels en geldstukken zijn gelijkwaardig, en mogen gewisseld worden.

● De schuur

Belangrijk: Spelers mogen zo veel tegels van verschillende soorten (zowel dieren als winkelkraampjes) in hun schuur hebben als ze willen.




Noot: Een speler mag er voor kiezen een dier in de schuur te plaatsen, zelfs als er nog geldige plaatsen zijn in de kooien.



C. EEN GELDACTIE UITVOEREN

De speler mag **één** van de volgende acties uitvoeren, op voorwaarde dat hij ze kan betalen. Hij mag betalen met elke combinatie munten en/of tegels.

Volgende acties zijn mogelijk:

- I. Verbouwen 
- II. Aankopen of verwijderen van een tegel 
- III. Uitbreiden van de dierentuin 

De onder actie B vermelde plaatsingsregels zijn nog steeds van toepassing!

Belangrijk: Een speler mag nooit meer dan een geldactie uitvoeren per beurt (niet per ronde). Als een speler dus meerdere verbouwacties wil doen zal hij dit in meerdere beurten dienen te doen.

I. Verbouwen

Verbouwen kost **1 munt**, die aan de bank betaald dient te worden. Een speler mag slechts zijn eigen dierentuin verbouwen.

Er zijn 2 verbouwopties:

→ Bewegen

De speler kan **1** dierentegel bewegen van de schuur naar een lege plaats, of hij kan een winkelkraampje van de ene plaats in de zoo naar een andere bewegen, of naar de schuur.

→ Wisselen

De speler neemt alle dierentegels van **één** bepaalde diersoort uit ofwel zijn schuur ofwel uit één van zijn kooien, en wisselt deze met een andere soort dierentegel van plaats in een andere kooi.

Een wissel moet altijd exact 2 regio's aangaan.

Belangrijk: Een wissel is niet toegestaan als een kooi te klein is om alle nieuwe tegels te plaatsen.

Winkelkraampjes wisselen is niet toegestaan.

II. Aankopen of verwijderen van een tegel

Voor **2 munten** mag de speler een tegel uit de schuur van een medespeler kopen **of** een tegel uit zijn eigen schuur verwijderen.

→ Aankopen

De speler neemt een tegel van zijn keuze **uit de schuur** van een medespeler en voegt het aan zijn eigen dierentuin toe.

⇨ 1 munt gaat naar de medespeler

⇨ 1 munt gaat naar de bank

Noot: de medespeler mag de aankoop niet weigeren.

→ Verwijderen

De speler verwijdert een tegel van zijn keuze uit zijn schuur. De tegel wordt uit het spel verwijderd.

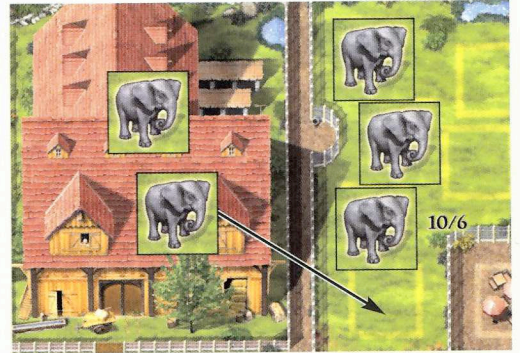
⇨ Beide munten gaan naar de bank

III. Uitbreiden van de dierentuin

De speler geeft **3 munten** aan de bank en draait zijn uitbreidingsbord om en breidt zo zijn dierentuin uit met een kooi en een winkelplaats.



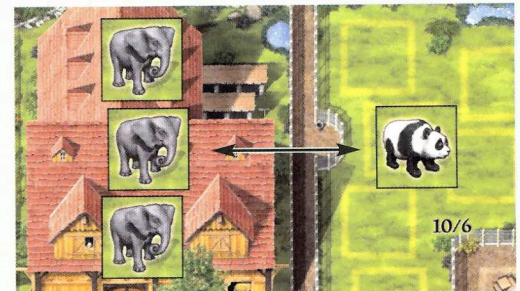
Twee voorbeelden van bewegen:



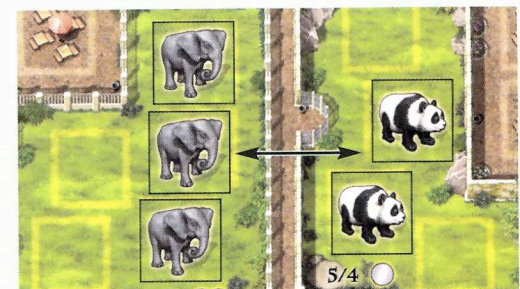
Voorbeeld: Anna heeft 2 olifanten in de schuur en 3 olifanten in een kooi. Ze beweegt 1 olifant uit de schuur naar de kooi. Ze heeft nu 4 olifanten in de kooi.

Voorbeeld (zonder figuur): Bert heeft een winkelkraampje op een plaats, en verplaatst dit naar een lege plaats.

Twee voorbeelden van wisselen:



Voorbeeld: Claus heeft 3 olifanten in zijn schuur en 1 panda in een kooi. Hij wisselt de 2 diersoorten. Hij heeft nu 1 panda in de schuur en 3 olifanten in een kooi.



Voorbeeld: Doris heeft 3 olifanten in een kooi en 2 pandas in een andere. Door een wissel

EINDE VAN DE RONDE

Zodra iedere speler een vrachtwagen genomen heeft, is de ronde gedaan.

De lege vrachtwagens worden terug in het midden gelegd en de volgende ronde begint, startend met de speler die de vorige ronde de laatste vrachtwagen genomen heeft.

Opmerking: wanneer alle spelers behalve één hun vrachtwagens hebben genomen, dan mag de overblijvende speler nog steeds tegels in zijn vrachtwagen leggen en geldtransacties ondernemen vooraleer zijn vrachtwagen te nemen.

TWEE SPECIALE SITUATIES

● Geboorte

Er zijn 2 vruchtbare mannetjes en vrouwtjes van iedere diersoort.
Je kan ze herkennen aan de kleine symbolen op de tegel.



Als de passende partner van een vruchtbaar mannetje of vrouwtje in een **zelfde kooi** terecht komt, dan krijgen zij **onmiddellijk** een jong. De speler neemt een passende nageslachttegel uit de voorraad en plaatst deze op een lege plaats in de kooi. Eens de ronde tegel geplaatst is, telt het als een dierentegel. Indien er geen plaats meer is in de kooi, dan moet het jong in de schuur geplaatst worden.

Opmerking: Het mannetje en vrouwtje moeten gewoon in dezelfde kooi zitten, het is niet noodzakelijk dat ze naast elkaar liggen om een jong te krijgen.

Ieder mannetje en vrouwtje kunnen slechts **eenmaal een jong** ter wereld brengen. Er komt dus geen jong ter wereld als een derde vruchtbaar dier in een kooi komt met een reeds gekoppeld vruchtbaar paar. Een nieuw jong kan slechts geboren worden als een nieuwe vruchtbare partner de kooi betreedt.

Belangrijk: Koppels krijgen enkel jongen in kooien, niet in vrachtwagens of schuren.

● De laatste lege plaats in een kooi wordt gevuld

Wanneer een speler de laatste lege plaats in een van zijn kooien vult, krijgt hij onmiddellijk van de bank een geldsom (of geldtegels) gelijk aan het afgebeelde bedrag in die kooi. Mocht de bank blut zijn (niet genoeg geld hebben of als er niet genoeg geldtegels beschikbaar zijn), krijgt de speler niks.



Uitzondering: Er wordt geen bonus gegeven wanneer alle plaatsen gevuld worden door een wisselactie.

Opmerking: Er is geen extra bonus voor een kooi met 6 plaatsen.

SPELEINDE

Wanneer een speler de eerste tegel van de stapel met de houten schijf trekt, wordt hiermee aangeduid dat dit de laatste ronde is. Deze ronde wordt nog uitgespeeld. Zodra iedere speler een vrachtwagen genomen heeft, is het spel ten einde en vindt de puntentelling plaats.

PUNTENTELLING

Iedere speler bepaalt het aantal positieve en negatieve punten die hij krijgt voor zijn dierentuin en telt deze op.

● Voor de dieren in een kooi, scoort de speler als volgt:

- Voor een volle kooi (met op elke plaats een dier), verdient de speler de hoogste van de twee warden die getoond worden in de kooi.
- Voor een kooi met 1 lege plaats (alle plaatsen behalve 1 zijn bewoond door dieren) verdient de speler de laagste van de twee waarden in de kooi.
- Voor een kooi met 2 of meer lege vakken, krijgt de speler enkel punten indien er een winkelkraam bij staat.
In dit geval krijgt de speler 1 punt voor ieder dier in de kooi.



Opmerking: Zelfs wanneer beide plaatsen in het winkelkraam gevuld zijn naast de kooi met 4 plaatsen, krijgt de speler nog steeds maar 1 punt per dier.

- Voor ieder **type** winkelkraam op de daarvoor voorziene plaatsen krijgt de speler 2 punten.
Opmerking: de speler verdient de punten voor de winkelkraampjes ongeacht of de winkelkraampjes gebruikt werden om extra punten voor de kooien te krijgen.
- Ieder **type** winkelkraam in de schuur telt als 2 minpunten.
- Voor iedere diersoort in de schuur krijgt de speler 2 minpunten.
Voorbeeld: Claus heeft 3 olifanten in zijn schuur, en krijgt hiervoor 2 minpunten.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Bij gelijkspel wint de speler met het meeste geld.

Als er dan nog steeds een gelijkstand is, eindigt het spel in een gelijk spel.



Elke kooi heeft 1 of 2 aangrenzende plaatsen voor winkelkraampjes.

Auteur: Michael Schacht
www.spiele-aus-timbuktu.de
Illustraties: Design/Main

Vertaling: BP

© 2007 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Alle rechten voorbehouden, Made in Germany.
www.abacusspiele.de

2-SPELER VARIANT

De normale spelregels gelden, maar met de volgende uitzonderingen:

- Bij het begin van het spel krijgt iedere speler 2 uitbreidingsborden omgekeerd naast zijn dierentuin.
- Alle dieren en nageslachttegels van 3 diersoorten worden uit het spel verwijderd.
- 3 vrachtwagens worden in het midden geplaatst. 3 van de verwijderde (vierkante) tegels worden omgekeerd in de vrachtwagens gelegd: er is nu een vrachtwagen met 3 vrije plaatsen, een vrachtwagen met 2 vrije plaatsen en een vrachtwagen met 1 vrije plaats.

Spelers mogen enkel een vrachtwagen nemen waar minimum 1 zichtbare tegel beschikbaar is.

Wanneer een speler een vrachtwagen neemt, plaatst hij enkel de zichtbare tegels. De omgekeerde tegels blijven liggen.

De ronde eindigt zodra beide spelers een vrachtwagen genomen hebben. Alle openliggende tegels op de derde vrachtwagen worden uit het spel verwijderd.

TACTISCHE HINTS

Het kan soms lonend zijn een risico te nemen. Bijvoorbeeld: je kan beslissen een halfvolle vrachtwagen die enkel voor jou nuttig is niet te nemen, en een andere tegel nemen in de hoop dat een nuttige tegel tevoorschijn komt.

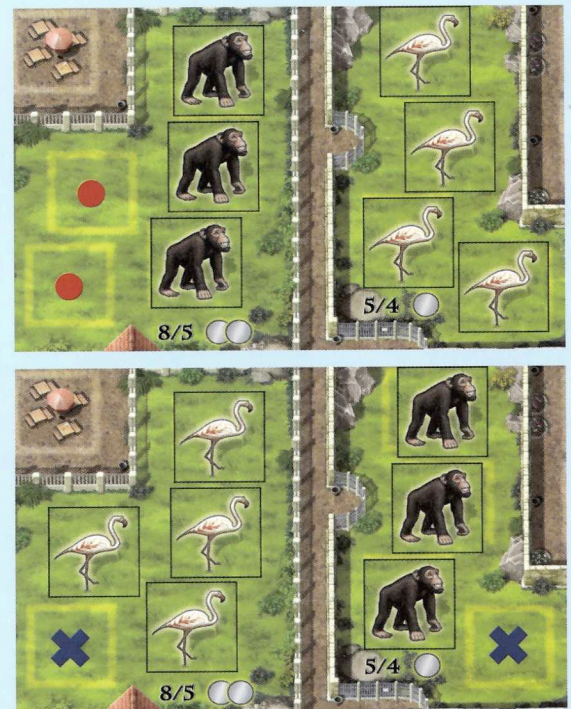
Een dier nemen waar je momenteel geen plaats voor hebt is niet noodzakelijk desastreus – vooral wanneer je nog de optie hebt om je dierentuin uit te breiden. Denk er echter wel aan dat je moet proberen zo weinig mogelijk diersoorten in je schuur over te houden.

Geldacties bieden je extra mogelijkheden:

Je kan misschien een 'ongewild' dier in je schuur leggen van een diersoort die een andere speler nodig heeft. Als deze speler het dier uit jouw schuur overkoopt, ben je een dier uit je schuur kwijt, en bovenal krijg je er nog geld voor ook.

Underschat het voordeel van 'verbouwen' niet. Je kan bijvoorbeeld met getimede wissels verschillende keren geld verdienen.

Voorbeeld: Bert heeft in de vorige ronde zijn kooi met 4 plaatsen gevuld met flamingo's en heeft daar een geldbonus voor gekregen. Hij heeft ook nog 3 chimpansees in zijn kooi met 5 plaatsen. Tijdens Bert's volgende beurt beslist hij om een geldactie uit te voeren: hij betaalt 1 munt aan de bank en doet een wissel: hij wisselt de 4 flamingo-tegels in de kooi met 4 plaatsen en de 3 chimpansee-tegels in de kooi met 5 plaatsen. Aangezien er nu zowel bij de flamingo's als bij de chimpansees 1 plaats vrij is, kan Bert in een volgende ronde opnieuw een geldbonus krijgen. Omdat beide kooien nog maar 1 leeg vak hebben, scoren ze sowieso op het einde van het spel punten.



DIERENENCYCLOPEDIË



De flamingo

Hun meest merkwaardige kenmerk is hun gekromde bek, die gebruiken ze om voedsel uit het water te filteren. Deze roze vogel staat vaak op één poot om zo warmteverlies te voorkomen.



De kameel

Deze bewoner van de droge gebieden in Azië en Noord Afrika heeft verschillende eigenschappen die het makkelijker maken om water op te slaan: er wordt beweerd dat een kameel tot 200 liter water in 15 minuten kan drinken.



Het luipaard

Samen met zijn geweldige klimtalenten, schept hij ook op met zijn uitstekende gehoor en scherpe zicht. Ze kunnen zeer hoge tonen horen die onze menselijke capaciteit ver overstijgt. Hij ziet 's nachts vijf tot zes keer beter dan de mens.



De olifant

Het nationale symbool van verschillende Afrikaanse landen en tevens het grootste landdier ter wereld. Ze worden tot 70 jaar oud en kunnen evenveel wegen als 75 volwassen mannen.



De panda

Deze geliefde eenzaat uit China leeft voornamelijk op een dieet van bamboe. In tegenstelling tot andere beren kan de panda niet goed op zijn achterpoten staan. Daarom verkiest hij om al zittend te eten.



De chimpansee

De bestgekende Afrikaanse primate ontwikkelt ongelooflijke fysieke kracht tijdens zijn leven: ze kunnen dubbel zo sterk zijn als een getrainde atleet.



De zebra

Deze Afrikaanse steppebewoner behoort tot de familie der paarden. Zijn strepen bieden hem camouflage tegen roofdieren en tse-tse vliegen, wiens samengestelde ogen de patronen blijkbaar niet herkennen.



De kangoeroe

Dit Australische buideldier trekt door struiken en grasland met sprongen van 12 meter tegen een snelheid tot 70 kilometer per uur. Vreemd genoeg kan hij niet achteruit bewegen.

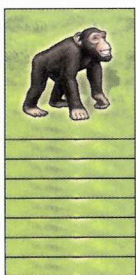
Zooloretto

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur possède un zoo, et marque d'autant plus de points qu'il attire de visiteurs. Pour cela, il faut des animaux nombreux, des couples, des troupeaux, des bébés. Lorsqu'un zoo possède de nombreux animaux, il peut être astucieux de l'agrandir car lorsque les enclos sont pleins, les animaux sont entreposés dans une étable, ce qui ne plaît guère aux visiteurs et fait perdre des points. Quelques boutiques à la sortie du zoo peuvent aussi être rentables. Le joueur ayant le plus de points à l'issue de la partie est vainqueur.

MATÉRIEL

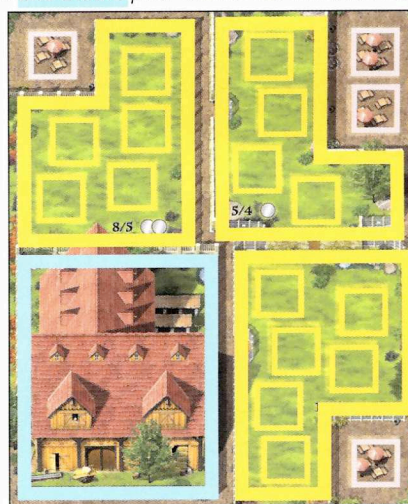


16 jetons naissance, circulaires (2 de chacune des 8 espèces animales),
112 jetons carrés, dont: 88 animaux (11 de chaque espèce),
12 boutiques (3 de chacun des 4 types),
12 jetons monnaie,



5 plateaux zoos, 5 plateaux extension de zoo, 5 camions,
30 pièces de monnaie, 1 pion de bois, 5 aides de jeu

Chaque zoo contient 3 enclos, pouvant chacun recevoir 4, 5 ou 6 animaux. Il s'y trouve également des cases pour 4 boutiques, ainsi qu'une étable pour abriter les animaux en excédent.



Chaque extension de zoo comprend 1 enclos pour 5 animaux ainsi qu'une case pour une boutique supplémentaire.

MISE EN PLACE

- À 3 joueurs, tous les jetons animaux et naissance de **deux espèces** sont retirés du jeu.
À 4 joueurs, tous les jetons animaux et naissance **d'une espèce** sont retirés du jeu.
À 5 joueurs, tous les jetons restent en jeu.

Note: La variante pour deux joueurs se trouve à la fin de ce livret de règles.

- Tous les jetons carrés sont mis faces cachées et soigneusement mélangés.
15 d'entre eux sont mis de côté et placés en une pile, face cachée, pour la fin de la partie. Le **pion de bois** est posé au sommet de cette pile.
Les jetons restants sont empilés en plusieurs piles, dont la hauteur importe peu, placées au centre de la table.
- Les jetons naissance sont placés, faces visibles, à proximité des piles de jetons faces cachées.
- On place également, l'un à côté de l'autre, autant de camions qu'il y a de joueurs. Les camions restants sont retirés du jeu.
- Chaque joueur prend un zoo, qu'il place devant lui, et une extension, qu'il place face cachée à gauche de son zoo. Il prend également une aide de jeu.
À moins de 5 joueurs, les plateaux et aides de jeu non utilisés sont remis dans la boîte.
- Chaque joueur reçoit deux pièces de monnaie. Les pièces restantes constituent la banque, au centre de la table.
- Le premier joueur est désigné d'un commun accord.

Avant votre première partie, retirez soigneusement les plateaux et jetons de leurs planches.



Chaque joueur reçoit deux pièces de monnaie, un plateau zoo et un petit plateau d'extension.



DEROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en un certain nombre de manches.

À son tour, un joueur doit effectuer l'une des trois actions suivantes:

- A. placer un jeton sur un camion, **ou**
- B. prendre un camion et passer jusqu'à la fin de la manche, **ou**
- C. faire une opération commerciale.

Le tour passe ensuite au joueur à sa gauche.

La manche se termine lorsque chacun des joueurs a pris un camion, et on passe alors à la manche suivante.

A. PLACER UN JETON SUR UN CAMION

Le joueur pioche et révèle le premier jeton d'une pile de jetons carrés et le place sur un emplacement libre du camion de son choix.

Son tour est ensuite terminé.

On peut charger en tout 3 jetons sur chaque camion. Si tous les camions contiennent déjà chacun trois jetons, il est impossible de choisir cette action et le joueur doit opter pour l'action B ou C.

Important: Les jetons de la pioche recouverte par le pion de bois ne peuvent être piochés que lorsque toutes les autres piles sont épuisées.

B. PRENDRE UN CAMION ET PASSER JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE

Le joueur choisit l'un des camions disponibles et le place, avec tous les jetons qu'il transporte, devant lui.

Il décharge immédiatement les jetons pour les mettre dans son zoo.

Important: Un joueur ne peut choisir qu'un camion emportant au moins un jeton.

Un joueur qui a pris un camion passe pour le reste de la manche, et ne jouera de nouveau qu'à la manche suivante. Le camion vide reste devant le joueur et rappelle à tous qu'il doit passer jusqu'à la fin de la manche.

Pour décharger les jetons dans son zoo, le joueur doit respecter les règles suivantes:

● Animaux

Chaque animal doit être placé soit sur une case libre dans un enclos, soit dans l'étable.

Important: Tous les animaux d'un même enclos doivent être de la même espèce. En revanche, un joueur peut avoir des animaux de la même espèce dans plusieurs enclos.

S'il n'y a aucune case légale dans les enclos pouvant être occupée par un animal, celui-ci doit obligatoirement être placé dans l'étable.

● Boutiques

Une boutique peut être placée sur une case boutique libre.

S'il n'y a pas de case libre, la boutique doit être stockée dans l'étable.

● Monnaie

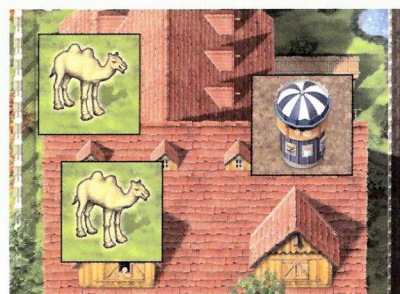
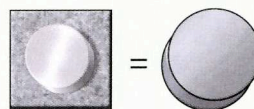
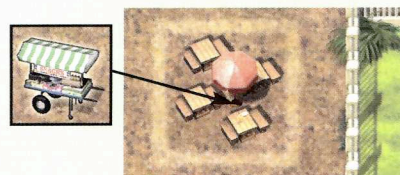
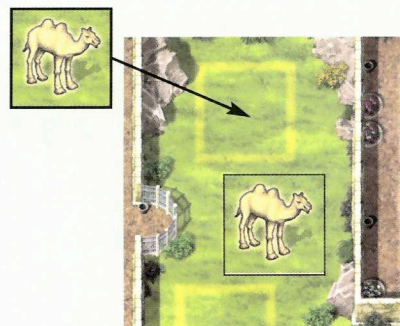
Le jeton est ajouté à la fortune du joueur.

Un jeton vaut une pièce de monnaie. Jetons et pièces sont donc équivalents, et peuvent être utilisés indifféremment.

● L'étable

Important: Les joueurs peuvent stocker dans leurs étables autant de jetons animaux et boutiques qu'ils le souhaitent, sans restrictions.

Note: Un joueur peut choisir de placer un animal dans son étable même s'il dispose d'une place adéquate dans l'un de ses enclos.



C. FAIRE UNE OPÉRATION COMMERCIALE

Le joueur peut effectuer **l'une des actions ci-dessous** en en payant le prix, en pièces (et/ou jetons) de monnaie.

Les actions possibles sont :

- I. Réaménager son zoo (Déplacement ou Échange) ●
- II. Acheter ou défausser un jeton ●●
- III. Agrandir son zoo ●●●

Toutes les règles de placement décrites aux paragraphes précédents s'appliquent également à ces actions.

Important: Un joueur ne peut effectuer qu'une seule de ces opérations à son tour de jeu. Par conséquent, un joueur qui souhaite réaménager entièrement son zoo peut être amené à choisir de «faire une opération commerciale» lors de plusieurs tours consécutifs.

I. Réaménager le zoo

Cela coûte **une pièce de monnaie**, payée à la banque. Un joueur ne peut réaménager que son propre zoo.

Les deux réaménagements possibles sont Déplacement et Échange.

→ Déplacement

Le joueur déplace **un** animal de son étable vers une case libre dans un enclos, ou déplace une boutique de son zoo d'une case à une autre, ou dans son étable.

→ Échange

Le joueur prend **tous les animaux** d'une même espèce se trouvant dans son étable ou dans un de ses enclos et les intervertit avec tous les animaux d'une autre espèce se trouvant en un autre lieu de son zoo.

Un échange doit donc concerner deux zones du zoo du joueur, enclos ou étable.

Important: L'échange est impossible si l'un des enclos est trop petit pour accueillir tous les animaux qui devraient y être placés.

Il n'est pas possible d'échanger les boutiques.

II. Acheter ou défausser un jeton

Pour **2 pièces**, un joueur peut soit acheter un jeton se trouvant dans une étable adverse, soit se débarrasser d'un jeton se trouvant dans son étable.

→ Achat

Le joueur prend un jeton de son choix **dans l'étable** d'un adversaire et le place dans son zoo. Il paie deux pièces de monnaie, soit

- ⇨ 1 pièce pour le joueur adverse,
- ⇨ 1 pièce pour la banque.

Note: L'adversaire ne peut pas refuser de vendre son jeton.

→ Défausse

Le joueur enlève de son étable un jeton de son choix. Le jeton est retiré du jeu.

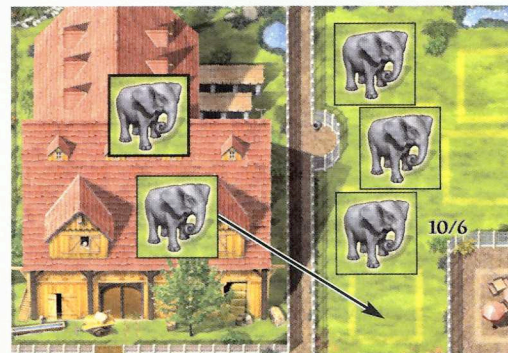
- ⇨ Les deux pièces sont payées à la banque.

III. Agrandir le zoo

Le joueur paie **3 pièces de monnaie** à la banque et retourne son extension de zoo face visible. Le joueur dispose désormais d'un enclos et d'un emplacement de boutique supplémentaire.



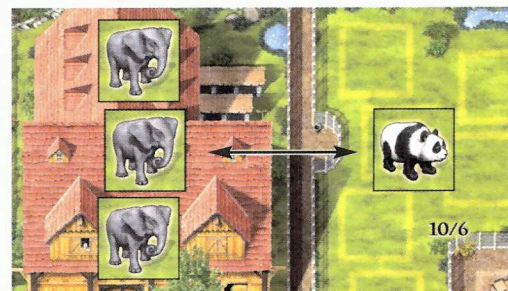
Deux exemples de déplacements:



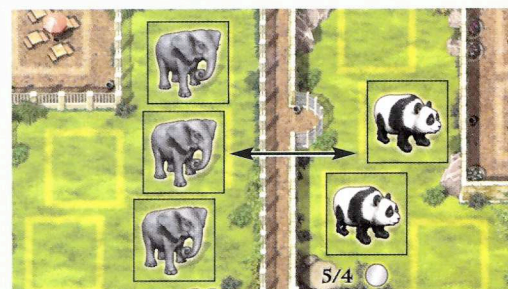
Exemple (Fig.): Anna a 2 éléphants dans l'étable et 3 éléphants dans un enclos. Elle déplace un éléphant de l'étable pour le mettre avec les autres dans l'enclos. Elle a maintenant 4 éléphants dans son enclos.

Exemple: Bert déplace une boutique d'un emplacement de son zoo à un autre.

Deux exemples d'échanges:



Exemple (Fig.): Claude a 3 éléphants dans son étable et 1 panda dans un enclos. Il les échange, et se retrouve donc avec 1 panda dans son étable et 3 éléphants dans l'enclos.



Exemple (Fig.): Doris a 3 éléphants dans un enclos et 2 pandas dans un autre. Elle les intervertit, chaque espèce se retrouvant dans l'enclos où se trouvait l'autre.

FIN DE LA MANCHE

La manche se termine lorsque tous les joueurs ont chacun pris un camion.

Les camions vides sont remis au centre de la table et la manche suivante débute, en commençant par le joueur qui a été le dernier à prendre un camion lors de la manche précédente.

Note: S'il ne reste plus qu'un joueur à ne pas avoir encore pris de camion, ce joueur peut continuer normalement à piocher des jetons pour les placer sur le camion ou à faire des opérations commerciales avant de prendre le dernier camion.

DEUX SITUATIONS SPÉCIALES:

● Naissances

Il y a pour chaque espèce d'animaux deux mâles et deux femelles reproducteurs, reconnaissables aux symboles sur les tuiles.



Lorsqu'un reproducteur est ajouté **dans un enclos** où se trouve déjà un reproducteur de sexe opposé, une naissance se produit **immédiatement**. Le joueur prend un jeton bébé de même espèce dans la pioche et le place sur une case libre du même enclos. Une fois placé, le bébé est considéré comme un animal supplémentaire de la même espèce.

À défaut de place libre dans l'enclos de ses parents, le bébé doit être placé dans l'étable du joueur.

Note: Il suffit que le mâle et la femelle, tous deux reproducteurs, soient dans le même enclos. Il n'est pas nécessaire qu'ils soient l'un à côté de l'autre.

Chaque mâle et chaque femelle **ne peut engendrer qu'un seul bébé**. Par conséquent, il n'y a pas de nouvelle naissance lorsqu'un troisième reproducteur est ajouté dans un enclos où se trouvait déjà un couple reproducteur. Une nouvelle naissance se produirait en revanche si par la suite un quatrième reproducteur y était placé, de sorte qu'il y ait deux couples.

Important: Les couples ne donnent naissance à des petits que dans les enclos, jamais dans les étables où les camions.

● Enclos complet

Lorsqu'un joueur place un animal sur la dernière case libre d'un de ses enclos, il reçoit de la banque la somme indiquée sur l'enclos.

S'il n'y a plus de pièces de monnaie, le joueur peut recevoir des jetons, s'il y en a qui ont été versés à la banque. Si la banque est épuisée, le joueur ne reçoit rien.

Exception: Un joueur **ne reçoit pas de paiement** lorsqu'un enclos est complété suite à l'action «Échange» d'animaux.



Note: Il n'y a pas de bonus pour l'enclos à 6 places.

FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur pioche le premier jeton de la pile recouverte par le pion, on termine la manche en cours et la partie est terminée. Lorsque chaque joueur a pris un camion, la partie est alors terminée et on calcule les scores des joueurs.

SCORE

Chaque joueur additionne les points positifs et négatifs de son zoo pour calculer son score final.

● Les animaux dans les enclos rapportent des points comme suit:

- Pour un enclos plein (c'est à dire avec un animal sur chaque case), le joueur marque la plus élevée des deux valeurs indiquées sur l'enclos.
- Pour un enclos presque plein, c'est à dire avec une seule case non occupée par un animal, le joueur marque la plus faible des deux valeurs indiquées.
- Un enclos avec deux cases non occupées ou plus ne rapporte des points **que** si il y a une boutique sur l'emplacement associé à l'enclos. Le joueur marque alors seulement 1 point par animal dans l'enclos.



Note: Même si les deux emplacements de boutiques voisins sont occupés, le joueur ne marque qu'un seul point par animal dans l'enclos.

Note: Les boutiques n'ont aucun effet sur les enclos pleins ou presque pleins.

● Pour chaque **type** de boutique sur un emplacement de son zoo, le joueur marque 2 points.

Note: Ces points sont indépendants de ceux rapportés par l'enclos, et sont donc marqués que les boutiques aient ou non aidé l'enclos à rapporter des points.

● Pour chaque **type** de boutique dans son étable, le joueur perd 2 points.

● Pour chaque **espèce** d'animal dans son étable, le joueur perd 2 points.

Exemple: Claude a 3 éléphants dans son étable et perd donc deux points.

Le joueur ayant le score le plus élevé est vainqueur.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex-æquos ayant le plus d'argent. S'il y a encore égalité, la victoire est partagée.



Il y a à côté de chaque enclos une ou deux cases pour les boutiques.

Autor: Michael Schacht
Illustrations: Design/Main
Traduction: Bruno Faidutti

© 2007 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tous droits réservés, Made in Germany.
www.abacusspiele.de

Informations additionnels: www.spiele-aus-timbuktu.de

Distribution en Autriche:
Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien

Distribution en Suisse:
Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

VARIANTE POUR DEUX JOUEURS

Les règles sont modifiées comme suit :

- Chaque joueur dispose en début de partie de deux extensions faces cachées à côté de son zoo.
- Les animaux et bébés de trois espèces sont retirés du jeu.
- 3 camions sont placés au centre de la table.
Trois des jetons retirés du jeu en début de partie sont utilisés pour condamner une partie de la place sur les camions.
On place un jeton face cachée sur l'un des camions, deux jetons sur un autre camion.

Un joueur ne peut prendre qu'un camion sur lequel se trouve au moins un jeton face visible.

Lorsqu'un joueur prend un camion, il n'en décharge que les jetons faces visibles. Les jetons faces cachées restent sur le camion pour la manche suivante.

Une manche se termine lorsque les deux joueurs ont chacun pris un camion. Les jetons visibles sur le camion restant sont alors retirés du jeu.

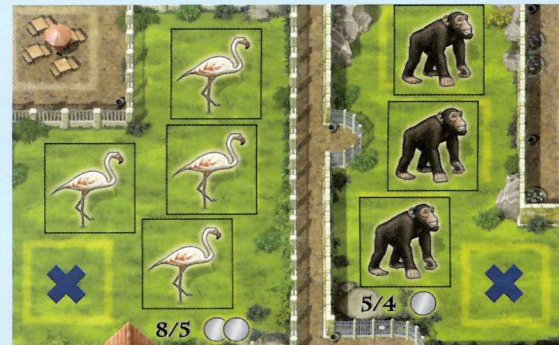
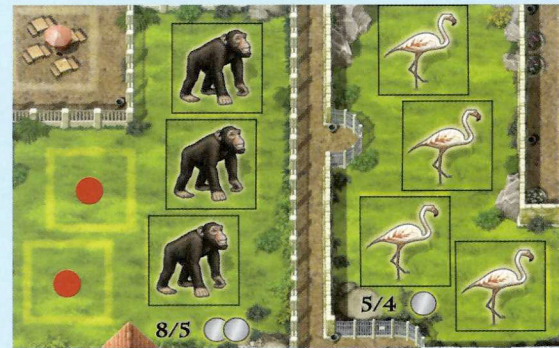
CONSEILS TACTIQUES

Il peut être intéressant de prendre des risques, par exemple en ne prenant pas un camion dont le contenu ne semble intéressant que pour vous mais dans lequel il reste de la place, et en piochant une tuile en espérant qu'elle vous sera également utile et que vous pourrez l'y ajouter.

Il n'est pas nécessairement dramatique de prendre des animaux pour lesquels vous n'avez pas actuellement de place dans vos enclos, et ce notamment si vos n'avez pas encore agrandi votre zoo. Essayez néanmoins d'avoir le moins possible d'espèces différentes dans votre étable.

Les opérations commerciales vous donnent des possibilités intéressantes: Vous pouvez parfois prendre un animal dont vous n'avez que faire si vous savez qu'il intéresse un autre joueur. Si ce joueur vous l'achète, non seulement vous aurez moins de points négatifs, mais vous aurez gagné une pièce de monnaie dans l'affaire. Ne négligez pas les possibilités de réaménagement de votre zoo. Des échanges au moment adéquat peuvent vous apporter des revenus supplémentaires.

Exemple: Bert a, au tour précédent, complété un enclos de 4 places avec 4 flamants roses. Il a 3 chimpanzés dans son enclos à 5 places. À son tour, il paie une pièce pour réaménager son zoo. Il intervertit les 4 flamants et les 3 chimpanzés. Il se retrouve ainsi avec une case libre dans son enclos à 4 places, et une case libre dans son enclos à 5 places, soit deux possibilités de compléter un enclos au prochain tour et de recevoir ainsi un paiement de la banque. Les deux enclos n'ayant maintenant qu'une seule place libre, ils rapporteront tous deux des points en fin de partie.

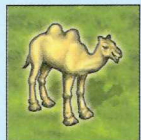


ENCYCLOPÉDIE ANIMALE



Flamant rose

Son bec recourbé lui sert à trouver la nourriture dans l'eau. Il se tient souvent debout sur une seule patte, pour diminuer la perte de chaleur.



Chameau

Cet animal des régions sèches d'Asie et d'Afrique du Nord a développé différents moyens de stocker l'eau. On dit qu'un chameau peut boire 200 litres d'eau en quinze minutes.



Léopard

Ce fauve est doué pour l'escalade, et dispose d'une ouïe et d'une vue exceptionnelles. Il entend des sons aigus que nous ne pouvons percevoir, et voit cinq ou six fois mieux que nous la nuit.



Éléphant

L'animal fétiche de bien des pays d'Afrique est aussi le plus gros animal terrestre au monde. Il peut vivre jusqu'à 70 ans et pèse autant que 75 hommes adultes.



Panda

Ce petit ours solitaire de Chine se nourrit presque exclusivement de bambou. Contrairement aux autres ours, il ne peut guère se tenir debout, et préfère donc manger assis.



Chimpanzé

Le plus connu des grands singes d'Afrique a une force physique étonnante, bien supérieure à celle de l'athlète le mieux entraîné.



Zèbre

Cet habitant de la savane est un cousin de notre cheval. Ses rayures sont un camouflage qui le protège des prédateurs et des mouches tsés tsés, dont les yeux ne peuvent les distinguer.



Kangourou

Ce marsupial d'Australie traverse le bush à une vitesse de 70 kilomètres à l'heure, en faisant des sauts de 12 mètres. Il ne sait pourtant pas reculer.