

Aquaretto

voor 2 tot 5 spelers, vanaf 10 jaar; lengte 45 minuten

SPELIDEE

Je bent de eigenaar van een Aqua-Zoo, een dierentuin gespecialiseerd in zeedieren, waarin je tracht zoveel mogelijk bezoekers naar je dierentuin te lokken en zo punten te verdienen. Om een dierentuin te maken die de mensen willen bezoeken, moet je allerlei dieren verzamelen. Als je Aqua-Zoo succesvol is, wil je misschien wel uitbreiden. Als je te veel dieren in je bassins hebt, moet je ze in de opslagplaats bewaren, wat voor puntenverlies zorgt aan het einde van het spel. Als je optimaal gebruik maakt van je medewerkers, kan je extra punten verdienen. De speler met het meeste punten op het einde van het spel is de winnaar.

SPELONDERDELEN



16 nageslachttegels
(2 van de 8 diersoorten)



88 dierentegels
(11 van de 8 diersoorten)



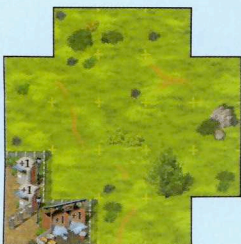
10 munttegels



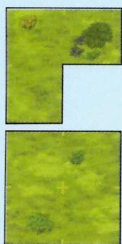
16 medewerkers



30 munten



5 Aqua-Zoo spelborden



10 kleine en 10 grote
uitbreidingsborden



5 opslagplaats
spelborden

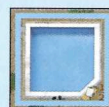
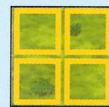
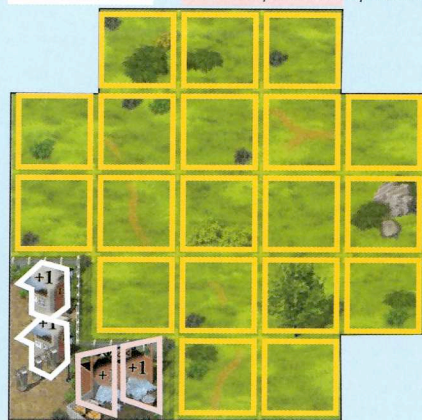


5 vrachtwagens



1 ronde houten schijf

Een Aqua-Zoo met 19 plaatsen voor dierentegels (op het spelbord zijn de hoeken van de plaatsen voor dierentegels aangeduid met heldere kruisen). Bovendien staan er 2 inkomkassa's en 2 voederplaatsen op ieder spelbord.



Een klein uitbreidingsbord met 3 plaatsen voor dierentegels en een groot uitbreidingsbord met 4 plaatsen voor dierentegels. Een opslagplaats spelbord om alle extra tegels te plaatsen.

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: verwijder de dolfijnen, orka's en zeeleeuwen niet.

Noot: de regels voor 2 spelers kunnen aan het einde gevonden worden.

- De nageslachttegels worden in het midden van de tafel klaargelegd. Deze tegels zijn te herkennen aan de cirkel op de voor- en achterkant van de dierentegels. Alle overblijvende 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 boven op deze stapel gelegd. De overblijvende vierkante tegels worden in het midden verzameld op stapels van willekeurige hoogte. De spelers zullen tijdens het spel van deze stapels tegels trekken.
- Er worden evenveel vrachtwagens klaargelegd als er spelers zijn. Overblijvende vrachtwagens worden niet gebruikt en kunnen terug in de doos.
- Iedere speler neemt een Aqua-Zoo spelbord en een opslagplaats spelbord. Plaats beide borden in je spelgebied (de plaats voor je op de tafel). Iedere speler neemt bovendien 2 kleine en 2 grote uitbreidingsborden, die hij gedekt in zijn spelgebied legt. Ongebruikte spelborden gaan terug in de doos.
- Iedere speler neemt 1 munt, door die in zijn spelgebied te leggen. Plaats de overblijvende munten op de tafel als een voorraad (de bank).
- Plaats de medewerkers als een voorraad op de tafel.
- De spelers kiezen een startspeler volgens de methode die zij verkiezen.

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



Iedere speler krijgt 1 munt, 1 Aqua-Zoo spelbord, 1 opslagplaats spelbord, 2 kleine en 2 grote uitbreidingsborden. Plaats alle onderdelen in je spelgebied.

SPELVOLGORDE

Het spel duurt verschillende ronden. 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 **of**
- B. Een vrachtwagen nemen en passen **of**
- C. Een geldactie uitvoeren

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

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 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.

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

Belangrijk: tegels van de stapel met de houten schijf kunnen pas genomen worden eens alle andere stapels volledig op zijn!

B. EEN VRACHTWAGEN NEMEN EN PASSEN

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

Hij moet dan onmiddellijk alle tegels uit de vrachtwagen in zijn Aqua-Zoo plaatsen.

Belangrijk: de speler kan enkel een vrachtwagen nemen als 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.

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

● Dierentegels

Als de speler lege plaatsen heeft in zijn Aqua-Zoo, dan mag hij de dierentegel op een lege plaats zetten om zo een nieuw bassin te beginnen of om een bestaand bassin te vergroten. Anders moet de dierentegel in de opslagplaats geplaatst worden.

Een **bassin** bestaat uit alle aansluitende tegels van dezelfde diersoort. Ieder bassin kan maximum **één diersoort** bevatten.

➔ Een nieuw bassin starten

Als een speler geen tegels van een diersoort heeft, mag hij een nieuw bassin starten.

Om een nieuw bassin te starten moet de speler een tegel op een lege plaats in zijn Aqua-Zoo plaatsen. Deze plaats moet minimum 1 plaats verwijderd zijn van een ander bassin (geen aanliggende tegels).

Noot: Twee tegels die elkaar met hoeken raken worden niet als aanliggend beschouwd.

Belangrijk: de speler is beperkt in het aantal bassins die hij in zijn dierentuin mag bouwen.

Aan het begin van het spel mag de speler **3 bassins** hebben. Hij kan, bijgevolg, maximum **3 verschillende diersoorten** in zijn Aqua-Zoo hebben.

Voor ieder **groot** uitbreidingsbord dat hij toevoegt aan zijn dierentuin, mag hij **1 ander bassin met een nieuwe diersoort** starten.

De regels voor bouwen van een uitbreiding wordt beschreven onder "C. Een geldactie uitvoeren".

➔ Een bassin vergroten

Als de speler reeds een bassin heeft met hetzelfde dier, dan moet hij de nieuwe dierentegel ofwel horizontaal of verticaal aangrenzend aanleggen. Bijgevolg wordt een bestaand bassin vergroot.

Als een bassin vergroot wordt, moet steeds de regel dat een bassin **minstens 1 plaats verwijderd is** van een ander bassin gerespecteerd worden.

Als een speler een bassin vergroot tot 3, 6, 9, of 12 tegels, dan neemt hij iedere keer 1 munt als bonus.

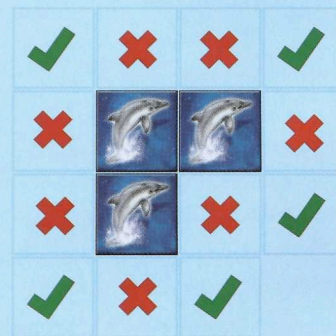
Als een bassin tot 5 of 10 tegels vergroot, neemt de speler 1 medewerker als bonus.

De munt- en medewerkerbonussen worden ook uitgelegd in de paragraaf "speciale situaties".

➔ Plaats een tegel in de opslagplaats

Als de speler de dierentegel niet kan of wil plaatsen in zijn Aqua-Zoo, dan dient hij hem in de opslagplaats te zetten. Als er reeds één of meerdere dierentegels in de opslagplaats zitten, dan plaatst de speler de tegel boven op de reeds aanwezige tegels, om zo een stapel te maken in zijn opslagplaats.

In de opslagplaats van een speler mogen een **onbeperkt aantal verschillende dieren** boven op elkaar gestapeld worden. De beperking van het aantal diersoorten geldt niet voor de opslagplaats.



Claus heeft al een bassin met 3 dolfijnen en wil een orka-bassin beginnen. Hij mag geen orka-tegel plaatsen op de vakken die met een X gemarkeerd werden, omdat ieder bassin minstens 1 vak afstand dient te houden.



Deze tegels zijn niet aangrenzend.

De spelers mogen ten allen tijde mekaars opslagplaats bekijken.

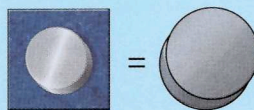
De volgorde van de tegels in een spelers opslagplaats mag **nooit gewijzigd** worden!

Noot: een speler mag tegels in zijn opslagplaats zetten, zelfs als er nog lege plaatsen beschikbaar zijn in zijn Aqua-Zoo.

● Munttegels

Een speler plaatst een munttegel bij zijn andere munten.

Een munttegel is volledig gelijkwaardig aan een munt.



C. EEN GELDACTIE UITVOEREN

De speler mag **een** van volgende acties uitvoeren, op voorwaarde dat hij de nodige kosten kan betalen.

Hij mag betalen met elke combinatie munten en/of tegels.

Volgende acties zijn mogelijk:

| | |
|---|---------|
| I. Bewegen | ● |
| II. Aankopen of verwijderen van een tegel | ● ● |
| III. Uitbreiden van de dierentuin | ● / ● ● |

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

Noot: Een speler mag nooit meer dan 1 geldactie uitvoeren per beurt (niet per ronde). Als een speler dus meerdere verbouwacties wil doen in zijn Aqua-Zoo, dan zal hij dit in meerdere beurten dienen te doen.

I. Bewegen

Bewegen kost **1 munt**, die aan de bank betaald dient te worden.

De speler plaatst het bovenste dier van de stapel in zijn opslagplaats naar zijn Aqua-Zoo of hij verplaatst een van zijn medewerkers.

II. Aankopen of verwijderen van een tegel

Voor **2 munten** kan een speler een tegel kopen van een medespeler of de bovenste tegel van de stapel in zijn opslagplaats verwijderen.

➔ Aankopen

De speler neemt de bovenste tegel **uit de opslagplaats** van een medespeler en plaatst die tegel ergens in zijn eigen dierentuin.

➔ Hij betaalt hiervoor 1 munt aan de medespeler

➔ en 1 munt aan de bank.

Noot: de medespeler kan de aankoop niet tegenhouden.

➔ Verwijderen

De speler verwijdert de bovenste tegel uit zijn opslagplaats, terug in de speldoos.

➔ Hij betaalt 2 munten aan de bank.

III. Uitbreiden van de dierentuin



Een **groot uitbreidingsbord** kost **2 munten**, die door de speler aan de bank betaald worden. Dan voegt de speler een groot uitbreidingsbord (met 4 plaatsen) aan zijn Aqua-Zoo. Dit laat hem toe om **1 extra bassin** te bouwen in zijn dierentuin.

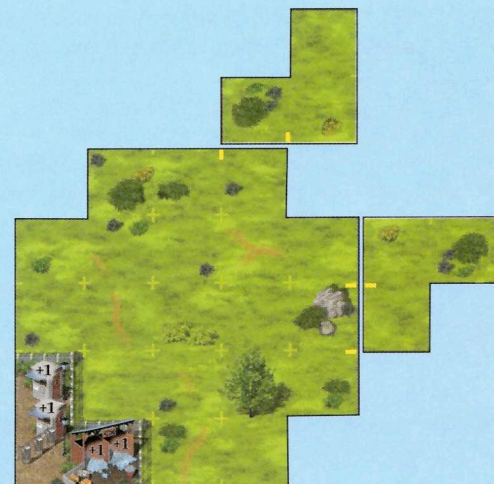
Bijgevolg kan een speler twee extra dierentypes in zijn Aqua-Zoo huisvesten als hij twee grote uitbreidingsborden gekocht heeft.

Noot: de speler mag, maar moet geen nieuw bassin starten op het uitbreidingsbord; dit mag ook in het gebied van de Aqua-Zoo gebeuren.



Het **kleine uitbreidingsbord** kost **1 munt**, die door de speler aan de bank betaald wordt. De speler voegt het kleine uitbreidingsbord (met 3 plaatsen) aan zijn Aqua-Zoo. Dit laat hem **niet toe een extra bassin** aan zijn dierentuin toe te voegen.

De speler plaatst het uitbreidingsbord aangrenzend aan zijn Aqua-Zoo, ofwel aan het originele bord, ofwel aan een reeds vroeger geplaatst uitbreidingsbord. Het uitbreidingsbord moet zo geplaatst worden dat minstens een rij of kolom verlengd wordt in zijn Aqua-Zoo. Ieder van deze uitbreidingen is een volwaardig deel van de dierentuin.



EINDE VAN DE RONDE

Als 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 vorige ronde de laatste vrachtwagen genomen heeft.

Noot: Zelfs als alle spelers, behalve één een vrachtwagen genomen hebben, mag deze speler verschillende beurten na elkaar spelen tot hij uiteindelijk de laatste vrachtwagen neemt.

SPECIALE GEBEURTENIS:

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 bassin** terechtkomt, dan krijgen zij onmiddellijk een jong. De speler neemt een van de passende nageslachttegels uit de voorraad en plaatst het op een lege plaats in het bassin. Eens deze tegel geplaatst is, telt hij als eender welke andere diertegel.



Als er geen plaats meer is in het bassin, dan moet de eigenaar het jong in zijn opslagplaats leggen. Een speler kan er niet voor kiezen geen nakomeling te krijgen.

Noot: Het mannetje en vrouwtje moeten enkel in hetzelfde bassin zitten, het is niet noodzakelijk dat ze naast elkaar liggen om een jong te krijgen.

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

Noot: Koppels krijgen enkel nageslacht in bassins, niet in vrachtwagens of opslagplaatsen

Bonus voor het vergroten van een bassin

Als een speler een bassin vergroot, dan kan hij een bonus verdienen:

➔ Als een speler een **derde, zesde, negende of twaalfde tegel** aan een bassin in zijn Aqua-Zoo toevoegt, verdient hij **onmiddellijk één munt**, die hij van de bank neemt.

Noot: een speler kan slechts 12 tegels in een bassin hebben als hij één of meer nakomelingen in dat bassin heeft.

➔ Als een speler een **vijfde of tiende tegel** toevoegt aan een bassin in zijn Aqua-Zoo, dan verdient hij **onmiddellijk één medewerker**, die hij uit de voorraad neemt.

De speler moet de medewerker onmiddellijk in één van de vier verschillende werkgebieden onderbrengen. Aan het einde van het spel verdienen spelers extra punten voor hun medewerkers.

De speler krijgt de bonus, zelfs als hij verschillende diertegels gelijktijdig plaatst in het zelfde bassin. Als een speler bijvoorbeeld de derde en vierde tegel gelijktijdig plaatst, dan verdient hij één munt. Als hij ook de vijfde tegel geplaatst zou hebben, dan kreeg hij ook nog een medewerker.

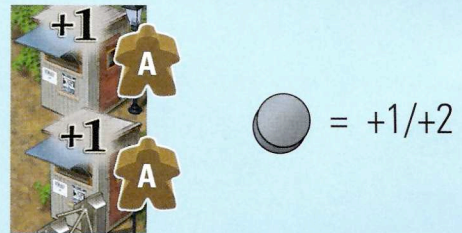


A. Kassier

De speler plaatst zijn medewerker in een lege inkomkassa aan de linker onderkant van zijn Aqua-Zoo. Hij kan maximaal twee kassiers hebben

Met een kassier verdient de speler punten voor de munten die hij aan het einde van het spel bezit. Voor **iedere munt** verdient de speler **1 punt**. Als een speler 2 kassiers heeft, verdient hij 2 punten per munt.

Noot: de speler houdt zijn munten; hij moet ze niet inruilen voor punten.

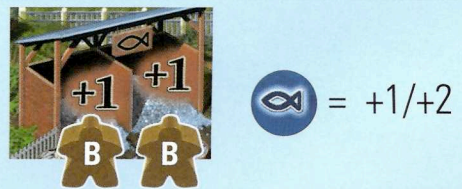


B. Opzichter

De speler plaatst de medewerker op een lege voederplaats aan de linker onderkant van zijn Aqua-Zoo. Hij kan maximaal twee opzichers hebben.

Met een opzichter verdient de speler punten voor **iedere** diertegel in zijn Aqua-Zoo met een **vis-symbool** op de tegel. Voor ieder vis-symbool verdient de speler **1 punt**. Als een speler 2 opzichers heeft, dan verdient hij 2 punten per tegel met een vis-symbool.


Noot: er staan enkel vis-symbolen bij ijsberen, pinguïns, schildpadden, krokodillen en nijlpaarden. Voor ieder van deze diersoorten hebben 6 tegels een vis-symbool.



C. Trainer

De speler plaatst de medewerker op een lege plaats in zijn Aqua-Zoo. Een plaats waar een trainer staat wordt niet meer als leeg beschouwd. De speler mag zo veel trainers hebben als hij wil.

Met een trainer verdient een speler punten op het einde van het spel voor **dolfijnen, orka's en zeeleeuwen** die aangrenzend zijn aan de trainer. Voor dieren die **aangrenzend aan de trainer** geplaatst zijn, verdient de speler **1 punt**. Als zo'n tegel aan verschillende trainers grenzen, dan verdient de speler punten voor iedere trainer.

 Op twee dolfinen, orka's en zeeleeuwen staat een bliksemschicht. Voor deze tegels verdient de speler geen extra punten door een trainer.



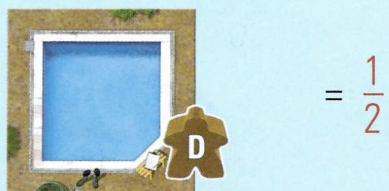
D. Manager

De speler plaatst zijn medewerker in de rechter onderkant van zijn opslagplaats. Hij mag maximaal één manager hebben.

Op het einde van het spel **halveert** de manager de **minpunten** voor de tegels in de opslagplaats.

Beweeg medewerkers

Als de speler een geldactie gebruikt om een medewerker te bewegen, dan mag hij hem bewegen in een gebied, of mag hij hem bewegen naar een ander gebied. Hij kan bijvoorbeeld van de manager een trainer maken door een medewerker van zijn opslagplaats naar een lege plaats in zijn diertent te verplaatsen. Hij zou ook een trainer van zijn huidige locatie naar een andere lege plaats in zijn Aqua-Zoo als trainer kunnen verplaatsen.



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 deze ronde een vrachtwagen genomen heeft, is het spel ten einde en vindt de puntentelling plaats.

Noot: spelers mogen enkel tegels van de stapel met de houten schijf nemen als alle andere tegels volledig opgebruikt zijn!

PUNTEENTELLING

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

- Voor iedere dierentegel in de spelers Aqua-Zoo, verdient hij 1 punt.
- Iedere speler telt hierbij de extra punten voor kassiers, opzichters en trainers op.
- Voor ieder diersoort in de opslagplaats, krijgt de speler 2 minpunten. Als de speler een manager heeft, krijgt hij slechts één minpunt per diersoort in zijn opslagplaats.
Voorbeeld: Claus heeft 3 schildpadden in zijn opslagplaats, maar geen manager. Bijgevolg krijgt hij 2 minpunten voor deze tegels.

REGELS VOOR 2 SPELERS

De normale spelregels gelden, maar met volgende uitzonderingen:

- Verwijder de tegels van 3 diersoorten en hun nageslacht uit het spel.
- Plaats 3 vrachtwagens in het midden van de tafel.
Neem nu 3 van de verwijderde tegels. Gebruik deze tegels om plaatsen op de vrachtwagens te blokkeren: plaats een tegel omgekeerd op een van de plaatsen in een van de vrachtwagens en plaats de twee andere tegels omgekeerd op twee plaatsen van een tweede vrachtwagen.

VARIANT AQUARETTO MET ZOOLORETTO voor 2 tot 5 spelers

Noot: deze variant wordt best gespeeld door spelers die vertrouwd zijn met zowel Zooloretto als Aquaretto.

Het materiaal van zowel Aquaretto en de Zooloretto basisset is nodig om deze variant te spelen.

Bij de opstelling gebruik je volgend materiaal:

- Plaats even veel vrachtwagens in het midden van de tafel als er spelers zijn (uitzondering: gebruik 3 vrachtwagens bij 2 spelers)..
- Iedere speler neemt slechts 2 munten.

Volg voor de rest al de voorbereidings-instructies zoals beschreven in de spelregels van beide spelen. Iedere speler neemt dus: een zoo-bord, een uitbreidingsbord voor de zoo **en** een Aqua-Zoo bord, een opslagplaats en 4 uitbreidingsborden. Met minder dan 5 spelers verwijder je de aangeraden hoeveelheid diersoorten uit **beide** spelen. Schud de tegels van beide spelen per speelsset en maak stapels met de tegels.

Maak twee stapels tegels die het einde van het spel bepalen: één stapel met 15 Zooloretto-tegels en één stapel met 15 Aquaretto-tegels.

Als je het spel speelt, gebruik volgende regels:

A. Een tegel aan een vrachtwagen toevoegen

Toevoegen van tegels aan een vrachtwagen heeft de volgende beperkingen:

Op iedere vrachtwagen mogen spelers ofwel enkel Zooloretto-tegels **of** enkel Aquaretto-tegels plaatsen. Als een speler de eerste tegel op een vrachtwagen plaatst, bepaalt hij hiermee welk soort tegels er op de vrachtwagen geplaatst mogen worden.

Belangrijk: tijdens iedere ronde moet er minimum een vrachtwagen zijn met Zooloretto-tegels en minstens een vrachtwagen moet Aquaretto-tegels hebben.

Dus, als bijvoorbeeld alle vrachtwagens, behalve één al Zooloretto-tegels hebben, dan moeten er Aquaretto-tegels op de laatste vrachtwagen geplaatst worden.

B. Een vrachtwagen nemen en passen

Een vrachtwagen nemen gebeurt volgens volgende beperkingen

Tijdens iedere ronde mag niemand een vrachtwagen nemen **voor** minstens

De speler met het meeste punten is de winnaar!

Bij gelijkspel wint de speler met het meeste geld.

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

Auteur: Michael Schacht, Illustraties: Design/Main, Vertaling NL: Bart Proost

© 2008 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich. www.abacusspiele.de

Alle rechten voorbehouden, Made in Germany.

Verdeeld in Zwitserland: Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

TACTISCHE HINTS: *Bij het opstapelen van tegels in de opslagplaats, kan een speler veel punten verliezen, net zoals met de schuur in Zooloretto. Een speler die het nemen van een vrachtwagen uitstelt, kan gewoonlijk meer tegels krijgen, maar je kan zo ook tegels krijgen die je niet wil.*

Door de manier hoe een speler zijn tegels plaatst, bepaalt hij hoe groot een bassin kan worden, en hoeveel dieren er maximaal plaats kunnen vinden. Als een speler zijn plaats goed plant, dan zal hij een beter resultaat hebben dan een speler die niet vooruit plant.

Iedere dierentegel is één punt waard op het einde van het spel. Dus medewerkers zullen zeer belangrijk zijn, omdat zij de speler extra punten opleveren.

Tijdens iedere ronde mag iedere speler nog steeds maar één vrachtwagen nemen waar minimum één zichtbare tegel beschikbaar is.

Noot: als een speler een vrachtwagen neemt, neemt hij enkel de open tegels. De omgekeerde tegels blijven permanent op de vrachtwagens liggen tijdens het spel.

Als beide spelers een vrachtwagen genomen hebben, eindigt de ronde en worden de openliggende tegels op de derde vrachtwagen uit het spel verwijderd.



één vrachtwagen Zooloretto-tegels **en** minstens één vrachtwagen Aquaretto-tegels heeft.

Spelers mogen enkel Zooloretto-tegels in de dierentuin plaatsen en enkel Aquaretto-tegels in hun Aqua-Zoo. De normale plaatsingsregels blijven gelden. Spelers houden hun munten en munttegels in één voorraad, onafhankelijk uit welk spel de munt of munttegel afkomstig is.

C. Een geldactie uitvoeren

Als een speler kiest om een geldactie uit te voeren, dan mag hij die actie doen in zijn dierentuin **of** in zijn Aqua-Zoo.

SPELEINDE: Als een speler de eerste tegel van één van de twee stapels met een houten schijf neemt, worden de overblijvende tegels van deze stapel op het einde van deze ronde verwijderd uit het spel. Vanaf de volgende ronde kunnen spelers enkel nog kiezen om tegels uit het andere spel te nemen bij de keuze om een nieuwe dierentegel op een vrachtwagen te laden. **Noot:** op dit moment vervallen de beperkingen om tegels op vrachtwagens te plaatsen en het nemen van de eerste vrachtwagen.

Als een speler de eerste tegel van de tweede stapel met een houten schijf neemt, wordt de ronde zoals gewoonlijk uitgespeeld tot het einde.

Als iedere speler een vrachtwagen genomen heeft eindigt het spel en vindt de puntentelling plaats.

PUNTEENTELLING: Voor de Aqua-Zoo en de opslagplaats worden punten gegeven volgens de regels beschreven in Aquaretto. Gebruik echter één uitzondering: als de speler één of twee kassiers heeft, dan krijgt hij het totale aantal punten voor alle munten die hij heeft, onafhankelijk uit welk spel de munt afkomstig is.

Voor de dierentuin en schuur worden punten gegeven volgens de regels beschreven in Zooloretto. Gebruik echter één uitzondering: als de speler een manager heeft in zijn Aqua-Zoo, dan krijgt hij slechts één minpunt per type dierentegel in de schuur.

Iedere speler telt het resultaat van de twee dierentuinen samen.

De speler met het meeste punten wint het spel. Een gelijke stand wordt opgelost zoals beschreven in de standaardregels.



Nijlpaard: deze herbivoor is verwant aan de varkens. Het is het tweede grootste landdier en kan een snelheid bereiken van ongeveer 50 km per uur ondanks zijn gewicht dat tot 4,5 ton kan gaan met een lengte tot 4,5 meter.



Dolfijn: dit aangename zoogdier wordt door velen beschouwd als het intelligentste dier en is bijzonder gekend voor zijn acrobatische mogelijkheden en zijn sociale gedrag. Een dolfijn kan tot 450 meter diep duiken gedurende 15 minuten, voor hij komt ademen aan het wateroppervlak.



Orka (zwaardwalvis): deze grote walvisachtige kan tot 8 meter lang en 9 ton zwaar wegen. Ze prefereren de koude wateren aan de Noord- en Zuidpool. Deze ongelooflijk succesvolle jager is het snelste bekende zeedier dat snelheden tot 140 km per uur haalt.



Zeeschildpad: deze gepantserde dieren zwemmen al meer dan 200 miljoen jaar rond op onze aarde, veelal in tropische en subtropische zeeën. Zij volgen de zeestromingen en leggen bijgevolg zeer grote afstanden af. Ze verlaten het water enkel om eieren te leggen.



Pinguïn: Ze worden voornamelijk gevonden in de koude regio's van het Zuidelijk halfrond. Ze zijn zeer goed aangepast aan dit koude leven. Het zijn uitstekende duikers, maar geen al te snelle zwemmers. Ze kunnen tot 2 meter hoog uit het water naar boven springen.



Ijsbeer: deze eenzaam leeft in het hoge noorden en heeft een geweldig goede reukzin. De ijsbeer is zeer belangrijk in de tradities van de Inuit, die hem "Nanuk" noemen. Ondanks zijn grootte en gewicht kan de ijsbeer gemakkelijk afstanden tot 65 km in het koude water drijven.



Zeeleeuw: deze zeer sociale dieren vormen grote kolonies en kunnen gevonden worden terwijl ze zonnen op verschillende rotsachtige eilandjes in zee. Het zijn geen snelle zwemmers, maar wel de beste acrobaten in het water.



Krokodil: deze wezens kunnen tot 6 meter lang worden en zijn rechtstreekse afstammelingen van de Archosaurus die leefde in het Trias. Ze hebben een perfecte camouflage en brengen het overgrote deel van hun leven door in het water, waar vaak enkel hun ogen en neusgaten boven het water uit komen.

VEELGESTELDE VRAGEN

V: Alle andere spelers hebben al een vrachtwagen genomen. Mag ik nog verdere acties doen?

A: Ja, je mag nog zo veel acties doen als je kan. Maar in iedere ronde heb je slechts keuze uit de 3 mogelijke acties. Je kan, bijvoorbeeld, verschillende geldacties doen of tegels trekken en die op de laatste vrachtwagen plaatsen, zo lang er plaats is op de vrachtwagen. Enkel als je de laatste vrachtwagen neemt eindigt deze ronde.

V: Mag ik verschillende bassins met dezelfde diersoort in mijn Aqua-Zoo hebben?

A: Neen.

V: Mag ik verschillende diersoorten in hetzelfde bassin hebben?

A: Neen.

V: Mag ik een manager in een trainer veranderen met een geldactie "Verplaatsen"?

A: Ja.

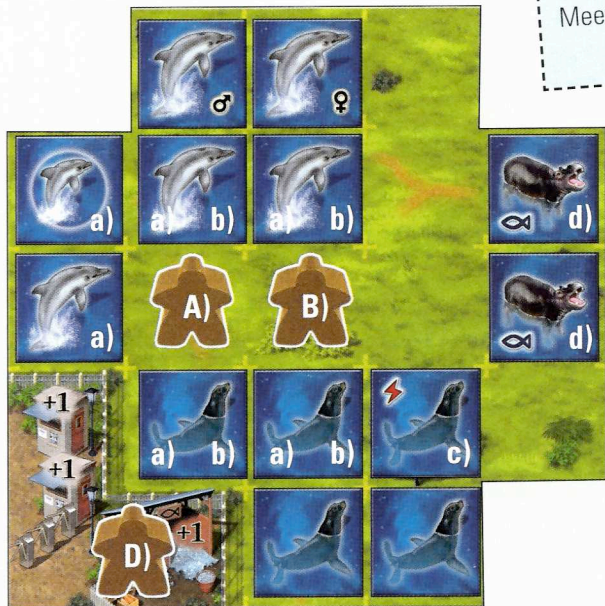
V: Ik heb een trainer op 2 aangrenzende plaatsen bij een dolfijn. Krijg ik dan 2 extra punten?

A: Ja.

V: Mag ik nog geldacties doen nadat ik een vrachtwagen genomen heb?

A: Neen. Zelfs in de laatste ronde van het spel is dit niet toegelaten.

Meer informatie kan u ook vinden op de site www.zooloretto.com



VOORBEELD VAN EEN PUNTENTELLING

Voor 6 dolfijnen verdient de speler **6 punten**

Voor 6 ijsberen verdient de speler **6 punten**

Voor 5 zeeleeuwen verdient de speler **5 punten**

Voor 2 nijlpaarden verdient de speler **2 punten**

Voor 4 dolfijnen gemarkeerd met (a) en de 2 zeeleeuwen verdient de speler voor trainer (A) **6 punten**

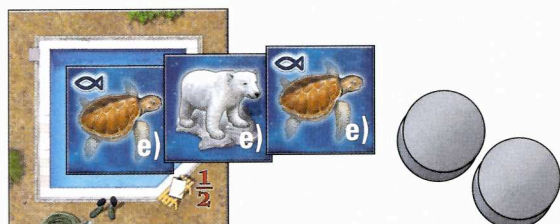
Voor de 2 dolfijnen gemarkeerd met (b) en de 2 zeeleeuwen verdient de speler voor trainer (B) (zeeleeuw (c) kan niet getraind worden) **4 punten**

Voor opzichter (D) (de tegels gemarkeerd met (d)) **5 punten**

Omdat hij geen kassier heeft verdient de speler voor zijn munten **0 punten**

2 verschillende diersoorten (e) in de opslagplaats **- 4 punten**

Totaal: **= 30 punten**



Aquaretto

Pour 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans; durée 45 minutes

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur possède un parc aquatique et marque d'autant plus de points qu'il y attire de visiteurs. Lorsqu'un parc abrite de nombreux animaux et attire du public, il devient judicieux de l'agrandir, car le manque de place peut contraindre à parquer des animaux dans les dépôts, ce qui fait perdre des points. On peut aussi engager des employés pour présenter les acrobaties des animaux et s'occuper de l'entretien du parc. Le joueur ayant le plus de points à l'issue de la partie est vainqueur.

MATERIEL



16 jetons naissance
(2 de chacune des
8 espèces animales)



88 jetons animaux
(11 de chaque espèce)



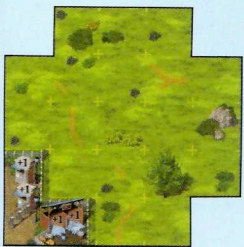
10 jetons monnaie



16 employés



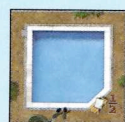
30 pièces de
monnaie



5 plateaux
parc aquatique



10 petites et 10 grandes
extensions parc aquatique



5 dépôts

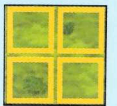
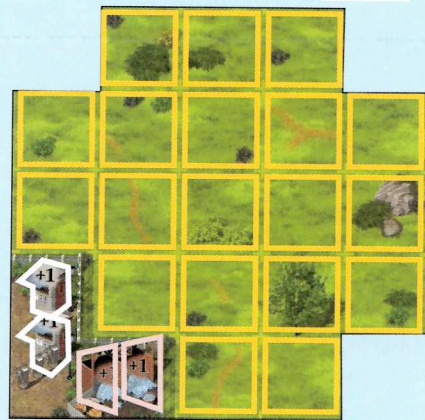


5 camions



1 pion de bois

Un parc aquatique, avec des cases pour 19 jetons animaux (sur le plateau de jeu, les coins des cases sont marqués de repères en forme de croix.) On y trouve aussi 2 caisses et 2 bacs à nourriture.



Une petite extension de 3 cases
et une grande extension de 4 cases.
Une dépôt pour les animaux en excédent.

MISE EN PLACE

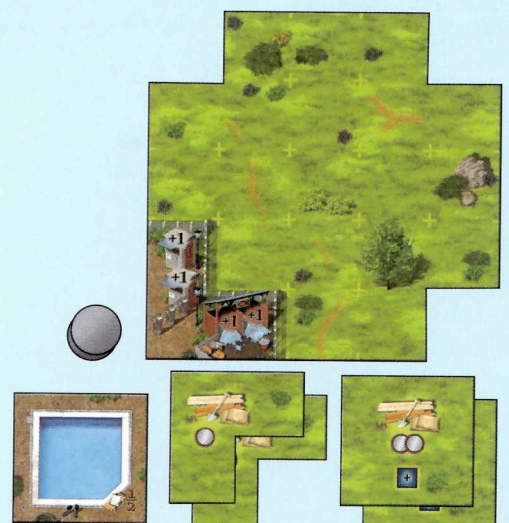
- À 3 joueurs, tous les jetons animaux et naissance de **deux espèces** sont retirés du jeu.
- À 4 joueurs, tous les jetons animaux et naissance **d'une espèce** sont retirés du jeu.
- À 5 joueurs, tous les jetons restent en jeu.

Note: ne retirez pas du jeu les dauphins, les orques et les otaries.

Note: Les règles pour **2 joueurs** se trouvent à la fin de ce livret.

- Les jetons naissances, reconnaissables au cercle sur les deux faces des jetons, sont placés au centre de la table.
Tous les autres jetons sont soigneusement mélangés, faces cachées.
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. C'est de ces piles que les joueurs piocheront des jetons durant la partie.
- On place, l'un à côté de l'autre au centre de la table, autant de camions qu'il y a de joueurs. Les camions restants sont retirés du jeu.
- Chaque joueur prend un parc aquatique et un dépôt, qu'il place tous deux devant lui.
Chaque joueur prend également 2 petites et 2 grandes extensions, qu'il garde faces cachées. Les parcs et extensions restants sont retirés du jeu.
- Chaque joueur reçoit 1 pièce de monnaie. Les pièces restantes constituent la banque, au centre de la table.
- Placez les employés 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 1 pièce de monnaie, 1 parc aquatique, 1 dépôt, 2 petites extensions et 2 grandes extensions.

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 et le place sur un emplacement libre du camion de son choix (pas sur un camion qui a déjà été pris par un joueur). Son tour est ensuite terminé.

On peut charger en tout 3 jetons sur chaque camion. Si tous les camions transportent 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 et les place dans son parc, en suivant les règles ci-dessous.

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, le joueur doit respecter les règles suivantes :

● Animaux

Chaque animal peut être placé dans le parc aquatique, commençant un nouveau bassin ou agrandissant un bassin existant.

Sinon, un animal peut aussi toujours être placé dans le dépôt.

Un **bassin** est un ensemble de un ou plusieurs animaux voisins (se touchant par un côté) de la même espèce.

Chaque bassin ne comprend donc que des animaux d'une seule espèce.

➔ Commencer un nouveau bassin

Si le joueur n'a dans son parc aucun animal de la même espèce, il peut commencer un nouveau bassin.

Pour ce faire, le joueur place le jeton sur une case libre de son parc aquatique. L'animal doit être à **une case de distance** des autres bassins du parc. Autrement dit, un nouveau bassin ne peut être contigu à un bassin existant.

Note: deux jetons qui se touchent par les coins ne sont pas contigus.

Important: Le nombre de bassins dans un parc aquatique est limité. Au début de la partie, un joueur ne peut avoir dans son parc aquatique que **3 bassins**. Un joueur ne peut donc pas présenter dans son parc plus de **3 espèces animales différentes**.

Chaque grande extension ajoutée par un joueur à son parc aquatique lui permet d'avoir 1 bassin supplémentaire pour une nouvelle espèce animale.

Les règles concernant l'ajout d'extensions au parc aquatique se trouvent plus loin, dans la partie

« C. Faire une opération commerciale ».

➔ Agrandir un bassin existant

Si le joueur a déjà un bassin avec des animaux de la même espèce, il doit placer le nouvel animal adjacent horizontalement ou verticalement à au moins un animal de la même espèce déjà présent dans le parc, agrandissant ainsi le bassin existant.

En agrandissant un bassin, on doit toujours respecter la règle interdisant à deux bassins de se toucher par un côté, et donc placer son animal à **une case de distance** des bassins abritant d'autres espèces.

Un joueur qui agrandit un bassin en l'amenant à 3, 6, 9 ou 12 animaux reçoit un bonus d'une pièce de monnaie de la banque.

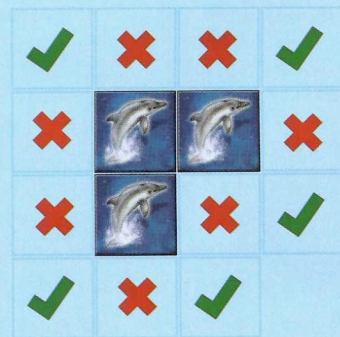
Un joueur qui agrandit un bassin en l'amenant à 5 ou 10 animaux reçoit un bonus d'un employé.

Ces bonus d'une pièce de monnaie et d'un employé sont expliqués plus en détail dans le paragraphe « situations particulières ».

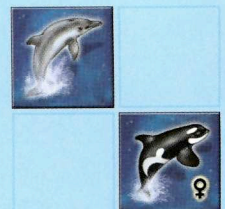
➔ Placer un animal dans son dépôt

Si le joueur ne peut ou ne veut pas placer l'animal dans son parc aquatique, il doit le mettre dans son dépôt. S'il y a déjà un ou plusieurs animaux dans le dépôt, le nouvel animal est placé au-dessus, créant ainsi une pile d'animaux dans le dépôt.

Il n'y a **pas de limite au nombre d'espèces et d'animaux** stockés dans le dépôt d'un joueur.



Bruno a déjà un bassin avec 3 dauphins et souhaite installer un bassin d'orques. Il ne peut pas placer une orque sur les cases marquées d'un X, car les bassins ne peuvent pas être contigus.

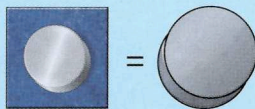


Ces jetons ne sont pas contigus.

Les joueurs peuvent à tout moment regarder les animaux présents dans les dépôts de tous les joueurs.

L'ordre des jetons animaux dans un dépôt ne peut **pas être modifié**.

Note: un joueur peut toujours choisir de placer un animal dans son dépôt même s'il a de la place pour lui dans son parc.



● 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.

C. FAIRE UNE OPERATION 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. Déplacement | ● |
| II. Acheter ou défausser un jeton | ● ● |
| III. Agrandir son parc aquatique | ● / ● ● |

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

Note: 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 parc peut être amené à choisir de « faire une opération commerciale » lors de plusieurs tours consécutifs

I. Déplacement

Cela coûte **1 pièce de monnaie**, payée à la banque.

Le joueur effectue l'un des déplacements suivants :

- ⇒ soit il prend l'animal qui est au sommet de la pile de son dépôt et le place dans le parc.
- ⇒ soit il déplace l'un de ses employés.

II. Acheter ou défausser un animal

Pour **2 pièces**, le joueur peut **soit** acheter un animal à un autre joueur, **soit** se débarrasser de l'animal au sommet de la pile de son dépôt.

→ Achat

Le joueur prend l'animal qui se trouve au sommet de la pile du dépôt d'un autre joueur et le place dans son parc aquatique.

Il paie pour cela deux pièces de monnaie, soit:

- ⇒ 1 pièce au joueur adverse
- ⇒ 1 pièce à la banque

Note: l'adversaire ne peut pas refuser de vendre son animal.

→ Défausse

Le joueur enlève l'animal qui se trouve au sommet de la pile de son dépôt. Le jeton animal est retiré du jeu.

- ⇒ Le joueur paie 2 pièces de monnaie à la banque.

III. Agrandir son parc aquatique



Pour retourner face visible et ajouter à son parc aquatique **une grande extension** de 4 cases, le joueur doit payer **2 pièces** à la banque. Cela **permet** également au joueur d'avoir dans son parc aquatique **1 bassin supplémentaire**.

Ainsi, un joueur qui place ses deux grandes extensions pourra avoir dans son parc aquatique deux espèces d'animaux supplémentaires.

Note: le joueur ne doit pas nécessairement commencer le nouveau bassin sur l'une des cases de l'extension.

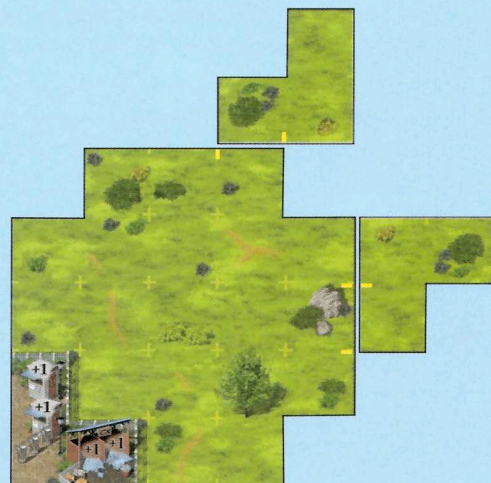


Pour retourner face visible et ajouter à son parc aquatique **une petite extension** de 3 cases, le joueur doit payer **1 pièce** à la banque. Cela **ne permet pas** au joueur d'avoir dans son parc aquatique un bassin supplémentaire.

Le joueur place l'extension de manière à augmenter la surface de son parc aquatique, contiguë soit au parc de départ, soit à une extension placée précédemment.

L'extension est désormais considérée comme partie intégrante du parc aquatique.

L'extension doit obligatoirement toucher par un côté au moins une case du parc aquatique déjà en place.



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 et jouer autant de tours de jeu qu'il le souhaite avant de prendre le dernier camion.

CAS PARTICULIERS:

Naissances

Il y a pour chaque espèce d'animaux deux mâles et deux femelles reproducteurs, reconnaissables aux symboles sur les jetons. Lorsqu'un reproducteur est placé dans un bassin où se trouve déjà un reproducteur de sexe opposé, une naissance se produit immédiatement. Le joueur prend un jeton bébé de même espèce et l'ajoute au même bassin. Une fois placé, le bébé est considéré comme un animal supplémentaire de la même espèce.

Si le joueur ne peut pas ajouter le bébé au bassin de ses parents, il doit le mettre dans son dépôt. Un joueur ne peut pas renoncer à une naissance.

Note: Il suffit que les deux reproducteurs soient dans le même bassin, il n'est pas nécessaire qu'ils soient côte à côte.

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 bassin 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 bassins, jamais dans les dépôts, ni dans les camions.



Bonus pour l'agrandissement d'un bassin

Un joueur qui agrandit un bassin reçoit un bonus dans les cas suivants:

→ Lorsque le joueur ajoute le **troisième, sixième, neuvième ou douzième animal** dans un bassin de son parc, il reçoit immédiatement une pièce de la banque.

Note: un joueur ne peut atteindre 12 animaux dans un bassin qu'avec une ou plusieurs naissances.

→ Lorsque le joueur ajoute le **cinquième ou dixième animal** dans un bassin de son parc, il reçoit immédiatement un employé de la banque.

Le joueur doit immédiatement placer l'employé dans l'une des quatre zones possibles.

À la fin de la partie, les employés rapporteront des points aux joueurs.

Un joueur reçoit le bonus même lorsqu'il ajoute simultanément plusieurs animaux au même bassin.

Si, par exemple, un joueur ajoute un 3^{ème} et un 4^{ème} animal au même bassin, il reçoit une pièce.

S'il avait ajouté également, en même temps, un 5^{ème} animal, il aurait aussi reçu un employé.



A. Caissier

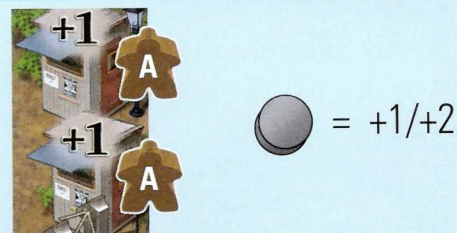
Le joueur place l'employé sur une caisse vide dans le coin inférieur gauche de son parc aquatique.

Un joueur peut avoir un maximum de deux caissiers.

À la fin de la partie, un caissier rapporte **1 point par pièce** de monnaie possédée par le joueur.

Un joueur avec deux caissiers marquera donc 2 points par pièce.

Note: le joueur conserve les pièces, il ne les « échange » pas contre des points.

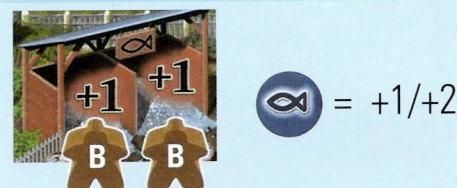


B. Gardien

Le joueur place le gardien sur un bac à nourriture vide dans le coin inférieur gauche de son parc aquatique. Un joueur peut avoir un maximum de deux gardiens.

À la fin de la partie, un gardien rapporte **1 point par animal dans le parc aquatique** ayant un **symbole « nourriture »** (poisson). Un joueur avec deux gardiens marquera donc 2 points par animal avec un symbole « nourriture ».


Note: Seuls les ours polaires, les pingouins, les tortues, les crocodiles et les hippopotames ont des symboles nourriture. Cela concerne 6 animaux de chacune des ces espèces.



C. Dresseur

Le joueur place l'employé sur une case vide de son parc aquatique. La case où se trouve le dresseur n'est plus considérée comme une case libre. Il n'y a pas de limite au nombre de dresseurs dans un parc aquatique.

À la fin de la partie, un dresseur rapporte 1 point pour chaque **dauphin, orque** ou **otarie** sur une case adjacente horizontalement, verticalement ou diagonalement. Si un animal est adjacent à plusieurs dresseurs, il rapporte 1 point pour chacun des dresseurs concernés.

 Deux dauphins, deux orques et deux otaries ayant particulièrement mauvais caractère sont marqués d'un éclair. Ils ne rapportent pas de points aux dresseurs.



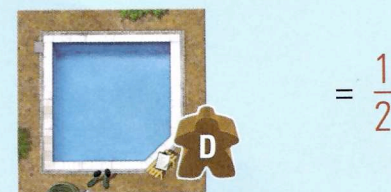
D. Manager

Le joueur place l'employé dans le coin inférieur droit de son dépôt. Un joueur ne peut avoir qu'un seul manager.

À la fin de la partie, un joueur qui a un manager ne perd que **la moitié** des points normalement perdus pour les animaux dans le dépôt.

Déplacement des employés

Un joueur qui utilise une opération commerciale pour déplacer un employé peut le mettre à un autre endroit de la même zone, ou dans une autre zone. Il peut, par exemple, faire de son manager un dresseur en le mettant sur une case du parc aquatique, ou déplacer un dresseur d'une case à l'autre dans le parc aquatique.



FIN DU JEU

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

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

SCORE

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

- Chaque animal dans un bassin rapporte 1 point.
- Caissiers, gardiens et dresseurs rapportent des points supplémentaires comme indiqué plus haut.
- Pour chaque **espèce** d'animal dans son dépôt, le joueur perd 2 points. Un joueur qui a un manager ne perd qu'1 point par espèce d'animal dans son dépôt.

Exemple: Bruno a 2 tortues dans son dépôt, et n'a pas de manager. Il perd donc 2 points.

REGLES POUR 2 JOUEURS

Les règles sont modifiées comme suit:

- 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 facecachée sur l'un des camions, deux jetons sur un autre camion.

VARIANTE AQUARETTO + ZOOLORETTO Pour 2 à 5 joueurs

Note: cette variante est destinée aux joueurs qui sont déjà à l'aise **aussi bien** avec Zooloretto qu'avec Aquaretto.

Elle utilise les éléments des deux boîtes de base d'Aquaretto et Zooloretto.

Pour la mise en place, procédez comme suit:

- Placez au centre de la table autant de camions qu'il y a de joueurs (exception : à 2 joueurs, utilisez 3 camions).
- Chaque joueur ne prend que 2 pièces de monnaie.

Suivez ensuite toutes les autres instructions de mise en place des deux jeux. Cela signifie que chaque joueur démarre la partie avec un zoo, une extension de zoo, un parc aquatique, un dépôt et 4 extensions de parc aquatique. À moins de 5 joueurs, retirez autant d'espèces animales qu'indiqué de **chacun** des deux jeux.

Mélangez séparément les jetons des deux jeux, et constituez des piles de jetons distinctes. Installez de même deux piles finales de 15 jetons, une avec 15 jetons de Zooloretto et une avec 15 jetons d'Aquaretto.

Durant la partie, appliquez les règles particulières suivantes:

A. Placer un jeton sur un camion

L'ajout de jetons sur les camions obéit aux restrictions suivantes:

Chaque camion ne peut transporter que des jetons de l'un des deux jeux, soit des jetons d'Aquaretto, soit des jetons de Zooloretto. Lorsqu'un joueur charge le premier jeton sur un camion, il détermine ainsi le type de jetons qui pourra ensuite y être ajouté durant cette manche.

Important: à chaque manche, il doit y avoir au moins un camion de jetons de Zooloretto **et** au moins un camion de jetons d'Aquaretto.

Cela signifie par exemple que si tous les camions sauf un transportent des jetons de Zooloretto, il n'est possible de charger dans le camion restant que des jetons d'Aquaretto.

B. Prendre un camion et passer jusqu'à la fin de la manche

La prise d'un camion obéit aux restrictions suivantes: À chaque manche, un joueur ne peut pas être **le premier** à prendre un camion tant qu'il n'y a pas au moins un camion avec un ou plusieurs jetons de Zooloretto **et** un

Le joueur ayant le score le plus élevé est vainqueur.

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

Auteur: Michael Schacht, Illustrations: Design/Main, Traduction: Bruno Faidutti

© 2008 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich.

www.abacusspiele.de, Tous droits réservés. Made in Germany.

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

CONSEILS TACTIQUES: *Laisser les animaux s'entasser dans votre dépôt peut être aussi dangereux que, à Zooloretto, conserver trop d'animaux dans l'étable. En retardant le moment où vous choisissez un camion, vous pourrez sans doute prendre d'assez nombreux jetons, mais ils risquent fort de ne pas être ceux que vous souhaiteriez.*

Les dispositions de vos jetons peut limiter la taille des bassins et le nombre d'animaux que vous pourrez ajouter à chacun d'entre eux. Prenez donc toujours soin de développer votre parc selon un plan cohérent.

Un jeton animal ne rapporte qu'un seul point en fin de partie. C'est pourquoi les employés, qui peuvent sensiblement améliorer votre score, sont importants.

Un joueur ne peut durant son tour prendre qu'un seul camion, sur lequel doit se trouver au moins un jeton visible.

Important: 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



camion avec un ou plusieurs jetons d'Aquaretto.

Seuls les jetons de Zooloretto peuvent être placés dans le zoo et l'étable; seuls les jetons d'Aquaretto peuvent être placés dans le parc aquatique et le dépôt. Toutes les règles de placement des deux jeux s'appliquent.

Les joueurs mettent ensemble leurs pièces de monnaie et jetons monnaie des deux jeux. Ils peuvent être dépensés pour toutes les opérations concernant l'un ou l'autre jeu, quel que soit le jeu duquel ils proviennent.

C. Faire une opération commerciale

Un joueur qui choisit cette option ne peut faire qu'une seule opération, **soit** dans son zoo, **soit** dans son parc aquatique.

FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur pioche le premier jeton de l'une des deux piles recouvertes d'un pion de bois, tous les jetons restants de cette pile sont retirés du jeu à la fin de la manche. À partir du début de la manche suivante, les joueurs ne peuvent donc plus piocher que les jetons de l'autre jeu. Bien sûr, les restrictions ci-dessus concernant le chargement des camions et la prise du premier camion ne s'appliquent alors plus.

Lorsqu'un joueur pioche le premier jeton de la seconde des deux piles surmontées d'un pion de bois, on termine normalement la manche avant de calculer les scores finaux des joueurs.

SCORE

Les scores pour le parc aquatique et le dépôt sont calculés selon les règles d'Aquaretto. Seule exception, les caissiers rapportent des points pour toutes les pièces de monnaie du joueur, quel que soit le jeu duquel elles proviennent.

Les scores pour le zoo et l'étable sont calculés selon les règles de Zooloretto. Seule exception, si un joueur a un manager dans son parc aquatique, il ne perd qu'1 point pour chaque espèce d'animal dans son étable. Chaque joueur additionne ses deux scores, et le joueur ayant le score total le plus élevé est vainqueur.

Les égalités sont tranchées selon les règles habituelles.



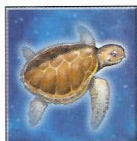
Hippopotame: Cet herbivore de la famille du cochon est le deuxième plus grand animal terrestre. Il peut, malgré son poids de 3 ou 4 tonnes et sa longueur qui peut atteindre 4,5 mètres, se déplacer à la surprenante vitesse de 50 km/h.



Dauphin: Ce mammifère au sourire plaisant, au caractère social, est souvent considéré comme le plus intelligent des animaux. Les enfants apprécient ses sauts acrobatiques. Le dauphin peut plonger à 500 mètres de profondeur et rester dans l'eau 15 minutes avant de remonter à la surface pour respirer.



Orque: Cette grande baleine peut atteindre 8 mètres de long et peser jusqu'à 9 tonnes. Les orques vivent surtout dans les eaux froides de l'Arctique et de l'Antarctique. Remarquable chasseur, l'orque est l'animal marin le plus rapide, fonçant à plus de 50 km/h.



Tortue de mer: Depuis plus de 200 millions d'années, ces reptiles carapaces nagent dans les mers des tropiques, où ils se laissent volontiers porter par les courants. Les tortues de mer ne sortent de l'eau que pour déposer leurs œufs sur la plage.



Manchot: Ces oiseaux sont parfaitement adaptés aux conditions difficiles des régions les plus froides de l'hémisphère sud. Plongeurs remarquables, ils peuvent aussi sauter hors de l'eau à plus de 2 mètres de hauteurs. S'ils ne sont pas de très bons nageurs, ils manœuvrent assez vite pour échapper aux prédateurs.



Ours polaire: Animal solitaire du grand Nord, à l'odorat particulièrement fin, l'ours polaire est essentiel dans les traditions des Inuits, qui l'appellent « Nanuk ». Malgré sa taille et son poids, il peut franchir à la nage des distances de plus de 60 kilomètres.



Otarie: Ces animaux grégaires se regroupent en colonies nombreuses que l'on peut voir se prélasser au soleil sur les îles rocheuses des mers arctiques. Ils ne nagent pas très vite, mais sont des acrobates impressionnants.



Crocodile: Ce descendant de l'Archosaure du Trias peut mesurer jusqu'à 6 mètres de long. Parfaitement camouflés dans les eaux vertes des fleuves, ils passent le plus clair de leur temps dans l'eau, ne laissant émerger que leurs yeux et leurs narines.

QUESTIONS FREQUENTES

Q: Tous les joueurs sauf moi ont pris un camion. Puis-je continuer à effectuer des actions?

R: Oui, vous pouvez jouer autant de tours que vous le souhaitez. À chaque tour, cependant, vous devez toujours choisir entre les trois types d'action possibles. Vous pouvez par exemple faire plusieurs opérations commerciales, ou piocher des jetons et les charger sur le dernier camion tant qu'il y reste de la place. La manche ne se termine quand lorsque vous décidez de prendre le dernier camion.

Q: Puis-je avoir dans mon parc aquatique plusieurs bassins avec la même espèce animale?

R: Non.

Q: Puis-je avoir des animaux d'espèces différentes dans le même bassin?

R: Non.

Q: Puis-je utiliser l'action « déplacement » pour reconverter un manager en dresseur?

R: Oui.

Q: J'ai deux dresseurs à côté du même dauphin. Marqué-je deux points?

R: Oui.

Q: Puis-je faire des opérations commerciales après avoir pris un camion?

R: Non, pas même à la dernière manche.

Plus d'informations sur le site web anglais
www.zooloretto.com



EXEMPLE DE SCORE

| | |
|---|--------------------|
| Pour 6 dauphins, le joueur marque | 6 points |
| Pour 6 ours polaires, le joueur marque | 6 points |
| Pour 5 otaries, le joueur marque | 5 points |
| Pour 2 hippopotames, le joueur marque | 2 points |
| Pour les 4 dauphins marqués (a) et les 2 otaries, le joueur marque, grâce au dresseur (A) | 6 points |
| Pour les 2 dauphins marqués (b) et les 2 otaries, le joueur marque, grâce au dresseur (B) (l'otarie (c) ne peut pas être dressée) | 4 points |
| Pour le gardien (D) les jetons marqués (d) | 5 points |
| N'ayant pas de caissier, le joueur marque pour ses pièces de monnaie | 0 points |
| Pour les deux espèces d'animaux (e) dans le dépôt | - 4 points |
| Total: | = 30 points |