



Zooloretto exotic

für 2 bis 5 Spieler, ab 8 Jahren

SPIELIDEE

Jetzt wird der Tierpark noch exotischer! Der Bau eines neuen Urwald-Erlebnispfades mit fremdartigen Tieren aus aller Welt lockt jede Menge neugierige Besucher an. Da machen sich die Verkaufsstände doppelt bezahlt! Doch auch andere Zoos locken mit ihren Attraktionen, und so wandern Besucher wieder ab. Wer es aber schafft die Besucher im Zoo zu halten, kann begehrte Bonuspunkte gewinnen.

SPIELMATERIAL

Vor dem ersten Spiel werden die Stanzteile vorsichtig aus den Rahmen gelöst. Die 9 Blanks-Plättchen werden für das Spiel nicht benötigt. Sie bieten die Möglichkeit eigene Ideen umzusetzen.

- 40 Besucher-Figuren (je 8 in 5 Farben)
- 16 quadratische Plättchen mit Urwaldtieren (je 2 von 8 Tierarten)
- 5 Urwaldtafeln (je 3 Einzelteile)
- 5 Bonustafeln „Besucher“ (je 1 in den Farben der Besucher)
- 5 Übersichtskarten

Neben dem Material dieser Erweiterung wird das Material des Grundspiels benötigt.

Es gelten die normalen Zooloretto-Spielregeln mit den folgenden Zusätzen:

SPIELVORBEREITUNG

- Die Besucherfiguren und die Bonustafeln werden als allgemeiner Vorrat in der Mitte bereit gelegt. Die gelben Besucher und die gelbe Bonustafel werden nur für das Spiel mit der Erweiterung „Zooloretto XXL“ benötigt. Im Spiel ohne „Zooloretto XXL“ kommen sie zurück in die Schachtel.

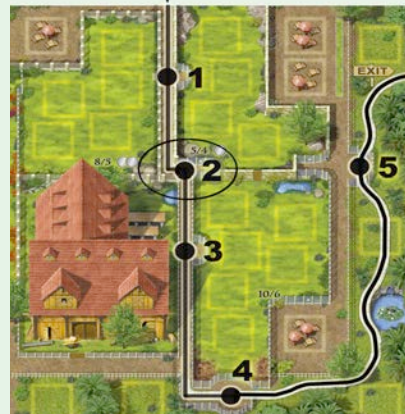
- Jeder Spieler erhält die drei Einzelteile einer Urwaldtafel und steckt sie zusammen. Die Zootafel wird links an die Urwaldtafel angelegt. Übrige Urwaldtafeln



werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

- Jeder Spieler erhält je einen Besucher in jeder Farbe und stellt ihn auf das mittlere Wegfeld (2) seiner Zootafel.
- Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte.
- Die Plättchen mit den Urwaldtieren werden zu den quadratischen Plättchen aus dem Zooloretto-Grundspiel hinzugegeben.
- Ab jetzt gelten die üblichen Spielvorbereitungen für Zooloretto (aussortieren der Tierarten, 15 Plättchen als Stapel für das Spielende, usw.).
- Spielen weniger als 5 Spieler mit, kommen Urwaldtier-Plättchen aus dem Spiel – genau so wie bei den anderen Tierarten:

Bei 4 Spielern die Plättchen einer Urwaldtierart, bei 3 Spielern die Plättchen zweier Urwaldtierarten, bei 2 Spielern die Plättchen dreier Urwaldtierarten.



Der Weg der Besucher: Mit der Urwaldtafel wird der Zoo erweitert. Die Besucher betreten die Zootafel oben in der Mitte und bewegen sich entlang des Hauptwegs über die drei Aussichtspunkt-Felder senkrecht nach unten. Anschließend geht es über weitere zwei Aussichtspunkt-Felder entlang des Urwaldpfads. Danach führt sie der Weg oben rechts aus dem Zoo hinaus.



SPIELVERLAUF

B. EINEN TRANSPORTWAGEN NEHMEN UND AUSSTEIGEN

● Urwaldtier-Plättchen

Die Plättchen mit den Urwaldtieren unterscheiden sich durch den Hintergrund von den Plättchen des Grundspiels. Wenn der Spieler ein Urwaldtier in seinen Zoo legt, muss er die folgenden Legeregeln beachten: Ein Urwaldtier darf nur auf ein beliebiges freies Feld der Urwaldtafel gelegt werden.

Wichtig: Auf der Urwaldtafel eines Spielers dürfen Plättchen von **höchstens 3 Urwaldtierarten** liegen.

Kann oder will der Spieler ein Urwaldtier nicht auf die Urwaldtafel legen, muss er es in den Stall legen.

● Besucher ziehen

Jedes Mal wenn ein Spieler einen Verkaufsstand oder ein Urwaldtier in seinen Zoo legt, werden ein oder mehrere Besucher wie folgt gezogen:

- Legt der Spieler einen **Verkaufsstand** auf einen Standplatz, **muss** er bei sich **einen Besucher** in der **Farbe** des Verkaufsstandes **2 Aussichtspunkt-Felder vorwärts** ziehen.

Die Farbuordnung von Verkaufsständen und Besuchern ist auf der Übersichtskarte aufgeführt. Er hat die Wahl, ob er entweder einen Besucher 2 Felder weiter zieht, der bereits in seinem Zoo ist oder ob er einen Besucher der entsprechenden Farbe aus dem allgemeinen Vorrat nimmt (falls noch vorhanden) und ihn 2 Felder weit in seinen Zoo zieht.

Wichtig: Legt der Spieler den Verkaufsstand in den Stall, oder versetzt er den Verkaufsstand mit einer Geldaktion von einem Standplatz auf einen anderen, darf er **keinen** Besucher ziehen!

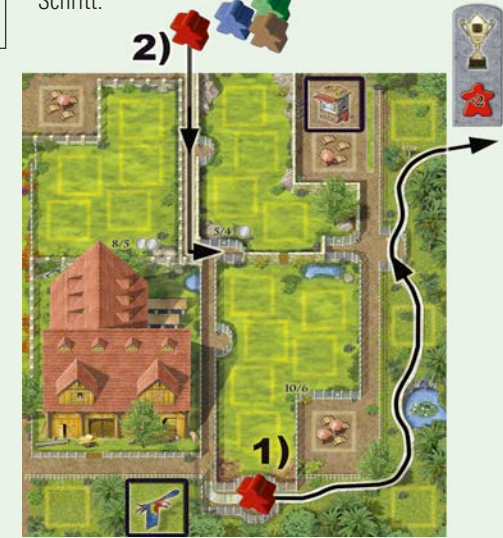
- Bei einem **Urwaldtier** darf sich der Spieler die Farbe des Besuchers aussuchen. Er darf nur eine Farbe wählen, von der er Besucher in seinem Zoo hat oder von der noch mindestens ein Besucher im Vorrat liegt. Dann wird genauso verfahren wie zuvor beim Verkaufsstand beschrieben. Anschließend muss **jeder Mitspieler**, der **einen Besucher derselben Farbe** in seinem Zoo hat, diesen um 1 Feld **zurück ziehen**. Hat ein Spieler mehrere Besucher einer Farbe, darf er sich aussuchen, welchen er zieht. Dabei kommt es vor, dass der Spieler einen Besucher zurückziehen muss, der auf dem ersten Feld

seines Zoos steht. Dann verlässt der Besucher den Zoo wieder und kommt zurück in den Vorrat.

Bewegt ein Spieler einen Besucher vorwärts und zieht ihn dabei vom letzten Feld auf der Urwaldtafel aus dem Zoo hinaus, bekommt er die **Bonustafel** in der Farbe des Besuchers. Er legt die Tafel gut sichtbar vor sich aus. Ist die Bonustafel dieser Farbe bereits vergeben, geht der Spieler leer aus.

Wird ein Besucher aus dem Zoo hinaus gezogen, kommt er in den allgemeinen Vorrat zurück.

Zieht der Spieler einen Besucher mit dem ersten Schritt aus dem Zoo hinaus, verfällt der zweite Schritt.



Beispiel: Axel legt einen roten Verkaufsstand in seinen Zoo. Er bewegt seinen roten Besucher um 2 Felder vor (1). Da der Besucher den Zoo verlassen hat, kommt er zurück in den allgemeinen Vorrat. Zur Belohnung nimmt sich Axel die rote Bonustafel und legt sie vor sich aus. Danach legt er ein Urwaldtier in seinen Zoo. Er entscheidet sich dafür, einen roten Besucher aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen und zwei Felder weit in seinen Zoo zu ziehen (2). Außerdem müssen Bernd und Claus je einen ihrer roten Besucher um 1 Feld zurück ziehen.

C. EINE GELDAKTION AUSFÜHREN

Die Geldaktion **Tauschen** kann nicht mit Urwaldtieren ausgeführt werden. Alle anderen Geldaktionen, die Plättchen betreffen (Versetzen und Kauf oder Abgabe eines Plättchens) können mit Urwaldtieren ganz normal ausgeführt werden.

SPIELEUDE

WERTUNG

- Für Urwaldtiere gibt es wie folgt Punkte:
 - Für die Urwaldtiere auf der Urwaldtafel gibt es 0 Punkte.
 - Für jede Urwaldtierart im Stall gibt es 2 Minuspunkte.
- Für Besucher gibt es wie folgt Punkte:
 - Der Spieler erhält für jede **Farbe**, von der er einen oder mehrere Besucher hat, 2 Pluspunkte.
 - Für jeden Besucher, in dessen Farbe der Spieler eine Bonustafel besitzt, gibt es 2 Bonuspunkte.

WAS SONST NOCH WICHTIG IST

- Auf die Urwaldtafel dürfen nur Plättchen mit Urwaldtieren gelegt werden.
- Urwaldtiere können nicht getauscht werden.
- Eine Bewegung darf nicht auf zwei Besucher aufgeteilt werden.
- Verlässt ein Besucher den Zoo wenn er zurück gezogen wird, erhält der Spieler dafür natürlich keine Bonustafel.
- Es kann vorkommen, dass ein Spieler einen

- Verkaufsstand legt, von dessen Farbe er keinen Besucher in seinem Zoo hat und es ist auch kein Besucher dieser Farbe im allgemeinen Vorrat. Dann verfällt die Bewegung.
- Die Mitspieler müssen nur dann einen farbgleichen Besucher zurückziehen, wenn der Spieler ein Urwaldtier legt – aber nicht wenn er einen Verkaufsstand legt.
 - Auch wenn der Spieler einen Schritt verfallen lassen muss, nachdem er ein Urwaldtier gelegt hat, müssen die Mitspieler trotzdem einen Besucher der entsprechenden Farbe zurück ziehen.

KOMBINIEREN VON ERWEITERUNGEN UND VARIANTEN

Empfehlungen für die Kombination mehrerer Erweiterungen mit den Grundspielen und vieles mehr finden sie auf www.zooloretto.com

Autor: Michael Schacht, www.michaelschacht.net

© 2009 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Alle Rechte vorbehalten, Made in Germany.
www.abacusspiele.de

Distribution in der Schweiz:
Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

KLEINES TIERLEXIKON



Ameisenbär

Typisch für die zahnlosen Tiere ist ihre lange Zunge. Der Zwergameisenbär bewohnt die Bäume Mittel- und Südamerikas.



Ara

Die geselligen Gruppentiere verdanken ihren Namen ihren typischen Lauten. In Mittel- und Südamerika beheimatet, bevorzugen die Papageien als Nahrung Samen und Früchte.



Fledermaus

Die zu den Säugetieren gehörenden Flughunde kommen auf allen Kontinenten außer der Antarktis vor. Von den über 900 Arten gibt es alleine in Europa 40.



Koala

Der Lebensraum der Beutelsäuger sind die Eukalyptuswälder Australiens. Der extreme Vielschläfer verfügt über ein gutes Gehör und eine außerordentlich empfindliche Nase.



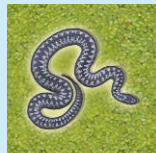
Orang-Utan

Der Menschenaffe lebt in den Regenwäldern von Borneo und Sumatra. Der Name des pflanzenfressenden Primaten kommt aus dem malaiischen und bedeutet Waldmensch.



Pavian

Der in Afrika beheimatete Affe ist größtenteils Bodenbewohner, kann aber trotzdem sehr gut klettern und zieht sich zum Schlafen gerne auf Bäume zurück.



Schlingnatter

Die in Europa und Westasien beheimatete, harmlose Schlange wird oft mit der Kreuzotter verwechselt und wird 80 cm lang.



Waran

Der zu den kleinsten Waranarten zählende Smaragdwaran erreicht trotzdem eine Länge von bis zu einem Meter. Beheimatet ist er in den Regenwäldern Australiens und Neuguineas.



Zooloretto exotic

For 2 to 5 players, aged 8 and up

OVERVIEW

Now the zoo becomes more exotic with the building of a new jungle experience path with strange animals from all over the world. These new exotic animals attract a large number of curious visitors. And the stands pay double because of the increased business. Of course, the other zoos also have their exotic animals to lure customers to them. The player who creates exhibits that keep visitors in his zoo earns bonus points at the end of the game.

CONTENTS

Before the first game, carefully remove the parts from the frame.

The 9 blank tiles are not used for the game. They offer players the option to create their own tiles.

40 visitors (8 each in 5 colors)

16 square jungle animal tiles (2 each of 8 types)

5 jungle boards (each with 3 parts)

5 visitor bonus tiles (1 each in each visitor color)

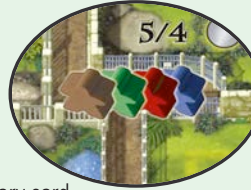
5 summary cards

Players need the components of the basic game in addition to this expansion material.

Follow the normal Zooloretto rules except as follows:

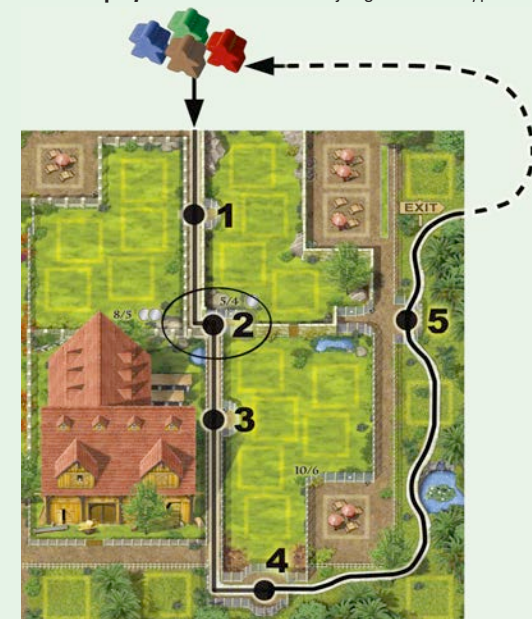
PREPARATION

- Place the visitor figures and the bonus tiles as general supply in the center of the playing area. As the yellow visitors and the yellow bonus tile are needed only when playing with the "Zooloretto XXL" expansion, return them to the box when not using this expansion.
- Each player takes the three parts of a jungle board and fits them together. The players place their zoo boards to the left of the jungle boards. Return unused jungle boards back to the box.



- Each player takes a visitor in each color and places it on space 2 on the middle path of his zoo board (see figure).
- Each player takes a summary card.
- Mix the jungle tiles together with the tiles from the basic Zooloretto game.
- Continue with the normal Zooloretto preparation (15 tiles stacked for game end, etc.).
- In games with fewer than 5 players, remove some jungle animal tiles from the game as with the other animal types:

with 4 players, the tiles of one jungle animal type
with 3 players, the tiles of two jungle animal types
with 2 players, the tiles of three jungle animal types



The path of the visitors: With the jungle board, the zoo is expanded. The visitors enter the zoo board at the top in the center and move downward along the main path past the three lookout points. Then, they move along the jungle path past two more lookout points. Finally, the path leads out of the zoo.



Zooloretto *exotic*

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans

DESCRIPTION

Le zoo devient plus exotique, avec l'ouverture d'une petite jungle rassemblant des animaux du monde entier. Ces nouvelles créatures venues de loin attirent de nombreux visiteurs, et doublent la rentabilité des boutiques avoisinantes. Bien sûr, les zoos concurrents ont eu la même idée. Les nouveaux visiteurs attirés par l'expérience de la jungle rapportent aussi des points en fin de partie.

MATERIEL

Avant la première partie, retirez soigneusement les tuiles de leur planche.

Les neuf jetons vierges ne sont pas nécessaires au jeu, mais vous pouvez les utiliser pour imaginer votre propre extension.

40 visiteurs (8 chacun de 5 couleurs)

16 jetons carrés animaux de la jungle

(2 chacun de 8 espèces)

5 plateaux jungle (constitués de 3 parties)

5 jetons bonus visiteur

(1 de chaque couleur)

5 aides de jeu

Tous les éléments du jeu de base sont également nécessaires pour jouer.

Toutes les règles de Zooloretto s'appliquent, excepté sur les points suivants :

MISE EN PLACE

● Placez les visiteurs et les jetons bonus au centre de la table.

Les visiteurs et le jeton bonus jaune ne sont utilisés que si vous jouez avec l'extension « Zooloretto XXL ». Si ce n'est pas le cas, remettez-les dans la boîte.

● Chaque joueur prend les trois parties d'un plateau jungle et les assemble, puis les place à gauche de son zoo. Les plateaux non utilisés sont remis dans la boîte de jeu.

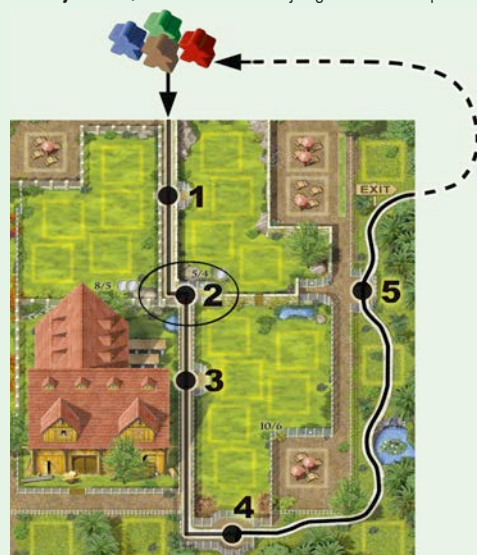


- Chaque joueur prend un visiteur de chaque couleur et les place sur l'allée centrale (2) de son zoo (voir schéma).
- Chaque joueur prend une aide de jeu.
- Les jetons d'animaux de la jungle sont mélangés avec les jetons du jeu de base.
- La mise en place se poursuit comme dans le jeu de base de Zooloretto (pile de 15 jetons pour la fin de la partie, etc.)
- Dans une partie à moins de 5 joueurs, certains jetons animaux de la jungle sont retirés du jeu, tout comme pour les autres animaux:

à 4 joueurs, les animaux de la jungle d'une espèce.

à 3 joueurs, les animaux de la jungle de deux espèces.

à 4 joueurs, les animaux de la jungle de trois espèces.



Le parcours des visiteurs: Les plateaux jungle augmentent la superficie des zoos. Les visiteurs entrent dans le zoo par le haut, au centre, et se dirigent vers le bas le long du chemin principal, passant par les trois points d'observation. Ils avancent ensuite sur le chemin dans la jungle, passant par deux autres points d'observation. Le chemin les fait ensuite sortir du zoo.



DEROULEMENT DE LA PARTIE

B. PRENDRE UN CAMION ET

PASSER JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE

● Animaux de la jungle

Les animaux de la jungle se reconnaissent à leur fond différent de celui des animaux du jeu de base. Un joueur qui place un animal de la jungle dans son zoo doit respecter les règles suivantes: Un joueur ne peut placer un animal de la jungle que sur une case libre de son plateau jungle.

Important: un joueur ne peut placer sur son plateau jungle qu'un maximum de **3 espèces d'animaux de la jungle**

Un joueur qui ne peut ou ne veut pas placer un animal de la jungle sur son plateau jungle doit le mettre dans son étable.

● Déplacer les visiteurs

Chaque fois qu'un joueur place une boutique ou un animal de la jungle dans son zoo, un ou plusieurs visiteurs se déplacent:

- Lorsqu'un joueur place une **boutique** sur une case boutique, il **doit avancer un visiteur de la couleur** de la boutique **de 2 cases** (points d'observation) le long du chemin. Les couleurs correspondant à chaque type de boutique sont indiquées sur la fiche d'aide de jeu.

Le joueur peut choisir entre avancer un visiteur qui se trouve déjà dans son zoo ou, s'il en reste dans la réserve, faire entrer un visiteur de la couleur correspondante et l'avancer de deux cases dans son zoo.

Important: Un joueur qui place une boutique dans son étable, ou qui déplace une boutique comme opération commerciale, ne déplace **pas** de visiteur.

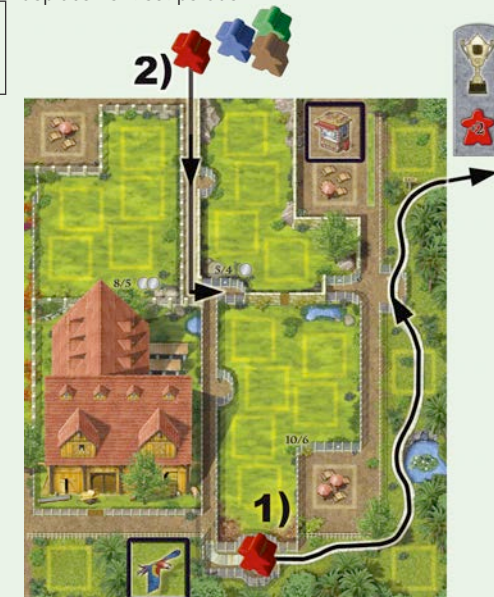
- Lorsqu'un joueur place un **animal de la jungle** dans son zoo, il choisit la couleur de visiteur à avancer. Il doit choisir soit une couleur dont il a au moins un visiteur dans son zoo, soit une couleur dont il reste au moins un visiteur dans la réserve. Le déplacement s'effectue ensuite selon les mêmes règles que pour le placement d'une boutique.

Ensuite, **chaque autre joueur** qui a dans son zoo un **visiteur de la même couleur** doit **reculer d'une case** ce visiteur. Un joueur qui a plusieurs visiteurs de cette couleur choisit celui qu'il recule. Si ce recul fait sortir un visiteur du zoo, il est remplacé dans la réserve

Lorsqu'un joueur fait sortir de son zoo un visiteur, en avançant au delà de la dernière case, il prend le **jeton bonus** de sa couleur et le place, face visible, devant lui. Si le jeton bonus de cette couleur est déjà en possession d'un autre joueur, ce dernier le conserve et il ne se passe rien.

Un visiteur qui sort du zoo est remis dans la réserve commune.

Lorsqu'un joueur fait sortir un visiteur du zoo avec sa première case de déplacement, la suite du déplacement est perdue.



Exemple: Anna place une boutique rouge dans son zoo. Elle avance son visiteur rouge de deux cases (1). Son visiteur ayant ainsi quitté le zoo, elle le remet dans la réserve et prend le jeton bonus rouge, qu'elle place visible devant elle. Ensuite, elle place un animal de la jungle dans son zoo. Elle décide de prendre alors un visiteur rouge de la réserve et de le faire entrer dans son zoo (2). En outre, les autres joueurs, Scott et James, doivent chacun faire reculer d'une case un visiteur rouge de leur zoo.

C. FAIRE UNE OPÉRATION COMMERCIALE

Échange – L'échange ne peut se faire avec un animal de la jungle. Toutes les autres opérations commerciales (déplacement, achat et défausse) peuvent concerner les animaux de la jungle comme les autres animaux.

FIN DU JEU

SCORE

- Les animaux de la jungle rapportent des points comme suit:
 - Les animaux de la jungle sur le plateau jungle ne rapportent aucun point.
 - Pour chaque **espèce** d'animal de la jungle dans son étable, un joueur perd 2 points.
- Les visiteurs rapportent des points comme suit:
 - Un joueur marque 2 points pour chaque **couleur** de visiteur dans son zoo. Le nombre de visiteurs de chaque couleur est ici sans effet.
 - Un joueur qui a un jeton bonus marque 2 points supplémentaires pour chaque visiteur de cette couleur dans son zoo.

AUTRES RÈGLES IMPORTANTES

- Seuls les animaux de la jungle peuvent être placés sur les plateaux jungle.
- Les animaux de la jungle ne peuvent pas être échangés.
- Un déplacement ne peut pas être divisé entre plusieurs visiteurs.

- Si un visiteur quitte le zoo en reculant, par l'entrée, le joueur ne reçoit pas le jeton bonus.
- Si un joueur place une boutique dans son zoo, et s'il n'y a de visiteur de la couleur correspondante ni dans son zoo, ni dans la réserve, il ne déplace pas de visiteur.
- Les autres joueurs ne doivent reculer un visiteur que lorsqu'un joueur place un animal de la jungle, pas lorsqu'il place une boutique.
- Même si un joueur qui a placé un animal de la jungle n'a avancé un de ses visiteurs que d'une case, car il sortait du zoo, les autres joueurs doivent toujours reculer chacun un de leurs visiteurs de même couleur.

COMBINER ZOOLORETTO EXOTIC ET LES AUTRES EXTENSIONS ET VARIANTES

Vous trouverez conseils et instructions à ce sujet sur www.zooloretto.com

Auteur: Michael Schacht, www.michaelschacht.net
 © 2009 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
 Tous droits réservés. Made in Germany.
www.abacusspiele.de

PETITE ENCYCLOPEDIE ANIMALE



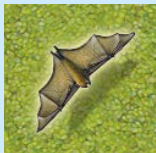
Fourmilier nain

Ces mammifères sans dents, et à la très longue langue, vivent dans les arbres d'Amérique centrale et d'Amérique du Sud.



Ara

Ces oiseaux très sociaux vivent en groupe, et doivent leur nom à leur chant très particulier. Ils vivent en Amérique centrale et en Amérique du Sud et se nourrissent de graines et de fruits.



Chauve souris

Ces mammifères sont présents sur tous les continents, excepté l'Antarctique. On en connaît plus de 900 espèces, dont 40 en Europe.



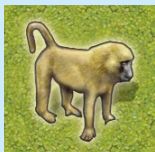
Koala

Ce marsupial vit dans les forêts d'eucalyptus d'Australie. Ils ont une ouïe exceptionnelle et un très bon odorat, mais passent le plus clair de leur temps à dormir.



Orang Outan

Ce grand singe vit dans les forêts tropicales de Borneo et de Sumatra. Il est herbivore et son nom, en malais, signifie l'homme de la forêt.



Babouin

Ce singe d'Afrique passe la journée sur le sol, mais il est néanmoins très bon grimpeur et se réfugie dans les arbres pour dormir.



Coronelle

Parfois confondu avec la vipère, ce serpent inoffensif se rencontre en Europe et en Asie et peut atteindre une longueur de 80 cm.



Varan émeraude

C'est l'un des plus petits varans, sa longueur n'excédant pas un mètre. Il vit dans les forêts tropicales d'Australie et de Nouvelle Guinée.



Zooloretto exotic

Da 2 a 5 giocatori, da 8 anni in su



OBIETTIVO

Lo zoo è diventato ancora più esotico da quando è stato costruito il nuovo percorso della jungla, con animali selvaggi provenienti da tutto il mondo. Questi nuovi animali esotici attirano un gran numero di visitatori curiosi. Le bancarelle vicine a questi animali raddoppiano gli incassi grazie all'aumento degli affari. Naturalmente, anche gli altri zoo hanno i loro animali esotici per attirare i clienti. Il giocatore che riuscirà ad intrattenere i visitatori nel proprio zoo guadagnerà punti bonus alla fine della partita.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

Prima di iniziare la prima partita, staccare con attenzione i vari elementi dalle relative fustelle. Le 9 tessere bianche non vengono utilizzate nel gioco. Queste tessere offrono ai giocatori la possibilità di crearsi le proprie tessere.

40 visitatori (8 per ciascuno dei 5 colori)

16 tessere animali della jungla

(2 per ciascuno degli 8 tipi)

5 tabelloni jungla (ognuno composto da 3 parti)

5 tessere visitatori bonus

(1 per ogni colore dei visitatori)

5 schede sommario

I giocatori hanno bisogno degli elementi del gioco base oltre al materiale contenuto in questa espansione.

Si applicano le normali regole del gioco Zooloretto con le seguenti modifiche:

PREPARAZIONE

- Piazzare in una riserva generale al centro del tavolo le pedine dei visitatori e le tessere bonus. Le pedine dei visitatori gialle e la tessera bonus corrispondente vengono utilizzate soltanto in combinazione con l'espansione "Zooloretto XXL". Quando questa espansione non viene utilizzata, riporre i suddetti elementi nella scatola.
- Ciascun giocatore prende le tre parti del tabellone jungla e le unisce insieme. Ogni giocatore piazza



Il percorso dei visitatori: Il tabellone della jungla espande lo zoo. I visitatori entrano nello zoo dalla parte superiore centrale e si muovono verso il basso lungo il sentiero oltre i tre punti di osservazione. Di seguito entrano nel percorso della jungla attraverso altri due punti di osservazione ed, infine, il sentiero conduce fuori dallo zoo.

- il proprio tabellone zoo alla sinistra del proprio tabellone jungla. Rimettere nella scatola i tabelloni jungla inutilizzati.
- Ciascun giocatore prende un visitatore per ogni colore e li piazza al centro (2) del sentiero del proprio tabellone zoo (vedi figura).
- Ciascun giocatore prende una scheda sommario.
- Mescolare le tessere jungla insieme alle tessere del gioco base.
- Proseguire con la normale procedura di preparazione di Zooloretto (mettere da parte 15 tessere per la fine della partita, ecc. ...).
- In meno di 5 giocatori rimuovere dal gioco alcune tessere jungla insieme alle tessere delle altre specie del gioco base:
 - In 4 giocatori** rimuovere dal gioco tutti gli animali della jungla di un tipo
 - In 3 giocatori** rimuovere dal gioco tutti gli animali della jungla di due diversi tipi
 - In 2 giocatori** rimuovere dal gioco tutti gli animali della jungla di tre diversi tipi

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

B. PRENDERE UN VAGONE E PASSARE IL TURNO

● Le tessere animali della jungla

Lo sfondo che appare sulle tessere degli animali della jungla è diverso da quello delle tessere del gioco base. Quando un giocatore piazza una tessera di un animale della jungla, deve applicare le seguenti regole:

Un giocatore può piazzare una tessera di un animale della jungla soltanto su una casella vuota del proprio tabellone jungla.

Importante: un giocatore può piazzare sul proprio tabellone jungla un **massimo di 3 tipi diversi di animali della jungla**.

Se un giocatore non può, oppure non vuole, piazzare una tessera di un animale della jungla sul proprio tabellone jungla, deve piazzarla nella propria stalla.

● Muovere i visitatori

Ogni volta che un giocatore piazza una bancarella oppure un animale della jungla all'interno del proprio zoo, uno o più visitatori si muovono secondo queste regole:

- Quando un giocatore piazza una **bancarella** su una casella bancarella, egli deve muovere un **visitatore del colore** corrispondente alla bancarella di **2 caselle avanti** lungo il sentiero. La corrispondenza tra le bancarelle e i colori dei visitatori è indicata sulla scheda sommario. Il giocatore può decidere se muovere un visitatore che si trova già dentro il proprio zoo oppure se prendere dalla riserva generale un visitatore del colore corrispondente (se ancora disponibile), farlo entrare nel proprio zoo e muoverlo di 2 caselle in avanti.

Importante: se un giocatore piazza una bancarella nella propria stalla, oppure sposta una bancarella da una casella all'altra con un'azione moneta, egli **non** muove un visitatore!

- Quando un giocatore piazza un **animale della jungla** nel proprio zoo, può scegliere il colore del visitatore da muovere. Il giocatore ha soltanto due possibilità: il colore di un visitatore già presente nel proprio zoo oppure quello di cui nella riserva generale ne è presente almeno uno. Il movimento del visitatore segue le medesime regole già descritte per il piazzamento delle bancarelle. Inoltre, **ciascun avversario** che possiede nel

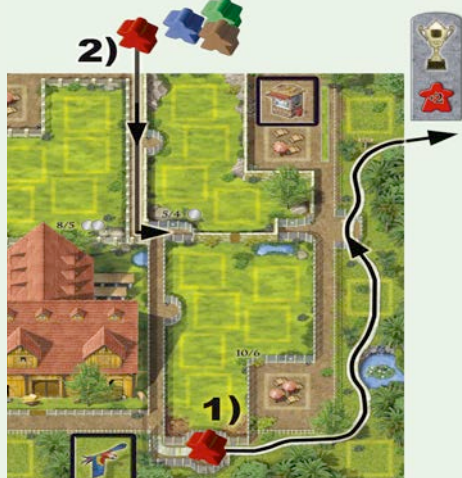
proprio zoo almeno un **visitatore dello stesso colore**, deve muoverlo **indietro di 1 casella**.

Se un giocatore ha più di un visitatore di quel colore, può scegliere quale muovere. Se il visitatore, una volta mosso all'indietro, esce dallo zoo, deve essere rimesso nella riserva generale.

Quando un giocatore muove un visitatore oltre l'ultima casella del tabellone jungla, prende la tessera bonus dello stesso colore del visitatore e la piazza a faccia in su davanti a sé. Se la tessera bonus di quel colore non è più disponibile, il giocatore non riceve niente in cambio.

Quando un visitatore esce dallo zoo, il giocatore lo rimette nella riserva generale.

Quando un giocatore muove un visitatore fuori dallo zoo con la prima delle due mosse, la seconda è persa.



Esempio: Anna piazza una bancarella rossa nel suo zoo e muove in avanti di 2 caselle un suo visitatore rosso (1). Il visitatore esce dallo zoo e quindi Anna lo rimette nella riserva generale. Come ricompensa, Anna prende la tessera bonus rossa e la piazza davanti a sé. In seguito Anna piazza un animale della jungla nel proprio zoo. Anna sceglie un visitatore rosso che prende dalla riserva generale e lo piazza due caselle avanti nel proprio zoo (2). Inoltre, Simone e Gianni devono muovere indietro di 1 casella ciascuno, uno dei propri visitatori rossi.

C. SVOLGERE UN'AZIONE MONETA

L'azione Scambio non può essere eseguita con gli animali della jungla. Tutte le altre azioni moneta, (Spostare, Acquistare e Scartare), possono essere eseguite sulle tessere degli animali della jungla così come si eseguono con le altre tessere animale.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

PUNTEGGIO

- Per gli animali della jungla, il giocatore ottiene punti nel seguente modo:
 - Per ogni animale della jungla che si trova sul tabellone della jungla, il giocatore riceve 0 punti.
 - Per ogni **tipo** di animale della jungla che si trova dentro la stalla, il giocatore riceve 2 punti negativi.
- Per ogni visitatore, il giocatore ottiene punti nel seguente modo:
 - Il giocatore riceve 2 punti per ogni **colore** di visitatore che ha nel proprio zoo; il numero di visitatori non dà punti extra.
 - Se un giocatore possiede tessere bonus, riceve 2 punti per ogni visitatore di quel colore che ha nel proprio zoo.

ALTRE REGOLE IMPORTANTI

- Un giocatore può piazzare gli animali della jungla soltanto sul tabellone jungla.
- Gli animali della jungla non possono essere scambiati.
- Il movimento di 2 caselle non può essere diviso tra due visitatori.

- Se un visitatore lascia lo zoo quando viene mosso all'indietro, il giocatore non riceve la tessera bonus.
- Se un giocatore piazza una bancarella e non ha visitatori di quel colore e non ci sono visitatori di quel colore neppure nella riserva generale, non muove alcun visitatore.
- Gli avversari devono spostare all'indietro un visitatore dello stesso colore scelto dal giocatore di turno, soltanto quando quest'ultimo piazza una bancarella.
- Anche se un giocatore che ha piazzato una bancarella muove un visitatore di una casella soltanto, gli avversari devono comunque muovere all'indietro un visitatore ciascuno di quello stesso colore.

UNIRE ZOOLoretto EXOTIC CON ALTRE ESPANSIONI E VARIANTI

Per raccomandazioni su come unire diverse espansioni con i giochi base, visitate www.zooloretto.com

Autore: Michael Schacht, www.michaelschacht.net

Traduzione: Michele Mura
Revisione: Riccardo Semino Favro
www.goblins.net



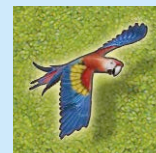
© 2009 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tutti i diritti riservati. Made in Germany. www.abacusspiele.de

ENCICLOPEDIA DEGLI ANIMALI



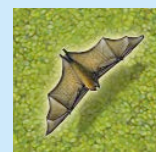
Il Formichiere nano

Questi animali senza denti possiedono in genere una lingua molto lunga. Il formichiere nano vive negli alberi dell'America centrale e meridionale.



L'Ara macao

Questi animali socievoli prendono il nome dal suono che producono. Vivono nell'America centrale e meridionale e si cibano di semi e frutta.



Il Pipistrello

Questi mammiferi volanti si trovano in tutti i continenti del pianeta ad eccezione della regione Antartica. Esistono più di 900 specie di pipistrelli - 40 delle quali soltanto in Europa.



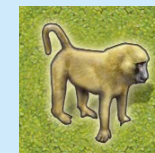
Il Koala

Questi marsupiali vivono nelle foreste di eucalipto dell'Australia. I koala dormono per lunghissimi periodi di tempo, ma possiedono un udito molto sviluppato e un naso straordinariamente sensibile.



L'Orangutango

Queste grandi scimmie vivono nelle foreste pluviali delle isole del Borneo e Sumatra. Il nome di questo primate mangiatore di piante deriva dalla parola malese "Persona delle Foreste".



Il Babbuino

Queste scimmie africane trascorrono la maggior parte del loro tempo a terra, ma sono anche abili scalatrici e preferiscono dormire arrampicate sugli alberi.



La Coronella austriaca

Questi innocui serpenti si trovano in Europa nell'Asia occidentale; vengono spesso confuse con le vipere e sono lunghe fino a 80 cm.



Il Varano

Sebbene si tratti di una delle specie di lucertole più piccole, il Varano cresce fino a 1 metro di lunghezza. Questi animali vivono nelle foreste pluviali dell'Australia e della Nuova Guinea.