

SPILENDE

Hat ein Spieler nachdem er ausgestiegen ist nur noch in einem einzigen Gehege freie Felder oder seine Gehege komplett gefüllt, wird die laufende Runde noch komplett zu Ende gespielt. Wenn nun jeder Spieler Würfel von einem Transportwagen genommen hat, endet das Spiel und es folgt die Wertung.

WERTUNG

Jeder Spieler ermittelt die Plus- und Minuspunkte für seinen Zoo und trägt die erreichten Punkte in die Ergebnisfelder ein:

- Für jedes angekreuzte **Tierfeld** in seinen Gehegen erhält der Spieler **1 Pluspunkt**.
- Für jeden angekreuzten **Bonus** neben einem Gehege erhält der Spieler die in dem entsprechenden Sechseck **abgebildete Zahl an Pluspunkten**.
- Die insgesamt 6 möglichen Münzen an der Kasse sind in 3 Münzgruppen unterteilt. Für jede vollständig angekreuzte Gruppe muss der Spieler sich entscheiden wie er sie nutzt:

Eine vollständige **Münzgruppe** bringt dem Spieler **entweder 1 Pluspunkt oder** der Spieler darf dafür eine angekreuzte **Tierart im Stall streichen**.

- Für jede angekreuzte, nicht gestrichene **Tierart im Stall** erhält der Spieler **2 Minuspunkte**.

Nun zählt jeder Spieler seine erreichten Punkte zusammen und trägt das Endergebnis in das unterste Ergebnisfeld ein. Der Spieler mit den meisten Pluspunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten angekreuzten Münzen. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.



Beispiel: Der Spieler erhält für jedes Tier in seinen Gehegen 1 Pluspunkt. Beim Krokodil und bei den Löwen konnte er zusätzlich den Bonus ergattern, da er bei diesen Tieren als Erster das jeweilige Gehege gefüllt hat. Nur die 1. Münzgruppe ist vollständig angekreuzt und er hat sich dafür entschieden damit die Krokodile im Stall zu streichen. Für die Strauße im Stall erhält er aber noch 2 Minuspunkte.

Autor: Michael Schacht, www.michaelschacht.net
Grafik: Design/Main

Distribution in der Schweiz:
Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2012 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121,
D-63303 Dreieich. Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.
www.abacusspiele.de



Zooloretto

Würfelspiel



Ein Spiel für 2-4 Zoodirektoren ab 7 Jahren.

SPIELMATERIAL

10 Würfel
mit je 6 Symbolen



Krokodil



Strauß



Affe



Elefant



Löwe



Münze

1 zweiseitige Spieltafel
mit 3 bzw. 4 Transportwagen



für 2 und 3 Spieler

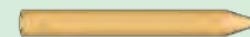


für 4 Spieler

1 Spielblock
mit 100 Blatt



1 Bleistift



SPIELIDEE

Jetzt rollen die Würfel im Zoo! Jeder Spieler ist Direktor eines kleinen Zoos und versucht seine Gehege mit Tieren zu besetzen. Bei Spielende winken dafür Pluspunkte. Doch sind die Gehege erstmal voll, müssen weitere Tiere in den Stall und bringen Minuspunkte. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

SPIELVORBEREITUNG

- Je nach Spielerzahl wird die entsprechende Anzahl an Würfeln bereitgelegt:

Bei 2 Spielern: 6 Würfel

Bei 3 Spielern: 8 Würfel

Bei 4 Spielern: 10 Würfel

Diese Würfel bilden den Vorrat.

Die restlichen Würfel werden nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

- Danach wird die Spielfeld in die Mitte der Spielfläche gelegt. Bei 2 oder 3 Spielern wird auf der Seite mit 3 Transportwagen gespielt, bei 4 Spielern wird die Seite mit 4 Transportwagen verwendet. Jeder Transportwagen zeigt 3 Kisten.

Transportwagen



- Jeder Spieler erhält einen Zettel vom Spielblock, der seinen Zoo darstellt und der Bleistift wird für alle gut erreichbar bereitgelegt. Der jüngste Spieler ist Startspieler und beginnt.



2

SPIELVERLAUF

Das Spiel geht über mehrere Runden. Kommt ein Spieler an die Reihe, muss er eine der zwei folgenden Aktionen durchführen:

A. Zwei Würfel werfen und auf Transportwagen legen oder

B. Alle Würfel von einem Transportwagen nehmen und aussteigen

Danach folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn. Hat jeder Spieler Würfel von einem Transportwagen genommen, endet die laufende Runde, und eine neue Runde beginnt.

A. ZWEI WÜRFEL WERFEN UND AUF TRANSPORTWAGEN LEGEN

Der Spieler nimmt zwei Würfel aus dem Vorrat und würfelt. Nun muss er die beiden Würfel auf beliebige freie Kisten der Transportwagen auf der Spielfeld legen.

Wichtig: Das Würfelergebnis darf dabei nicht nachträglich verändert werden.

Er kann entweder beide Würfel auf einen Wagen oder jeden auf einen anderen Wagen legen. Auf einen Transportwagen passen entsprechend der Anzahl der Kisten höchstens 3 Würfel.

Sind keine Würfel mehr im Vorrat, kann der Spieler diese Aktion nicht wählen. Er muss dann Aktion B ausführen.

B. ALLE WÜRFEL VON EINEM TRANSPORTWAGEN NEHMEN UND AUSSTIEGEN

Der Spieler nimmt sich alle Würfel von einem beliebigen Transportwagen und legt sie auf das Würfelablagefeld oben rechts in seinem Zoo. Die oben auf den Würfeln abgebildeten Symbole muss er sofort in seinem Zoo eintragen.

Wichtig: Der Spieler darf nur einen Wagen wählen, auf dem mindestens ein Würfel liegt.

Wenn ein Spieler alle Würfel von einem Wagen nimmt, steigt er damit aus der laufenden Runde aus und spielt erst in der nächsten Runde wieder mit.

Achtung: Dieser Transportwagen darf von den verbliebenen Spielern wieder genutzt werden!

Da die Spieler, die ausgestiegen sind, Würfel auf ihrem Ablagefeld liegen haben, kann man sofort sehen, wer in der laufenden Runde nicht mehr mitspielt.

3

Wenn der Spieler die Symbole im Zoo notiert, muss er dabei folgende Regeln beachten:

● Tiersymbole

Für jedes Tiersymbol kreuzt der Spieler im entsprechenden Gehege seines Zoos ein freies Feld an. Die Gehege müssen von links nach rechts gefüllt werden.



Ist in dem Gehege kein Feld mehr frei, muss diese Tierart im Stall angekreuzt werden. Wenn die Tierart dort bereits angekreuzt ist, verfällt das Tiersymbol und wird nicht notiert.



Der jeweils erste Spieler, der ein Gehege einer Tierart gefüllt hat, sagt das laut an. Er bekommt einen Bonus und kreuzt zusätzlich das Bonusfeld links neben dem entsprechenden Gehege an.



Wichtig: Seine Mitspieler können den Bonus für diese Tierart nicht mehr erhalten.

● Münzsymbols

Für jedes Münzsymbols kreuzt der Spieler bei der Kasse seines Zoos ein freies Feld an. Die Kasse muss ebenfalls von links nach rechts gefüllt werden. Ist in der Kasse kein Feld mehr frei, verfällt das Münzsymbols und wird nicht notiert.



ENDE EINER RUNDE

Hat jeder Spieler Würfel von einem Transportwagen genommen, ist die Runde zu Ende. Alle Würfel werden wieder in den Vorrat gelegt und die nächste Runde beginnt bei dem Spieler, der als Letzter die Würfel von einem Transportwagen genommen hat.

Hinweis: Auch wenn alle Spieler bis auf einen ausgestiegen sind, darf dieser Spieler wenn möglich noch weitere Aktionen machen, bevor er aussteigt.

4