

Правила настольной игры «Зоолоретто» (Zooloretto)

Автор: Michael Schacht

Перевод правил на русский язык: Гаврилова Екатерина, ООО Стилль Жизни ©

Обзор игры

Каждый игрок является владельцем зоопарка. Игроки зарабатывают очки, привлекая как можно больше посетителей в свои зоопарки. Для достижения этого им необходимо собирать коллекции животных. Если игроку удастся собрать большое количество животных, ему стоит расширить свой зоопарк. Как только все вольеры заполняются, вновь приобретаемых животных приходится отправлять в запасник. Киоски, находящиеся рядом с вольерами, гарантируют хотя бы небольшое число посетителей. В конце игры игроки теряют очки за животных, находящихся в запаснике. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

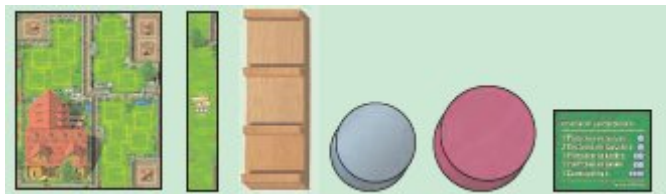
Компоненты игры



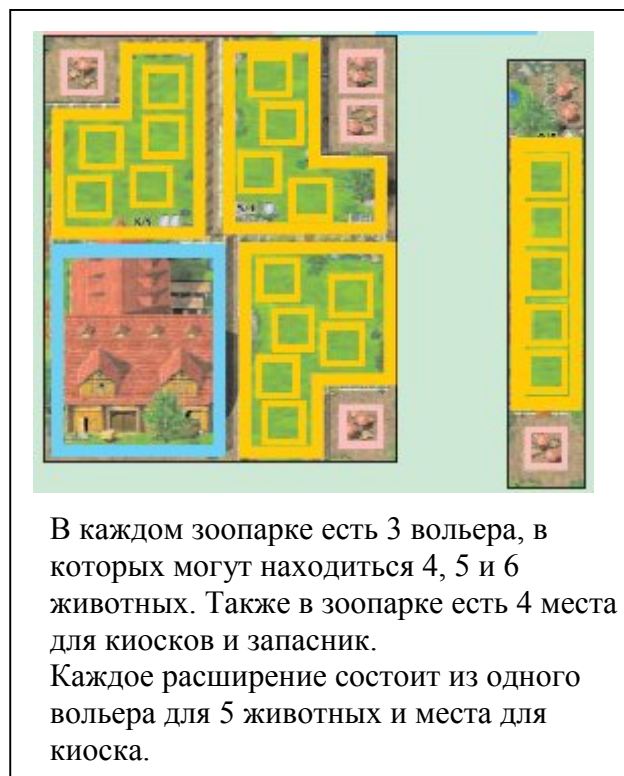
16 круглых жетонов потомства (по 2 каждого из 8 видов животных)

112 квадратных жетонов:

- 88 жетонов животных (по 11 каждого из 8 видов)
- 12 киосков (по 3 каждого из 4 типов)
- 12 жетонов монет



5 зоопарков, 5 расширений, 5 грузовиков, 30 монет, 1 круглый красный диск, 5 памяток



В каждом зоопарке есть 3 вольера, в которых могут находиться 4, 5 и 6 животных. Также в зоопарке есть 4 места для киосков и запасник. Каждое расширение состоит из одного вольера для 5 животных и места для киоска.

Подготовка к игре

- Если в игре участвуют **3 игрока**, уберите из игры жетоны животных и потомства **2 видов**. Если в игре участвуют **4 игрока**, уберите из игры жетоны животных и потомства **1 вида**. Если в игре участвуют **5 игроков**, используйте все жетоны.

Примечание: вариант игры для 2 участников описан в конце правил.

- Положите все квадратные жетоны лицом вниз и перемешайте.

Отсчитайте **15 жетонов** и отложите их стопкой лицом вниз до конца игры.

Поместите **красный диск сверху этой стопки**.

Оставшиеся жетоны выложите несколькими стопками лицом вниз в центре стола.

- Поместите круглые жетоны потомства лицом вверх рядом со стопками квадратных жетонов.
- Положите в центр стола столько грузовиков, сколько участников в игре. Остальные грузовики уберите в коробку, они не понадобятся.
- Каждый игрок берёт зоопарк и кладёт его перед собой. Это его игровое поле. Затем он берёт расширение и кладёт его слева от своего зоопарка лицом вниз.
- Каждому игроку полагается 2 монеты. Остальные монеты положите в центре стола – это банк.
- Выберите игрока, который начнёт игру.

Ход игры

Игра длится несколько раундов.

В свой ход игрок должен совершить **одно** из 3 возможных действий:

- 1) добавить жетон в грузовик, **или**
- 2) взять один из грузовиков и в этом раунде больше не совершать никаких действий, **или**
- 3) произвести одну **денежную** операцию

Затем ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Как только каждый игрок взял по грузовику, текущий раунд заканчивается и начинается новый.

1) Добавить жетон в грузовик

Игрок открывает верхний жетон из любой из стопок и помещает его на пустое место в один из общих грузовиков.

Его ход на этом закончен.

В каждом из грузовиков есть место максимум для 3 жетонов. Если все грузовики заполнены, игрок не может совершить данное действие, тогда он должен выбрать действие 2) или 3).

Важно: жетоны из стопки с красным диском нельзя брать, пока не закончатся все остальные жетоны!

2) Взять один из грузовиков и в этом раунде больше не совершать никаких действий

Игрок выбирает один из общих грузовиков и кладёт его перед собой вместе с жетонами в нём. Затем он должен сразу добавить жетоны из грузовика в свой зоопарк.

Важно: игрок может взять грузовик как минимум с одним жетоном, т.е. не может взять пустой грузовик!

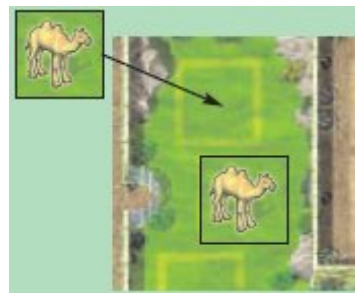
Как только игрок взял грузовик, раунд для него закончен, больше в этом раунде он ход не получит. Т.к. игроки кладут грузовики перед собой, легко увидеть, кто в текущем раунде больше не участвует.

Когда игрок добавляет жетоны в свой зоопарк, он должен следовать правилам размещения:

- **Жетоны животных**

Животное может быть помещено на свободное место в вольере или в запасник.

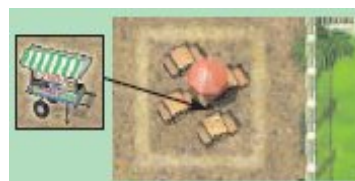
Важно: в каждом вольере могут содержаться животные только одного вида. Однако у игрока может быть несколько вольеров с одним видом животных. Если в вольерах нет подходящего места для животного, игрок должен поместить такое животное в запасник.



- **Жетоны киосков**

Киоск может быть помещён на свободное место для киоска или в запасник.

Если свободных мест для киосков не осталось, игрок должен поместить киоск в запасник.



- **Жетоны монет**

Жетон монеты добавляется к монетам игрока.

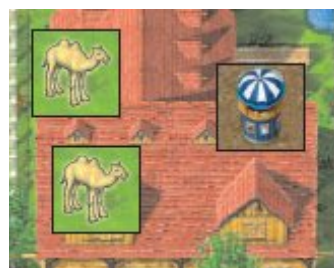
Деревянные монеты и жетоны монет равносильны.



- **Запасник**

Важно: игроки могут хранить любое количество киосков и животных любых видов в своем запаснике.

Игрок может поместить животное в запасник, даже если у него есть подходящее место в вольерах.



3) Произвести одну денежную операцию

Игрок может произвести **одну из следующих операций**, если он может за это заплатить. Он может платить монетами, жетонами монет, или и тем, и другим.

Возможны следующие денежные операции:

- | | | |
|------|--|--|
| I. | Перестановка (перемещение или замена) – 1 монета | |
| II. | Покупка или сброс жетона – 2 монеты | |
| III. | Расширение зоопарка – 3 монеты | |

При совершении этих операций правила размещения также должны соблюдаться.

Важно: игрок не может произвести больше одной операции за ход. Таким образом, если игрок хочет совершить несколько денежных операций, ему придётся выбирать действие «произвести одну денежную операцию» в течение нескольких своих ходов.

I. Перестановка

За перестановку игрок платит в банк **1 монету**. Игрок может совершать перестановку только в собственном зоопарке.

Есть 2 варианта перестановки: перемещение **или** замена.

➤ **Перемещение**

Игрок перемещает **одно** животное из запасника в вольер или перемещает киоск из одного места в другое.

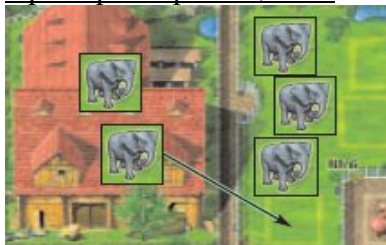
➤ **Замена**

Игрок меняет **все** жетоны животных одного вида из запасника или из вольера на все жетоны животных другого вида. Производить замену киосков нельзя.

Замена всегда должна производиться между 2 частями игрового поля и виды животных должны быть различны. Нельзя совершать замену между 2 частями игрового поля с одним и тем же видом животных.

Важно: нельзя совершить замену, если в одном из вольеров не хватает места для размещения всех новых животных или один из вольеров пустой.

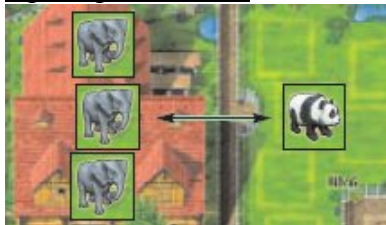
Примеры перемещения:



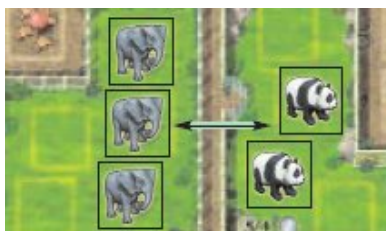
Пример №1: у Анны в запаснике 2 слона. Она перемещает одного из них из запасника в вольер. Теперь у нее в вольере 4 слона.

Пример №2 (без картинки): у Берта есть киоск рядом с одним из вольеров, он перемещает его на другое свободное место для киоска.

Примеры замены:



Пример №1: у Клауса в запаснике 3 слона, а в вольере одна панда. Он меняет местами эти два вида животных. Таким образом, в запаснике у него теперь панда, а в вольере 3 слона.



Пример №2: у Дорис 3 слона в одном вольере и 2 панды в другом. Путём замены эти 2 вида животных меняются вольерами.

II. Покупка или сброс жетона

За **2 монеты** игрок может приобрести животное или киоск из запасника одного из соперников **или** сбросить животное или киоск из своего запасника.

➤ **Покупка**

Игрок забирает животное или киоск по своему выбору **из запасника** другого игрока и добавляет его в свой зоопарк.

- ✓ 1 монета достаётся другому игроку
- ✓ 1 монета кладётся в банк

Примечание: другой игрок не имеет права отказаться от продажи.

➤ Сброс

Игрок сбрасывает животное или киоск по своему выбору из запасника. Этот жетон убирается из игры.

- ✓ Обе монеты кладутся в банк.



III. Расширение зоопарка

Игрок платит **3 монеты** в банк и переворачивает расширение лицом вверх. Таким образом, у него появляется ещё один вольер и место для киоска.

Окончание раунда

Как только каждый игрок взял по грузовику, текущий раунд заканчивается.

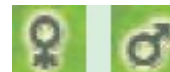
Затем игроки возвращают пустые грузовики в центр стола и начинается новый раунд. Первым ходит тот, кто забрал последний грузовик в предыдущем раунде.

Примечание: если все игроки, кроме одного, взяли по грузовику, этот игрок может продолжать ходить, если хочет, перед тем, как забрать последний грузовик и закончить раунд!

2 особые ситуации

• Появление потомства

В игре есть по 2 мужские и женские особи каждого вида животных. Их легко отличить по небольшим символам на жетонах.



Когда игрок **добавляет** особь **в вольер**, где уже есть соответствующая особь противоположного пола, они **сразу же** производят потомство. Игрок берёт соответствующий круглый жетон потомства и помещает его в этот же вольер. Теперь он считается полноценным животным.

Если в вольере нет места для размещения жетона потомства, игрок должен поместить такой жетон в запасник.

Примечание: для появления потомства мужская и женская особи необязательно должны находиться рядом – они просто должны быть в одном вольере.

Каждая мужская и женская особь могут произвести потомство **только один раз**. Например, если в вольере уже есть пара особей противоположного пола, и к ним добавляется ещё одна мужская или женская особь, новое потомство не появляется. Оно появится, только если в вольер добавить ещё одну особь противоположного пола – т.е. образуется новая пара.

Важно: пары производят потомство только в вольерах, но не в запасниках или грузовиках.

• Вольер целиком заполнен

Когда игрок помещает последнее животное в вольер, он получает денежный бонус из банка в количестве, изображённом на вольере.



Игрок может взять из банка как монеты, так и жетоны монет. Если денег в банке нет, то игрок ничего не получает.

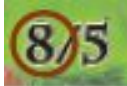
Исключение: если вольер заполняется в результате замены, бонус не полагается. Также бонус не полагается, если последнее место в вольере заполняет жетон потомства, появившийся в результате замены.

Примечание: за заполнение вольера для 6 животных денежный бонус не полагается!

Окончание игры

Игра заканчивается, когда один из игроков открывает первый жетон из стопки с красным диском. Текущий раунд доигрывается до конца. Как только каждый игрок взял по грузовику, игра заканчивается и происходит итоговый подсчёт очков.

Подсчёт очков

- За животных в вольерах игрок получает очки следующим образом:
 - **за целиком заполненный вольер** игрок получает большее из чисел, написанных на вольере 
 - **за вольер с одним незаполненным местом** игрок получает меньшее из чисел, написанных на вольере 
 - **за вольер с 2 или больше незаполненными местами** игрок получает очки, только если у него есть **хотя бы один** киоск рядом с этим вольером. В таком случае, игрок получает по одному очку за каждое животное в вольере. Если рядом с вольером с 2 или больше незаполненными местами нет киоска, игрок не получает очков.
Примечание: если рядом с вольером для 4 животных есть 2 киоска, игрок всё равно получает только по одному очку за каждое животное.
- За каждый **тип** киосков рядом с вольерами игрок получает 2 очка.
- За каждый **тип** киосков в запаснике игрок теряет 2 очка.
- За каждый **вид** животных в запаснике игрок теряет 2 очка.
Пример: у Клауса в запаснике 3 слона, он теряет 2 очка.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает.
В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством денег.

Вариант игры для 2 участников

Если игроков двое, применяются основные правила, но со следующими изменениями:

- Каждый игрок берёт 2 расширения и кладёт их слева от своего зоопарка лицом вниз.
- Уберите из игры жетоны животных и потомства 3 видов.
- Положите в центр стола 3 грузовика.

Вытяните из стопки с красным диском 3 жетона и поместите один из них лицом вниз в грузовик. Остальные 2 жетона поместите лицом вниз в другой грузовик. Эти жетоны остаются в грузовиках на протяжении всей игры.

Игроки могут брать грузовики как минимум с одним открытым жетоном.

Когда игрок забирает грузовик, он добавляет в свой зоопарк только открытые жетоны. Закрытые жетоны остаются в грузовике.

Раунд заканчивается, когда оба игрока взяли по грузовику. Если на оставшемся грузовике есть открытые жетоны, они удаляются из игры.

Тактические подсказки

Иногда в игре имеет смысл рисковать. Например, не забирать сразу грузовик с нужным только вам жетоном, а вытянуть ещё один жетон в надежде, что он вам также пригодится.

Брать животных, для которых в ваших вольерах уже нет места, иногда не так уж и страшно – особенно если у вас ещё есть возможность расширить свой зоопарк. Однако вам следует держать в запаснике как можно меньше видов животных.

Денежные операции также могут предложить вам дополнительные возможности.

Иногда выгоднее забрать ненужный вам жетон животного, если он нужен другому игроку. Если соперник купит этот жетон из вашего запасника, вы не потеряете из-за него 2 очка в конце игры, а также вам достанется монета за продажу. Кроме того, не стоит недооценивать преимущества «перемещения». Например, вы можете использовать замену как способ получить дополнительные деньги.

Пример: Берт заполнил вольер для 4 животных жетонами фламинго и получил за это денежный бонус. Также у него есть 3 шимпанзе в вольере для 5 животных.

В свой следующий ход Берт решает совершить денежную операцию. Он платит в банк одну монету и производит замену: меняет местами жетоны фламинго и шимпанзе.

Таким образом, в свой следующий ход Берт может поместить шимпанзе в вольер для 4 животных и получить ещё один денежный бонус. Теперь ему не хватает только одного фламинго, чтобы получить бонус за вольер для 5 животных.

Кроме того, т.к. в обоих вольерах теперь только по одному незаполненному месту, они оба принесут игроку очки в конце игры.



Энциклопедия животных



Фламинго

Их отличительная черта – изогнутый клюв, которым они фильтруют пресную воду, чтобы добыть пищу. Эти розовые птицы предпочитают стоять на одной ноге, чтобы уменьшить потерю тепла.

Верблюд

У этих обитателей засушливых регионов Азии и Северной Африки есть особенности, благодаря которым им легче удерживать влагу в организме. Известно, что верблюд может выпить 200 литров воды всего за 15 минут.

Леопард

Эти животные прекрасно лазают по деревьям, а также обладают великолепным зрением и слухом. Леопарды могут слышать очень высокие звуки, не доступные человеку, а также в 5-6 раз лучше, чем мы, видят в темноте.

Слон

Эти самые крупные наземные животные в мире являются государственным символом многих африканских стран. Слон может прожить до 70 лет и весит как 75 взрослых мужчин.

Панда

Эти очаровательные жители Китая обитают в основном рядом с бамбуковыми зарослями. В отличие от других медведей, панды не очень хорошо стоят на задних лапах, поэтому предпочитают есть сидя.

Шимпанзе

Эти самые известные африканские обезьяны обладают удивительными физическими возможностями. Шимпанзе может быть в 2 раза сильнее натренированного спортсмена.

Зебра

Эти обитатели степей Африки принадлежат к семейству лошадиных. Полоски помогают зебрам маскироваться от хищников и мухи це-це, фасеточные глаза которой, очевидно, не в состоянии различить узор.

Кенгуру

Эти австралийские сумчатые передвигаются 12-метровыми прыжками со скоростью до 70 километров в час. Однако кенгуру не могут двигаться назад.

Часто задаваемые вопросы

- ❖ Все игроки, кроме меня, уже взяли по грузовику. Могу ли я продолжать ходить?
Да, конечно. Вы можете продолжать выбирать из 3 возможных действий. Вы можете произвести несколько денежных операций или добавить жетоны в оставшийся грузовик, если он ещё не полон. В конце концов, вам, разумеется, придётся забрать последний грузовик.
- ❖ Могу ли я поменять местами животных в 2 вольерах?
Да, если они не одного вида.

- ❖ Могу ли я переместить, например, 3 слонов из запасника в пустой вольер за одну монету?
Нет. За одну монету вы можете переместить только одного слона в вольер. А чтобы произвести замену, в обоих местах игрового поля должны быть животные, т.е. вольер не может быть пустым.
- ❖ В конце игры у меня в вольере для 4 животных находится один слон. Нужно ли мне иметь 2 киоска рядом с этим вольером, чтобы получить одно очко за слона?
Нет, вам достаточно одного киоска.
- ❖ Полагается ли мне 2 очка за киоск, если я использую его для получения очков за соседний вольер?
Да. Один и тот же киоск может принести вам очки в обоих случаях.
- ❖ Могу ли я совершать денежные операции после того, как взял грузовик в последнем раунде игры?
Нет. Как только вы взяли грузовик, текущий раунд для вас закончен.
- ❖ Могу ли я переместить животное из вольера в другой вольер или в запасник?
Нет.
- ❖ У меня в запаснике 3 слона, в том числе мужская и женская особи. Я меняю их местами с животными из вольера, и у пары сразу же появляется потомство. Теперь вольер целиком заполнен. Мне полагается денежный бонус?
Нет, вы не получаете деньги, если вольер заполняется в результате замены. А т.к. потомство появилось в результате замены, то и вольер заполнился в результате замены.
- ❖ Могу ли я получить денежный бонус за один и тот же вольер несколько раз?
Да. Каждый раз, когда вы помещаете животное на последнее пустое место в вольере, вы получаете денежный бонус. Чтобы сделать это больше одного раза, вам необходимо заменить животных этого вольера другими животными, но их должно быть меньше, чтобы вольер не заполнился. Тогда позднее вы сможете добавить недостающее животное в вольер и получить бонус.

Пример: игрок помещает жетон кенгуру на последнее пустое место в вольере для 5 животных и получает 2 монеты. Далее он меняет местами 5 кенгуру и 4 шимпанзе. Бонус ему не полагается, т.к. он заполнил расширение жетонами кенгуру путём замены! Позднее игрок помещает 5-ый жетон шимпанзе в вольер, заполняет его и получает ещё 2 монеты.



Пример подсчёта очков



- Расширение целиком заполнено зебрами. Игрок получает большее из чисел, написанных на вольере: **9 очков**
- В вольере со слонами не заполнено одно место. Игрок получает меньшее из чисел, написанных на вольере: **5 очков**
- В вольере с шимпанзе не заполнены 2 места. Т.к. рядом с этим вольером есть хотя бы один киоск, игрок получает по одному очку за каждое животное: **2 очка**
- В вольере с пандами также не заполнены 2 места. Но т.к. киоска рядом с этим вольером нет, игрок не получает очков!
- У игрока есть 2 типа киосков. За каждый тип он получает 2 очка: **4 очка**
- За каждый вид животных в запаснике игрок теряет 2 очка, независимо от количества жетонов в запаснике: **-4 очка**

Итого: 16 очков