

FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore, dopo aver passato, ha riempito tutti i suoi recinti oppure ha spazi liberi in un solo recinto, la partita finisce al termine del corrente giro. Quando ognuno dei giocatori ha preso i dadi e passato, la partita è terminata e inizia il conteggio.

CONTEGGIO

I giocatori calcolano i punti positivi e negativi dei loro zoo e segnano il risultato nel loro spazio conteggio:

- ogni **spazio barrato** in un **recinto vale 1 punto**;
- ogni **spazio bonus** barrato accanto ai recinti vale il **numero di punti indicato** nell'adiacente esagono;
- i 6 spazi moneta nella biglietteria sono divisi in 3 gruppi. I giocatori devono decidere come usare ogni singolo gruppo completamente barrato:
 - un **gruppo completo** vale **1 punto**,
oppure
può essere usato per **rimuovere** un **tipo d'animale** barrato nel **fienile**.
- ogni **tipo d'animale** barrato nel **fienile** sono **2 punti negativi**.

I giocatori sommano i loro punti e segnano il risultato sullo spazio conteggio. Il giocatore con più punti vince. In caso di pareggio, il vincitore è il giocatore con più monete. Se c'è ancora il pareggio, ci sarà più di un vincitore.



Esempio: il giocatore riceve 1 punto per ogni animale dei suoi recinti. Inoltre ottiene dei bonus per i recinti del coccodrillo e del leone che ha completato per primo. Riesce a completare solo un gruppo di monete e lo usa per rimuovere il coccodrillo barrato dal suo fienile. Lo struzzo rimasto nel fienile gli costerà 2 punti negativi.

Autore: Michael Schacht, www.michaelschacht.net
Grafica: Design/Main

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



Zooretto Würfelspiel



Un gioco per 2-4 direttori di zoo a partire dai 13 anni.

COMPONENTI

10 dadi speciali

ognuno con 6 simboli



Coccodrillo



Struzzo



Scimmia



Elefante



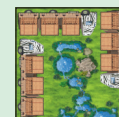
Leone



Moneta

1 tabellone stampato su entrambi

i lati che mostra 3 o 4 camion
delle consegne



2-3 giocatori



4 giocatori

1 blocchetto di 100 pagli

per il conteggio



1 matita



IDEA

È tempo di lanciare i dadi per il vostro zoo! I giocatori sono direttori di piccoli zoo e cercano di procurarsi degli animali. Questi valgono dei punti alla fine della partita. Ma una volta che i recinti sono pieni, gli animali in eccesso valgono punti negativi. Alla fine della partita, il giocatore con più punti è il vincitore.

PREPARAZIONE

- Il numero di dadi con cui si gioca dipende dal numero di giocatori:

2 giocatori: 6 dadi

3 giocatori: 8 dadi

4 giocatori: 10 dadi

Questi dadi rappresentano la riserva in gioco.

I dadi in eccesso non vengono usati e vanno riposti nella confezione.

- Si piazza il tabellone al centro del tavolo. Si usa il lato con 3 camion nelle partite a 2-3 giocatori e il lato con 4 camion per le partite a 4 giocatori. Ogni camion mostra 3 casse.

camion delle consegne



- Ogni giocatore prende un foglietto che rappresenta il suo zoo. Mettete la matita dove ognuno può raggiungerla. Il giocatore più giovane inizia la partita.



2

SVOLGIMENTO

La partita si svolge in diversi giri. Al proprio turno, si deve scegliere con attenzione una delle seguenti due azioni:

A. Lanciare 2 dadi ed aggiungerli ai camion, oppure

B. Prendere tutti i dadi da un camion e passare per il resto del giro.

Si gioca in senso orario. Una volta che ciascun giocatore ha preso i dadi da un camion, il corrente giro termina e se ne inizia uno nuovo.

A. LANCIARE 2 DADI ED AGGIUNGERLI AI CAMION

Si prendono 2 dadi dalla riserva e si lanciano. Poi si piazzano, a scelta, sulle casse vuote dei camion, fra quelle disponibili sul tabellone.

Importante: non si può cambiare il risultato del dado dopo il lancio.

È possibile piazzare entrambi i dadi sullo stesso camion e suddividerli fra 2 camion.

Un camion può trasportare al massimo 3 casse, quindi 3 dadi. Una volta che la riserva è esaurita, questa azione non può più essere scelta, ma si usa l'azione B.

B. PRENDERE TUTTI I DADI DA UN CAMION E PASSARE PER IL RESTO DEL GIRO

Si prendono tutti i dadi da un camion a vostra scelta e si piazzano nello spazio per i dadi che si trova nell'angolo destro in alto del vostro zoo. Immediatamente dovete aggiungere i simboli mostrati dai dadi al vostro zoo.

Importante: si possono scegliere camion che hanno almeno 1 dado.

Una volta che avete scelto di raccogliere i dadi da un camion, dove passare per il resto del giro. Si ritorna in gioco solo nel giro successivo.

Nota: il camion liberato dai dadi può essere usato dai giocatori ancora in gioco in quel giro! Poiché i giocatori che hanno raccolto i dadi li piazzano nell'angolo del loro zoo, è semplice capire chi ha passato per il resto del giro.

3

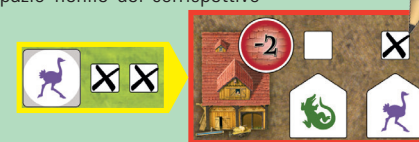
Quando si aggiungono i simboli al vostro zoo, si devono seguire le seguenti regole:

● Simbolo Animali

Barrate uno spazio nel corrispondente recinto per ogni simbolo animale. I recinti devono esser riempiti da sinistra a destra.



Quando un recinto è pieno, si barra lo spazio fienile del corrispettivo animale. Se questo spazio è già stato barrato si può ignorare il simbolo dell'animale.



Il primo giocatore che riempie il recinto di un animale lo deve annunciare. Quel giocatore riceve un bonus e barra lo spazio bonus alla sinistra del corrispondente recinto.

Importante: gli altri giocatori non possono reclamare più il bonus per quel animale.



● Simbolo Monete

Barrate uno spazio della biglietteria per ogni simbolo moneta. Anche la biglietteria deve essere barrata da sinistra verso destra. Quando la biglietteria è completamente barrata, si ignorano gli ulteriori simboli monete.



FINE DEL GIRO

Quando anche l'ultimo giocatore ha preso i dadi da un camion, il giro è terminato. Tutti i dadi ritornano nella riserva ed inizia un nuovo giro. Inizia il giocatore che per ultimo ha preso i dadi nel giro precedente.

Nota: una volta che tutti i giocatori meno uno hanno terminato il giro, il giocatore rimanente può continuare a giocare e fare azioni multiple, se possibile, prima di scegliere un camion e passare.

4