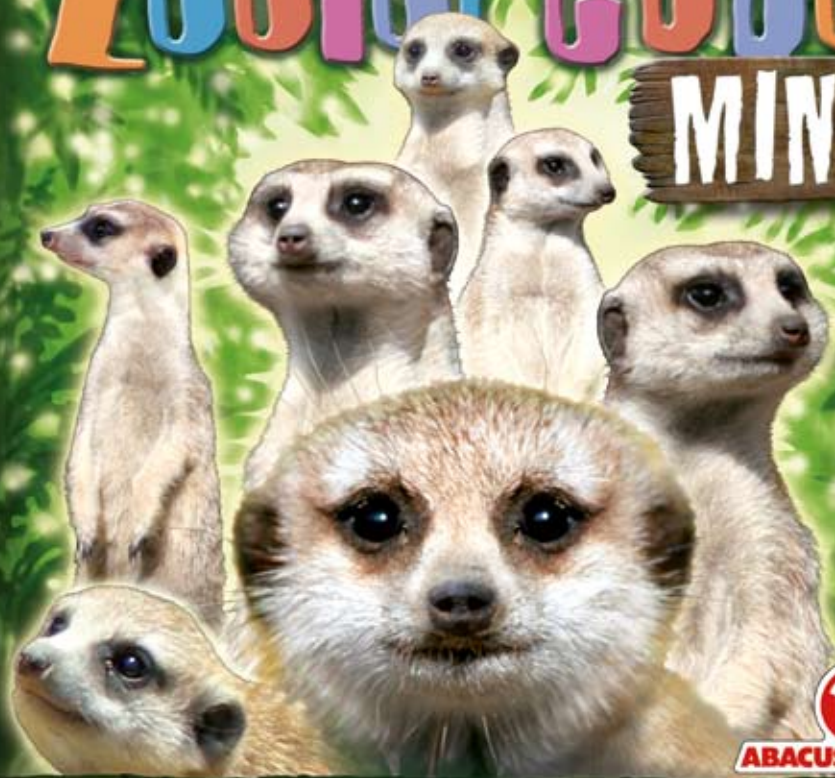


Michael Schacht

Zooloretto

MINI



AS
ABACUSSPIELE



Zooloretto

MINI

für 2 bis 5 Spieler, ab 7 Jahren, Spieldauer ca. 30 Minuten

SPIELIDEE

Jeder Spieler ist der Direktor eines kleinen Zoos. Er versucht die Gehege mit Tieren zu besetzen und mit Landschaftsplättchen einzurichten. Dafür gibt es bei Spielende Punkte. Sind die Gehege aber erst einmal voll, müssen weitere Tiere in den Stall, und der Spieler verliert Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

SPIELMATERIAL

Vor dem ersten Spiel werden die Stanzteile vorsichtig aus den Rahmen gelöst.

14 Nachwuchsplättchen

(je 2 von 7 Tierarten, Rückseite: Kreis)



77 Tierplättchen

(je 11 von 7 Tierarten, Rückseite: Quadrat)



9 Landschaftsplättchen

(je 3x Teich, Busch, Felsen, Rückseite: Quadrat)



5 Tafeln Transportwagen

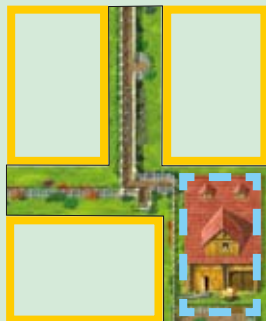
(doppelseitig: eine Seite mit grünem und eine Seite mit blauem Hintergrund)



1 Beutel und 1 Pandafigur

5 Zootafeln

Die Zootafel hat drei Aussparungen, in die jeweils 6 Plättchen passen. Diese Aussparungen sind die **Gehege**. Außerdem gibt es einen **Stall** für alle überzähligen Plättchen.



Im Folgenden wird das Spiel für 3 bis 5 Spieler beschrieben. **Die Änderungen für 2 Spieler** finden Sie im Anschluss an diese Regel.

SPIELVORBEREITUNG

● **Bei 3 Spielern** kommen die Tier- und Nachwuchsplättchen **zweier Tierarten** aus dem Spiel.

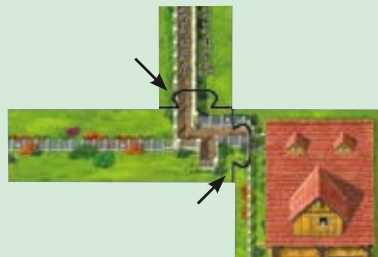
Bei 4 Spielern kommen die Tier- und Nachwuchsplättchen **einer Tierart** aus dem Spiel.

Bei 5 Spielern wird mit allen Plättchen gespielt.

● Die **Nachwuchsplättchen** sind an dem Kreis auf der Rückseite zu erkennen. Auf der Vorderseite ist um das Tier ebenfalls ein Kreis zu sehen. Die Nachwuchsplättchen werden offen, etwas abseits der Tischmitte bereit gelegt.

● Alle Plättchen mit einem Quadrat auf der Rückseite, also alle **Tier- und Landschaftsplättchen**, kommen in den **Beutel** und werden gut gemischt.

● Anschließend werden **15 Plättchen** aus dem Beutel gezogen, ohne dabei die Vorderseite anzusehen. Diese Plättchen werden als verdeckter **Stapel für das Spielende** in der Nähe der Nachwuchsplättchen bereitgelegt. Die **Pandafigur** wird zur Markierung oben auf den Stapel gesetzt.



● Jeder Spieler erhält die drei Einzelteile einer Zootafel. Er steckt die Tafel zusammen und legt sie vor sich hin.

● Die Tafeln mit den Transportwagen werden so gedreht, dass die Seite mit dem grünen Hintergrund zu sehen ist. Es werden so viele **Transportwagen** nebeneinander in die Mitte gelegt, wie Spieler mitspielen.

● Übrige Zootafeln und Transportwagen werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

● Die Spieler einigen sich, wer beginnt.

SPIELVERLAUF

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

A. Ein Plättchen auf einen Transportwagen legen **oder**

B. Einen Transportwagen nehmen und aussteigen

Danach folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

Hat jeder Spieler einen Transportwagen genommen, endet die laufende Runde, und eine neue Runde beginnt.

A. EIN PLÄTTCHEN AUF EINEN TRANSPORTWAGEN LEGEN

Der Spieler zieht ein Plättchen aus dem Beutel und legt es offen auf eine freie Kiste eines beliebigen Transportwagens.

Damit endet sein Zug.

Auf einen Transportwagen passen höchstens 3 Plättchen. Liegen auf allen Transportwagen jeweils 3 Plättchen, kann der Spieler diese Aktion nicht wählen. Er muss dann Aktion B ausführen.

Wichtig: Von dem Stapel mit der Pandafigur dürfen erst dann Plättchen aufgedeckt werden, wenn der Beutel leer ist!

B. EINEN TRANSPORTWAGEN NEHMEN UND AUSSTEIGEN

Der Spieler nimmt sich einen beliebigen Transportwagen mit den darauf liegenden Plättchen und legt ihn vor sich ab.

Achtung: Der Wagen muss nicht voll sein, aber es muss mindestens ein Plättchen darauf liegen!

Mit dem Nehmen des Transportwagens steigt der Spieler aus der laufenden Runde aus. Er spielt erst in der nächsten Runde wieder mit! Da die Spieler, die ausgestiegen sind, einen Wagen vor sich liegen haben, kann man sofort sehen, wer in der laufenden Runde nicht mehr mitspielt.

Wenn der Spieler den Wagen genommen hat, muss er die Plättchen auf dem Wagen sofort in seinen Zoo legen. Er darf die Plättchen, unter Beachtung der folgenden Legeregeln, beliebig auf freie Plätze in den Gehegen und auf den Stall verteilen

● Die Gehege

In jedem Gehege dürfen höchstens 6 Plättchen liegen.

Tier- und Landschaftsplättchen dürfen in beliebiger Kombination in demselben Gehege liegen.

In einem Gehege dürfen jedoch nur Tierplättchen von einer Tierart liegen. Der Spieler darf jedoch mehrere Gehege mit derselben Tierart haben.

Hinweis: Es dürfen gleiche oder unterschiedliche Landschaftsplättchen in demselben Gehege liegen.



Kann oder will der Spieler ein Plättchen nicht in ein Gehege legen, muss er es in den Stall legen.

● Der Stall

Wichtig: Im Stall dürfen Plättchen verschiedener Tierarten und Landschaftsplättchen gleichzeitig in unbegrenzter Anzahl liegen.

Hinweis: Man darf ein Tierplättchen – wenn man möchte – in den Stall legen, selbst wenn in einem passenden Gehege noch Platz ist.



ENDE EINER RUNDE

Hat jeder Spieler einen Transportwagen genommen, ist die Runde zu Ende.

Hinweis: Wenn alle Spieler bis auf einen ausgestiegen sind, darf dieser Spieler noch weitere Plättchen aus dem Beutel ziehen und auf den Wagen legen, bevor er den letzten Wagen nimmt und auch aussteigt!

Die leeren Wagen werden wieder in die Mitte gelegt, und die nächste Runde beginnt bei dem Spieler, der als Letzter einen Wagen genommen hat.

ZWEI BESONDERE SITUATIONEN:

● Nachwuchs

Es gibt in jeder Tierart jeweils 2 paarungsfähige Weibchen und Männchen – erkennbar an den kleinen Symbolen.



Wenn zu einem paarungsfähigen Männchen oder Weibchen ein entsprechender Partner in **dasselbe**

Gehege gelegt wird, bekommen die beiden **sofort** Nachwuchs: Der Spieler nimmt ein entsprechendes Nachwuchsplättchen vom Vorrat und legt es in das Gehege. Das Nachwuchsplättchen gilt wie ein Tierplättchen dieser Art.

Liegen bereits sechs Plättchen in dem Gehege, muss der Spieler den Nachwuchs in den Stall legen.

Hinweis: Weibchen und Männchen müssen nur in demselben Gehege liegen. Sie müssen nicht nebeneinander liegen.

Jedes Weibchen und jedes Männchen kann **nur einmal Nachwuchs** bekommen. So gibt es zum Beispiel keinen Nachwuchs, wenn in einem Gehege bereits ein Paar liegt und ein drittes paarungsfähiges Tier hinzu kommt. Erst wenn ein neuer passender Partner zu dem dritten Tier in das Gehege gelegt wird, gibt es Nachwuchs.

Achtung: Paare bekommen nur im Gehege Nachwuchs, nicht jedoch im Stall oder auf dem Transportwagen.

● Sechs Plättchen im Gehege

Wenn der Spieler in seinem Zug in mindestens einem Gehege den letzten freien Platz mit einem Plättchen belegt, darf er am Ende des Zuges eine der beiden folgenden Bonusaktionen ausführen:

I. Ein Plättchen übernehmen oder

II. Ein Plättchen abgeben

Hinweis: Es ist nur wichtig, dass der Spieler in dem Zug das sechste Plättchen in ein Gehege gelegt hat. Ob es ein passendes Tierplättchen, ein Landschaftsplättchen oder ein Nachwuchsplättchen war, ist ohne Bedeutung.

Auch bei den Bonusaktionen müssen die Legeregeln beachtet werden.

I. Ein Plättchen übernehmen

Der Spieler nimmt ein beliebiges Plättchen **aus dem Stall** eines Mitspielers und legt es in eines seiner eigenen Gehege. Der Mitspieler kann das nicht verhindern!

Hinweis: Wenn der Spieler mit dem übernommenen Plättchen wieder das letzte Feld in einem Gehege belegt, darf er dennoch keine zweite Bonusaktion ausführen.

II. Ein Plättchen abgeben

Der Spieler gibt 1 beliebiges Plättchen aus seinem Stall ab. Das Plättchen wird aus dem Spiel genommen und kommt zurück in die Schachtel.

SPIELENDE

Wenn der Beutel leer ist, wird das Spiel ohne Unterbrechung mit den Plättchen von dem Stapel mit der Pandafigur fortgesetzt.

Wenn das erste Plättchen von dem Stapel aufdeckt wird, ist dies das Zeichen, dass das Spiel nach der laufenden Runde endet. Die Runde wird noch ganz normal zu Ende gespielt. Das heißt, erst wenn jeder Spieler einen Transportwagen genommen hat, endet das Spiel und es folgt die Wertung.

WERTUNG

Jeder Spieler ermittelt die Plus- und Minuspunkte für seinen Zoo und verrechnet sie miteinander.

● Für jedes Gehege erhält der Spieler Pluspunkte entsprechend der Anzahl der Tierplättchen in dem Gehege:

Tierplättchen	1	2	3	4	5	6
Punkte	1	2	3	4	8	12

Zur Erinnerung: Nachwuchsplättchen zählen als normale Tierplättchen.

Die Tabelle befindet sich auch auf der Zootafel.

Die Landschaftsplättchen sind natürlich keine Tierplättchen und zählen deshalb bei der Wertung der Gehege nicht mit!

● Für jeden **Typ** Landschaftsplättchen, der in Gehegen liegt, gibt es 2 Pluspunkte. Dabei ist es gleichgültig, in welchem Gehege das Landschaftsplättchen liegt.

Beispiel: Birgit hat in einem Gehege einen Felsen und einen Teich. In einem anderen Gehege hat sie einen Felsen und einen Busch. Da sie drei verschiedene Typen Landschaftsplättchen in Gehegen hat, erhält sie 6 Punkte. Für den zweiten Felsen erhält Birgit keine Punkte, da jeder Typ nur einmal gezählt wird.

● Für jede **Tierart** im Stall gibt es 2 Minuspunkte.

Beispiel: Claus hat im Stall 3 Lamas und bekommt dafür 2 Minuspunkte.

● Für jeden **Typ** Landschaftsplättchen im Stall gibt es 2 Minuspunkte.

Der Spieler mit den meisten Pluspunkten gewinnt. Bei einem Gleichstand entscheiden die meisten Landschaftsplättchen in allen Gehegen. Der Typ der Landschaftsplättchen ist dabei ohne Bedeutung. Bei einem erneuten Gleichstand teilen sich die Spieler den Sieg.

ÄNDERUNGEN FÜR 2 SPIELER

Es gelten die normalen Spielregeln mit folgenden Änderungen:

- Die Tier- und Nachwuchsplättchen von **drei Tierarten** kommen aus dem Spiel.

- Die Tafeln mit den Transportwagen werden so gedreht, dass die Seite mit dem blauen Hintergrund zu sehen ist.

Es wird jeweils ein Transportwagen mit 1, mit 2 und mit 3 Kisten benötigt.

Die drei Wagen werden nebeneinander in die Tischmitte gelegt.

Haben beide Spieler einen Transportwagen genommen, ist die Runde zu Ende. Die Plättchen auf dem verbliebenen Wagen werden aus dem Spiel genommen.

ZUR TAKTIK

Es kann sich durchaus lohnen, auch einmal ein Risiko einzugehen: So kann man beispielsweise einen Wagen liegen lassen, der nur für einen selbst interessant ist, um noch ein Plättchen aufzudecken. Es könnte ja sein, dass so noch ein attraktives Plättchen hinzu kommt.

Man sollte darauf achten, möglichst wenig verschiedene Tierarten in seinen Stall zu legen. Wenn man Tiere nehmen muss, die man in seinen Gehegen nicht unterbringen kann, sollte man versuchen solche Tiere zu nehmen, die man bereits in seinem Stall hat. Man kann auch Tiere nehmen, die für Mitspieler interessant sein könnten. Vielleicht übernimmt ja der Mitspieler das Plättchen mit einer Bonusaktion.

KLEINES TIERLEXIKON

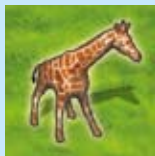
Das Erdmännchen

In Gruppen von 3 bis 25 Tieren lebend, bewohnt es einen unterirdischen Bau von bis zu 5 Metern Durchmesser. Bei der Futtersuche wechselt es sich mit den anderen beim Wache halten ab, aber erst nachdem es selbst gefressen hat!



Die Giraffe

Am auffälligsten ist ihr extrem langer Hals, der wie bei allen Säugetieren nur aus sieben Halswirbeln besteht, die aber stark verlängert sind. So kann sie frische Blätter aus Bäumen in fast 6 Metern Höhe rupfen.



Die Impala

Mit einer Geschwindigkeit von bis zu 90 km/h und Sprüngen von bis zu 10 Metern Länge und 3 Metern Höhe ist sie für Verfolger keine leichte Beute. Wegen ihrer Anpassungsfähigkeit ist sie eine der vorherrschenden Tierarten der Savanne.



Das Lama

Obwohl es keine Höcker hat und daher kein Wasser speichern kann, gehört es zur Familie der Kamele. Es ist sehr ausdauernd und kann Lasten von bis zu 60 kg tragen. Fühlt es sich gestört, spuckt es mit verblüffender Zielsicherheit.



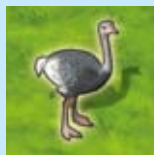
Das Nashorn

Trotz einer Höhe von bis zu 2 Metern und einem Gewicht von bis zu 5 Tonnen kann der Koloss eine Geschwindigkeit von 45 km/h erreichen. Es sieht sehr schlecht, verfügt aber über ein ausgezeichnetes Gehör und einen feinen Geruchssinn.



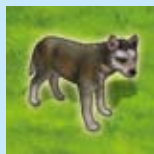
Der Strauß

Fühlt er sich bedroht, legt er sich flach hin, mit dem Kopf auf dem Boden, um nicht gesehen zu werden. Vermutlich war dieses Verhalten die Ursache für das Gerücht, dass Strauße bei Gefahr den Kopf in die Erde stecken. Er kommt lange Zeit ohne Wasser aus.



Der Wolf

In Rudeln lebend, die immer aus Tieren einer Familie gebildet werden, kann sein Territorium bis zu 3000 km² groß werden. Ein Wurf besteht aus 5 bis 6 Welpen. Nachdem er in Mittel- und Westeuropa fast ausgerottet war, finden sich hier jetzt wieder einige Rudel.



Übrigens können Besitzer von Zooloretto „Spiel des Jahres 2007“ sich ihren Traumzoo zusammenstellen, indem sie Tierarten aus diesem Spiel in Zooloretto verwenden.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

FRAGE: Außer mir sind alle Spieler ausgestiegen. Darf ich noch weitere Aktionen ausführen?

ANTWORT: Ja, du darfst noch so viele Plättchen aufdecken, wie auf den Wagen passen. Erst wenn du den letzten Wagen nimmst und aussteigst, endet die laufende Runde.

FRAGE: Darf ich ein Tierplättchen innerhalb meines Zoos versetzen, also beispielsweise aus einem Gehege in den Stall oder in ein anderes Gehege?

ANTWORT: Nein.

FRAGE: Kann ich für dasselbe Gehege beide Bonusaktionen ausführen?

ANTWORT: Nein.



FRAGE: Im ersten Gehege liegen drei Impalas und zwei Büsche. Im zweiten Gehege liegen fünf Nashörner, darunter ein Weibchen. Im dritten Gehege liegen vier Lamas und ein Teich. Ich nehme einen Wagen mit einem Lama. Damit ist mein Lama-Gehege voll, und ich erhalte eine Bonusaktion. Dafür übernehme ich ein Nashorn-Männchen aus dem Stall eines Mitspielers. Damit ist auch mein Nashorn-Gehege voll. Bekommt mein Nashornpärchen trotzdem Nachwuchs?

ANTWORT: Ja. Aber der Nachwuchs muss aus Platzmangel in den Stall. Außerdem erhältst du für das volle Nashorn-Gehege keine weitere Bonusaktion, da es bei Bonusaktionen keine Kettenreaktionen gibt.

EIN ABRECHNUNGSBEISPIEL

In dem Gehege mit den Impalas liegen 4 Tiere.

4 Punkte

In dem Gehege mit den Nashörnern liegen 6 Tiere.

12 Punkte

In dem Gehege mit den Lamas liegen 5 Tiere.

8 Punkte

Der Spieler hat 2 verschiedene Typen Landschaftsplättchen. Für jeden Typ erhält er 2 Punkte:

4 Punkte

Für jede Tierart und für jeden Typ Landschaftsplättchen im Stall bekommt der Spieler 2 Minuspunkte, unabhängig davon, wie viele Plättchen von der Tierart oder von dem Typ Landschaftsplättchen im Stall liegen:

-4 Punkte

Gesamt:

= 24 Punkte

DIE ZOOLORETTO-HOMEPAGE

Weitere Informationen, Beispiele und Varianten zu diesem und anderen Spielen aus der Zooloretto- und Coloretto-Familie im Internet auf

www.zooloretto.com

Wenn Sie eine Regelfrage haben, schreiben Sie an post-timbuku@web.de

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

© 2010 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