Aquaretto

für 2 bis 5 Spieler, ab 10 Jahren, Spieldauer ca. 45 Minuten.

SPIELIDEE

Jeder Spieler besitzt einen Wasserpark. Die Spieler versuchen möglichst viele Besucher in ihren Wasserpark zu locken, um dafür Besucherpunkte zu erhalten. Dazu müssen sie die passenden Tiere sammeln. Gelingt es einem Spieler sehr viele Tiere zu bekommen, lohnt es sich für ihn, den Wasserpark zu erweitern. Denn sind Becken voll, müssen weitere Tiere in das Depot, und der Spieler verliert Punkte. Doch ein Ausbau kostet Geld – und das ist knapp. Der geschickte Einsatz von Mitarbeitern garantiert zusätzliche Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

SPIELMATERIAL

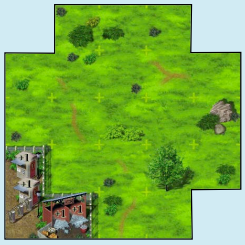
16 Nachwuchsplättchen (je 2 von 8 Tierarten)

88 Tierplättchen (je 11 von 8 Tierarten)

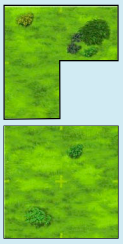
10 Münzplättchen

16 Mitarbeiter

30 Münzen



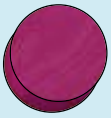
5 Wasserpark-Tafeln



10 kleine Ausbautafeln
10 große Ausbautafeln

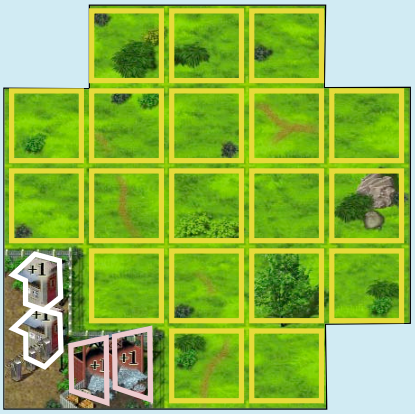
5 Depot-Tafeln

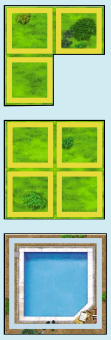
5 Transportwagen



1 runde Holzscheibe

Ein Wasserpark mit 19 Feldern für Tierplättchen (auf der Tafel sind die Ecken der Felder durch hellere Kreuze gekennzeichnet). Außerdem gibt es 2 Kassenhäuschen und 2 Futterstationen.





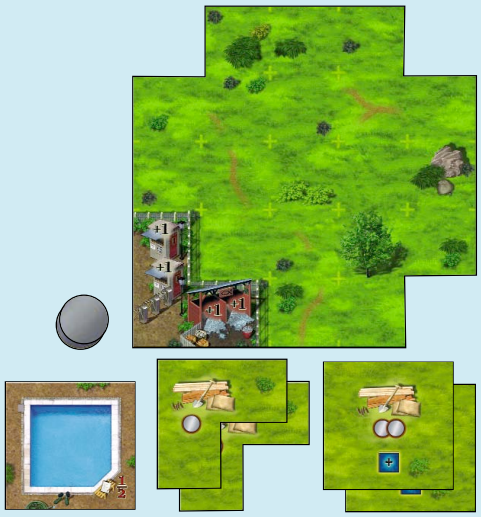
Eine kleine Ausbautafel mit 3 Feldern und eine große Ausbautafel mit 4 Feldern für Tierplättchen. Eine Depot-Tafel für alle überzähligen Plättchen.

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.

  Achtung**:** Folgende Tierarten sollten nicht aussortiert werden: Delphine, Orcas und Seelöwen.
  *Hinweis: Die Regel für **2 Spieler** finden Sie im Anschluss an diese Regel.*
- Die Nachwuchsplättchen werden in der Tischmitte bereit gelegt. Sie sind am Kreis auf der Vorder- und Rückseite zu erkennen.
  Alle übrigen Plättchen werden verdeckt gut gemischt.
  15 Plättchen werden abgezählt und als verdeckter **Stapel für das Spielende** zur Seite gelegt.
  Die runde **Holzscheibe** wird zur Markierung oben auf den Stapel gelegt.
  Mit den übrigen Plättchen werden mehrere verdeckte Stapel beliebiger Höhe gebildet und in die Tischmitte gelegt.
- Es werden so viele Transportwagen nebeneinander in die Mitte gelegt, wie Spieler mitspielen. Übrige Wagen werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.
- Jeder Spieler erhält eine Wasserpark-Tafel und eine Depot-Tafel, die er offen vor sich auslegt. Außerdem erhält jeder Spieler 2 große und 2 kleine Ausbautafeln, die er verdeckt bereit legt. Übrige Tafeln werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.
- Jeder Spieler erhält 1 Münze. Die restlichen Münzen werden als Bank in der Mitte bereit gelegt.
- Die Mitarbeiterfiguren werden als Vorrat in der Tischmitte bereit gelegt.
- Die Spieler einigen sich wer beginnt.

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



Jeder Spieler erhält 1 Münze, 1 Wasserpark-Tafel, 1 Depot-Tafel, 2 kleine und 2 große Ausbautafeln.

SPIELVERLAUF

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

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

B. einen Transportwagen nehmen und aussteigen **oder**

C. eine Geldaktion ausführen

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 deckt das oberste Plättchen von einem Stapel auf und legt es offen in ein freies Fach eines beliebigen Transportwagens.
Damit endet sein Zug.

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

Wichtig: Von dem Stapel mit der runden Holzscheibe dürfen erst dann Plättchen aufgedeckt werden, wenn alle anderen Stapel komplett aufgebraucht sind!

B. EINEN TRANSPORTWAGEN NEHMEN UND AUSSTEIGEN

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

Die Plättchen aus dem Wagen muss er sofort in seinen Wasserpark legen.

Wichtig: Der Spieler darf nur einen Wagen nehmen, in dem mindestens ein Plättchen liegt!

Wenn ein Spieler einen Wagen nimmt, steigt er damit aus der laufenden Runde aus und 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 die Plättchen in seinen Wasserpark legt, muss er dabei die folgenden Legeregeln beachten:

- **Tierplättchen**
  Wenn der Spieler in seinem Wasserpark noch Platz hat, darf er das Tierplättchen auf ein freies Feld legen und so ein neues Becken anfangen oder ein bestehendes Becken vergrößern. Ist dies nicht möglich, muss er das Tierplättchen in sein Depot legen.
  Ein **Becken** besteht immer aus allen, einander benachbarten Plättchen mit der selben Tierart.
  Jedes Becken kann daher nur aus Plättchen **einer** Tierart bestehen.

  ➡ **Ein neues Becken anfangen**
  Hat der Spieler noch kein Plättchen dieser Tierart, kann er ein neues Becken beginnen.

  Um ein neues Becken anzufangen, darf der Spieler das Plättchen auf ein leeres Feld in seinem Wasserpark legen. Dabei muss er zu jedem anderen Becken **mindestens 1 Feld Abstand** halten.

  Achtung: Zwei Plättchen, die sich nur an den Ecken berühren zählen nicht als benachbart.

  Wichtig: Es gibt eine Beschränkung wie viele Becken ein Spieler in seinem Wasserpark haben darf.
  Bei Spielbeginn sind das **3 Becken**. Er kann also zunächst höchstens **3 verschiedene Tierarten** in seinem Wasserpark haben.
  Für jede große Ausbautafel, die der Spieler seinem Wasserpark hinzufügt, darf er **1 Becken mit einer weiteren Tierart** haben.
  Wie man Ausbautafeln hinzufügt, wird unter „C. Eine Geldaktion ausführen" beschrieben.

  ➡ **Ein Becken vergrößern**
  Hat der Spieler bereits ein Becken mit dieser Tierart, muss er das neu hinzugekommene Plättchen waagerecht oder senkrecht an ein anderes Plättchen mit der selben Tierart anlegen. Damit vergrößert er das Becken.
  Auch beim Vergrößern eines Beckens muss er zu jedem anderen Becken **mindestens 1 Feld Abstand** halten.

  Vergrößert der Spieler ein Becken auf 3, 6, 9 oder 12 Plättchen, bekommt er jeweils 1 Münze als Bonus.
  Vergrößert er ein Becken auf 5 oder 10 Plättchen, bekommt er jeweils 1 Mitarbeiter als Bonus.
  Die Boni und Mitarbeiter werden später im Abschnitt „Besondere Situationen" näher erklärt.

  ➡ **In das Depot legen**
  Kann oder will der Spieler das Plättchen nicht in seinen Wasserpark legen, muss er es in das Depot legen.
  Liegt im Depot bereits ein Plättchen, wird das neue Plättchen darüber gelegt, so dass ein Stapel entsteht.

  Im Depot dürfen beliebig viele Plättchen von **beliebig vielen verschiedenen Tierarten** übereinander liegen.
  Die Beschränkung für die Anzahl Becken mit unterschiedlichen Tierarten im Wasserpark gilt nicht für das Depot.

Claus hat bereits ein Becken mit 3 Delfinen und beginnt ein neues Orca-Becken. Auf die mit „x" markierten Felder darf er kein Orca-Plättchen legen, denn jedes Becken muss zu einem anderen mindestens ein Feld Abstand haben.

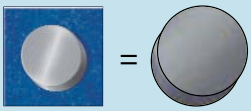
Die Plättchen sind nicht benachbart.

Die Spieler dürfen sich die Plättchen in den Depots aller Mitspieler jederzeit ansehen.
Die Reihenfolge der Plättchen im Depot darf **nicht verändert** werden!

Hinweis: Man darf ein Tierplättchen – wenn man möchte – in das Depot legen, selbst wenn im Wasserpark noch Platz ist.

- **Münzplättchen**

  Ein Münzplättchen legt der Spieler zu seinen übrigen Münzen.
  Ein Münzplättchen entspricht einer Münze. Beide sind gleichwertig.



C. EINE GELDAKTION AUSFÜHREN

Der Spieler darf **eine** der folgenden Aktionen ausführen, wenn er dafür bezahlt.
Er kann die Aktion mit Münzen oder Münzplättchen in beliebiger Kombination bezahlen.

Folgende Geldaktionen sind möglich:

I. Versetzen	●
II. Kauf oder Abgabe eines Plättchens	●●
III. Den Wasserpark ausbauen	● / ●●

Auch bei diesen Aktionen müssen die Legeregeln beachtet werden.

Achtung: Ein Spieler darf in seinem Zug immer nur eine der beschriebenen Geldaktionen ausführen. Um aufwändigere Umbauten vorzunehmen, muss der Spieler also in mehreren Zügen „Eine Geldaktion ausführen“ wählen.

I. Versetzen

Das Versetzen kostet **1 Münze** an die Bank.

Der Spieler versetzt das oberste Tierplättchen aus seinem Depot in seinen Wasserpark oder er versetzt einen seiner Mitarbeiter beliebig.

II. Kauf oder Abgabe eines Plättchens

Für **2 Münzen** kann der Spieler ein Plättchen von einem Mitspieler kaufen **oder** das oberste Plättchen aus seinem Depot abgeben.

➡ **Kauf**

Der Spieler kauft das oberste Plättchen **aus dem Depot** eines Mitspielers und legt es in seinen eigenen Wasserpark.
⇨ 1 Münze bekommt der Mitspieler,
⇨ 1 Münze kommt in die Bank.

Hinweis: Der Mitspieler kann den Kauf nicht verhindern.

➡ **Abgabe**

Der Spieler gibt das oberste Plättchen aus seinem Depot ab. Das Plättchen wird aus dem Spiel genommen.
⇨ Beide Münzen kommen in die Bank.

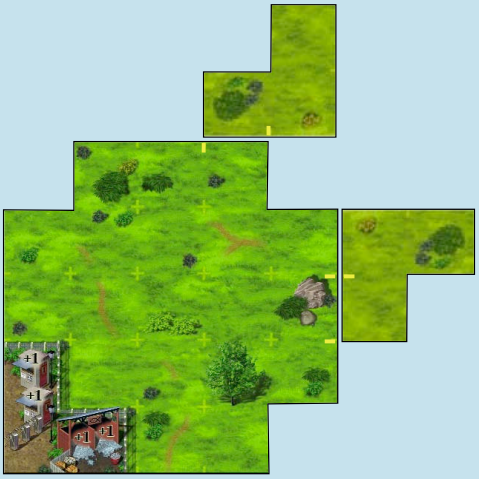
III. Den Wasserpark ausbauen

Die **große Ausbautafel** kostet **2 Münzen** an die Bank. Damit vergrößert der Spieler seinen Wasserpark um vier Felder und er darf **1 zusätzliches Becken** anfangen. Das heißt, dass er mit zwei großen Ausbautafeln auch zwei weitere Tierarten in seinem Wasserpark unterbringen kann.

Hinweis: Der Spieler muss das neue Becken nicht auf der Ausbautafel anfangen.

Die **kleine Ausbautafel** kostet **1 Münze** an die Bank. Damit vergrößert der Spieler seinen Wasserpark um drei Felder. Er darf jedoch **kein zusätzliches Becken** anfangen.

Die neue Ausbautafel wird an den Wasserpark oder an eine andere Ausbautafel des Wasserparks angelegt. Sie ist nun Teil des Wasserparks.
Die Tafel muss so angelegt werden, dass mindestens 1 Feld eine Felderreihe oder -spalte des Wasserparks fortsetzt.



ENDE EINER RUNDE

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

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

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

BESONDERE SITUATIONEN:

Nachwuchs

Es gibt in jeder Sorte Tierplättchen jeweils 2 paarungsfähige Weibchen und Männchen – erkennbar an den kleinen Symbolen. Wenn zu einem paarungsfähigen Männchen oder Weibchen ein entsprechender Partner **in das selbe Becken** gelegt wird, bekommen die beiden **sofort** Nachwuchs: Der Spieler nimmt ein entsprechendes Nachwuchsplättchen vom Vorrat und vergrößert damit das Becken. Das Nachwuchsplättchen gilt wie ein Tierplättchen dieser Art.
Kann der Spieler das Becken nicht mehr vergrößern, muss er den Nachwuchs in sein Depot legen.

Hinweis: Es reicht, wenn Weibchen und Männchen im selben Becken sind – sie müssen nicht unmittelbar nebeneinander liegen.

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

Achtung: Paare bekommen nur in den Becken Nachwuchs, nicht jedoch im Depot oder auf dem Transportwagen

Bonus für das Vergrößern eines Beckens

Wenn der Spieler ein Becken vergrößert, kann er einen Bonus erhalten:

➡ Wenn der Spieler das **dritte, sechste, neunte oder zwölfte Plättchen** in ein Becken seines Wasserparks legt, erhält er dafür jeweils **sofort eine Münze** aus der Bank.

Hinweis: Das zwölfte Plättchen kann der Spieler nur bekommen, wenn er in dem Becken Nachwuchs hat.

➡ Wenn der Spieler das **fünfte oder zehnte Plättchen** in ein Becken legt, erhält er dafür jeweils **sofort einen Mitarbeiter** aus dem Vorrat.

Der Spieler muss den Mitarbeiter sofort in einem der vier möglichen Bereiche einsetzen. Bei Spielende kann er durch die Mitarbeiter zusätzliche Punkte erhalten.

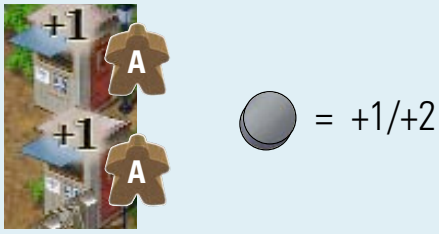
Der Spieler erhält einen Bonus natürlich auch dann, wenn er ein Becken gleichzeitig um mehrere Plättchen vergrößert. Wenn er beispielsweise gleichzeitig das dritte und vierte Plättchen in ein Becken legt, bekommt er trotzdem 1 Münze als Bonus.

A. Kassierer

Der Spieler stellt den Mitarbeiter auf ein freies Kassenhäuschen links unten in seinem Wasserpark. Er kann höchstens zwei Kassierer haben.

Mit einem Kassierer erhält der Spieler zusätzlich Punkte für die Münzen, die er bei Spielende besitzt. Für **jede Münze** erhält der Spieler **1 Punkt**. Hat er zwei Kassierer, erhält er je Münze 2 Punkte.

Hinweis: Der Spieler behält die Münzen; sie werden nicht gegen die Punkte eingetauscht.

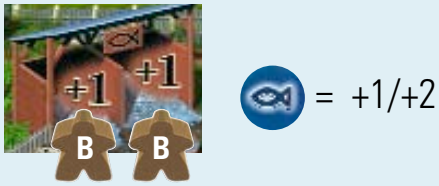


B. Tierpfleger

Der Spieler stellt den Mitarbeiter auf eine freie Futterstation links unten in seinem Wasserpark. Er kann höchstens zwei Tierpfleger haben.

Mit einem Tierpfleger erhält der Spieler bei Spielende zusätzlich Punkte für die Tierplättchen in seinem Wasserpark, die ein Fischsymbol zeigen. Für **jedes** Plättchen mit einem **Fischsymbol** erhält er **1 Punkt**. Hat er zwei Tierpfleger eingesetzt, erhält er 2 Punkte für jedes dieser Plättchen.

Hinweis: Fischsymbole gibt es nur bei Eisbären, Pinguinen, Schildkröten, Krokodilen und Nilpferden. Jeweils sechs Plättchen dieser Arten tragen das Fischsymbol.

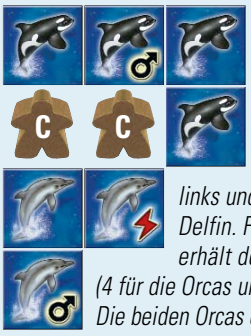


C. Trainer

Der Spieler stellt den Mitarbeiter auf ein beliebiges freies Feld in seinem Wasserpark. Ein Feld mit einem Trainer gilt nicht mehr als frei. Er darf beliebig viele Trainer einsetzen.

Mit einem Trainer erhält der Spieler bei Spielende zusätzlich Punkte für **Delfine**, **Orcas** und **Seelöwen**, die waagerecht, senkrecht oder diagonal an das Feld mit dem **Trainer angrenzen**. Für jedes dem Trainer benachbarte Plättchen mit einem dieser Tiere erhält der Spieler **1 Punkt**. Ist ein Plättchen mehreren Trainern benachbart, erhält der Spieler für dieses Plättchen auch mehrfach Punkte.

Auf je zwei Delfinen, Orcas und Seelöwen sind Blitze abgebildet. Für diese Plättchen erhält der Spieler keine zusätzlichen Punkte durch Trainer.



Beispiel für Zusatzpunkte durch Trainer: Für den linken Trainer erhält der Spieler 3 Punkte (2 Punkte für die beiden Orcas oben links und 1 Punkt für den linken Delfin. Für den rechten Trainer erhält der Spieler 5 Punkte (4 für die Orcas und 1 für den Delfin). Die beiden Orcas oben links und der linke Delfin punkten also mit beiden Trainern. Der Delfin mit dem Blitz bringt durch Trainer keine Punkte. Das Delfinmännchen darunter gibt auch keine Punkte, da es keinem der Trainer benachbart ist.

D. Manager

Der Spieler setzt den Mitarbeiter auf der Depot-Tafel auf die rechts unten abgebildete Bank. Er darf nur einen Manager einsetzen.

Bei Spielende **halbiert** der Manager die **Minuspunkte** für die Plättchen im Depot.

Mitarbeiter versetzen

Möchte der Spieler einen Mitarbeiter durch eine Geldaktion versetzen, darf er ihn auch in einen anderen Bereich versetzen. Er kann beispielsweise den Manager zu einem Trainer machen, indem er ihn vom Depot wegnimmt und auf ein freies Feld in seinem Wasserpark setzt. Genauso könnte er einen Trainer von einem freien Feld auf ein anderes freies Feld setzen.

SPIELENDE

Wenn ein Spieler das erste Plättchen von dem Stapel mit der roten Holzscheibe aufdeckt, wird die laufende Runde noch komplett zu Ende gespielt. Erst wenn jeder Spieler einen Transportwagen genommen hat, endet das Spiel und es folgt die Wertung.

Wichtig: Es dürfen erst dann Plättchen vom Stapel mit der runden Holzscheibe aufgedeckt werden, wenn alle anderen Stapel komplett aufgebraucht sind!

WERTUNG

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

- Für jedes Tierplättchen in seinem Wasserpark erhält der Spieler 1 Punkt.
- Dazu addiert der Spieler seine zusätzlichen Punkte für seine Kassierer, Tierpfleger und Trainer.
- Für jede Tier**art** im Depot gibt es 2 Minuspunkte.
  Wenn der Spieler einen Manager eingestellt hat, erhält er für jede Tierart im Depot nur 1 Minuspunkt.
  Beispiel: Claus hat in seinem Depot 3 Schildkröten aber keinen Manager und bekommt dafür 2 Minuspunkte.

Der Spieler mit den meisten Pluspunkten gewinnt.
Bei einem Gleichstand entscheiden die meisten Münzen.
Bei einem erneuten Gleichstand teilen sich die Spieler den Sieg.

Autor: Michael Schacht, Illustration: Design/Main

© 2008 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich. www.abacusspiele.de
Alle Rechte vorbehalten, Made in Germany.
Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

ZUR TAKTIK: *Durch das Stapeln der Plättchen im Depot ist es schwerer Minuspunkte zu verhindern – anders als bei Zooloretto. Wer das Nehmen des Wagens stets lange hinauszögert, wird viele Plättchen bekommen, die er nicht benötigt und kaum mehr loswerden kann.*

Durch die Anordnung der Plättchen entscheidet ein Spieler selbst, wie groß ein Becken werden kann und wie viele Tiere darin Platz haben werden. Hier sollte man gut planen, sonst wird es schwer, alle Tiere gut unterzubringen.

Jedes Tierplättchen ist bei Spielende nur einen Punkt wert. Daher sind Mitarbeiter besonders wichtig, denn sie können viele Zusatzpunkte bringen.

REGEL FÜR 2 SPIELER

Es gelten die normalen Spielregeln mit folgenden Änderungen:

- Die Tier- und Nachwuchsplättchen von drei Tierarten kommen aus dem Spiel.
- Es werden 3 Transportwagen nebeneinander in die Mitte gelegt.
  Von den zuvor aussortierten Tierplättchen werden jetzt drei beliebige Plättchen verwendet, um in den Wagen für das ganze Spiel Fächer zu blockieren: In einen Wagen wird 1 verdecktes Plättchen gelegt. In einen anderen Wagen werden 2 verdeckte Plättchen gelegt.

Ein Spieler darf nur einen Transportwagen nehmen, in dem mindestens ein offenes Plättchen liegt.

Wichtig: Steigt ein Spieler aus, nimmt er nur die offenen Plättchen aus dem Transportwagen. Die verdeckten Plättchen bleiben immer im Wagen liegen.

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

VARIANTE AQUARETTO MIT ZOOLORETTO *für 2 bis 5 Spieler*

Achtung: Diese Variante ist nur für Spieler geeignet die über viel Erfahrung mit Zooloretto **und** Aquaretto verfügen.

Es wird das Material aus Aquaretto und dem Zooloretto-Basisspiel benötigt.

Für die Spielvorbereitung gelten folgende Ausnahmen:

- Es werden nur so viele Transportwagen nebeneinander in die Mitte gelegt, wie Spieler mitspielen (Ausnahme bei 2 Spielern: 3 Wagen).
- Jeder Spieler erhält nur 2 Münzen.

Alle übrigen Vorbereitungen werden – entsprechend der Spieleranzahl – so getroffen, wie in beiden Spiele jeweils beschrieben. Das heißt, jeder Spieler erhält einen Zoo mit Ausbautafel **und** einen Wasserpark mit Depot- und Ausbautafeln. Bei weniger als 5 Spielern wird aus **jedem** Spiel die entsprechende Anzahl Tierarten aussortiert. Die Plättchen der beiden Spiele werden getrennt gemischt und als separate Stapel verdeckt bereit gelegt. Es werden auch zwei getrennte Stapel mit jeweils 15 Zooloretto- und 15 Aquaretto-Plättchen für das Spielende vorbereitet.

Für den Spielverlauf gelten folgende Ausnahmen:

A. Ein Plättchen auf einen Transportwagen legen

Es gelten die beiden folgenden Einschränkungen: Auf einem Wagen dürfen entweder nur Zooloretto- **oder** nur Aquaretto-Plättchen liegen. Legt ein Spieler das erste Plättchen auf einen Wagen, legt er damit fest, welche Plättchen in dieser Runde auf diesen Wagen gelegt werden dürfen.

Achtung: In jeder Runde muss es jeweils mindestens einen Wagen mit Zooloretto- und mindestens einen Wagen mit Aquaretto-Plättchen geben.

Sind also beispielsweise alle Wagen, bis auf einen, mit Zooloretto-Plättchen gefüllt, darf der Spieler auf den letzten Wagen nur Aquaretto-Plättchen legen.

B. Einen Transportwagen nehmen und aussteigen

Es gilt folgende Einschränkung: Der **erste** Wagen in jeder Runde darf erst dann genommen werden, wenn mindestens ein Wagen mit Zooloretto-Plättchen **und** ein Wagen mit Aquaretto-Plättchen in der Mitte liegen. Bis dahin können die Spieler diese Aktion nicht wählen.

Zooloretto-Plättchen dürfen nur in den Zoo und Aquaretto-Plättchen dürfen nur in den Wasserpark oder das Depot gelegt werden. Es gelten weiterhin die normalen Legeregeln.

Münzplättchen legt der Spieler zu seinen übrigen Münzen. Ab dann ist es ohne Bedeutung, aus welchem Spiel das Münzplättchen kommt.

C. Eine Geldaktion ausführen

Wählt der Spieler diese Aktion, darf er nur eine Geldaktion in seinem Zoo **oder** in seinem Wasserpark ausführen.

SPIELENDE

Wenn ein Spieler das erste Plättchen von einem der beiden Stapel mit der roten Holzscheibe aufdeckt, werden am Ende der laufenden Runde die übrigen Plättchen dieses Stapels aus dem Spiel genommen.
Ab der folgenden Runde wird nur noch mit den Plättchen des anderen Spiels gespielt. Wichtig: Dann entfallen auch die zuvor genannten Einschränkungen für das Legen von Plättchen und das Nehmen des ersten Wagens.

Deckt dann ein Spieler das erste Plättchen vom zweiten Stapel mit der roten Holzscheibe auf, wird die laufende Runde wie gewohnt zu Ende gespielt. Wenn jeder Spieler einen Transportwagen genommen hat, endet das Spiel und es folgt die Wertung.

WERTUNG

Der Wasserpark und das Depot werden entsprechend den Regeln von Aquaretto abgerechnet. *Dabei gilt folgende Ausnahme:* Hat der Spieler einen oder zwei Kassierer eingesetzt, erhält er die zusätzlichen Punkte für die gesamten Münzen, die er noch besitzt.

Der Zoo und der Stall werden entsprechend den Regeln von Zooloretto abgerechnet. *Dabei gilt folgende Ausnahme:* Wenn der Spieler in seinem Wasserpark einen Manager eingestellt hat, erhält er für jede Tierart im Stall nur 1 Minuspunkt.
Jeder Spieler addiert seine beiden Ergebnisse.
Der Spieler mit den meisten Pluspunkten ist Sieger.

KLEINES TIERLEXIKON

Flusspferd: *Der Pflanzenfresser ist trotz seines Namens enger mit den Schweinen als mit den Pferden verwandt. Das zweitgrößte Landtier kann trotz seines beachtlichen Gewichts von 3 bis 4,5 Tonnen und einer Länge von bis zu 4,5 Metern die erstaunliche Geschwindigkeit von rund 50 km/h erreichen.*

Delfin: *Das sympathische Säugetier zählt für viele zu den intel ligentesten Tieren und fällt besonders durch seine akrobatischen Sprünge und sein soziales Verhalten auf. Der große Tümmler kann bis zu 500 m tief und bis zu 15 Minuten lang tauchen.*

Orca: *Der große Schwertwal wird bis zu 8 m lang und 9 Tonnen schwer und bewohnt bevorzugt die arktischen und antarktischen Gewässer. Der auffällig gemusterte Jäger ist mit bis zu 55 km/h das schnellste bekannte Meeressäugetier.*

Meeresschildkröte: *Seit vermutlich 200 Millionen Jahren paddeln die gepanzerten Vielschwimmer durch die tropischen und subtropischen Meeresgebiete der Erde. Den Strömungen folgend legen sie sehr weite Strecken zurück und verlassen lediglich zur Eiablage das Wasser.*

Pinguin: *Sie sind an das Leben vornehmlich in den kalten Regionen der Südhalbkugel sehr gut angepasst. Der ausgezeichnete Taucher ist nicht besonders schnell, kann aber durch wiederholtes Springen eine beachtliche Geschwindigkeit erzielen und dabei eine Höhe über dem Wasser von knapp 2 m erreichen.*

Eisbär: *Der Einzelgänger aus dem hohen Norden verfügt über einen ausgeprägt guten Geruchsinn und ist sehr bedeutend für die Mythologie der Inuit, die ihn "Nanuq" nennen. Trotz seiner Größe und seinem Gewicht ist er ein beachtlicher Schwimmer und kann Etappen von bis zu 65 km überwinden.*

Seelöwe: *Die sehr sozialen Tiere bilden große Kolonien und kommen an zahlreichen Felsenküsten der Weltmeere vor. Zählen sie nicht zu den schnellsten Schwimmern, so sind sie doch zu erstaunlichen akrobatischen Leistungen fähig.*

Krokodil: *Die bis zu 6 m lange Echse ist ein direkter Nachfahre der Archosaurier des Trias. Das perfekt getarnte Tier verbringt den Großteil seines Lebens im Wasser, nur die erhöht liegenden Augen und Nasenlöcher ragen hervor, so kann es atmen und die Umgebung beoabachten.*

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

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

FRAGE: Außer mir sind alle Spieler ausgestiegen. Darf ich noch weitere Aktionen ausführen?
ANTWORT: Ja, du darfst so viele Aktionen machen, wie du kannst. Dafür stehen dir jedes Mal die üblichen 3 Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. Du könntest z.B. mehrere Geldaktionen ausführen oder weitere Plättchen ziehen, wenn der Wagen noch nicht voll ist. Erst wenn du den letzten Wagen nimmst und aussteigst, endet die laufende Runde.

FRAGE: Kann ich in meinem Wasserpark mehrere Becken mit der selben Tierart haben?
ANTWORT: Nein.

FRAGE: Darf ich verschiedene Tiere im gleichen Becken haben?
ANTWORT: Nein.

FRAGE: Darf ich mit der Umbau-Aktion „Versetzen" einen Manager zum Trainer machen?
ANTWORT: Ja.

FRAGE: Ich habe auf zwei Nachbarfeldern eines Delfins je einen Trainer. Bekomme ich dann auch 2 zusätzliche Punkte?
ANTWORT: Ja.

FRAGE: Darf ich noch Geldaktionen machen, nachdem ich in der letzten Runde des Spiels ausgestiegen bin?
ANTWORT: Nein.

Viele Infos, Beispiele, Varianten und ein **interaktiver Schnellstart** auf der Website des Autors: www.michaelschacht.net

EIN ABRECHNUNGSBEISPIEL

Für 6 Delfine erhält der Spieler	**6 Punkte**
Für 6 Eisbären erhält der Spieler	**6 Punkte**
Für 5 Seelöwen erhält der Spieler	**5 Punkte**
Für 2 Flusspferde erhält der Spieler	**2 Punkte**
Für die vier mit (a) gekennzeichneten Delfine und die beiden Seelöwen erhält der Spieler durch Trainer (A)	**6 Punkte**
Für die zwei mit (b) gekennzeichneten Delfine und die beiden Seelöwen erhält der Spieler durch Trainer (B) (Seelöwe (c) kann nicht trainiert werden)	**4 Punkte**
Für Tierpfleger (D) (die mit (d) markierten Plättchen)	**5 Punkte**
Da er keinen Kassierer hat, erhält er für die Münzen	**0 Punkte**
2 Tierarten (e) im Depot ohne Manager	**– 4 Punkte**
Gesamt:	**= 30 Punkte**