AQUARETTO

Para 2 – 5 jugadores, de 19 años en adelante; duración: 45 minutos.

RESUMEN DEL JUEGO

Cada jugador es el propietario de un zoo marino. Los jugadores deberán atraer el mayor número posible de visitantes a su zoo marino, sumando puntos por cada visitante que consigan. Para crear un zoo atractivo para los visitantes, los jugadores deberán conseguir animales. Cuando el zoo marino de un jugador comience a ser exitoso, será buen momento para expandirlo. Cuando los recintos del zoo de un jugador estén completos, deberá colocar a los animales adicionales en su depósito, restando puntos al final de la partida.
Los jugadores podrán obtener puntos adicionales si utilizan de forma hábil a sus trabajadores. El jugador con más puntos será el ganador.

COMPONENTES

16 fichas de cría (2 de cada una de las 8 especies)
88 fichas de animal (11 de cada una de las 8 especies)
10 fichas de moneda
30 monedas
5 tableros de zoo marino
10 tableros pequeños de expansión
10 tableros grandes de expansión
1 disco de madera
5 camiones de reparto
5 tableros de depósito
16 trabajadores

Un zoo marino con 19 casillas para fichas de animal (en el tablero, las esquinas de las casillas aparecen marcadas por cruces). Además, hay 2 taquillas y 2 centros de alimentación.

Un tablero pequeño de expansión con 3 casillas y un tablero grande de expansión con 4 casillas para fichas de animal.

Un tablero de depósito para todas las fichas sobrantes.

PREPARACIÓN

Con 3 jugadores, todas las fichas de animal y de cría de **dos especies** se retiran del juego.
Con 4 jugadores, todas las fichas de animal y de cría de **una especie** se retiran del juego.
Con 5 jugadores, se juega con todas las fichas.
Nota: No retirar delfines, orcas y leones marinos.
Nota: Las reglas para 2 jugadores se encuentran al final del reglamento.

- Las fichas de cría se colocan en el centro de la mesa. Estas fichas tienen un círculo por delante y por detrás.
El resto de las fichas se mezclan boca abajo.
Se separan **15 fichas** y se colocan boca abajo formando un montón que será **utilizado al final de la partida**. El **disco de madera** se coloca encima de este montón para marcarlo como la reserva.
Se preparan diversos montones boca abajo de cualquier tamaño con el resto de las fichas. Los jugadores robaran fichas de estos montones durante la partida.
- Se colocan tantos camiones de reparto en el centro de la mesa como jugadores haya. Los camiones de reparto restantes, si los hubiera, se devuelven a la caja.
- Cada jugador coge un tablero de zoo marino y un tablero de depósito, colocando ambos en su área de juego (el espacio que queda frente él en la mesa). Además, cada jugador coge 2 tableros grandes y 2 tableros pequeños de expansión que se colocan boca abajo en su área de juego.

Los tableros que no son utilizados se devuelven a la caja.
- Cada jugador coge 1 moneda y la coloca en su área de juego. El resto de las monedas se colocan en la mesa como reserva (la banca).
- Los trabajadores se colocan en la mesa como reserva.
- Los jugadores deciden quién será el jugador inicial utilizando el método que prefieran.

Antes de empezar a jugar, destroquela con cuidado los componentes del juego.

Cada jugador coge 1 moneda, 1 tablero de zoo marino, 1 tablero de depósito, 2 tableros pequeños de expansión y 2 tableros grandes de expansión, colocándolos en su área de juego.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se desarrolla en varias rondas.
Durante su turno, el jugador puede llevar a cabo una de las tres acciones siguientes:
A. añadir una ficha al camión de reparto, **o**
B. coger un camión de reparto y pasar durante el resto de la ronda, **o**
C. llevar a cabo una acción monetaria.
El turno pasa al siguiente jugador, siguiendo el sentido de las agujas del reloj.
Una vez que todos los jugadores han cogido un camión de reparto, la ronda actual termina y se inicia una nueva ronda.

A. AÑADIR UNA FICHA AL CAMIÓN DE REPARTO

El jugador toma y muestra la ficha superior de cualquiera de los montones y la coloca en una casilla disponible de cualquier camión de reparto que se encuentre en la mesa (que no haya sido ya cogido por otro jugador). De esta forma, su turno finaliza.
Cada camión de reparto tiene espacio para un máximo de 3 fichas. Si todos los camiones de reparto del centro de la mesa están ya ocupados por 3 fichas, el jugador no puede elegir esta acción. Deberá elegir entre llevar a cabo la acción B o la C.
Nota: ¡Las fichas del montón cubierto con el disco de madera sólo podrán cogerse cuando se hayan acabo el resto de montones!

B. COGER UN CAMIÓN DE REPARTO Y PASAR DURANTE EL RESTO DE LA RONDA

El jugador elige uno de los camiones de reparto del centro de la mesa y lo coloca, junto con las fichas que contiene, en su área de juego. A continuación, deberá añadir, inmediatamente, las fichas de su camión a su zoo marino.
Nota: ¡Un jugador sólo puede elegir un camión de reparto donde haya, al menos, una ficha!
Una vez que un jugador ha elegido uno de los camiones, deberá pasar durante el resto de la ronda y no volverá a disponer de otro turno hasta la siguiente ronda.
Dado que todos los jugadores que pasan turno tendrán un camión de reparto frente a sí, es fácil determinar quien pasa durante esa ronda.
Cuando el jugador añade las fichas a su zoo marino, debe seguir las siguientes reglas:

Fichas de Animales
Cuando un jugador dispone de una casilla vacía en su zoo marino, puede colocar la ficha de animal en una casilla vacía iniciando un nuevo recinto o ampliando un recinto existente.
En caso contrario, el jugador debe colocar la ficha de animal en su depósito.
Un **recinto** se compone de todas las fichas adyacentes de la misma especie de animal.
Un recinto sólo puede contener fichas de **una** especie de animal.

- Iniciar un nuevo recinto
Si un jugador no tiene fichas de la especie de animal que está colocando, puede iniciar un nuevo recinto.
Para poder iniciar un nuevo recinto, el jugador coloca la ficha en una casilla vacía de su zoo marino.
Debe estar separado de cualquier otro recinto **por al menos 1 casilla** (**sin fichas adyacentes**).
Nota: Dos fichas que se tocan sólo por sus esquinas no son consideradas adyacentes.
Importante: Los jugadores están limitados en el número de recintos que tienen en su zoo marino. Al principio, el jugador sólo puede tener **3 recintos** pudiendo tener como máximo **3 especies diferentes de animal** en su zoo marino.
Por cada tablero de expansión grande que añada a su zoo marino, puede tener **1 recinto adicional con una especie adicional de animal**.
Las reglas para añadir tableros de expansión se describen en el punto "C. Llevar a cabo una acción monetaria"

- Ampliar un recinto existente
Si un jugador ya dispone de un recinto con esa especie de animal, deberá colocar la nueva ficha de animal de forma adyacente, bien en vertical o en horizontal, a otra ficha de animal de la misma especie, ampliando así el recinto.
Cuando se amplia un recinto, se debe respetar la regla de estar **separado al menos por 1 casilla** del resto de recintos.
Cuando un jugador amplía un recinto a 3, 6, 9 o 12 fichas, consigue en cada caso, 1 moneda como bonificación.
Cuando amplía un recinto a 5 o 10 fichas, consigue en cada caso 1 trabajador como bonificación.
Las monedas y las bonificaciones por los trabajadores se explican también en el punto "situaciones especiales".

- **Colocar una ficha en el depósito**
Si un jugador no puede o no quiere colocar la ficha en su zoo marino, la debe colocar en su depósito. Si ya hay una ficha (o más) en el depósito, el jugador coloca la nueva ficha encima de la anterior, creando un montón en su depósito.
En el depósito de un jugador, puede apilarse **cualquier número de especies diferentes de animal**, una encima de otra.
La limitación por el número de diferentes especies de animal no se aplica al depósito.
Los jugadores pueden mirar las fichas que hay en los depósitos del resto de jugadores en cualquier momento.
¡El orden las fichas en el depósito de un jugador **no puede modificarse nunca**!
Nota: Si lo desea, un jugador puede colocar fichas en su depósito aunque disponga de casillas vacías en su zoo marino.

- Fichas de moneda
Los jugadores colocan sus fichas de moneda junto a sus otras monedas.
Una ficha de moneda equivale a una moneda, en el juego no tienen ninguna diferencia.

Mario ya tiene un recinto con 3 delfines y quiere inicier un recinto para orcas. No puede colocar la ficha de la orca en las casillas marcadas con una "X" dado que los recintos deben estar separados por, al menos, una casilla.

Estas fichas no son adyacentes.

C. LLEVAR A CABO UNA ACCIÓN MONETARIA
El jugador puede llevar a cabo **una** de las siguientes acciones, siempre que pague por ellas.
Podrá pagar con cualquier combinación de monedas y/o fichas de moneda.
Se pueden realizar las siguientes acciones monetarias:
I. Mover
II. Comprar o descartar una ficha
III. Expandir el zoo marino

Las reglas de colocación descritas antes deben ser aplicadas también cuando se estén llevando a cabo estas acciones.
Nota: Un jugador no puede llevar a cabo más de una acción monetaria por turno. Por tanto, un jugador que desee realizar complicados proyectos de remodelado en su zoo marino tendrá que llevar a cabo acciones monetarias en diversos turnos.

I. Mover
Un movimiento cuesta **1 moneda**, pagándose a la banca.
El jugador mueve la ficha superior del montón de su depósito a una casilla libre o mueve uno de sus trabajadores.

II. Comprar o descartar una ficha
Por **2 monedas**, un jugador puede comprar una ficha del depósito de otro jugador **o** descartar la ficha superior de su depósito.

- Comprar
El jugador coge la ficha superior **del depósito** de otro jugador y la coloca en su propio zoo marino, y
- paga 1 moneda al otro jugador y
- paga 1 moneda a la banca.

Nota: El otro jugador no puede oponerse a la compra.

- **Descartar**
El jugador descarta de la ficha superior de su propio depósito, devolviéndola a la caja.
- paga 2 monedas a la banca.

III. Expandir el zoo marino
El **tablero grande de expansión** cuesta **2 monedas** que el jugador paga a la banca. Seguidamente, el jugador añade un tablero grande de expansión (con 4 casillas) a su zoo marino. De esta forma, el jugador **puede** disponer de **1 recinto adicional en su zoo marino**.
Con la compra de dos tableros grandes de expansión, el jugador podrá disponer de espacio para dos especies de animal adicionales en su zoo marino.
Nota: El jugador no está obligado a crear un recinto adicional en el tablero de expansión.

El **tablero pequeño de expansión** cuesta **1 moneda** que el jugador paga a la banca. Seguidamente, el jugador añade un tablero pequeño de expansión (con 3 casillas) a su zoo marino. Esta compra **no permite** al jugador crear **un recinto adicional**.
El jugador coloca el tablero de expansión adyacente a zoo marino, junto al tablero original o junto a un tablero de expansión colocado previamente. Ahora, el tablero forma parte de su zoo marino.
El jugador debe colocar el tablero de expansión como continuación de al menos una fila o una columna de su zoo marino.

FIN DE UNA RONDA
Una vez que todos los jugadores han cogido un camión de reparto, la ronda actual finaliza.
Los camiones vacíos son devueltos al centro de la mesa y se inicia la siguiente ronda, empezando por el jugador que cogió el último camión de reparto en la ronda previa.

Nota: Cuando todos los jugadores excepto uno han cogido sus camiones, el jugador restante puede continuar añadiendo fichas al camión y llevando a cabo acciones monetarias antes de coger su camión.

SITUACIONES ESPECIALES:

Crías
Hay dos machos y hembras fértiles por cada especie de animal, diferenciados por pequeños símbolos en sus fichas.
Cuando la pareja apropiada de un macho o hembra fértil se **añade al mismo recinto**, ambos engendran **inmediatamente** una cría. El jugador coge la ficha de cría correspondiente de la reserva y la coloca en una de las casillas libres en el recinto. Una vez colocada, la ficha de cría es considerada como cualquier otra ficha de animal de esa especie.
Si no hay ninguna casilla libre en el recinto, el jugador debe colocar la cría en su depósito. El jugador **no** puede negarse a coger la ficha de cría
Nota: Es necesario que el macho y la hembra se encuentren en el mismo recinto – no necesitan estar el uno junto al otro.

Los machos y hembras fértiles pueden engendran una cría **sólo una vez**. Así, por ejemplo, no engendran una cría cuando un tercer animal fértil se añade a un recinto que ya contiene una pareja fértil. Sin embargo, se engendrará otra cría cuando otra ficha que cree una segunda pareja fértil se añada al recinto.
Nota: Las parejas sólo engendran crías en los recintos, ni en el depósito ni en los camiones de reparto.

Bonificación por ampliar un recinto
Cuando un jugador amplía un recinto, puede recibir una bonificación:
- Cuando un jugador añade la **tercera, sexta, novena o doceava ficha** a un recinto de su zoo marino, consigue **inmediatamente una moneda**, que coge de la banca.
  Nota: Un jugador sólo puede tener 12 fichas en un recinto si tiene una o más crías en él.
- Cuando un jugador añade la **quinta o décima ficha** a un recinto de su zoo marino, consigue **inmediatamente un trabajador**, que coge de la reserva.

El jugador debe utilizar el trabajador inmediatamente en una de las cuatro áreas posibles. Al final de la partida, los jugadores obtendrán puntos adicionales por sus trabajadores.
El jugador recibe la bonificación incluso si añade a un recinto diversas fichas a la vez. Cuando un jugador añade, por ejemplo, la tercera y cuarta ficha a la vez, consigue una moneda. Si hubiera añadido una quinta ficha, también hubiera conseguido un trabajador.

A. Cajero
El jugador coloca el trabajador en una taquilla libre en la parte inferior izquierda de su zoo marino. Se puede tener un máximo de dos cajeros.
Con un cajero, el jugador consigue puntos por las monedas que tiene al final de la partida. Por **cada moneda**, el jugador consigue **1 punto**. Si un jugador tiene 2 cajeros, consigue 2 puntos por moneda.
Nota: El jugador conserva las monedas, no las intercambia por los puntos.

B. Cuidador
El jugador coloca el trabajador en un centro de alimentación en la parte inferior izquierda de su zoo marino. Se puede tener un máximo de dos cuidadores.
Con un cuidador, el jugador consigue puntos por las fichas de animal con un símbolo de pescado que tenga en su zoo al final de la partida. Por **cada** ficha con un **símbolo de pescado**, el jugador consigue **1 punto**. Si un jugador tiene 2 cuidadores, consigue 2 puntos por cada ficha con un símbolo de pescado
Nota: Sólo hay símbolos de pescado en los osos polares, pingüinos, tortugas, cocodrilos e hipopótamos. Cada una de estas especies tiene 6 fichas con este símbolo.

C. Entrenador
El jugador coloca el trabajador en cualquier casilla libre de su zoo marino.
Una casilla con un entrenador no volverá a considerarse libre. El jugador puede tener tantos entrenadores como desee.
Con un entrenador, el jugador consigue puntos al final de la partida por los **delfines**, **orcas** y **leones marinos** que sean adyacentes en horizontal, vertical o diagonal a la casilla con el **entrenador**. Por cada ficha adyacente al entrenador, el jugador consigue **1 punto**. Si una casilla es adyacente a varios entrenadores, el jugador consigue puntos por cada uno de ellos.
En los delfines, orcas y leones marinos aparece el símbolo de un rayo en 2 fichas de cada especie. Con estas fichas, el jugador no consigue puntos por los entrenadores.

D. Gerente
El jugador coloca el trabajador en la parte inferior derecha de su tablero de depósito.
Se puede tener un máximo de un gerente
Al final de la partida, el gerente **divide** por dos los **puntos negativos** obtenidos por las fichas en el depósito.

Mover trabajadores
Si el trabajador quiere utilizar una acción monetaria para mover un trabajador, puede moverlo de un área a otra. El jugador puede, por ejemplo, convertir al gerente en entrenador moviendo el trabajador del depósito a una casilla libre de su zoo marino. También podría mover el entrenador de donde esté a otra casilla libre de su zoo marino.

Ejemplo de puntuación de un entrenador: por el entrenador de la izquierda, el jugador consigue 3 puntos (2 puntos por las dos orcas situadas encima y 1 punto por el delfín de la izquierda). Por el entrenador de la derecha, el jugador consigue 5 puntos (4 por las orcas y 1 por el delfín). Las dos orcas situadas en la parte superior izquierda y el delfín suman puntos por ambos entrenadores. El delfín con el símbolo del rayo no suma puntos por el entrenador. El delfín macho situado en la parte inferior no suma puntos ya que no es adyacente a ningún entrenador.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador roba la primera ficha del montón cubierto por el disco de madera, la ronda actual se juega hasta el final. Una vez que cada jugador ha cogido un camión de reparto, la partida finaliza y tiene lugar el recuento de puntos.
Nota: ¡Los jugadores sólo pueden coger fichas del montón con el disco de madera cuando el resto de montones se hayan agotado!

PUNTUACIÓN
Cada jugador determina los puntos positivos y negativos que obtiene por su zoo marino y los contabiliza.

- Por cada ficha de animal en su zoo marino, el jugador consigue 1 punto.
- Los jugadores suman sus puntos adicionales por sus cajeros, cuidadores y entrenadores.
- Por cada **especie** de animal diferente que tenga en su depósito, el jugador recibe 2 puntos negativos. Si el jugador tiene un gerente, sólo recibe 1 punto negativo por cada especie que tenga en su depósito.

Ejemplo: Pablo tiene 3 tortugas en su depósito y ningún gerente así que recibe 2 puntos negativos por ellas.

¡El jugador con más puntos es el ganador!
En caso de empate, ¡el jugador empatado con más monedas es el ganador! Si continúa el empate, ¡ambos disfrutarán de una victoria compartida!

Autor: Michael Schacht, Ilustradiones: Design/Main, Traducción: Carlos Moreno
© 2008 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich.
www.abacusspiele.de
Todos los derechos reservados, Made in Germany.

CONSEJOS TÁCTICOS: Acumulando fichas en el depósito, un jugador puede perder muchos puntos al igual que sucede con el establo en Zooloretto. Un jugador que se retrase en coger un camión de reparto puede adquirir muchas fichas. Sin embargo, jugando de esta forma, es posible que obtenga fichas que no desea.
La forma en que un jugador coloca las fichas determinará lo grande que puede llegar a ser un recinto y cuantos animales podrán tener cabida en él. Un jugador que planifique bien el uso de su espacio tendrá ventaja sobre un jugador que no lo haga. Cada ficha de animal suma un punto al final de partida. Por tanto, los trabajadores son especialmente importantes dado que gracias a ellos se pueden sumar bastantes puntos adicionales.

REGLAS PARA 2 JUGADORES

Se siguen las reglas del juego normal con los siguientes cambios:

- Se retiran las fichas de 3 especies de animal y sus crías del juego.
- Se colocan 3 camiones de reparto en el centro de la mesa.

A continuación se cogen 3 de las fichas retiradas y se utilizan para bloquear algunas casillas de los camiones de reparto: coloca una ficha boca abajo en una casilla de un camión y coloca dos fichas boca abajo en dos casillas de un segundo camión.
Durante su turno, cada jugador puede coger un único camión de reparto y debe tener al menos una ficha boca arriba en él.
Nota: Cuando un jugador coge un camión, sólo recibe y coloca las fichas que estén boca arriba en el camión. Las fichas que están boca abajo permanecen en el camión durante toda la partida.
La ronda finaliza una vez que ambos jugadores han cogido un camión de reparto. Cualquier ficha boca arriba en el camión de reparto que sobra se retira del juego.

VARIANTE AQUARETTO CON ZOOLORETTO para 2 - 5 jugadores

Nota: Esta variante está recomendada para jugadores expertos tanto en Zooloretto como en Aquaretto.
Para jugar se utilizan los componentes de Aquaretto y Zooloretto.
Para la preparación, se realiza lo siguiente:
- Se colocan en el centro de la mesa sólo tantos camiones como jugadores haya (excepción: con 2 jugadores se utilizan 3 camiones).
- Cada jugador coge 2 monedas.

Para completar la preparación del juego, se siguen las instrucciones de ambos juegos. Eso significa que cada jugador coge un tablero de zoo y un tablero de expansión de zoo **y** un tablero de zoo marino, un depósito y 4 tableros de expansión.
Con menos de 5 jugadores, se retiran las fichas de animal recomendadas de **ambos** juegos. Las fichas de ambos juegos se mezclan de forma separada y se preparan montones separados con ellas.
También se crean dos montones separados de 15 fichas para el final de la partida: uno con 15 fichas de Zooloretto y el otro con 15 fichas de Aquaretto.
Para jugar al juego se siguen las siguientes reglas:

A. Añadir una ficha al camión de reparto
Las fichas se colocan en los camiones con las siguientes restricciones:

1) en cada camión, los jugadores pueden colocar sólo fichas de Zooloretto o sólo fichas de Aquaretto. Cuando un jugador coloca la primera ficha de un camión en esa ronda, determina de esa forma las fichas del juego que podrán ser colocadas en ese camión durante esa ronda.

2) en cada ronda, **al menos** un camión debe tener fichas de Zooloretto y **al menos** un camión debe tener fichas de Aquaretto.
Así, por ejemplo, si todos los camiones excepto uno tienen ya fichas de Zooloretto, los jugadores sólo podrán colocar fichas de Aquaretto en el último camión.

B. Coger un camión de reparto, fin de la ronda para el jugador.
Los camiones se cogen con la siguiente restricción:
Importante: En cada ronda, un jugador no puede coger un camión hasta que al menos un camión tenga ficha(s) de Zooloretto y al menos un camión tenga ficha(s) de Aquaretto.
Los jugadores solo pueden colocar las fichas de Zooloretto en el zoo y en el establo y las fichas de Aquaretto en el zoo marino y en el depósito. Las reglas normales sobre colocación de fichas se mantienen.
Los jugadores guardan sus monedas y sus fichas de moneda juntas. Cuando se utilizan monedas y fichas de moneda, no importa el juego del que forman parte.

C. Llevar a cabo una acción monetaria
Cuando un jugador elige esta acción, solo puede llevar a cabo una acción monetaria en su zoo **o** en su zoo marino.

FIN DE LA PARTIDA
Cuando un jugador roba la primera ficha de uno de los dos montones con discos de madera, las fichas restantes de ese montón se retiran del juego al final de esa ronda. Desde el inicio de la siguiente ronda, los jugadores sólo roban fichas del otro juego.

Nota: Cuando uno de los montones se retira del juego, las restricciones sobre la colocación de fichas y sobre coger el primer camión no se tienen en cuenta.

Cuando un jugador roba la primera ficha del segundo montón con el disco de madera, esa ronda se juega de la forma habitual hasta el final. Cuando todos los jugadores han cogido un camión en esa ronda, el juego finaliza y los jugadores calculan su puntuación final.

PUNTUACIÓN
El zoo marino y el depósito se puntúan según las reglas descritas para Aquaretto. Sin embargo, se aplica la siguiente excepción: si un jugador tiene uno o dos cajeros, recibe un total de puntos igual al número total de monedas que tiene, sin importar si pertenecen a un juego o a otro.
El zoo y el establo se puntúan según las reglas descritas para Zooloretto. Sin embargo, se aplica la siguiente excepción: si el jugador tiene un gerente en su zoo marino, sólo suma 1 punto negativo por cada especie de animal que tenga en el establo.
Los jugadores suman las puntuaciones obtenidas en ambos juego.
El jugador con más puntos es el ganador.
Los empates se resuelven según las reglas descritas anteriormente.

LISTADO DE ANIMALES

Hipopótamo: este herbívoro está relacionado con los cerdos. Es el segundo animal terrestre más grande y puede alcanzar la increíble velocidad de 48 kilómetros por hora a pesar de su peso que puede alcanzar los 4500 quilos y una longitud de 4 metros.

Delfín: este pacífico mamífero está considerado por muchos como el animal más inteligente y es conocido tanto por sus habilidades acrobáticas como por su comportamiento social. El delfín puede sumergirse hasta los 450 metros de profundidad durante 15 minutos antes de volver a la superficie para respirar.

Orca: esta gran ballena puede llegar a tener 7,5 metros de largo y pesar unas 9 toneladas. Las orcas prefieren las aguas árticas y antárticas. Este destacado depredador es el animal marino más rápido, siendo capaz de alcanzar velocidades de hasta 160 kilómetros por hora.

Tortuga marina: estos animales acorazados llevan nadando en el mar desde hace 200 millones de años, sobre todo en aguas tropicales y subtropicales. Siguiendo las corrientes, son capaces de atravesar grandes distancias. Las tortugas abandonan el agua para reproducirse poniendo huevos en tierra a lo largo de sus prolongados trayectos.

Pingüino: se encuentran principalmente en las frías regiones del hemisferio sur donde están perfectamente adaptados. Son excelentes buceadores, pero no son rápidos nadadores. Sin embargo, maniobran muy bien y por ello consiguen esquivar a sus depredadores. También pueden saltar casi dos metros por encima del agua.

Oso polar: este animal solitario del norte más alejado tiene un gran sentido del olfato y tiene un papel importante en las tradiciones de los Inuit que lo llaman "Nanuk". A pesar de su tamaño y peso, el oso polar puede recorrer a nado hasta 70 kilómetros.

León marino: estos animales son muy sociales y forman grandes colonias que pueden ser vistas tomando el sol en numerosos islotes rocosos del mar. No son los nadadores más rápidos, pero en el agua son casi los mejores acróbatas.

Cocodrilo: estas criaturas pueden llegar a tener una longitud de 6 metros y son descendientes directos del Archosaurio del Triásico. Saben camuflarse perfectamente y pasan la mayor parte de sus vidas en el agua, a menudo mostrando sólo sus ojos y sus orificios nasales por encima de la superficie.

PREGUNTAS MÁS FRECUENTES

P: Todos los jugadores menos yo han cogido camiones. ¿Puedo continuar realizando acciones?
R: Sí, puedes realizar tantas acciones como quieras o puedas. En cada turno dispones de las habituales 3 acciones posibles. Puedes, por ejemplo, llevar a cabo diversas acciones monetarias y robar fichas, añadiéndolas al último camión de reparto si es que todavía tiene espacio libre. Sólo cuando cojas el último camión, la ronda actual finalizará.
P: ¿Puedo tener diversos recintos con animales de la misma especie en mi zoo marino?
R: No.
P: ¿Puedo tener diferentes animales en el mismo recinto?
R: No.
P: ¿Puedo convertir mi gerente en un entrenador utilizando la acción monetaria "mover"?
R: Sí.
P: Tengo un entrenador adyacente a dos casillas con delfines. ¿Obtengo 2 puntos adicionales?
R: Sí.
P: ¿Puedo seguir realizando acciones monetarias tras coger un camión de reparto?
R: No, tampoco durante la última ronda del juego.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

Por 6 delfines, el jugador consigue **6 puntos**
Por 6 osos polares, el jugador consigue **6 puntos**
Por 5 leones marinos, el jugador consigue **5 puntos**
Por 2 hipopótamos, el jugador consigue **2 puntos**
Por los 4 delfines y los 2 leones marinos marcados con la (a), el jugador consigue por el entrenador (A) **6 puntos**
Por los 2 delfines y los 2 leones marinos marcados con la (b), el jugador consigue por el entrenador (B) (el león marino (c) no puede ser entrenado) **4 puntos**
Por el cuidador (D) y las fichas marcadas con la (d) **5 puntos**
Dado que no tiene ningún cajero, suma **0 puntos** por sus monedas
2 animales de especies diferentes en el depósito (e) **– 4 puntos**
Total: = **30 puntos**

Para más información, entra en la web del autor: www.michaelschacht.net

Si tienes dudas sobre el reglamento, envía un email a: post-timbuktu@web.de