

Zooloretto

Para 2 a 5 jugadores de 8 años o más

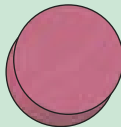
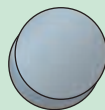
IDEA DEL JUEGO

Cada jugador es el dueño de un parque zoológico. Los jugadores consiguen puntos atrayendo a tantos visitantes a sus zoos como sea posible. Para lograrlo, deben conseguir grupos de animales iguales. Si un jugador consigue obtener muchos animales para su zoológico, deberá considerar si merece la pena ampliarlo. Una vez que los recintos están llenos, los animales necesitan entrar en los establos y el jugador pierde puntos. Los pequeños puestos de venta cerca de los recintos garantizan un número mínimo de visitantes. El jugador con el mayor número de puntos gana el juego.

COMPONENTES DEL JUEGO



- 16 fichas redondas de cría (2 de cada uno de los 8 tipos de animales)
- 112 fichas cuadradas, incluyendo:
 - 88 fichas de animales (11 de cada uno de los 8 tipos de animales)
 - 12 puestos de venta (3 de cada uno de los 4 tipos)
 - 12 fichas de moneda



- 5 tableros de zoo, 5 tableros de expansión, 5 camiones de reparto, 30 monedas, 1 disco redondo de madera, 5 cartas de resumen

Cada tablero de zoo contiene tres recintos con capacidad para 4, 5 y 6 fichas de animales, respectivamente. Adicionalmente, existen cuatro casillas para los puestos de venta así como un establo para las fichas extra.



Cada tablero de expansión tiene 1 recinto con capacidad para 5 fichas de animales así como una casilla para un puesto de venta.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Con 3 jugadores, todas las fichas de animales y crías de dos tipos se retiran del juego.
- Con 4 jugadores, todas las fichas de animales y crías de un tipo se retiran del juego.
- Con 5 jugadores, se utilizan todas las fichas.

Nota: La variante para 2 jugadores se encuentra al final de este reglamento.

- Todas las fichas cuadradas se colocan boca abajo y se mezclan bien. 15 fichas se separan y se colocan aparte creando un montón de fichas boca abajo que será usado al final del juego. El disco redondo de madera se coloca como marcador encima del montón. El resto de fichas se agrupan boca abajo creando múltiples montones de cualquier cantidad deseada en el centro de la mesa.
- Las fichas redondas de crías se colocan boca arriba cerca de los montones de animales, preparadas para ser puestas en juego.
- Se colocan tantos camiones de reparto como jugadores haya, uno junto a otro en el centro de la mesa. Los camiones que sobran son devueltos a la caja.
- Cada jugador recibe un tablero de zoo que coloca frente a él así como un tablero de expansión que colocará boca abajo a él, así a la izquierda de su zoo. Los tableros que sobran son devueltos a la caja.
- Cada jugador recibe dos monedas. El resto de las monedas se colocan en el centro de la mesa, preparadas para el juego.
- Los jugadores deciden el jugador inicial.

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



Cada jugador coge 2 monedas, 1 tablero de zoo y 1 tablero de expansión.



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 elija. Su turno finaliza.

Cada camión de reparto tiene espacio para un máximo de 3 fichas. Si todos los camiones de reparto ya están ocupados por 3 fichas, el jugador no puede elegir esta acción. Deberá elegir entre llevar a cabo la acción B o la C.

Importante: ¡Las fichas del montón cubierto con el disco de madera sólo podrán ser tomadas cuando se hayan acabado 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 y lo coloca, junto con las fichas que contiene, frente a él. A continuación, deberá añadir, inmediatamente, las fichas de su camión a su zoo.

Importante: ¡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 ellos, es fácil determinar quien pasa durante esa ronda.

Cuando el jugador añade las fichas a su zoo, debe seguir las siguientes reglas de colocación:

● Fichas de Animales

Una ficha de animal puede ser colocada tanto en una casilla libre de un recinto como en el establo.

Importante: Ninguno de los recintos puede contener más de un tipo de fichas de animales.

Sin embargo, un jugador puede tener múltiples recintos con el mismo tipo de animal.

Si no hay ninguna casilla libre que permita una colocación legal en los recintos, el jugador debe colocar el animal en su establo.

● Puestos de venta

Un puesto de venta puede ser colocado en cualquier casilla libre de puesto.

Si no hay ninguna casilla de puesto libre, el jugador debe colocar la ficha en su establo.

● Fichas de Moneda

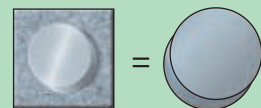
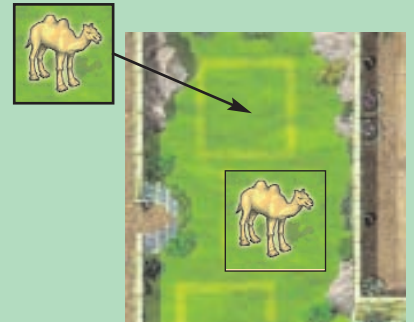
Una ficha de moneda se añade al resto de monedas que tenga el jugador.

Una ficha de moneda vale por una moneda. Ambas son equivalentes y pueden ser utilizadas de forma intercambiable.

● El Establo

Importante: Los jugadores pueden tener tantas fichas y tantos tipos de fichas (incluyendo animales y puestos de venta) como deseen en sus establos.

Nota: Un jugador puede decidir colocar una ficha de animal en su establo, incluso si dispone de una casilla apropiada libre en uno de sus recintos.



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. Remodelar (Mover o Intercambiar)	●
II. Comprar o Descartar una ficha	●●
III. Expandir el zoo	●●●

Las reglas de colocación descritas antes deben ser aplicadas también cuando se estén llevando a cabo estas acciones.

Importante: Un jugador nunca puede llevar a cabo más de una acción monetaria por turno. Por tanto, un jugador que desee realizar complicados proyectos de remodelado tendrá que elegir "llevar a cabo una acción monetaria", en múltiples turnos.

I. Remodelar

El remodelado cuesta **1 moneda**, pagándose a la banca. Cada jugador sólo puede remodelar su propio zoo.

Existen 2 opciones de remodelado: Mover o Intercambiar.

➔ Mover

El jugador mueve una **única** ficha de animal del establo a una casilla libre o mueve una ficha de puesto de venta de su actual ubicación a cualquier otra casilla elegible de su zoo.

➔ Intercambiar

El jugador coge **todas** las fichas de un tipo de animal de su establo o de uno de los recintos de su zoo y las intercambia por todas las fichas de otro tipo de animal que se encuentren en otra de las localizaciones de su zoo.

Un intercambio siempre debe relacionar exactamente dos áreas.

Importante: No está permitido un intercambio cuando un recinto es demasiado reducido como para acoger a todas las nuevas fichas que se intentan colocar.

No está permitido el intercambio de puestos de venta.

II. Comprar o Descartar una ficha

Por **2 monedas**, el jugador puede comprar una ficha del establo de un oponente o descartar una ficha de animal de su establo.

➔ Comprar

El jugador coge una ficha de animal de su elección **del establo** de otro jugador y la añade a su propio zoo.

⇒ 1 moneda es para el otro jugador,

⇒ 1 moneda es para la banca.

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

➔ Descartar

El jugador descarta una ficha de animal a su elección de su propio establo. La ficha se retira del juego.

⇒ Ambas monedas son para la banca.

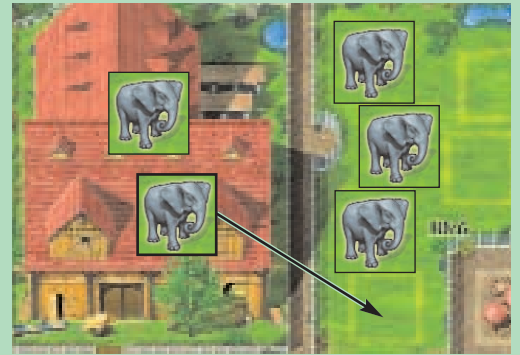
III. Expandir el zoo

El jugador paga **3 monedas** a la banca y coloca boca arriba su tablero de expansión.



De esta forma amplía su zoo en un recinto y en una casilla de puesto de venta.

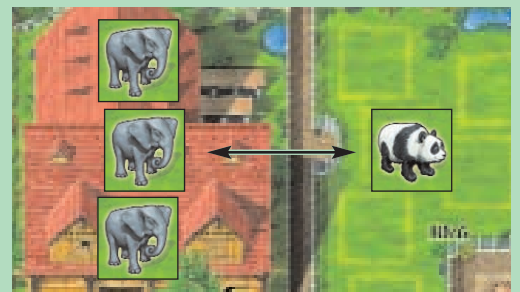
Dos ejemplos de movimiento:



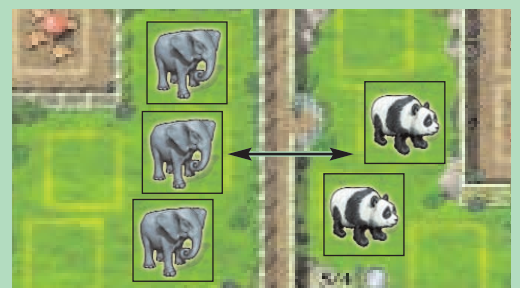
Ejemplo: Anna tiene 2 elefantes en el establo y 3 elefantes en un recinto. Ella mueve 1 elefante del establo al recinto. Ella ahora tiene 4 elefantes en el recinto.

Ejemplo (sin imagen): Bert tiene un puesto de venta en una casilla y lo mueve a otra casilla libre de puesto.

Dos ejemplos de intercambio:



Ejemplo: Claus tiene 3 elefantes en su establo y 1 panda en uno de sus recintos. Él intercambia los dos tipos de animales, tras esto, tiene 1 panda en el establo y 3 elefantes en el recinto.



Ejemplo: Doris tiene 3 elefantes en uno de sus recintos y 2 pandas en otro. Tras el intercambio, los dos tipos de animales han intercambiado sus recintos.

FINAL 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.

DOS SITUACIONES ESPECIALES:

● Crías

Hay dos machos y hembras fértiles de cada tipo 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 **inmediatamente** engendran una cría. El jugador coge una de las fichas de cría apropiada del suministro 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.

Si no hay ninguna casilla libre en el recinto, el jugador debe colocar la cría en su establo.

Nota: Es necesario que el macho y la hembra se encuentren en el mismo recinto – no necesitan estar el uno junto al otro.

Cada macho y hembra puede engendrar una cría **sólo una vez**. Así, por ejemplo, no engendran una cría cuando un tercer animal fértil se añade a un recinto que ya contienen una pareja fértil. Se engendrará otra cría cuando otra ficha que cree una segunda pareja fértil se añada al recinto.

Importante: Las parejas sólo engendran crías en los recintos, ni en los establos ni en los camiones de reparto.

● Completar la última casilla de un recinto

Siempre que un jugador coloca una ficha en la última casilla libre de uno de sus recintos, recibe un número de monedas de *bonus* de la banca igual al número mostrado en el recinto.

El jugador puede también coger fichas de monedas en su lugar, pero deben estar en la banca.

Si la banca está libre, el jugador no obtiene nada.

Excepción: **No** se obtienen monedas de *bonus* cuando se completan las casillas de un recinto como resultado de una acción de Intercambio.



Nota: ¡por el recinto con 6 casillas, no hay monedas de bonus!

FIN DEL JUEGO

El juego finaliza cuando un jugador toma y muestra 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, el juego finaliza y tiene lugar la puntuación.

PUNTUACIÓN

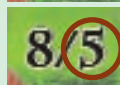
Cada jugador determina los puntos positivos y negativos que obtiene por su zoo y los contabiliza.

● Por los animales de un recinto, el jugador obtiene puntos de la siguiente forma:

a) **Por un recinto completo** (todas las casillas contienen animales), el jugador obtiene el valor más alto de los dos indicados en el recinto.



b) **Por un recinto con 1 casilla libre** (todas las casillas excepto 1 contienen animales), el jugador obtiene el valor más bajo de los dos indicados en el recinto.



c) **Por un recinto con dos o más casillas libres**, el jugador **sólo recibe puntos**

si tiene un puesto de venta en la casilla de puesto asociada a ese recinto.

En este caso, el jugador obtiene un punto por cada animal que tenga en el recinto.

Nota: Incluso si ambas casillas de puesto junto al recinto de 4 casillas están ocupadas, el jugador obtiene un punto por ficha.

● Por cada **tipo** de puesto de venta en las casillas de puesto de venta, el jugador obtiene 2 puntos.

● Por cada **tipo** de puesto de venta en su establo, el jugador obtiene 2 puntos negativos.

● Por cada **tipo** de animal en su establo, el jugador obtiene 2 puntos negativos.

Ejemplo: Claus tiene 3 elefantes en su establo y obtiene 2 puntos negativos por ellos.

El jugador con más puntos gana.

En caso de empate, el jugador con más monedas será el ganador. Si continúa el empate, el juego finalizará con un empate.



Junto a cada recinto hay una o dos casillas para puestos de venta.

Autor: Michael Schacht

Ilustraciones: Design/Main

Traducción: Carlos Moreno

© 2007 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Todos los derechos reservados. Fabricado en Alemania.

www.abacusspiele.de

VARIANTE PARA 2 JUGADORES

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

- Cada jugador recibe dos tableros de expansión que se colocan boca abajo junto a su tablero de zoo.
- Todas las fichas de animales y sus crías de tres tipos se retiran del juego.
- Tres de las fichas retiradas del juego se cogen de forma aleatoria y se utilizan para ocupar algunas casillas de los camiones de reparto durante todo el juego:
1 ficha boca abajo se coloca en uno de los camiones. 2 fichas boca abajo se colocan en otro de los camiones.
Los jugadores sólo pueden elegir coger un camión que contenga, al menos, una ficha boca arriba.

Los jugadores sólo pueden elegir coger un camión que contenga, al menos, una ficha boca arriba.

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.

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.

CONSEJOS TÁCTICOS

Asumir un cierto riesgo de forma ocasional puede tener su recompensa. Por ejemplo, decidir no coger un camión parcialmente ocupado que sólo resulta atractivo para ti y coger otra ficha esperando que pueda ser una ficha que te interese.

Coger animales para los que no tengas espacio en ese momento no es el fin del mundo – especialmente si todavía conservas la opción de expandir tu zoo-. Sin embargo, deberías intentar tener el menor número de tipos de animales en tu establo.

Las acciones monetarias ofrecen posibilidades adicionales:

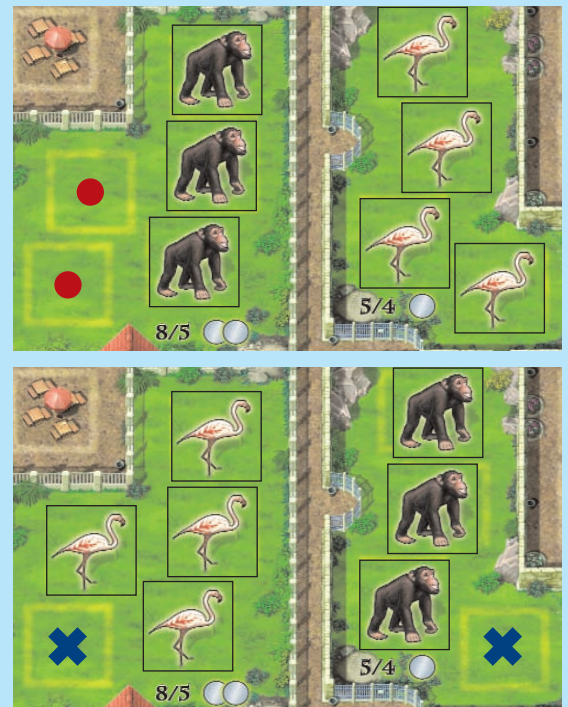
A veces puedes decidir coger una ficha 'no deseada' de un tipo de animal que no necesitas pero que sabes que otro jugador necesita. Si el jugador la compra de tu establo, no sólo te estará quitando puntos negativos sino que además habrás ganado una moneda en el proceso. Sobre todo, no subestimes las posibilidades de 'remodelar'. Puedes, por ejemplo, realizar los intercambios oportunos para conseguir monedas en varias ocasiones.

Ejemplo: Bert completa su recinto de 4 casillas con fichas de flamencos en un turno previo y recibe un bonus por ello. Él tiene 3 chimpancés en su recinto de 5 casillas.

En el siguiente turno, Bert decide llevar a cabo una acción monetaria. Paga una moneda a la banca y realiza un intercambio: cambia las 4 fichas de flamencos del recinto de 4 casillas por las 3 fichas de chimpancés del recinto de 5 casillas.

Dado que ahora hay una casilla libre en el recinto de 4 casillas, Bert puede usar una ficha de chimpancé en un turno posterior para completar el recinto por segunda vez y recibir otro bonus. Bert está también a sólo una ficha de recibir un bonus por su recinto de 5 casillas.

Dado que ambos recintos tienen ahora sólo una casilla libre, ambos sumarán puntos al final del juego.



ENCICLOPEDIA ANIMAL



El Flamenco: Su característica más destacada es su pico encorvado, usado para filtrar y separar el alimento del agua fresca. Esta ave rosada prefiere mantenerse a una pata para reducir la pérdida de calor.



El Camello: Este morador de las secas regiones de Asia y el norte de África ha desarrollado diversas características para conseguir conservar agua. Se dice que un camello es capaz de beber 200 litros de agua en tan sólo 15 minutos.



El Leopardo: Además de una espectacular habilidad escaladora, el leopardo presume de un excelente oído y una extraordinaria visión. Es capaz de oír tonos muy agudos que superan la capacidad humana y ver entre cinco y seis veces mejor que nosotros durante la noche.



El Elefante: El animal más representativo de numerosos países africanos y el animal terrestre más grande del mundo. Pueden vivir hasta 70 años y pesar igual que 75 hombres adultos.



El Panda: Esta criatura adorable y solitaria de China vive principalmente del bambú. A diferencia de otros osos, no se pueden mantener con comodidad sobre sus patas traseras, así que prefiere sentarse mientras come.



El Chimpancé: El más conocido de los simios africanos desarrolla increíbles habilidades físicas a lo largo de su vida. Pueden llegar a ser dos veces más fuertes que un fornido atleta.



La Cebra: Este habitante de las estepas africanas pertenece a la familia de los caballos. Las rayas proporcionan camuflaje contra los predadores y las moscas tse-tse cuyos ojos compuestos, aparentemente, no consiguen distinguir este diseño.



El Canguro: Este marsupial australiano cruza praderas y bosques con sus saltos de 12 metros y sus velocidades de más de 70 kilómetros por hora. Sorprendentemente, sin embargo, es incapaz de moverse hacia atrás.