

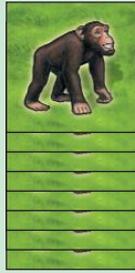
Zooloretto

für 2 bis 5 Spieler, ab 8 Jahren, Spieldauer ca. 45 Minuten.

SPIELIDEE

Jeder Spieler besitzt einen Zoo. Die Spieler versuchen möglichst viele Besucher in ihren Zoo zu locken, um dafür Besucherpunkte zu erhalten. Dazu müssen sie die passenden Tiere sammeln. Gelingt es einem Spieler sehr viele Tiere für seinen Zoo zu bekommen, lohnt es sich für ihn, den Zoo zu erweitern. Denn sind die Gehege einmal voll, müssen die Tiere in den Stall, und der Spieler verliert wieder Punkte. Kleine Verkaufsstände in der Nähe der Gehege garantieren ein Minimum an Besuchern. Der Spieler mit den meisten Besucherpunkten gewinnt.

SPIELMATERIAL

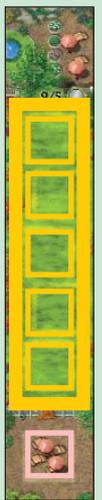


16 runde Nachwuchsplättchen (je 2 von 8 Tierarten),
112 quadratische Plättchen, davon: 88 Tierplättchen (je 11 von 8 Tierarten),
12 Verkaufsstände (je 3 in 4 Typen),
12 Münzplättchen,



5 Zootafeln, 5 Ausbautafeln, 5 Transportwagen, 30 Münzen, 1 runde Holzscheibe

Eine Zootafel hat **drei Gehege** mit **4, 5 bzw. 6 Feldern** für Tierplättchen. Außerdem gibt es **4 Standplätze** für Verkaufsstände und **einen Stall** für alle überzähligen Plättchen.



Eine Ausbautafel hat **1 Gehege** mit **5 Feldern** für Tierplättchen und **1 Standplatz** für einen Verkaufsstand.

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.
Hinweis: Die Variante für 2 Spieler finden Sie im Anschluss an diese Regel.

- Alle quadratischen 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.
- Die runden Nachwuchsplättchen werden in der Nähe der verdeckten Stapel mit den Tierplättchen bereit 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 Zootafel, die er offen vor sich auslegt und eine Ausbautafel, die er verdeckt links daneben legt. Übrige Tafeln werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.
- Jeder Spieler erhält zwei Münzen. Die restlichen Münzen werden als Bank in der Mitte bereit gelegt.
- Die Spieler einigen sich wer beginnt.

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



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 Zoo 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 Transportwagen vor sich liegen haben, kann man sofort sehen, wer in der laufenden Runde nicht mehr mitspielt.

Wenn der Spieler die Plättchen in seinen Zoo legt, muss er dabei die folgenden Legeregeln beachten:

● Tierplättchen

Ein Tierplättchen wird auf ein freies Feld in einem Gehege oder in den Stall gelegt.

Wichtig: In einem Gehege dürfen nur Tierplättchen von einer Tierart liegen. Der Spieler darf jedoch mehrere Gehege mit der selben Tierart haben.

Gibt es für ein Tierplättchen kein freies Feld mehr in einem Gehege, muss der Spieler es in den Stall legen.

● Verkaufsstände

Ein Verkaufsstand wird auf einen freien Standplatz gelegt.

Gibt es für einen Verkaufsstand keinen freien Standplatz mehr, muss der Spieler das Plättchen in den Stall legen.

● Münzplättchen

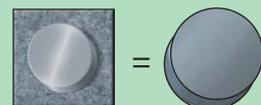
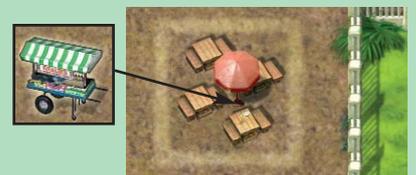
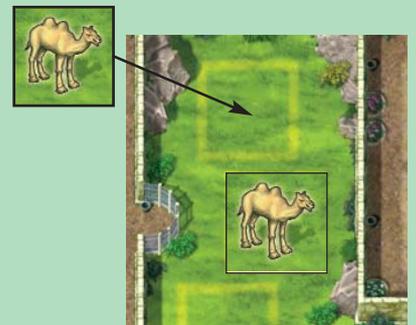
Ein Münzplättchen legt der Spieler zu seinen übrigen Münzen.

Ein Münzplättchen entspricht einer Münze. Beide sind gleichwertig.

● Stall

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

Hinweis: Man darf ein Tierplättchen – wenn man möchte – in den Stall legen, selbst wenn ein passendes Feld in einem Gehege frei ist.



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. Umbau (Versetzen oder Tauschen)	●
II. Kauf oder Abgabe eines Plättchens	● ●
III. Den Zoo 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. Umbau

Ein Umbau kostet **1 Münze** an die Bank.

Es gibt die zwei Umbau-Möglichkeiten: Versetzen **oder** Tauschen

→ Versetzen

Der Spieler versetzt ein **einzelnes** Tierplättchen oder einen Verkaufsstand im eigenen Zoo.

→ Tauschen

Der Spieler tauscht in seinem eigenen Zoo **alle** Plättchen einer Tierart aus einem Gehege oder aus dem Stall gegen alle Plättchen einer Tierart aus einem anderen Gehege oder aus dem Stall.

Ein Tausch ist immer auf genau zwei Orte beschränkt.

Wichtig: Es ist nicht möglich einen Tausch vorzunehmen, wenn ein Gehege zu klein ist, so dass nicht alle neuen Plättchen hinein passen.

Verkaufsstände können nicht getauscht werden.

II. Kauf oder Abgabe eines Plättchens

Für **2 Münzen** kann der Spieler ein Tier von einem Mitspieler kaufen oder ein Tier aus seinem eigenen Stall abgeben.

→ Kauf

Der Spieler kauft ein beliebiges Plättchen **aus dem Stall** eines Mitspielers und legt es in seinen Zoo.

⇒ 1 Münze bekommt der Mitspieler,

⇒ 1 Münze kommt in die Bank.

Hinweis: Der Mitspieler kann den Kauf nicht verhindern.

→ Abgabe

Der Spieler gibt ein beliebiges Plättchen aus seinem Stall ab. Das Plättchen wird aus dem Spiel genommen.

⇒ Beide Münzen kommen in die Bank.

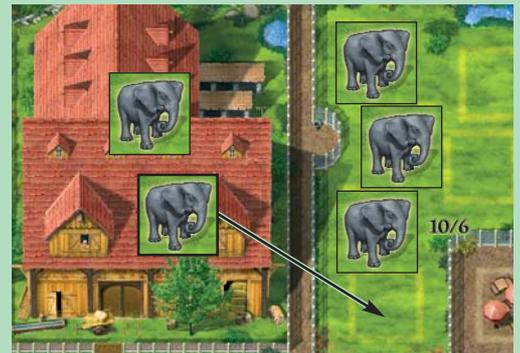
III. Den Zoo ausbauen

Der Spieler bezahlt **3 Münzen** an die Bank und deckt die Ausbautafel auf.



Damit vergrößert er seinen Zoo um ein Gehege und einen Standplatz für einen Verkaufsstand.

Zwei Beispiele für Versetzen:

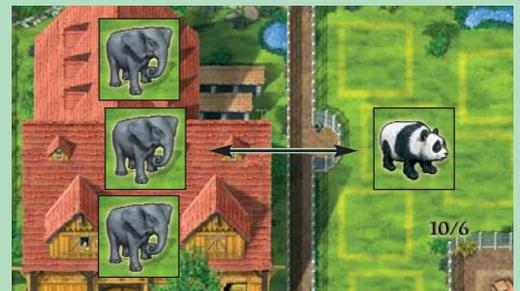


Beispiel (Abb.): Anna hat 2 Elefanten im Stall und 3 Elefanten in einem Gehege.

Sie versetzt einen Elefanten aus dem Stall in das Gehege. Danach hat sie 4 Elefanten im Gehege.

Beispiel: Bert hat auf einem Standplatz 1 Verkaufsstand und versetzt ihn auf einen anderen freien Standplatz.

Zwei Beispiele für Tauschen:



Beispiel (Abb.): Claus hat im Stall 3 Elefanten und in einem Gehege 1 Panda. Er vertauscht die beiden Tierarten und hat danach im Stall 1 Panda und im Gehege 3 Elefanten.

Beispiel: Doris hat in einem Gehege 3 Elefanten und in einem anderen Gehege 2 Pandas.

Durch Tauschen wechseln die beiden Tierarten das Gehege.

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.

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

Gibt es im Gehege kein freies Feld mehr, muss der Spieler den Nachwuchs in den Stall legen.

Hinweis: Es reicht, wenn Weibchen und Männchen im gleichen Gehege sind – sie müssen nicht nebeneinander gelegt werden.

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.

● Letztes Gehegefeld belegt

Jedes Mal, wenn das letzte Feld eines Geheges mit einem Plättchen belegt wird, bekommt der Spieler so viele Münzen als Bonus aus der Bank, wie in dem Gehege abgebildet sind. Statt der Münzen kann der Spieler auch Münzplättchen aus der Bank nehmen, wenn dort welche liegen. Wenn die Bank leer ist, geht der Spieler leer aus.



Ausnahme: Werden alle Felder eines Geheges durch die Umbau-Aktion Tausch belegt, bekommt der Spieler dafür **keinen** Bonus.

SPIELENDE

Wenn ein Spieler das erste Plättchen von dem Stapel mit der roten Holzscheibe aufdeckt, wird die laufende Runde noch komplett zu Ende gespielt. 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.

- In jedem Gehege sind zwei Punktwerte angegeben. Für ein volles Gehege erhält der Spieler die Höhere der beiden Punktzahlen.
- Für ein Gehege, in dem nur 1 Plättchen fehlt, erhält der Spieler die Niedrigere der beiden Punktzahlen.
- Für ein Gehege, in dem zwei oder mehr Plättchen fehlen, erhält der Spieler nur dann Punkte, wenn er auf dem zugehörigen Standplatz einen Verkaufsstand hat. Dann bekommt er für jedes Tier im Gehege 1 Pluspunkt.



Hinweis: Auch wenn es neben dem 4er-Gehege zwei Standplätze für Verkaufsstände gibt und beide bebaut sind, erhält der Spieler nur 1 Punkt für jedes Plättchen.

Hinweis: Für die Plättchen in vollen Gehegen oder in Gehegen in denen nur ein Plättchen fehlt, bringen Verkaufsstände keine Punkte.

- Für jeden Typ Verkaufsstand, der auf einem Standplatz liegt, gibt es 2 Pluspunkte.
- Für jeden Typ Verkaufsstand, der im Stall liegt, gibt es 2 Minuspunkte.
- Für jede Tierart im Stall gibt es 2 Minuspunkte.
Beispiel: Claus hat im Stall 3 Elefanten 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

© 2007 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Alle Rechte vorbehalten, Made in Germany.
www.abacusspiele.de

Weitere Informationen zum Spiel und zu Coloretto unter
www.spiele-aus-timbuktu.de

Distribution in Österreich:
Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien

Distribution in der Schweiz:
Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

VARIANTE FÜR 2 SPIELER

Es gelten die normalen Spielregeln mit folgenden Änderungen:

- Jeder Spieler erhält zwei Ausbautafeln, die er verdeckt neben seine Zootafel legt.
- Die Tier- und Nachwuchsplättchen von drei Tierarten werden aus dem Spiel genommen.
- 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.

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

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

ZUR TAKTIK

Es kann sich durchaus lohnen, auch einmal ein Risiko einzugehen. Wenn man beispielsweise einen noch nicht ganz gefüllten Wagen, der nur für einen selbst attraktiv ist, liegen lässt und noch ein Plättchen aufdeckt, weil man hofft, dass noch ein attraktives Plättchen hinzu kommt.

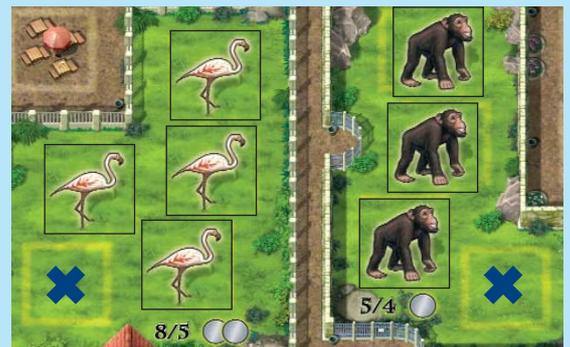
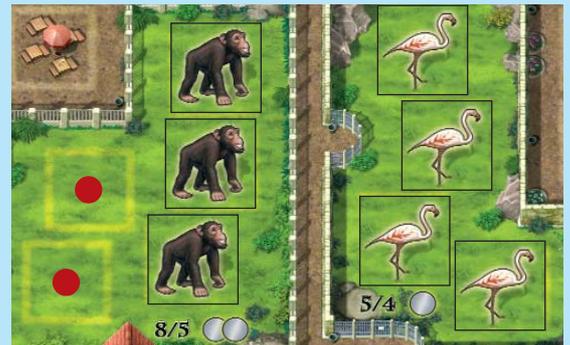
Es ist nicht schlimm, wenn man Tiere nehmen muss, die man zu diesem Zeitpunkt nicht in seinen Gehegen unterbringen kann – besonders, wenn man die Möglichkeit zum Ausbau seines Zoos noch hat. Man sollte jedoch darauf achten, möglichst wenige verschiedene Tierarten in seinen Stall zu legen.

Durch die Geldaktionen ergeben sich weitere Möglichkeiten:

So kann man auch einmal ein Tier in einer unpassenden Tierart „mitnehmen“, wenn ein anderer Spieler Interesse daran hat. Kauft er es dann aus dem Stall, hat man damit nicht nur weniger Minuspunkte, man hat sogar noch eine Münze gut gemacht. Vor allem sollte man die Vorzüge eines „Umbaus“ nicht unterschätzen.

So ermöglicht beispielsweise geschicktes Tauschen zwischen den Gehegen mehrfach Geld einzunehmen.

Beispiel: Bert hat bereits in einer früheren Runde das letzte Feld in seinem 4er-Gehege mit einem Flamingo-Plättchen belegt und dafür einen Bonus erhalten. In seinem 5er-Gehege hat er 3 Schimpansen. Als Bert wieder an die Reihe kommt, entscheidet er sich eine Geldaktion auszuführen. Er zahlt 1 Münze an die Bank und nimmt einen Tausch vor: Er tauscht die 4 Flamingo-Plättchen aus dem 4er-Gehege gegen die 3 Schimpansen-Plättchen aus dem 5er-Gehege. Da nun in dem 4er-Gehege ein Plättchen fehlt, kann Bert, wenn er später einen weiteren Schimpansen bekommt, das Gehege erneut komplett belegen und erhält wieder den Bonus. Auch im 5er-Gehege fehlt Bert jetzt nur noch ein Plättchen um den Bonus zu erhalten. Da nun in beiden Gehegen nur noch ein Plättchen fehlt, kommen bei Spielende jetzt auch beide Gehege in die Wertung.

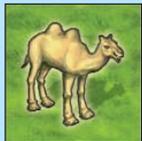


KLEINES TIERLEXIKON



Der Flamingo

Sein besonderes Merkmal ist der abgeknickte Schnabel, mit dem er Nahrung aus dem seichten Wasser filtert. Der rosafarbene Vogel steht gerne auf nur einem Bein um den Wärmeverlust bei Wind möglichst gering zu halten.



Das Kamel

Der Bewohner vorwiegend trockener Regionen in Asien und Nordafrika hat einige Merkmale entwickelt, um besser mit Wasser haushalten zu können. Man sagt, dass ein Kamel in 15 Minuten 200 Liter Wasser aufnehmen könne.



Der Leopard

Neben den vorzüglichen Kletterkünsten verfügt der Leopard über ein ausgezeichnetes Gehör und besonders gute Augen. So kann er sehr hohe, für den Menschen nicht mehr hörbare Töne wahrnehmen und durch seine besondere Netzhaut fünf- bis sechsfach besser bei Nacht sehen als wir.



Der Elefant

Das Wappentier mehrerer afrikanischer Staaten ist das größte lebende Landtier. Es kann bis zu 70 Jahre alt werden und das Gewicht von 75 erwachsenen Menschen haben.



Der Panda

Der beliebte Einzelgänger aus China ernährt sich hauptsächlich von Bambus. Im Gegensatz zu anderen Bären können sie sich nicht gut auf die Hinterbeine stellen und fressen daher gerne im Sitzen.



Der Schimpanse

Der sympathische Vertreter der afrikanischen Menschenaffen entwickelt im Laufe seines Lebens eine enorme physische Leistungsfähigkeit. Diese erreicht die bis zu zweifache Stärke eines trainierten Menschen.



Das Zebra

Der afrikanische Steppenbewohner gehört zur Familie der Pferde. Die Streifen bildeten sich vermutlich zur Tarnung vor Raubtieren und vor Tsetsefliegen, deren Facettenaugen angeblich das Muster nicht wahrnehmen können.



Das Känguru

Die australischen Busch- und Grassteppen durchquert das Beuteltier mit 12 Meter langen Sätzen und einer Geschwindigkeit von 70 Stundenkilometern. Es kann sich erstaunlicherweise aber nicht rückwärts bewegen.