Aquaretto

da 2 a 5 giocatori, da 10 anni in su; durata 45 minuti

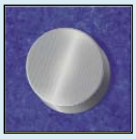
OBIETTIVO

Ciascun giocatore è il proprietario di un parco acquatico. I giocatori ottengono punti attirando il maggior numero possibile di visitatori. Per creare un parco che attiri i visitatori, i giocatori devono procurarsi molti animali. Quando il parco acquatico comincia ad avere successo, i giocatori possono decidere di espanderlo. Quando le vasche degli animali sono piene, il giocatore deve mettere gli animali in eccesso nel deposito che riduce il punteggio alla fine della partita. Il giocatore che impiega con abilità i propri aiutanti riceve punti extra. Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

16 tessere cucciolo (2 per ciascuno degli 8 tipi di animali)

88 tessere animale (11 per ciascuno degli 8 tipi di animali)



10 tessere moneta

16 aiutanti

30 monete

5 tabelloni parchi acquatici

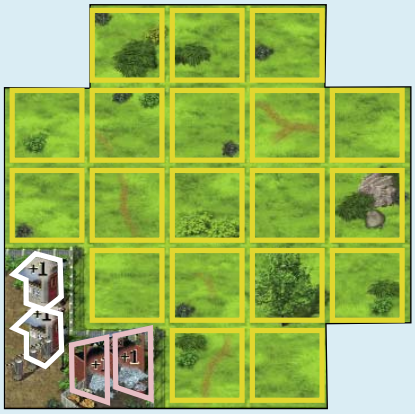
10 espansioni piccole
10 espansioni grandi

5 depositi

5 vagoni

1 gettone di legno

Un parco acquatico con 19 caselle per le tessere animale (sul tabellone gli angoli delle caselle sono delle croci chiare). Inoltre ci sono 2 biglietterie e 2 postazioni per il cibo.



Un'espansione piccola con 3 caselle e un'espansione grande con 4 caselle per le tessere animale. Un deposito per gli animali in eccesso.

PREPARAZIONE

- **In 3 giocatori** rimuovere dal gioco tutti gli animali e i rispettivi cuccioli di **due diversi tipi**
  In 4 giocatori rimuovere dal gioco tutti gli animali e i rispettivi cuccioli di **un tipo**
  In 5 giocatori utilizzare tutte le tessere

  Nota: non rimuovere i delfini, le orche e l'otarie.
  *Nota: il regolamento variante per **2 giocatori** si trova alla fine del regolamento.*
- Piazzare le tessere dei cuccioli al centro del tavolo. Queste tessere hanno un cerchio sia davanti che dietro.
  Mescolare le restanti tessere a faccia in giù.
  Mettere da parte **15 tessere** e formare una pila a faccia in giù **da utilizzare al termine della partita;** piazzare in cima alla pila come indicatore **il gettone di legno**.
  Formare con le restanti tessere alcune pile di altezza diversa e disporle al centro del tavolo.
  Durante la partita I giocatori pescheranno le tessere da queste pile.
- Prendere un numero di vagoni pari al numero dei giocatori e piazzarli al centro del tavolo.
  In meno di 5 giocatori rimettere i vagoni inutilizzati all'interno della scatola del gioco.
- Ciascun giocatore prende 1 tabellone parco acquatico e un deposito e piazza entrambi davanti a sé. Inoltre ogni giocatore prende 2 espansioni grandi e 2 espansioni piccole che piazza a faccia in giù davanti a sé. I tabelloni inutilizzati vengono riposti nella scatola.
- Ogni giocatore riceve 1 moneta che piazza davanti a sé; le monete restanti vengono disposte al centro del tavolo e formano la banca.
- Piazzare gli aiutanti sul tavolo in una riserva.
- I giocatori decidono chi inizia la partita utilizzando il metodo che preferiscono.

Prima di iniziare la prima partita, staccare con attenzione i tabelloni e le tessere dalle relative fustelle.

Ciascun giocatore prende 1 moneta, 1 tabellone parco acquatico, 1 deposito, 2 espansioni piccole e 2 grandi e piazza tutto il materiale davanti a sé.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita dura un numero variabile di round.
Durante il proprio turno ciascun giocatore deve svolgere una delle seguenti tre azioni:

A. aggiungere una tessera su un vagone **oppure**

B. prendere un vagone e passare il turno **oppure**

C. svolgere un'azione moneta.

Successivamente il round prosegue in senso orario.
Quando tutti i giocatori hanno preso un vagone, il round termina e ne inizia un altro.

A. AGGIUNGERE UNA TESSERA SU UN VAGONE

Il giocatore pesca la tessera in cima ad una delle pile, la piazza su una casella vuota di un vagone a sua scelta (eccetto i vagoni già presi dagli avversari) e conclude il suo turno.

Su ciascun vagone ci possono essere al massimo 3 tessere. Se nessuno dei vagoni al centro del tavolo ha più caselle vuote, il giocatore non può scegliere questa azione e deve decidere tra la B o la C.

Nota: Le tessere che si trovano nella pila sopra la quale si trova il gettone di legno, possono essere prese soltanto quando si esauriscono tutte le altre pile!

B. PRENDERE UN VAGONE E PASSARE IL TURNO

Il giocatore prende un vagone a sua scelta dal centro del tavolo insieme alle tessere che si trovano sopra e lo piazza di fronte a sé.

Di seguito il giocatore deve piazzare nel suo parco acquatico tutte le tessere che si trovano sopra il vagone.

Nota: Un giocatore può scegliere un vagone soltanto se questo contiene almeno 1 tessera!

Quando un giocatore prende un vagone, passa il resto del round e non potrà più giocare fino al prossimo round.
Dato che i giocatori che hanno passato hanno di fronte a sé il vagone, è semplice individuare i giocatori che hanno già passato e chi deve ancora giocare.

Quando un giocatore piazza le tessere nel proprio parco acquatico, deve seguire queste regole:

- **Tessere Animale**
  Quando un giocatore ha spazio nel proprio parco acquatico, può piazzare la tessera animale in una casella vuota e creare una nuova vasca o allargare una vasca già presente. Diversamente il giocatore deve piazzare la tessera animale nel suo deposito.
  Una **vasca** è costituita da tutte le tessere adiacenti dello stesso tipo di animale.
  Ciascuna vasca può contenere soltanto le tessere di **un** solo tipo di animale.

  ➡ **Creare una nuova vasca**
  Un giocatore può creare una nuova vasca se non ha ancora tessere del tipo di animale che sta piazzando.

  Per creare una nuova vasca, il giocatore piazza la tessera in una casella vuota del suo parco acquatico. Questa tessera deve essere piazzata **almeno ad 1 casella di distanza** da qualsiasi altra vasca (non adiacente alle tessere).

  Nota: due tessere che si toccano soltanto agli angoli non si considerano adiacenti.

  Importante: c'è un limite al numero di vasche che un giocatore può avere nel proprio parco acquatico. All'inizio della partita un giocatore può avere soltanto **3 vasche** quindi nel suo parco può avere soltanto **3 diversi tipi di animale**.
  Per ogni espansione grande che il giocatore aggiunge al suo parco acquatico, può avere 1 vasca aggiuntiva con un tipo di animale aggiuntivo.
  Le regole per aggiungere le espansioni sono descritte nel paragrafo "C. Svolgere un'azione moneta".

  ➡ **Allargare una vasca già presente**
  Se un giocatore ha già una vasca di quel tipo di animale, deve piazzare la nuova tessera adiacente orizzontalmente o verticalmente ad un'altra tessera dello stesso tipo di animale e in questo modo allarga la vasca.
  Quando un giocatore allarga una vasca deve mantenerla almeno ad 1 casella di distanza da qualsiasi altra vasca.

  Quando una vasca raggiunge una grandezza di 3, 6, 9 o 12 tessere, il giocatore riceve ogni volta un bonus di 1 moneta.
  Quando una vasca raggiunge una grandezza di 5 o 10 tessere, il giocatore ottiene ogni volta un bonus di 1 aiutante.
  I bonus moneta e aiutante sono spiegati anche nel paragrafo "Situazioni speciali".

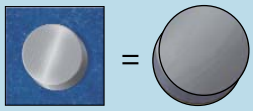
  ➡ **Piazzare una tessera nel deposito**
  Se un giocatore non può o non vuole mettere la tessera nel suo parco acquatico, deve piazzarla nel suo deposito. Se nel deposito c'è già una tessera (o più), il giocatore piazza la nuova tessera sopra l'ultima e forma nel suo deposito una pila.

Federico ha già una vasca con 3 delfini e vuole creare una vasca di orche. Federico non può mettere la tessera dell'orca sulle caselle con la "x" perché ogni vasca deve essere almeno ad 1 casella di distanza da tutte le altre.

Queste tessere non sono considerate adiacenti.

Nel deposito di un giocatore è possibile formare una pila di un **numero qualsiasi di animali diversi**.
Il limite di tipi diversi di animali non si applica al deposito.
In qualunque momento un giocatore può guardare le tessere che si trovano nei depositi di tutti i giocatori. L'ordine delle tessere che si trovano nel deposito **non può essere mai cambiato!**
Nota: se un giocatore vuole può piazzare una tessera nel deposito anche se ha spazio nel proprio parco.

● **Tessera moneta**
Un giocatore piazza le tessere moneta insieme alle monete.
Una tessera moneta è una moneta a tutti gli effetti e in termini di gioco non c'è alcuna differenza.



C. SVOLGERE UN'AZIONE MONETA

Se un giocatore dispone di denaro sufficiente, può svolgere una delle seguenti azioni.
È possibile pagare utilizzando una qualsiasi combinazione di monete e tessere moneta.
Queste sono le azioni moneta disponibili:

I. Spostare	●
II. Acquistare o scartare una tessera	●●
III. Espandere il parco	● / ●●

Le regole di piazzamento precedentemente descritte valgono anche durante lo svolgimento di queste azioni.

Nota: Un giocatore può svolgere soltanto un'azione moneta per turno; pertanto se un giocatore desidera svolgere più azioni di modifica, dovrà scegliere l'azione moneta per più turni.

I. Spostare

Questa azione costa **1 moneta** che il giocatore paga alla banca.

Il giocatore sposta la tessera animale che si trova in cima alla pila del suo deposito e la piazza nel suo parco oppure sposta uno dei suoi aiutanti.

II. Acquistare o scartare una tessera

Pagando **2 monete** un giocatore può comprare una tessera da un altro giocatore **oppure** scartare la tessera che si trova in cima alla pila del suo deposito.

➡ **Acquistare**
Il giocatore prende la tessera che si trova in cima alla pila del **deposito** di un avversario e la piazza nel suo parco acquatico e,
⇨ 1 moneta va a quel giocatore e
⇨ 1 va alla banca.
Nota: L'avversario non può opporsi all'acquisto della tessera.

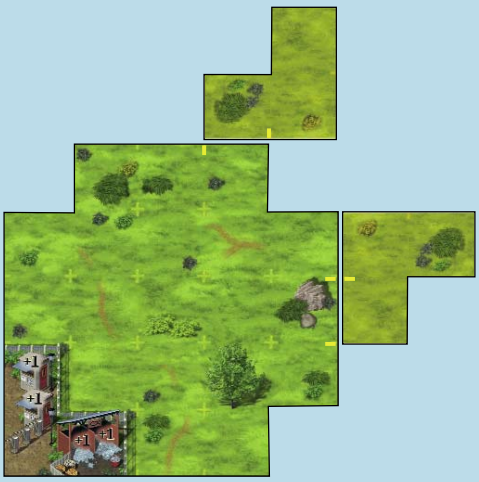
➡ **Scartare**
Il giocatore scarta la tessera che si trova in cima alla pila del suo deposito e la rimette nella scatola.
⇨ Il giocatore paga le 2 monete alla banca.

III. Espandere il parco

L'**espansione grande** costa **2 monete** che il giocatore paga alla banca.
Di seguito il giocatore aggiunge l'espansione grande (con 4 caselle) al suo parco acquatico e questo gli permette di avere **1 vasca aggiuntiva nel suo parco acquatico**.
Con 2 espansioni grandi un giocatore può avere 2 tipi di animali aggiuntivi.
Nota: Non è necessario che un giocatore crei la vasca aggiuntiva all'interno dell'espansione.

L'**espansione piccola** costa **1 moneta** che il giocatore paga alla banca.
Di seguito il giocatore aggiunge l'espansione piccola (con 3 caselle) al suo parco acquatico. Questa espansione **non permette** al giocatore di avere **1 vasca aggiuntiva.**

Il giocatore piazza le espansioni adiacenti al parco acquatico oppure ad un'altra espansione piazzata in precedenza e da questo momento in poi diventa parte del parco acquatico.
I giocatori devono piazzare le espansioni in modo che siano connesse ad almeno una colonna o una riga del parco acquatico.



CONCLUSIONE DEL ROUND

Il round corrente termina quando tutti i giocatori hanno preso un vagone.

I vagoni vuoti vengono rimessi al centro del tavolo ed inizia un nuovo round con il turno del giocatoreche nel round precedente aveva preso per ultimo il vagone.

Nota: quando tutti i giocatori eccetto uno, hanno preso il loro vagone, il giocatore restante, prima di prendere l'ultimo vagone, può ancora aggiungere tessere al vagone e compiere azioni moneta.

SITUAZIONI SPECIALI:

Cuccioli

Per ciascun tipo di animale ci sono 2 maschi e 2 femmine fertili facilmente individuabili grazie ai piccoli simboli che si trovano sopra le tessere. Quando una coppia viene piazzata all'interno della **stessa vasca**, i due generano **immediatamente** un cucciolo. Il giocatore prende la relativa tessera dalla riserva e la aggiunge alla vasca. Una volta piazzata, la tessera cucciolo viene trattata come una normale tessera di quel tipo di animale.
Se un giocatore non può aggiungere alla vasca la tessera del cucciolo, deve piazzarla nel suo deposito.
Un giocatore **non** può decidere di non prendere il cucciolo.

Nota: la coppia fertile non deve essere adiacente – è sufficiente che si trovino dentro la stessa vasca.

Ciascun maschio fertile e ciascuna femmina fertile possono produrre soltanto un cucciolo. Pertanto, ad esempio, non viene prodotto un cucciolo se viene piazzato un terzo animale fertile all'interno di un recinto che contiene già una coppia fertile. Un secondo cucciolo verrebbe prodotto soltanto nel caso in cui venisse aggiunto dentro il recinto l'altro partner fertile formando così una seconda coppia fertile.

Nota: I cuccioli vengono prodotti soltanto all'interno delle vasche e non dentro il deposito o i vagoni.

Bonus per allargare una vasca

Quando un giocatore allarga una vasca può guadagnare un bonus:

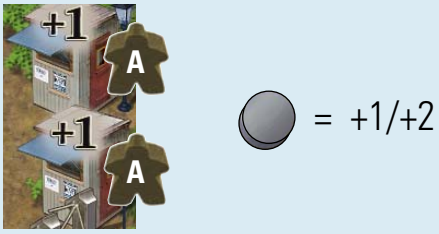
➡ Quando un giocatore aggiunge la **terza, sesta, nona** o **dodicesima** tessera ad una vasca del suo parco acquatico, guadagna **immediatamente una moneta** che prende dalla banca.

Nota: un giocatore può avere una vasca grande 12 tessere soltanto se ha al suo interno uno o più cuccioli.

➡ Quando un giocatore aggiunge la **quinta** o la **decima** tessera ad una vasca del suo parco acquatico, guadagna **immediatamente un aiutante** che prende dalla riserva comune.

Il giocatore deve impiegare immediatamente l'aiutante in una delle quattro possibili aree.
Alla fine della partita, un giocatore può guadagnare punti extra per i suoi aiutanti.

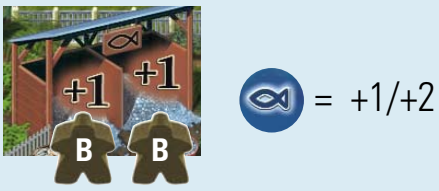
Il giocatore riceve i bonus anche se aggiunge contemporaneamente diverse tessere ad una vasca. Ad esempio, quando un giocatore aggiunge nello stesso momento la terza e la quarta tessera, iceve una moneta. Se avesse aggiunto anche la quinta, avrebbe ricevuto anche un aiutante.



A. Cassiere
Il giocatore piazza l'aiutante su una biglietteria vuota (in basso a sinistra nel parco acquatico).
Un giocatore può avere al massimo due cassieri.

Alla fine della partita i cassieri permettono di guadagnare punti per le monete.
Per **ogni moneta**, il giocatore guadagna **1 punto**. Se un giocatore ha 2 cassieri, guadagna 2 punti per ogni moneta.

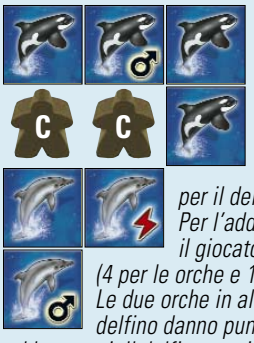
Nota: il giocatore conserva le monete, non le scambia per punti.



B. Custode
Il giocatore piazza l'aiutante su una postazione per il cibo vuota (in basso a sinistra nel parco acquatico).
Un giocatore può avere al massimo due custodi.

Alla fine della partita i custodi permettono di guadagnare punti per le tessere che hanno il simbolo del pesce. Per **ogni** tessera con il **simbolo del pesce**, il giocatore guadagna **1 punto**.
Se un giocatore ha 2 custodi, guadagna 2 punti per ogni tessera con il simbolo del pesce.

Nota: i simboli del pesce si trovano soltanto sulle tessere degli orsi polari, pinguini, tartarughe marine, coccodrilli e ippopotami. Per ciascuno di questi tipi di animali, ci sono 6 tessere con questo simbolo.



Esempio di punteggio di un addestratore: per l'addestratore a sinistra, il giocatore guadagna 3 punti (2 punti per le due orche in alto e 1 punto per il delfino a sinistra). Per l'addestratore a destra, il giocatore guadagna 5 punti (4 per le orche e 1 per il delfino). Le due orche in alto a sinistra e il delfino danno punti a entrambi gli addestratori. Il delfino con il simbolo del fulmine non dà punti a nessun addestratore. Il delfino maschio in basso non dà punti poiché non è adiacente a nessuno dei due addestratori.

C. Addestratore
Il giocatore piazza l'aiutante su una casella vuota del suo parco acquatico. Una casella con un addestratore non viene più considerata vuota. Un giocatore può avere quanti addestratori desidera.

Alla fine della partita il giocatore guadagna punti per ogni tessera **delfino, orca** o **otaria adiacente** in orizzontale, verticale o diagonale **a un addestratore**. Per ciascuna di queste tessere adiacenti a un addestratore, il giocatore guadagna **1 punto**. Se una di queste tessere è adiacente a più di un addestratore, il giocatore guadagna punti per ciascun addestratore.

Su due tessere delfino, due orche e due otarie, c'è il simbolo di un fulmine. Per queste tessere il giocatore non guadagna punti con l'addestratore.

D. Direttore
Il giocatore piazza l'aiutante sulla destra del proprio deposito. Un giocatore può avere al massimo un direttore.

Alla fine della partita il direttore **dimezza** il **punteggio negativo** delle tessere che si trovano nel deposito.

Spostare gli aiutanti: Se un giocatore vuole svolgere un'azione moneta per spostare un aiutante, può spostarlo all'interno della stessa area oppure piazzarlo in un'area diversa. Ad esempio un giocatore può trasformare un direttore in addestratore semplicemente spostando l'aiutante dal deposito e piazzandolo in una casella libera del parco acquatico. Un giocatore può anche spostare un addestratore dalla casella in cui si trova e piazzarlo in un'altra casella vuota del parco acquatico.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

Inizia l'ultimo round della partita non appena un giocatore pesca la prima tessera che si trova in cima alla pila coperta dal gettone di legno.
Il round viene giocato sino al termine e non appena tutti i giocatori hanno preso un vagone, la partita si conclude e si calcola il punteggio finale.

Nota: i giocatori possono prendere tessere dalla pila con il gettone in legno soltanto quando sono terminate tutte altre pile!

PUNTEGGIO: Ciascun giocatore determina il suo punteggio positivo e quello negativo e li somma insieme.

- Per ogni tessera animale che si trova nel parco acquatico, il giocatore guadagna 1 punto.
- A questo totale il giocatore somma i punti extra dei cassieri, dei custodi e degli addestratori.
- Per ogni **tipo** di tessera animale diverso che il giocatore ha nel suo deposito, il giocatore riceve 2 punti negativi. Se il giocatore ha un direttore, riceve soltanto 1 punto negativo per ogni tipo di tessera animale.

  Esempio: Stefano ha 3 tartarughe di mare nel deposito, non ha un direttore e quindi riceve 2 punti negativi.

Vince la partita il giocatore con il maggior numero di punti!
In caso di pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di monete e in caso di ulteriore parità i giocatori si dividono gli onori della vittoria.

Autore: Michael Schacht, Illustrationi: Design/Main, Traduzione: Michele Mura, Revisione: Riccardo Semino Favro (www.goblins.net)

© 2008 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich.
www.abacusspiele.de, Tutti i diritti riservati, Made in Germany.

Distribuito in Svizzera da: Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

SUGGERIMENTI STRATEGICI: *Il deposito è simile alla stalla di Zooloretto. Accumulare troppe tessere nel proprio deposito può far perdere molti punti. Un giocatore che ritarda l'acquisizione del vagone di solito prende molte tessere ma, tuttavia, spesso prende anche tessere non desiderate.*

Il modo in cui un giocatore piazza le tessere determina quanto potranno essere grandi le vasche e quanti animali potranno contenere. Il giocatore che pianifica con attenzione l'uso dello spazio avrà più successo rispetto a chi non seguirà alcuna pianificazione.

Alla fine della partita ogni tessera animale vale soltanto un punto e pertanto gli aiutanti sono particolarmente importanti poiché possono far guadagnare molti punti extra.

REGOLAMENTO PER 2 GIOCATORI

Si applicano le normali regole del gioco con le seguenti modifiche:

- Si rimuovono dalla partita tutte gli animali e i rispettivi cuccioli di 3 diversi tipi.
- Si piazzano 3 vagoni al centro del tavolo. Si pescano a caso 3 tessere tra quelle rimosse dal gioco e si utilizzano per bloccare le caselle di alcuni vagoni per tutta la durata della partita: 1 tessera a faccia in giù viene piazzata su uno dei vagoni e 2 tessere a faccia in giù vengono piazzate su un altro vagone.

Durante il proprio turno i giocatori possono prendere soltanto i vagoni che contengono almeno una tessera a faccia in su.

Nota: Quando un giocatore prende un vagone, riceve soltanto le tessere a faccia in su. Le tessere a faccia in giù restano invece sopra il vagone.

Il round termina quando entrambi i giocatori hanno preso un vagone.
Tutte le tessere a faccia in su che si trovano sopra il vagone che non è stato preso, vengono scartate e rimosse dal gioco.

VARIANTE AQUARETTO CON ZOOLORETTO *da 2 a 5 giocatori*

Nota: questa variante è consigliata ai giocatori che hanno già giocato **sia a** Zooloretto **che ad** Aquaretto.

Si utilizza il materiale di Aquaretto e quello della versione base di Zooloretto.

Durante la preparazione applicare le seguenti regole:

- Piazzare al centro del tavolo un vagone per ogni giocatore (eccezione: con 2 giocatori piazzare 3 vagoni)..
- Ciascun giocatore riceve solo 2 monete.

Seguire le istruzioni di preparazione indicate su ciascuno dei due giochi cioè ogni giocatore prende un tabellone zoo, un espansione per lo zoo e un parco acquatico, un deposito e 4 espansioni per il parco. In meno di 5 giocatori, rimuovere le tessere animale raccomandate da **entrambi** i giochi. Mescolare le tessere dei due giochi separatamente e formare delle pile separate. Inoltre formare due pile da 15 tessere: una pila con 15 tessere di Zooloretto e una pila con 15 tessere di Aquaretto.

Durante la partita applicare le seguenti regole:

A. Aggiungere una tessera su un vagone
Applicare le seguenti limitazioni: Su ogni vagone i giocatori possono piazzare soltanto le tessere di Zooloretto **oppure** soltanto quelle di Aquaretto.
Quando un giocatore piazza la prima tessera su un vagone, determina il tipo di tessere che potranno essere piazzate su quel vagone per tutto il resto del round.

Importante: in ogni round almeno un vagone deve contenere le tessere di Zooloretto e un altro vagone le tessere di Aquaretto.

Quindi, per esempio, se su tutti i vagoni eccetto uno ci sono le tessere di Zooloretto, i giocatori potranno piazzare sull'ultimo vagone soltanto quelle di Aquaretto.

B. Prendere un vagone e passare il turno
Applicare le seguenti limitazioni: Durante ciascun round nessun giocatore può prendere il primo vagone fintanto che almeno un vagone non abbia una (o più) tessere di Zooloretto e almeno un altro vagone abbia una (o più) tessere di Aquaretto.
I giocatori possono piazzare le tessere di Zooloretto soltanto nello zoo e le tessere di Aquaretto soltanto nel parco acquatico o il deposito.
Si applicano le normali regole di piazzamento delle tessere.

I giocatori conservano le monete insieme alle tessere moneta. Quando un giocatore utilizza le monete, non si tiene conto da quale dei due giochi provengano.

C. Svolgere un'azione moneta
Quando un giocatore sceglie questa azione, può svolgere un'azione moneta soltanto nel proprio zoo **oppure** soltanto nel proprio parco acquatico.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA
Quando un giocatore pesca la prima tessera da una delle due pile con il gettone di legno, alla fine del round le tessere restanti della pila vengono rimosse dalla partita.
A partire dal round successivo, i giocatori potranno pescare soltanto le tessere dell'altro gioco. Nota: anche le limitazioni sul piazzamento tessere sopra i vagoni e quelle per prendere i vagoni e passare il turno, non vengono più applicate.

Quando un giocatore pesca la prima tessera dalla seconda pila con il gettone di legno, il round viene giocato sino al termine e non appena tutti i giocatori hanno preso un vagone, la partita si conclude e si calcola il punteggio finale.

PUNTEGGIO
Il punteggio del parco acquatico e del deposito viene calcolato secondo le normali regole di Aquaretto salvo la seguente eccezione: se un giocatore ha uno o più cassieri, riceve punti per tutte le monete che possiede, indipendentemente dal gioco dal quale provengono.

Il punteggio dello zoo e della stalla viene calcolato secondo le normali regole di Zooloretto salvo la seguente eccezione: se un giocatore ha un direttore nel suo parco acquatico, riceve solo 1 punto negativo per ogni tipo di animale che ha nella stalla
Ogni giocatore somma insieme il punteggio finale dei due giochi.
Vince la partita chi ha il totale maggiore.
I casi di parità vengono risolti nel solito modo.

ELENCO DEGLI ANIMALI

Ippopotamo: *questo erbivoro è imparentato con i maiali. È il secondo animale terrestre più grande e, malgrado il suo peso la sua lunghezza che possono arrivare a 4.500 kg per oltre 4 metri, può raggiungere la sorprendente velocità di circa 48 km/h.*

Delfino: *questo simpatico mammifero è considerato da molti l'animale più intelligente ed è particolarmente noto per le sue capacità acrobatiche e il comportamento socievole. Il delfino, prima di tornare in superficie a respirare, può immergersi fino a 450 metri di profondità per 15 minuti.*

Orca: *questa grande balena può arrivare fino a 7,5 metri di lunghezza e avere un peso di 9 tonnellate. Le orche preferiscono le acque dell'Artide e dell'Antartide. Questo straordinario cacciatore è l'animale marino più veloce, in grado di raggiungere una velocità di 160 km/h.*

Tartaruga marina: *questo animale in armatura ha pagaiato per circa 200 milioni di anni in acque tropicali e subtropicali. Le tartarughe marine seguono la corrente e quindi attraversano grandi aree. Non lasciano mai l'acqua eccetto per deporre le uova.*

Pinguino: *abitano principalmente le regioni fredde dell'emisfero meridionale e si sono ben adattati a quel tipo di vita. I pinguini sono molti bravi nei tuffi ma non nuotano velocemente. Con un balzo dall'acqua riescono a saltare fino a 2 metri.*

Orso polare: *questo animale solitario del lontano nord ha un olfatto molto sviluppato ed è molto importante per la tradizione degli Eschimesi che chiamano l'orso polare "Nanuk". Nonostante la sua taglia e il suo peso, l'orso polare può restare a galla per oltre 70 km*

Otaria: *questi animali molto socievoli formano delle colonie molto numerose e possono essere avvistati mentre si crogiolano al sole in numerose isole rocciose. L'otarie non sono nuotatori molto veloci ma in acqua sono tra i migliori acrobati.*

Coccodrillo: *queste creature possono raggiungere i 6 metri di lunghezza e sono diretti discendenti dei dinosauri del Triassico. I coccodrilli si mimetizzano molto bene e trascorrono la maggior parte della loro esistenza in acqua mostrando fuori dalla superficie soltanto gli occhi e le narici.*

DOMANDE FREQUENTI

D: Tutti i giocatori eccetto me hanno preso un vagone. Posso continuare a svolgere azioni?
R: Si, fintanto che ne hai la possibilità, puoi svolgere quante azioni vuoi. Durante ogni turno però puoi scegliere tra le 3 solite azioni. Puoi, ad esempio, svolgere diverse azioni moneta oppure, fintanto che c'è spazio, pescare tessere e piazzarle sull'ultimo vagone. Il round corrente termina soltanto dopo che hai preso l'ultimo vagone.

D: Posso avere nel mio parco acquatico più vasche contenenti lo stesso tipo di animale?
R: No.

D: Posso mettere nella stessa vasca animali diversi?
R: No.

D: Posso cambiare un direttore in addestratore svolgendo un'azione moneta "spostare"?
R: Si.

D: Ho due addestratori adiacenti ad una casella con un delfino. Guadagno 2 punti extra?
R: Si.

D: Posso ancora svolgere azioni moneta dopo aver preso il mio vagone?
R: No, neppure durante l'ultimo round della partita.

Altre informazioni sul sito
www.zooloretto.com

UN ESEMPIO DI PUNTEGGIO

Per 6 delfini il giocatore guadagna	**6 punti**
Per 6 orsi polari il giocatore guadagna	**6 punti**
Per 5 foche il giocatore guadagna	**5 punti**
Per 2 ippopotami il giocatore guadagna	**2 punti**
Per i 4 delfini con (a) e 2 foche con (a), il giocatore guadagna per l'addestratore (A)	**6 punti**
Per 2 delfini con (b) e 2 foche con (b), il giocatore guadagna per l'addestratore (B) (la foca (c) non può essere addestrata)	**4 punti**
Per il custode (D) (le tessere segnate con (d))	**5 punti**
Il giocatore non ha cassieri e per le monete guadagna	**0 punti**
2 tipi di animale diversi (e) nel deposito	**– 4 punti**
Totale:	**= 30 punti**