Aquaretto

voor 2 tot 5 spelers, vanaf 10 jaar; lengte 45 minuten

SPELIDEE

Je bent de eigenaar van een Aqua-Zoo, een dierentuin gespecialiseerd in zeedieren, waarin je tracht zoveel mogelijk bezoekers naar je dierentuin te lokken en zo punten te verdienen. Om een dierentuin te maken die de mensen willen bezoeken, moet je allerlei dieren verzamelen. Als je Aqua-Zoo succesvol is, wil je misschien wel uitbreiden. Als je te veel dieren in je bassins hebt, moet je ze in de opslagplaats bewaren, wat voor puntenverlies zorgt aan het einde van het spel. Als je optimaal gebruik maakt van je medewerkers, kan je extra punten verdienen. De speler met het meeste punten op het einde van het spel is de winnaar.

SPELONDERDELEN

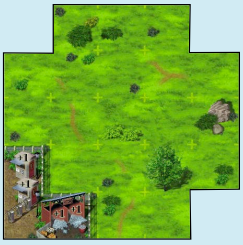
16 nageslachttegels (2 van de 8 diersoorten)

88 dierentegels (11 van de 8 diersoorten)

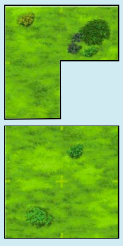
10 munttegels

16 medewerkers

30 munten



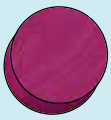
5 Aqua-Zoo spelborden



10 kleine en 10 grote uitbreidingsborden

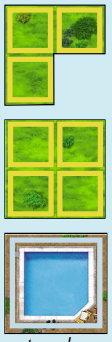
5 opslagplaats spelborden

5 vrachtwagens



1 ronde houten schijf

Een Aqua-Zoo met 19 plaatsen voor dierentegels (op het spelbord zijn de hoeken van de plaatsen voor dierentegels aangeduid met heldere kruisen). Bovendien staan er 2 inkomkassa's en 2 voederplaatsen op ieder speelbord.



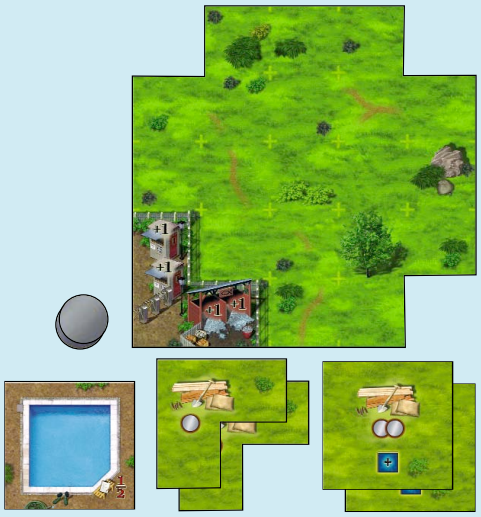
Een klein uitbreidingsbord met 3 plaatsen voor dierentegels en een groot uitbreidingsbord met 4 plaatsen voor dierentegels. Een opslagplaats speelbord om alle extra tegels te plaatsen.

SPELOPSTELLING

- **Met 3 spelers:** alle dieren en nageslachttegels **van 2 soorten** worden verwijderd uit het spel.
  Met 4 spelers: alle dieren en nageslachttegels **van 1 soort** worden verwijderd uit het spel.
  Met 5 spelers: alle tegels worden gebruikt

  Noot: verwijder de dolfijnen, orka's en zeeleeuwen niet.
  Noot: de regels voor 2 spelers kunnen aan het einde gevonden worden.
- De nageslachttegels worden in het midden van de tafel klaargelegd. Deze tegels zijn te herkennen aan de cirkel op de voor- en achterkant van de dierentegels.
  Alle overblijvende tegels worden geschud en met de beeldzijde naar onder gedraaid.
  Hier worden **15 tegels** uit getrokken en **opgestapeld voor de eindfase** van het spel.
  De **ronde houten schijf** wordt boven op deze stapel gelegd.
  De overblijvende vierkante tegels worden in het midden verzameld op stapels van willekeurige hoogte. De spelers zullen tijdens het spel van deze stapels tegels trekken.
- Er worden evenveel vrachtwagens klaargelegd als er spelers zijn. Overblijvende vrachtwagens worden niet gebruikt en kunnen terug in de doos.
- Iedere speler neemt een Aqua-Zoo spelbord en een opslagplaats spelbord. Plaats beide borden in je spelgebied (de plaats voor je op de tafel). Iedere speler neemt bovendien 2 kleine en 2 grote uitbreidingsborden, die hij gedekt in zijn spelgebied legt. Ongebruikte spelborden gaan terug in de doos.
- Iedere speler neemt 1 munt, door die in zijn spelgebied te leggen. Plaats de overblijvende munten op de tafel als een voorraad (de bank).
- Plaats de medewerkers als een voorraad op de tafel.
- De spelers kiezen een startspeler volgens de methode die zij verkiezen.

Verwijder voor de aanvang van het eerste spel zorgvuldig alle onderdelen uit de frames.



Iedere speler krijgt 1 munt, 1 Aqua-Zoo spelbord, 1 opslagplaats spelbord, 2 kleine en 2 grote uitbreidingsborden. Plaats alle onderdelen in je spelgebied.

SPELVOLGORDE

Het spel duurt verschillende ronden. Een ronde kan uit meerdere beurten bestaan.
Tijdens de beurt van een speler moet hij een van volgende 3 acties uitvoeren:

A. Een tegel aan een vrachtwagen toevoegen **of**

B. Een vrachtwagen nemen en passen **of**

C. Een geldactie uitvoeren

Nadien is het de beurt aan de volgende speler in uurwijzerzin.
Eens iedere speler een vrachtwagen genomen heeft (actie B), is de huidige ronde voorbij en begint een nieuwe ronde.

A. EEN TEGEL AAN EEN VRACHTWAGEN TOEVOEGEN

De speler neemt de bovenste tegel van een van de stapels en plaatst deze in een open plaats in een vrachtwagen van zijn keuze.
Zijn beurt is nu ten einde.

In iedere vrachtwagen kunnen maximaal 3 tegels. Indien alle vrachtwagens reeds 3 tegels vervoeren, kan de speler deze actie niet meer kiezen.
Hij moet dan verplicht actie B of C doen.

Belangrijk: tegels van de stapel met de houten schijf kunnen pas genomen worden eens alle andere stapels volledig op zijn!

B. EEN VRACHTWAGEN NEMEN EN PASSEN

De speler kiest een vrachtwagen en plaats deze, samen met alle tegels die er in liggen, voor zich.

Hij moet dan onmiddellijk alle tegels uit de vrachtwagen in zijn Aqua-Zoo plaatsen.

Belangrijk: de speler kan enkel een vrachtwagen nemen als er minstens 1 tegel in ligt! (lege vrachtwagens mogen niet genomen worden!)

Als een speler een vrachtwagen neemt, beëindigt hij daarmee zijn ronde en speelt pas in de volgende ronde terug mee.
De speler heeft nu een vrachtwagen voor zich liggen, en geeft hiermee voor de andere spelers duidelijk aan dat hij past voor de rest van de ronde.

Als een speler tegels in zijn dierentuin legt, moet hij volgende regels in acht nemen:

- **Dierentegels**
  Als de speler lege plaatsen heeft in zijn Aqua-Zoo, dan mag hij de dierentegel op een lege plaats zetten om zo een nieuw bassin te beginnen of om een bestaand bassin te vergroten. Anders moet de dierentegel in de opslagplaats geplaatst worden.
  Een **bassin** bestaat uit alle aansluitende tegels van dezelfde diersoort. Ieder bassin kan maximum **één diersoort** bevatten.

  ➡ **Een nieuw bassin starten**
  Als een speler geen tegels van een diersoort heeft, mag hij een nieuw bassin starten.

  Om een nieuw bassin te starten moet de speler een tegel op een lege plaats in zijn Aqua-Zoo plaatsen. Deze plaats moet minimum 1 plaats verwijderd zijn van een ander bassin (geen aanliggende tegels).

  Noot: Twee tegels die elkaar met hoeken raken worden niet als aanliggend beschouwd.

  Belangrijk: de speler is beperkt in het aantal bassins die hij in zijn dierentuin mag bouwen.
  Aan het begin van het spel mag de speler **3 bassins** hebben. Hij kan, bijgevolg, maximum **3 verschillende diersoorten** in zijn Aqua-Zoo hebben.
  Voor ieder **groot** uitbreidingsbord dat hij toevoegt aan zijn dierentuin, mag hij **1 ander bassin met een nieuwe diersoort** starten.
  De regels voor bouwen van een uitbreiding wordt beschreven onder "C.Een geldactie uitvoeren".

  ➡ **Een bassin vergroten**
  Als de speler reeds een bassin heeft met hetzelfde dier, dan moet hij de nieuwe dierentegel ofwel horizontaal of verticaal aangrenzend aanleggen. Bijgevolg wordt een bestaand bassin vergroot.
  Als een bassin vergroot wordt, moet steeds de regel dat een bassin **minstens 1 plaats verwijderd is** van een ander bassin gerespecteerd worden.

  Als een speler een bassin vergroot tot 3, 6, 9, of 12 tegels, dan neemt hij iedere keer 1 munt als bonus.
  Als een bassin tot 5 of 10 tegels vergroot, neemt de speler 1 medewerker als bonus.
  De munt- en medewerkerbonussen worden ook uitgelegd in de paragraaf "speciale situaties".

  ➡ **Plaats een tegel in de opslagplaats**
  Als de speler de dierentegel niet kan of wil plaatsen in zijn Aqua-Zoo, dan dient hij hem in de opslagplaats te zetten. Als er reeds één of meerdere dierentegels in de opslagplaats zitten, dan plaatst de speler de tegel boven op de reeds aanwezige tegels, om zo een stapel te maken in zijn opslagplaats.

  In de opslagplaats van een speler mogen een **onbeperkt aantal verschillende dieren** boven op elkaar gestapeld worden. De beperking van het aantal diersoorten geldt niet voor de opslagplaats.

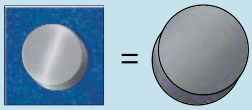
Claus heeft al een bassin met 3 dolfijnen en wil een orka-bassin beginnen. Hij mag geen orka-tegel plaatsen op de vakken die met een X gemarkeerd werden, omdat ieder bassin minstens 1 vak afstand dient te houden.

Deze tegels zijn niet aangrenzend.

De spelers mogen ten allen tijde mekaars opslagplaats bekijken.
De volgorde van de tegels in een spelers opslagplaats mag **nooit gewijzigd** worden!

Noot: een speler mag tegels in zijn opslagplaats zetten, zelfs als er nog lege plaatsen beschikbaar zijn in zijn Aqua-Zoo.

- **Munttegels**
  Een speler plaatst een munttegel bij zijn andere munten.
  Een munttegel is volledig gelijkwaardig aan een munt.



C. EEN GELDACTIE UITVOEREN

De speler mag **een** van volgende acties uitvoeren, op voorwaarde dat hij de nodige kosten kan betalen. Hij mag betalen met elke combinatie munten en/of tegels.

Volgende acties zijn mogelijk:

I. Bewegen	●
II. Aankopen of verwijderen van een tegel	●●
III. Uitbreiden van de dierentuin	● / ●●

De plaatsingsregels vermeld onder actie B zijn nog steeds van toepassing!

Noot: Een speler mag nooit meer dan 1 geldactie uitvoeren per beurt (niet per ronde). Als een speler dus meerdere verbouwacties wil doen in zijn Aqua-Zoo, dan zal hij dit in meerdere beurten dienen te doen.

I. Bewegen

Bewegen kost **1 munt**, die aan de bank betaald dient te worden.

De speler plaatst het bovenste dier van de stapel in zijn opslagplaats naar zijn Aqua-Zoo of hij verplaatst een van zijn medewerkers.

II. Aankopen of verwijderen van een tegel

Voor **2 munten** kan een speler een tegel kopen van een medespeler of de bovenste tegel van de stapel in zijn opslagplaats verwijderen.

➡ **Aankopen**
De speler neemt de bovenste tegel **uit de opslagplaats** van een medespeler en plaatst die tegel ergens in zijn eigen dierentuin.
⇨ Hij betaalt hiervoor 1 munt aan de medespeler
⇨ en 1 munt aan de bank.

Noot: de medespeler kan de aankoop niet tegenhouden.

➡ **Verwijderen**
De speler verwijdert de bovenste tegel uit zijn opslagplaats, terug in de speldoos.
⇨ Hij betaalt 2 munten aan de bank.

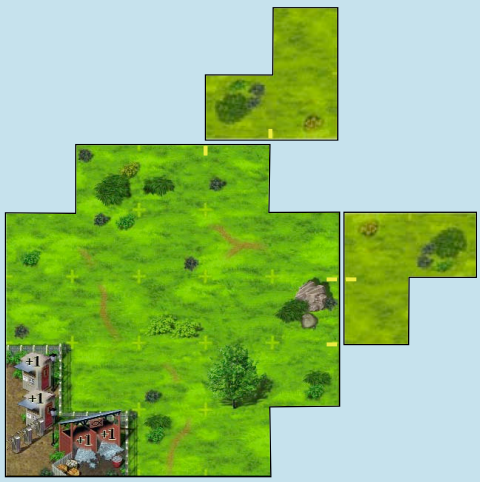
III. Uitbreiden van de dierentuin

Een **groot uitbreidingsbord** kost **2 munten**, die door de speler aan de bank betaald worden. Dan voegt de speler een groot uitbreidingsbord (met 4 plaatsen) aan zijn Aqua-Zoo. Dit laat hem toe om **1 extra bassin** te bouwen in zijn dierentuin. Bijgevolg kan een speler twee extra dierentypes in zijn Aqua-Zoo huisvesten als hij twee grote uitbreidingsborden gekocht heeft.

Noot: de speler mag, maar moet geen nieuw bassin starten op het uitbreidingsbord; dit mag ook in het gebied van de Aqua-Zoo gebeuren.

Het **kleine uitbreidingsbord** kost **1 munt**, die door de speler aan de bank betaald wordt De speler voegt het kleine uitbreidingsbord (met 3 plaatsen) aan zijn Aqua-Zoo. Dit laat hem **niet toe een extra bassin** aan zijn dierentuin toe te voegen.

De speler plaatst het uitbreidingsbord aangrenzend aan zijn Aqua-Zoo, ofwel aan het originele bord, ofwel aan een reeds vroeger geplaatst uitbreidingsbord. Het uitbreidingsbord moet zo geplaatst worden dat minstens een rij of kolom verlengd wordt in zijn Aqua-Zoo. Ieder van deze uitbreidingen is een volwaardig deel van de dierentuin.



EINDE VAN DE RONDE

Als iedere speler een vrachtwagen genomen heeft, is de ronde gedaan.

De lege vrachtwagens worden terug in het midden gelegd en de volgende ronde begint, startend met de speler die vorige ronde de laatste vrachtwagen genomen heeft.

Noot: Zelfs als alle spelers, behalve één een vrachtwagen genomen hebben, mag deze speler verschillende beurten na elkaar spelen tot hij uiteindelijk de laatste vrachtwagen neemt.

SPECIALE GEBEURTENIS:

Geboorte

Er zijn 2 vruchtbare mannetjes en vrouwtjes van iedere diersoort. Je kan ze herkennen aan de kleine symbolen op de tegel.
Als de passende partner van een vruchtbaar mannetje of vrouwtje **in een zelfde bassin** terechtkomt, dan krijgen zij onmiddellijk een jong. De speler neemt een van de passende nageslachttegels uit de voorraad en plaatst het op een lege plaats in het bassin. Eens deze tegel geplaatst is, telt hij als eender welke andere dierentegel.
Als er geen plaats meer is in het bassin, dan moet de eigenaar het jong in zijn opslagplaats leggen. Een speler kan er niet voor kiezen geen nakomeling te krijgen.

Noot: Het mannetje en vrouwtje moeten enkel in hetzelfde bassin zitten, het is niet noodzakelijk dat ze naast elkaar liggen om een jong te krijgen.

Ieder mannetje en vrouwtje kunnen slechts **eenmalig** een jong ter wereld brengen. Er komt dus geen jong ter wereld als een derde vruchtbaar dier in een bassin komt met een reeds gekoppeld vruchtbaar paar. Een nieuw jong kan enkel geboren worden als een nieuwe vruchtbare partner het bassin betreedt.

Noot: Koppels krijgen enkel nageslacht in bassins, niet in vrachtwagens of opslagplaatsen

Bonus voor het vergroten van een bassin

Als een speler een bassin vergroot, dan kan hij een bonus verdienen:

➡ Als een speler een **derde, zesde, negende of twaalfde tegel** aan een bassin in zijn Aqua-Zoo toevoegt, verdient hij **onmiddellijk één munt**, die hij van de bank neemt.

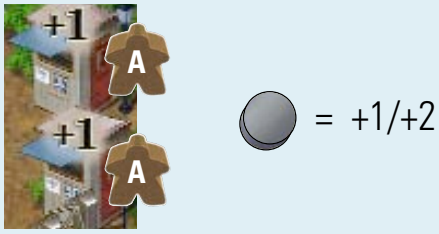
Noot: een speler kan slechts 12 tegels in een bassin hebben als hij één of meer nakomelingen in dat bassin heeft.

➡ Als een speler een **vijfde of tiende tegel** toevoegt aan een bassin in zijn Aqua-Zoo, dan verdient hij **onmiddellijk één medewerker**, die hij uit de voorraad neemt.

De speler moet de medewerker onmiddellijk in één van de vier verschillende werkgebieden onderbrengen. Aan het einde van het spel verdienen spelers extra punten voor hun medewerkers.

De speler krijgt de bonus, zelfs als hij verschillende dierentegels gelijktijdig plaatst in het zelfde bassin. Als een speler bijvoorbeeld de derde en vierde tegel gelijktijdig plaatst, dan verdient hij één munt. Als hij ook de vijfde tegel geplaatst zou hebben, dan kreeg hij ook nog een medewerker.

A. Kassier

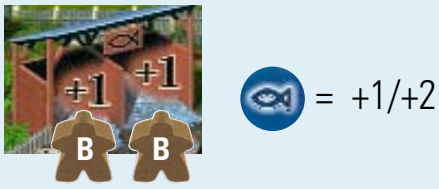


De speler plaatst zijn medewerker in een lege inkomkassa aan de linker onderkant van zijn Aqua-Zoo. Hij kan maximaal twee kassiers hebben

Met een kassier verdient de speler punten voor de munten die hij aan het einde van het spel bezit. Voor **iedere munt** verdient de speler **1 punt.** Als een speler 2 kassiers heeft, verdient hij 2 punten per munt.

Noot: de speler houdt zijn munten; hij moet ze niet inruilen voor punten.

B. Opzichter



De speler plaatst de medewerker op een lege voederplaats aan de linker onderkant van zijn Aqua-Zoo. Hij kan maximaal twee opzichters hebben.

Met een opzichter verdient de speler punten voor **iedere** dierentegel in zijn Aqua-Zoo met een **vis-symbool** op de tegel. Voor ieder vis-symbool verdient de speler **1 punt**. Als een speler 2 opzichters heeft, dan verdient hij 2 punten per tegel met een vis-symbool.

Noot: er staan enkel vis-symbolen bij ijsberen, pinguïns, schildpadden, krokodillen en nijlpaarden. Voor ieder van deze diersoorten hebben 6 tegels een vis-symbool.

C. Trainer

Voorbeeld van punten voor een trainer: Voor de linker trainer verdient de speler 3 punten (2 punten voor de twee orka's langs boven en 1 punt voor de linker dolfijn).Voor de rechter trainer verdient de speler 5 punten (4 voor de orka's en 1 voor de dolfijn). De twee orka's links en de dolfijn scoren punten voor beide trainers De dolfijn met de bliksemschicht geeft geen punten aan de trainer. De mannelijke dolfijn onderaan geeft geen extra punten, omdat hij niet naast een trainer staat.

De speler plaatst de medewerker op een lege plaats in zijn Aqua-Zoo. Een plaats waar een trainer staat wordt niet meer als leeg beschouwd. De speler mag zo veel trainers hebben als hij wil.

Met een trainer verdient een speler punten op het einde van het spel voor **dolfijnen, orka's** en **zeeleeuwen** die aangrenzend zijn aan de trainer. Voor dieren die **aangrenzend aan de trainer** geplaatst zijn, verdient de speler **1 punt**. Als zo'n tegels aan verschillende trainers grenzen, dan verdient de speler punten voor iedere trainer.

Op twee dolfijnen, orka's en zeeleeuwen staat een bliksemschicht. Voor deze tegels verdient de speler geen extra punten door een trainer.

D. Manager

De speler plaatst zijn medewerker in de rechter onderkant van zijn opslagplaats. Hij mag maximaal één manager hebben.

Op het einde van het spel **halveert** de manager de **minpunten** voor de tegels in de opslagplaats.

Beweeg medewerkers

Als de speler een geldactie gebruikt om een medewerker te bewegen, dan mag hij hem bewegen in een gebied, of mag hij hem bewegen naar een ander gebied. Hij kan bijvoorbeeld van de manager een trainer maken door een medewerker van zijn opslagplaats naar een lege plaats in zijn dierentuin te verplaatsen. Hij zou ook een trainer van zijn huidige locatie naar een andere lege plaats in zijn Aqua-Zoo als trainer kunnen verplaatsen.

SPELEINDE

Wanneer een speler de eerste tegel van de stapel met de houten schijf trekt, wordt hiermee aangeduid dat dit de laatste ronde is. Deze ronde wordt nog uitgespeeld. Zodra iedere speler deze ronde een vrachtwagen genomen heeft, is het spel ten einde en vindt de puntentelling plaats.

Noot: spelers mogen enkel tegels van de stapel met de houten schijf nemen als alle andere tegels volledig opgebruikt zijn!

PUNTENTELLING

Ieder speler bepaalt het aantal positieve en negatieve punten voor zijn dierentuin en telt deze op.

- Voor iedere dierentegel in de spelers Aqua-Zoo, verdient hij 1 punt.
- Iedere speler telt hierbij de extra punten voor kassiers, opzichters en trainers op.
- Voor ieder dier**soort** in de opslagplaats, krijgt de speler 2 minpunten. Als de speler een manager heeft, krijgt hij slechts één minpunt per diersoort in zijn opslagplaats.
  Voorbeeld: Claus heeft 3 schildpadden in zijn opslagplaats, maar geen manager. Bijgevolg krijgt hij 2 minpunten voor deze tegels.

De speler met het meeste punten is de winnaar!
Bij gelijkspel wint de speler met het meeste geld.
Als er dan nog steeds een gelijkstand is, eindigt het spel in een gelijk spel.

Auteur: Michael Schacht, Illustraties: Design/Main, Vertaling NL: Bart Proost

© 2008 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich. www.abacusspiele.de
Alle rechten voorbehouden, Made in Germany.
Verdeeld in Zwitserland: Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

TACTISCHE HINTS: *Bij het opstapelen van tegels in de opslagplaats, kan een speler veel punten verliezen, net zoals met de schuur in Zooloretto. Een speler die het nemen van een vrachtwagen uitstelt, kan gewoonlijk meer tegels krijgen, maar je kan zo ook tegels krijgen die je niet wil.*

Door de manier hoe een speler zijn tegels plaatst , bepaalt hij hoe groot een bassin kan worden, en hoeveel dieren er maximaal plaats kunnen vinden. Als een speler zijn plaats goed plant, dan zal hij een beter resultaat hebben dan een speler die niet vooruit plant.

Iedere dierentegel is één punt waard op het einde van het spel. Dus medewerkers zullen zeer belangrijk zijn, omdat zij de speler extra punten opleveren.

REGELS VOOR 2 SPELERS

De normale spelregels gelden, maar met volgende uitzonderingen:

- Verwijder de tegels van 3 diersoorten en hun nageslacht uit het spel.
- Plaats 3 vrachtwagens in het midden van de tafel.
  Neem nu 3 van de verwijderde tegels. Gebruik deze tegels om plaatsen op de vrachtwagens te blokkeren: plaats een tegel omgekeerd op een van de plaatsen in een van de vrachtwagens en plaats de twee andere tegels omgekeerd op twee plaatsen van een tweede vrachtwagen.

Tijdens iedere ronde mag iedere speler nog steeds maar één vrachtwagen nemen waar minimum één zichtbare tegel beschikbaar is.

Noot: als een speler een vrachtwagen neemt, neemt hij enkel de open tegels. De omgekeerde tegels blijven permanent op de vrachtwagens liggen tijdens het spel.

Als beide spelers een vrachtwagen genomen hebben, eindigt de ronde en worden de openliggende tegels op de derde vrachtwagen uit het spel verwijderd.

VARIANT AQUARETTO MET ZOOLORETTO *voor 2 tot 5 spelers*

Noot: deze variant wordt best gespeeld door spelers die vertrouwd zijn met zowel Zooloretto **als** Aquaretto.
Het materiaal van zowel Aquaretto en de Zooloretto basisset is nodig om deze variant te spelen.

Bij de opstelling gebruik je volgend materiaal:

- Plaats even veel vrachtwagens in het midden van de tafel als er spelers zijn (uitzondering: gebruik 3 vrachtwagens bij 2 spelers)..
- Iedere speler neemt slechts 2 munten.

Volg voor de rest al de voorbereidings-instructies zoals beschreven in de spelregels van beide spelen. Ieder speler neemt dus: een zoo-bord, een uitbreidingsbord voor de zoo **en** een Aqua-Zoo bord, een opslagplaats en 4 uitbreidingsborden. Met minder dan 5 spelers verwijder je de aangeraden hoeveelheid diersoorten uit **beide** spelen. Schud de tegels van beide spelen per speelset en maak stapels met de tegels.
Maak twee stapels tegels die het einde van het spel bepalen: één stapel met 15 Zooloretto-tegels en één stapel met 15 Aquaretto-tegels.

Als je het spel speelt, gebruik volgende regels:

A. Een tegel aan een vrachtwagen toevoegen

Toevoegen van tegels aan een vrachtwagen heeft de volgende beperkingen:
Op iedere vrachtwagen mogen spelers ofwel enkel Zooloretto-tegels **of** enkel Aquaretto-tegels plaatsen. Als een speler de eerste tegel op een vrachtwagen plaatst, bepaalt hij hiermee welk soort tegels er op de vrachtwagen geplaatst mogen worden.

Belangrijk: tijdens iedere ronde moet er minimum een vrachtwagen zijn met Zooloretto-tegels en minstens een vrachtwagen moet Aquaretto-tegels hebben.

Dus, als bijvoorbeeld alle vrachtwagens, behalve één al Zooloretto-tegels hebben, dan moeten er Aquaretto-tegels op de laatste vrachtwagen geplaatst worden.

B. Een vrachtwagen neemen en passen

Een vrachtwagen nemen gebeurt volgens volgende beperkingen
Tijdens iedere ronde mag niemand een vrachtwagen nemen **voor** minstens één vrachtwagen Zooloretto-tegels **en** minstens één vrachtwagen Aquaretto-tegels heeft.
Spelers mogen enkel Zooloretto-tegels in de dierentuin plaatsen en enkel Aquaretto-tegels in hun Aqua-Zoo. De normale plaatsingsregels blijven gelden.
Spelers houden hun munten en munttegels in één voorraad, onafhankelijk uit welk spel de munt of munttegel afkomstig is.

C. Een geldactie uitvoeren

Als een speler kiest om een geldactie uit te voeren, dan mag hij die actie doen in zijn dierentuin **of** in zijn Aqua-Zoo.

SPELEINDE: Als een speler de eerste tegel van één van de twee stapels met een houten schijf neemt, worden de overblijvende tegels van deze stapel op het einde van deze ronde verwijderd uit het spel. Vanaf de volgende ronde kunnen spelers enkel nog kiezen om tegels uit het andere spel te nemen bij de keuze om een nieuwe dierentegel op een vrachtwagen te laden. Noot: op dit moment vervallen de beperkingen om tegels op vrachtwagens te plaatsen en het nemen van de eerste vrachtwagen.

Als een speler de eerste tegel van de tweede stapel met een houten schijf neemt, wordt de ronde zoals gewoonlijk uitgespeeld tot het einde.
Als iedere speler een vrachtwagen genomen heeft eindigt het spel en vindt de puntentelling plaats.

PUNTENTELLING: Voor de Aqua-Zoo en de opslagplaats worden punten gegeven volgens de regels beschreven in Aquaretto. Gebruik echter één uitzondering: als de speler één of twee kassiers heeft, dan krijgt hij het totale aantal punten voor alle munten die hij heeft, onafhankelijk uit welk spel de munt afkomstig is.

Voor de dierentuin en schuur worden punten gegeven volgens de regels beschreven in Zooloretto. Gebruik echter één uitzondering: als de speler een manager heeft in zijn Aqua-Zoo, dan krijgt hij slechts één minpunt per type dierentegel in de schuur.
Iedere speler telt het resultaat van de twee dierentuinen samen.
De speler met het meeste punten wint het spel. Een gelijke stand wordt opgelost zoals beschreven in de standaardregels.

DIERENENCYCLOPEDIE

Nijlpaard: *deze herbivoor is verwant aan de varkens. Het is het tweede grootste landdier en kan een snelheid bereiken van ongeveer 50 km per uur ondanks zijn gewicht dat tot 4,5 ton kan gaan met een lengte tot 4,5 meter.*

Dolfijn: *dit aangename zoogdier wordt door velen beschouwd als het intelligentste dier en is bijzonder gekend voor zijn acrobatische mogelijkheden en zijn sociale gedrag. Een dolfijn kan tot 450 meter diep duiken gedurende 15 minuten, voor hij komt ademhalen aan het wateroppervlak.*

Orka (zwaardwalvis): *deze grote walvisachtige kan tot 8 meter lang en 9 ton zwaar wegen. Ze prefereren de koude wateren aan de Noord- en Zuidpool. Deze ongelooflijk succesvolle jager is het snelste bekende zeedier dat snelheden tot 140 km per uur haalt.*

Zeeschildpad: *deze gepantserde dieren zwemmen al meer dan 200 miljoen jaar rond op onze aarde, veelal in tropische en subtropische zeeën. Zij volgen de zeestromingen en leggen bijgevolg zeer grote afstanden af. Ze verlaten het water enkel om eieren te leggen.*

Pinguïn: *Ze worden voornamelijk gevonden in de koude regio's van het Zuidelijk halfrond. Ze zijn zeer goed aangepast aan dit koude leven. Het zijn uitstekende duikers, maar geen al te snelle zwemmers. Ze kunnen tot 2 meter hoog uit het water naar boven springen.*

Ijsbeer: *deze eenzaat leeft in het hoge noorden en heeft een geweldig goede reukzin. De ijsbeer is zeer belangrijk in de tradities van de Inuit, die hem "Nanuk" noemen. Ondanks zijn grootte en gewicht kan de ijsbeer gemakkelijk afstanden tot 65 km in het koude water drijven.*

Zeeleeuw: *deze zeer sociale dieren vormen grote kolonies en kunnen gevonden worden terwijl ze zonnen op verschillende rotsachtige eilandjes in zee. Het zijn geen snelle zwemmers, maar wel de beste acrobaten in het water.*

Krokodil: *deze wezens kunnen tot 6 meter lang worden en zijn rechtstreekse afstammelingen van de Archosaurus die leefde in het Trias. Ze hebben een perfecte camouflage en brengen het overgrote deel van hun leven door in het water, waar vaak enkel hun ogen en neusgaten boven het water uit komen.*

VEELGESTELDE VRAGEN

V: Alle andere spelers hebben al een vrachtwagen genomen. Mag ik nog verdere acties doen?
A: Ja, je mag nog zo veel acties doen als je kan. Maar in iedere ronde heb je slechts keuze uit de 3 mogelijke acties. Je kan, bijvoorbeeld, verschillende geldacties doen of tegels trekken en die op de laatste vrachtwagen plaatsen, zo lang er plaats is op de vrachtwagen. Enkel als je de laatste vrachtwagen neemt eindigt deze ronde.

V: Mag ik verschillende bassins met dezelfde diersoort in mijn Aqua-Zoo hebben?
A: Neen.

V: Mag ik verschillende diersoorten in hetzelfde bassin hebben?
A: Neen.

V: Mag ik een manager in een trainer veranderen met een geldactie "Verplaatsen"?
A: Ja.

V: Ik heb een trainer op 2 aangrenzende plaatsen bij een dolfijn. Krijg ik dan 2 extra punten?
A: Ja.

V: Mag ik nog geldacties doen nadat ik een vrachtwagen genomen heb?
A: Neen. Zelfs in de laatste ronde van het spel is dit niet toegelaten.

Meer informatie kan u ook vinden op de site www.zooloretto.com

VOORBEELD VAN EEN PUNTENTELLING

Voor 6 dolfijnen verdient de speler	**6 punten**
Voor 6 ijsberen verdient de speler	**6 punten**
Voor 5 zeeleeuwen verdient de speler	**5 punten**
Voor 2 nijlpaarden verdient de speler	**2 punten**
Voor 4 dolfijnen gemarkeerd met (a) en de 2 zeeleeuwen verdient de speler voor trainer (A)	**6 punten**
Voor de 2 dolfijnen gemarkeerd met (b) en de 2 zeeleeuwen verdient de speler voor trainer (B) (zeeleeuw (c) kan niet getraind worden)	**4 punten**
Voor opzichter (D) (de tegels gemarkeerd met (d))	**5 punten**
Omdat hij geen kassier heeft verdient de speler voor zijn munten	**0 punten**
2 verschillende diersoorten (e) in de opslagplaats	**– 4 punten**
Totaal:	**= 30 punten**