

줄로레또 미니

7세 이상 2~5인. 게임 시간 약 30분

게임 아이디어

각 플레이어는 작은 동물원의 관리자입니다. 플레이어들은 자신의 우리를 동물과 조경물 타일로 채우려고 합니다. 게임 종료 시, 그 두 가지에 대한 승점을 받습니다. 우리가 가득 차면 초과된 동물들은 창고로 가야 하는데, 그곳에 있는 동물들은 감점을 줍니다. 가장 많은 승점을 가진 플레이어가 승리합니다.

게임 구성물

첫 게임을 하기 전에 판지로 된 구성물들을 틀에서 조심스럽게 뜯어내십시오.

새끼 타일 14개 (동물 7종류마다 2개씩, 뒷면에 원으로 표시)

동물 타일 77개 (동물 7종류마다 11개씩, 뒷면에 사각형으로 표시)

조경물 타일 9개 (연못, 관목, 절벽 3개씩, 뒷면에 사각형으로 표시)

배달 트럭 5개 (양면: 녹색 배경으로 된 면 하나 그리고 파란색 배경으로 된 면 하나)

주머니 1개와 판다 피규어 1개

동물원 판 5개

각 동물원 판에는 세 구역이 있는데 그곳 각각에는 타일 여섯 개를 수용할 수 있습니다. 이 구역은 **우리**입니다. 추가적으로, 각 판에는 초과된 타일을 저장하는 **창고**가 있습니다.

다음 부분은 3~5인을 위한 규칙의 개요를 설명합니다. 2인을 위한 규칙 변화는 이 룰북의 끝에서 발견할 수 있습니다.

게임 설정

- 3인 게임에서, 두 종류의 동물과 그 새끼 타일을 게임에서 제거하십시오. 4인 게임에서, 한 종류의 동물과 그 새끼 타일을 게임에서 제거하십시오. 5인 게임에서, 모든 타일이 사용 됩니다.
- 새끼 타일들은 그 뒷면의 원으로 구분될 수 있습니다. 또한 그 앞면의 원이 동물 주위에 있습니다. 새끼 타일들을 테이블의 게임 공간 약간 옆에, 앞면이 보이도록 놓으십시오.
- 뒷면에 사각형이 있는 모든 타일을 주머니에 넣고 그것들을 잘 섞으십시오 - 모든 동물과 조경물 타일입니다
- 그리고 나서 주머니에서 타일 15개를 앞면을 보지 않고 뽑으십시오. 그 타일들을 뒤집어서 새끼 타일 근처에 쌓아놓으십시오. 그 더미 위에 판다 피규어를 올려놓아서 그것을 표시 하십시오.

- 각 플레이어에게 자신의 동물원 판의 세 부분을 주십시오. 판을 조립한 후 당신의 앞에 놓으십시오.
- 녹색 배경이 보이도록 배달 트럭을 뒤집어 놓으십시오. 참가하는 플레이어만큼 테이블 가운데에 **배달 트럭**을 놓으십시오.
- 사용하지 않는 여분의 동물원 판과 배달 트럭을 박스에 되돌려놓으십시오.
- 시작 플레이어를 정하십시오.

게임 진행

게임은 여러 라운드 동안 진행됩니다. 당신의 차례에서 당신은 다음 두 행동 중 하나를 수행해야 합니다:

- A. 타일 하나를 배달 트럭에 추가합니다 **또는**
- B. 배달 트럭을 가져가고 당신의 이번 라운드를 마칩니다

시계방향 순으로 다음 플레이어의 차례입니다.

각 플레이어가 배달 트럭을 가져가면 현재 라운드가 종료되고 새 라운드가 시작됩니다.

A. 타일 하나를 배달 트럭에 추가합니다

주머니에서 타일 하나를 뽑고, 당신이 선택한 배달 트럭의 아무 빈 칸에 앞면이 보이도록 놓으십시오. 그리고 나서 당신의 차례가 끝납니다.

각 배달 트럭은 최대 3개의 타일을 수용할 수 있습니다. 모든 트럭에 타일 3개가 추가되면 당신은 더 이상 이 행동을 선택할 수 없습니다. 그리고 나서 당신은 행동 B를 대신 선택해야 합니다.

중요: 주머니가 비면 당신은 판다 피규어가 놓인 더미에서 타일들을 뽑고 공개해야 합니다!

B. 배달 트럭을 가져가고 당신의 이번 라운드를 마칩니다

배달 트럭 하나를 선택하고, 그것과 그 위에 있는 타일을 당신의 앞에 놓으십시오.

중요: 당신이 선택하는 배달 트럭은 가득 찰 필요는 없지만 최소 하나의 타일을 포함해야 합니다!

당신이 배달 트럭을 선택하면 당신은 현재 라운드의 나머지에 대해 패스를 해야 합니다. 당신은 다음 라운드에 다시 플레이 할 수 있게 될 것입니다! 패스한 플레이어들이 자신의 앞

에 배달 트럭을 가지고 있기 때문에 특정한 라운드에 패스한 사람들을 구분하기 쉽습니다.

배달 트럭을 선택한 후에 당신은 타일들을 당신의 동물원에 즉시 추가해야 합니다. 당신은 그 타일들을 당신의 동물원의 빈 칸이나 창고에 놓을 수 있는데 아래에 설명된 배치 규칙을 따르도록 되어 있습니다.

● **우리**

최대 6개의 타일이 각 우리에 추가될 수 있습니다.

당신은 같은 우리 안에 조경물과 동물을 조합할 수 있습니다.

그러나 당신은 각 우리에 동물 타일 한 종류씩만 놓을 수 있습니다. 당신은 여러 우리에 같은 종류의 동물을 놓을 수 있습니다.

주: 당신의 우리 안의 조경물 타일들은 같거나 다른 종류일 수 있습니다.

당신이 우리 중 한 곳에 타일을 추가할 수 없다면 (또는 하기 싫다면) 당신은 그것을 창고에 대신 놓아야 합니다.

● **창고**

중요: 당신은 여러 다른 종류의 동물과 조경물 타일을 창고에 동시에 놓을 수 있습니다.

주: 알맞은 우리에 남은 공간이 있더라도 - 당신이 원하면 - 당신은 동물 타일을 창고에 놓을 수 있습니다

라운드의 종료

각 플레이어가 배달 트럭을 가져가면 그 라운드는 끝납니다.

주: 한 명을 제외한 모든 플레이어가 라운드 패스를 하면 남은 플레이어는 그가 마지막 배달 트럭을 가져가서 라운드를 끝낼 때까지 타일들을 뽑고 그것들을 배달 트럭에 계속 추가할 수 있습니다!

빈 배달 트럭을 게임 공간 가운데로 되돌려놓으십시오. 다음 라운드는 이전 라운드에 배달 트럭을 가져간 마지막 플레이어부터 시작합니다.

특별한 경우들:

● 새끼

각 동물 종류에 대해 생식력 있는 두 수컷과 암컷이 있습니다 - 타일에 작은 기호로 구분될 수 있습니다.

당신이 생식력 있는 수컷이나 암컷을 **같은 우리에 있는** 알맞은 짝에 추가를 하면 두 마리가 새끼를 **즉시** 낳습니다. 알맞은 새끼를 서플라이에서 가져오고 그것을 그 우리에 추가하십시오. 새끼 타일은 그 종류의 동물 타일로 간주합니다.

우리가 이미 가득 찼다면 당신은 그 새끼를 창고에 대신 놓아야 합니다.

주: 짝짓기는 같은 우리에서만 합니다. 그것들은 서로 옆에 놓일 필요는 없습니다.

각 생식력 있는 수컷과 암컷은 **새끼를 한 번만 낳을** 수 있습니다. 예를 들어서, 생식력 있는 세 번째 동물이 이미 짝짓기를 한 우리에 추가되면 새 새끼를 낳지 않습니다. 세 번째 동물에 대응되는 짝이 그 우리에 또 추가되면 또 다른 새끼를 낳을 것입니다.

● 우리의 여섯 개 타일

만일 당신의 차례에 당신이 우리 중 최소 한 곳의 마지막 공간을 채우면 당신의 차례 종료 시 다음 보너스 행동 중 하나를 받을 수 있습니다:

- I. 타일 하나를 빼앗아옵니다 또는
- II. 타일 하나를 버립니다

주: 문제가 되는 것은 당신이 그 우리의 마지막 빈 칸을 채웠는가입니다. 그것이 동물, 조경물 또는 새끼 타일인지는 문제가 되지 않습니다.

보너스 행동을 수행할 때 당신은 배치 규칙을 여전히 따라야 합니다.

I. 타일 하나를 빼앗아옵니다

상대방의 창고에서 당신이 선택한 타일 하나를 가져와서 당신의 우리 중 한 곳에 추가하십시오. 상대방은 이것을 막을 수 없습니다!

주: 빼앗아 온 이 타일을 놓음으로써 당신은 다른 우리의 마지막 빈 칸을 다시 채우면 당신은 두 번째 보너스 행동을 가지지 않습니다.

II. 타일 하나를 버립니다

당신의 창고에서 선택한 타일 하나를 버리십시오. 그 타일을 박스로 되돌려놓으십시오 - 게임에서 제거됩니다.

게임 종료

주머니가 비면 판다 피규어가 놓인 파일에서 타일을 뽑고 공개해서 게임을 계속 하십시오.

파일에서 첫 번째 타일이 공개되면 그 게임의 종료가 발동됩니다 - 현재 라운드가 그 게임의 마지막 라운드가 될 것입니다. 현재 라운드는 평소대로 끝까지 진행됩니다. 다시 말해서, 각 플레이어가 배달 트럭을 가져간 후에 그 게임이 종료됩니다. 그리고 나서 점수계산을 따릅니다.

점수계산

이제 플레이어들은 자신의 득점과 감점을 총점에 더해서 계산합니다.

- 당신은 우리가 포함하는 동물 타일이 몇 개인가에 따라 각 우리 점수를 계산합니다:

동물 타일	1	2	3	4	5	6
점수	1	2	3	4	8	12

기억할 것: 새끼 타일들은 일반 동물 타일로 간주합니다. 이 표는 또한 동물원 판에서 볼 수 있습니다.

물론 조경물 타일들은 동물 타일로 간주하지 않으므로 우리 점수계산할 때에 세지 않습니다!

- 당신의 우리에 있는 조경물 타일의 각 종류마다 2점씩 받습니다. 그 타일들이 있는 우리와는 무관합니다.

브리짓이 가진 한 우리에 절벽 하나와 연못 하나가 있습니다. 다른 우리에 절벽 하나와 관목 하나가 있습니다. 그녀가 자신의 우리에 조경물 타일 3종류를 가지고 있기 때문에 6점을 받습니다. 각 종류는 한 번만 계산하기 때문에 그녀는 두 번째 절벽에 대한 추가 점수를 받지 않습니다.

- 당신의 창고에 있는 동물 타일 종류마다 2점 감점 됩니다.

예: 칼 클라우스는 자신의 창고에 리마 3개가 있어서 2점이 감점됩니다.

- 당신의 창고에 있는 조경물 타일 종류마다 2점 감점 됩니다.

가장 많은 승점을 가진 플레이어가 승리합니다. 동점인 경우, 자신의 우리에 더 많은 조경물 타일을 가진 동점인 플레이어가 승자가 됩니다. 여기에서 조경물의 종류는 무시됩니다. 아직도 동점이라면 동점인 플레이어들은 공동 승리가 됩니다.

자주 묻는 질문들

질문: 나는 아직 라운드 패스를 하지 않은 유일한 플레이어입니다. 나는 여러 행동을 수행할 수 있습니까?

대답: 네, 당신은 타일 뽑고 공개하는 것을 계속할 수 있는데 배달 트럭에 그것들을 위한 공간이 있어야 합니다. 당신이 트럭을 가져가면 현재 라운드가 종료됩니다.

질문: 내 동물원 판에 있는 동물 타일을 - 예를 들어서 우리에서 창고나 다른 우리로 옮길 수 있습니까?

대답: 아니오.

질문: 같은 우리에서 두 보너스 행동 모두를 할 수 있습니까?

대답: 아니오.

질문: 나는 첫 번째 우리에 임팔라 3마리와 관목 2개가 있습니다. 두 번째 우리에 생식력 있는 암컷을 포함하여 코뿔소 5마리가 있습니다. 세 번째 우리에 라마 4마리와 연못 하나가 있습니다. 나는 라마가 있는 트럭을 가져옵니다. 이제 내 라마 우리는 가득 차고 나는 보너스 행동을 하게 됩니다. 나는 보너스 행동을 사용해서 상대방 창고에서 생식력 있는 수컷 코뿔소를 가져옵니다. 이제 내 코뿔소 우리 또한 가득 찹니다. 내 코뿔소 짝짓기로 새끼를 낳을 수 있습니까?

대답: 네. 하지만 그 새끼를 위한 공간이 없기 때문에 그것은 창고로 가야 합니다. 추가적으로 당신은 보너스 행동의 연속 반응을 일으킬 수 없기 때문에 추가 보너스 행동을 가질 수 없습니다.

점수계산 예

임팔라 우리에 동물 4마리가 있습니다. 4점

코뿔소 우리에 동물 6마리가 있습니다. 12점

라마 우리에 동물 5마리가 있습니다. 8점

플레이어가 조경물 타일 2종류를 가지고 있어서 각 종류마다 2점씩 받습니다:

4점

플레이어는 창고에 있는 동물과 조경물의 각 종류마다, 각 종류가 몇 개씩 있는지는 상관하지 않고 2점 감점을 받습니다.

-4점

총점:

= 24점

줄로레토 홈페이지

줄로레토와 컬러레토 군과 마찬가지로 이 게임에 대한 더 많은 정보, 예와 변형규칙은 인터넷의 다음 사이트에서 찾을 수 있습니다.

www.zooloretto.com

규칙에 대한 질문이 있다면 이메일을 주세요:

post-timbuktu@web.de

2인을 위한 규칙 변화

게임의 모든 규칙은 다음 변화의 영향을 받습니다:

- 세 종류의 동물과 그 새끼 타일을 게임에서 제거하십시오.
- 파란색 배경이 보이도록 배달 트럭을 뒤집어 놓으십시오. 1칸짜리 배달 트럭 하나, 2칸짜리 배달 트럭 하나 그리고 3칸짜리 배달 트럭 하나를 사용하십시오. 테이블 가운데에 세 배달 트럭을 놓으십시오.

전략 힌트들

가끔 위험을 감수하는 것이 아주 유익할 수 있습니다: 예를 들어서, 타일을 더 뽑기 위해 당신이 관심이 있는 배달 트럭 하나를 남겨놓을 수 있을 것입니다. 결국 당신은 추가 타일을 뽑아서 그것을 따릅니다.

당신은 가능한 한 당신의 창고에 적은 종류의 동물을 남기려고 해야 합니다. 당신이 당신의 우리에 공간이 없는 동물을 가져와야 한다면 당신의 창고에 이미 있는 동물을 가져오려고 노력하십시오. 당신은 또한 당신의 상대방이 관심 있는 동물을 가져오려 노력해야 할 것입니다. 그것들 중 하나는 보너스 행동을 통해 구입될 것입니다.

동물 연감

미어캣

이 동물들은 3~25마리 사이로 떼를 지어 5미터 아래 땅굴에 삽니다. 먹이를 먹을 때 그들은 돌아가면서 땅을 뽐니다 - 먼저 먹은 녀석 다음에만!

코뿔소

최대 2미터의 높이와 최대 5톤의 무게에도 불구하고 이 큰 녀석은 최대 속도 45km/h에 도달할 수 있습니다. 그들은 아주 약한 시력을 가지고 있지만 대신에 뛰어난 청력과 잘 발달

된 후각을 가지고 있습니다.

기린

그들의 가장 큰 특징은 특별하게 긴 목입니다. 목뼈들은 아주 길지만 모든 포유동물처럼 일곱 개의 뼈로만 구성되어 있습니다 이것은 그들이 지상에서 최대 6미터까지 뻗어 있는 나무의 신선한 잎을 뜯을 수 있게 합니다.

타조

위협을 받으면, 이 동물들은 납작하게 엎드리고 자신의 머리를 땅에 대어서 보이지 않게 합니다. 아마, 이것은 타조가 위협할 때에 자신의 머리를 모래 속에 집어넣는 신화의 기원입니다. 그들은 오랫동안 물 없이 버틸 수 있습니다.

임팔라

최대 90km/h의 최대 속력과 10미터 너비와 3미터 높이 점프력을 가진 이 동물들은 쉬운 먹이감이 아닙니다. 그들은 여러 환경에 적응할 수 있는 엄청난 능력을 가지고 있어서 사바나에서 발견되는 아주 흔한 동물 중 하나입니다.

라마

이 동물들은 혹이 없어서 물을 저장할 수 없지만 그들은 낙타과의 동물입니다. 그들은 아주 튼튼해서 최대 60kg의 짐을 나를 수 있습니다. 신경질이 나면 그들은 놀라운 정확성으로 침을 뱉을 수 있습니다.

늑대

떼를 지어 생활하는 그들의 지역은 최대 3000 제곱 km까지 확장할 수 있습니다. 한 번에 5~6마리 새끼가 태어납니다. 중부와 서부 유럽에서 거의 멸종된 후에 소수의 무리가 남았습니다.

“올해의 게임상 2007”의 줄로레토를 가진 플레이어들은 이 게임의 동물 타일을 줄로레토에 추가하여 꿈의 동물원을 만들 수 있습니다.