

Michael Schacht

Zooloretto

BOSS

ERWEITERUNG

NUR SPIELBAR
MIT ZOOLORETTO

AS
ABACUSSPIELE



Zooloretto BOSS

da 2 a 5 giocatori, da 10 anni in su.

PANORAMICA

Validi aiutanti e donazioni rendono la vita più facile ai direttori dello zoo. Usando abilmente queste risorse, essi possono ottenere animali e bancarelle addizionali. Queste cose rendono lo zoo più attraente per i visitatori, permettendo ai giocatori di guadagnare più punti ed ottenere incassi addizionali. Solo alla fine i giocatori sapranno quale gestione sarà stata la migliore e chi diventerà "boss dello zoo".

CONTENUTO DELLA SCATOLA

Prima della prima partita, staccare con attenzione le parti dalle relative fustelle. Le 10 tessere bianche non sono necessarie per il gioco. I giocatori possono usarle per aggiungere le loro idee al gioco.

12 aiutanti (bianco)

30 tessere donazione

20 tessere punti

20 tessere mercato quadrate

(fronte e retro: simbolo-X):

8 animali per Zooloretto (fronte verde)

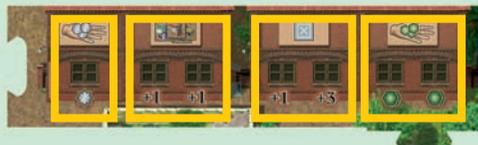
4 bancarelle per Zooloretto (fronte marrone)

8 animali per Aquaretto (fronte blu)

1 tabellone mercato

5 tabelloni ufficio

5 espansioni con recinto sponsor



Il tabellone ufficio ha **4 caselle ufficio**. In queste caselle ufficio i giocatori possono piazzare gli aiutanti durante la partita.

Il recinto sponsor sull'espansione ha **3 caselle** per le tessere animale.

Essendo questa un'espansione, i giocatori avranno bisogno del materiale del gioco base in aggiunta a ciò che viene fornito qui.

Seguire le regole base di Zooloretto con le seguenti aggiunte:

PREPARAZIONE

- Ogni giocatore prende ...
- ... un **tabellone ufficio** e lo mette vicino e nella parte superiore destra del suo tabellone zoo del gioco base.



Nota: se Zooloretto Boss è giocato con Zooloretto Exotic, i giocatori mettono il tabellone ufficio ed il tabellone giungla uno affianco all'altro.

- ... un **espansione** con recinto sponsor e lo mette faccia-sotto alla sinistra dell'espansione del gioco base.

- ... 2 tessere donazione

- Mettere le rimanenti tessere donazione nella banca.
- Mettere le tessere punti da parte come scorta.
- Mettere il tabellone mercato a faccia in su al centro del tavolo.
- Mettere le tessere mercato a faccia in su sul tabellone mercato. Sono differenziate dal retro grigio e dal simbolo-X sul davanti.

Con meno di 5 giocatori o in una partita senza Aquaretto, le tessere mercato di tutti i tipi di animale che non sono in gioco vanno rimesse nella scatola.

- Mettere gli aiutanti sul tabellone mercato.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

C. SVOLGERE UN'AZIONE MONETA

I. Modificare

☞ Spostare

Pagando **una moneta** alla banca il giocatore può spostare un suo aiutante in un'altra casella ufficio.

II. Acquistare o scartare una tessera

☞ Acquistare

Pagando 2 monete o 2 donazioni alla banca, il giocatore può comprare una tessera mercato o un aiutante dal tabellone mercato.

Nota: monete e donazioni **non possono essere mescolate** con quest'acquisto!

Il giocatore deve immediatamente mettere nel suo zoo una tessera mercato comprata. Deve immediatamente mettere un aiutante in una finestra vuota in una casella ufficio a sua scelta. Non può mettere più aiutanti di quelli consentiti in una casella ufficio (vedere anche: Bonus per gli aiutanti).

Nota: le tessere animale possono essere spostate con un'azione moneta e, in una partita con Zooloretto XXL, gli animali di un recinto sponsor completo, possono essere donate agli zoo esterni.

III. Espandere lo zoo

Il giocatore paga **2 monete** alla banca e gira l'espansione con il recinto sponsor.

Il recinto sponsor è considerato come un normale recinto.

Nota: le tessere animale possono essere spostate con un'azione moneta e, in una partita con Zooloretto XXL, gli animali di un recinto sponsor completo, possono essere donate agli zoo esterni.

● Riempimento dell'ultima casella del recinto sponsor

Quando un giocatore occupa l'ultima casella del suo recinto sponsor, prende una donazione dalla banca e una tessera punto dalla riserva.

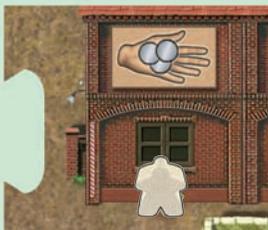
Eccezione: non si ottiene nessun bonus quando tutte le caselle sono complete, come risultato di un'azione Scambiare.

Se non ci sono donazioni in banca o tessere punti nella riserva, il giocatore non riceve nulla.

Bonus per gli aiutanti

A. Amministratore delle donazioni

Se un giocatore ha un aiutante nella parte più a sinistra della casella ufficio, ottiene **1 tessera donazione** ogni volta che riceve come **bonus** una o più monete, per aver piazzato una tessera nell'ultima casella di un recinto.



Esempio: Anna ha un aiutante nella sua casella amministratore delle donazioni. Essa mette la tessera animale in un recinto di cinque caselle e riceve due monete. In più, riceve una tessera donazione dalla banca.

Il giocatore può avere al massimo un amministratore delle donazioni.

Nota: per le tessere moneta che un giocatore prende da un vagone e per le monete che riceve da un altro giocatore, egli non riceve una tessera donazione.

B. Responsabile vendite

Se il giocatore ha un aiutante (A) sulla seconda casella ufficio da sinistra, riceve **1 punto addizionale** quando guadagna punti per ciascun **tipo** di bancarella. Se ha due aiutanti (A+B), riceve **2 punti addizionali** per ciascun **tipo** di bancarella.



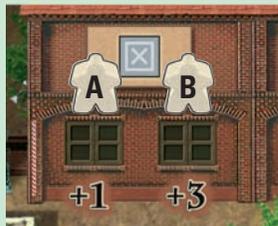
Esempio: Roberto ha tre diverse bancarelle e due responsabili vendite. Riceve 12 punti in tutto: 3 (tipo di bancarella) x 2 = 6 punti più 3 (tipo di bancarella) x 2 (responsabili vendite) = 6 punti.

Il giocatore può avere al massimo due responsabili vendite.

C. Compratore

Se il giocatore ha un aiutante (A) sulla terza casella ufficio, riceve **1 punto aggiuntivo** quando guadagna punti per ciascuna tessera con simbolo-X. Se ha due aiutanti (A+B), per il secondo aiutante riceve altri tre punti aggiuntivi per tessera con simbolo-X, per un totale, quindi, di **4 punti aggiuntivi**.

Per il compratore, il giocatore non riceve punti per le tessere con simbolo-X nella stalla.



Il primo compratore deve essere messo nella finestra di sinistra (" +1").

Esempio: Claudio ha due compratori e due tessere con simbolo-X. Riceve per i compratori $2 \times 4 = 8$ punti. Il giocatore può avere al massimo due compratori.

D. Addetto stampa

Se il giocatore ha un aiutante (A) sulla casella ufficio di destra, guadagna **2 tessere punti aggiuntivi** ogni volta che riempie l'ultima casella del recinto sponsor. Se ha due aiutanti (A+B), guadagna **4 tessere punti aggiuntivi**.



Esempio: Daniele ha due addetti stampa e completa il recinto sponsor. Guadagna 1 tessera donazione e 1 tessera punto. Per i due addetti stampa riceve $2 \times 2 = 4$ tessere punti aggiuntivi.

Se non ci sono tessere punti nella riserva, il giocatore non riceve nulla.

Il giocatore può avere al massimo due addetti stampa.

Spostare gli aiutanti

Se il giocatore vuole muovere un aiutante con un'azione moneta, può muoverlo in una finestra vuota di un qualsiasi altra casella ufficio. Può, per esempio, spostare l'addetto stampa nella casella amministratore delle donazioni (vedere anche: Modificare / Spostare).

PUNTEGGIO

Per le tessere animale nel recinto sponsor i giocatori non ottengono **nessun punto** – nemmeno con una bancarella vicina.

Ogni tessera punto vale **1 punto**.

SUGGERIMENTI STRATEGICI

Il recinto sponsor sembra essere a prima vista molto utile, in quanto un giocatore può di fatto usarlo con due addetti stampa. Tuttavia, gli alti costi e la mancanza di punti generati a fine partita controbilanciano questo vantaggio. In più, siccome le tessere punti sono spesso esaurite velocemente, la casella non avrà quindi valore.

Con l'amministratore delle donazioni, un giocatore può aumentare le donazioni che ottiene. E' meglio iniziare ad usarlo subito così da ottenerne il più possibile da questo aiutante.

I responsabili vendite guadagnano punti facilmente per le bancarelle. Un giocatore che sta acquisendo bancarelle dovrebbe considerare questi aiutanti.

Tuttavia, un giocatore che acquisisce bancarelle dal tabellone mercato, dovrebbe stare attento a non avere troppe bancarelle a fine partita.

Due compratori portano maggior vantaggio rispetto ad uno. Ma hanno un valore solo quando il giocatore acquista tessere dal tabellone mercato. Quindi, un giocatore deve avere molti soldi e donazioni, per utilizzare questa tattica.

Ricorda inoltre che potrebbe essere utile spostare gli aiutanti per ottenere un vantaggio da nuove situazioni.

ZOOLORETTO BOSS CON AQUARETTO

Gli aiutanti da Aquaretto possono essere usati solo nel parco acquatico. Gli aiutanti da Zooloretto Boss possono essere usati solo nel tabellone ufficio.

Per i compratori il giocatore non riceve punti per le tessere con simbolo-X nel deposito.

ZOOLORETTO BOSS CON ZOOLORETTO XXL

Quando il recinto sponsor è pieno, il giocatore può donare questi animali ad uno zoo esterni.

UNIRE ESPANSIONI E VARIANTI

I giocatori possono trovare suggerimenti addizionali per unire differenti espansioni con il gioco base ed altri consigli di gioco su www.zooloretto.com

Autore: Michael Schacht, www.michaelschacht.net
Traduzione: Riccardo Semino Favro (scracca@fastwebnet.it)

© 2010 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
www.abacusspiele.de

Tutti i diritti riservati. Made in Germany.