

Michael Schacht

Zooloretto

BOSS

ERWEITERUNG

NUR SPIELBAR
MIT ZOOLORETTO

AS
ABACUSSPIELE



Zooloretto BOSS

voor 2 tot 5 spelers, vanaf 10 jaar

SPELIDEE

Waardevolle medewerkers en milde giften maken het leven van de zoodirecteur een heel stuk eenvoudiger. Door deze mogelijkheden optimaal te benutten, kunnen ze extra dieren en winkelkraampjes krijgen. Deze maken hun dierentuin nog aantrekkelijker voor bezoekers, die de spelers toelaten meer punten en extra inkomsten te verdienen. Pas op het eind zal de speler met de beste managementstijl uitgeroepen worden tot "Zoo Boss".

SPELONDERDELEN

Vervijder voorzichtig de spelonderdelen uit het frame voor je het spel voor het eerst speelt. De 10 blanco tegels zijn niet nodig voor het spel: De spelers kunnen ze gebruiken om hun eigen ideeën aan het spel toe te voegen.

Voor deze uitbreiding zijn bovenop het spelmateriaal uit het basisspel Zooloretto ook volgende onderdelen nodig:

12 medewerkers (wit)

30 giftegels

20 punttegels

20 vierkante markttegels

(voor- en achterkant: X-symbool):

8 dierentegels voor Zooloretto (groene voorkant)

4 winkelkraampjes voor Zooloretto (bruine voorkant)

8 dieren voor Aquaretto (blauwe voorkant)



1 marktboard

5 kantoorborden

5 uitbreidingsborden met sponsorkooi



Het kantoorbord heeft **4 verschillende bureaus**.

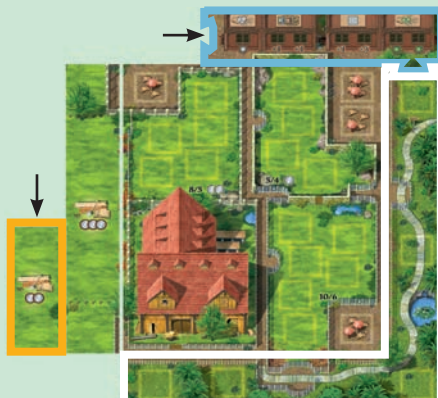
Op deze bureaus kan de speler zijn medewerkers tijdens het spel plaatsen.

De sponsorkooi op het uitbreidingsbord heeft **3 plaatsen** voor dierentegels.

Volg de normale spelregels van Zooloretto met volgende uitzonderingen:

SPELVOORBEREIDING

- Iedere speler neemt ...
- ... een **kantoorbord** en legt het aan de rechterbovenhoek van zijn dierentuin speelbord uit het basisspel.

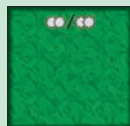


Noot: Als Zooloretto Boss gecombineerd wordt met Zooloretto exotic, dan leggen de spelers hun kantoorbord en het jungle spelbord naast elkaar.

- ... een **uitbreidingsbord** met een sponsorkooi en legt het omgekeerd aan de linkerkant van het uitbreidingsbord van het basisspel.

... 2 giftegels

- Leg de resterende giftegels in de bank.
- Leg de punttegels aan de kant als een voorraad.
- Leg het marktboard in het midden van de tafel.
- Leg de markttegels met de bovenkant zichtbaar op het marktboard. De tegels zijn gekenmerkt door een grijze achterkant en een X-symbool op de voorkant. Met minder dan 5 spelers of in een spel zonder Aquaretto, worden alle markt- en dierentegels die niet nodig zijn terug in de doos gelegd.
- Leg de medewerkers op het marktboard.



SPELREGELS

C. EEN GELDACTIE UITVOEREN

I. Verbouwen

☞ Bewegen

Door **1 munt** aan de bank te betalen kan de speler een van zijn medewerkers naar een ander bureau op het kantoorbord bewegen.

II. Aankopen of verwijderen van een tegel

☞ Aankopen

Door 2 munten **of** 2 giftegels aan de bank te betalen, mag de speler een markttegel of een medewerker van het marktboard nemen.

Noot: Munten en giftegels mogen **niet gemengd** worden voor een aankoop!

De speler moet een aangekochte markttegel onmiddellijk in zijn dierentuin plaatsen. Hij moet een medewerker onmiddellijk aan een bureau op zijn kantoorbord toewijzen. Hij mag niet meer medewerkers op een bureau plaatsen dan toegelaten (zie ook: Bonus voor medewerkers).

Noot: Giften kunnen gebruikt worden voor aankopen van het marktboard, maar andere geldacties zijn niet mogelijk met giftegels.

III. Uitbreiden van de dierentuin

De speler betaalt **2 munten** aan de bank en draait het uitbreidingsbord met de sponsorkooi om.

De sponsorkooi wordt beschouwd als een normale kooi.

Noot: Dierentegels kunnen door Zijn geldactie in een sponsorkooi geplaatst worden, en in een spel met Zoaloretto XXL kunnen de dieren van een sponsorkooi aan een andere dierentuin in een grote stad schenken.

● De laatste plaats in een sponsorkoor wordt gevuld

Als een speler de laatste plaats in zijn sponsorkooi vult krijgt hij een giftegel van de bank **en** een puntentegel uit de voorraad.

Uitzondering: er wordt **geen bonus** uitgereikt als een kooi is gevuld door het resultaat van een wisselactie.

Als er geen giftegels of puntentegels in de voorraad meer beschikbaar zijn, krijgt de speler er geen meer.

Bonus voor medewerkers

A. Giftmanager

Als de speler een medewerker heeft in het linker bureau van zijn kantoorbord, dan krijgt hij iedere keer als hij één of meer munttegels als bonus verdient voor het vullen van de laatste plaats in een kooi, **één giftegel**.



Voorbeeld: Anne heeft een medewerker als giftmanager. Ze plaatst een vijfde dier in een kooi met 5 plaatsen en krijgt hiervoor 2 munten. Bovendien krijgt ze nog een giftegel van de bank.

Een speler kan maximaal één medewerker de taak van giftmanager toewijzen.

Noot: Voor munttegels die een speler van een vrachtwagen neemt en voor munten die hij van andere spelers krijgt, verdient hij geen giftegel.

B. Verkoopmanager

Als de speler een medewerker (A) heeft op het tweede bureau van het kantoorbord (van links te beginnen), dan krijgt hij **1 extra punt** als ieder **type** winkelkraampje bij de puntentelling. Als hij 2 medewerkers aan dit bureau heeft (A+B), dan verdient hij **2 extra punten** voor ieder **type** winkelkraampje.

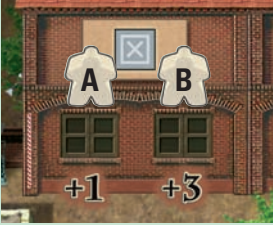


Voorbeeld: Bert heeft drie verschillende winkelkraampjes en twee verkoopmanagers. Hij krijgt 12 punten voor alles samen: 3 (soorten winkelkraampjes) x 2 = 6 punten plus 3 (soorten winkelkraampjes) x 2 (verkoopmanagers) = 6 punten

De speler kan maximum twee medewerkers de taak van verkoopmanager toewijzen.

C. Aankoopmanager

Heeft de speler een medewerker (A) op het derde bureau, dan krijgt hij **1 extra punt** bij de puntentelling voor iedere tegel met een X-symbool. Als hij twee medewerkers (A+B) als aankoopmanager heeft, krijgt hij voor de tweede medewerker 3 extra punten; voor beide medewerkers krijg je dus **4 extra punten**. Met de aankoopmanager krijg je geen extra punten voor tegels met een X-symbool die in de schuur liggen.



De eerste aankoopmanager moet op de meest linkse plaats („+1“) in het bureau staan.

Voorbeeld: Claus heeft twee aankoopmanagers en twee tegels met een X-symbool. Hij krijgt voor de aankoopmanagers $2 \times 4 = 8$ punten.

De speler kan maximum twee medewerkers de taak van aankoopmanager toewijzen.

D. Persverantwoordelijke

Als de speler een medewerker (A) in het rechter bureau heeft, krijgt hij **2 extra puntentegels** iedere keer als hij de laatste plaats vult in de sponsorkooi. Als hij hier twee medewerkers heeft (A+B) krijgt hij 4 extra puntentegels.



Voorbeeld: Dirk heeft twee persverantwoordelijken en vult de sponsorkooi. Hij krijgt 1 giftegel en 1 punttegel. Voor de twee persverantwoordelijken krijgt hij $2 \times 2 = 4$ puntentegels.

Als er geen puntentegels meer in de voorraad zijn, krijgt de speler geen puntentegels.

De speler kan maximum twee medewerkers de taak van persverantwoordelijke toewijzen.

Medewerkers bewegen

Als de speler met een geldactie een medewerker wil verplaatsen, mag hij de medewerker naar een ander bureau plaatsen. Hij kan bijvoorbeeld de persverantwoordelijke verplaatsen naar giftmanager (zie ook Verbouwen/Bewegen).

PUNTEENTELLING

Voor dieren tegels in de sponsorkooi krijgen de spelers geen punten – ook aangrenzende winkelkraampjes leveren geen extra punten op. Iedere puntentegel telt als **1 punt**.

TACTISCHE HINTS

De sponsorkooi lijkt op het eerste zicht zeer waardevol, omdat een speler deze zeer effectief kan gebruiken met twee persverantwoordelijken. Daartegenover staat de hoge kost en het gebrek aan punten op het einde van het spel om dit voordeel te balanceren. Bovendien zullen de puntentegels vaak snel opgebruikt zijn, zodat deze kooi geen enkele waarde meer heeft.

Met een giftmanager kan een speler de giften die hij krijgt verhogen. Het is een goed idee op dit voordeel zo snel mogelijk te gebruiken om deze medewerker zo effectief mogelijk te benutten.

De verkoopmanagers brengen je op een eenvoudige manier punten voor winkelkraampjes. Een speler die winkelkraampjes verzamelt doet er goed aan deze medewerkers te overwegen. Let er ook op dat als je winkelkraampjes van het marktboard koopt dat je niet te veel kraampjes hebt op het einde van het spel.

Twee aankoopmanagers geven een veel groter voordeel dan slechts 1. Ze hebben echter enkel waarde als de speler tegels van het marktboard koopt. Een speler moet dus beschikken over veel geld en giften om van deze tactiek gebruik te kunnen maken.

Denk er ook aan dat het nuttig is om je medewerkers tijdens het spel van taak te veranderen afhankelijk van de situatie.

ZOOLORETTO BOSS MET AQUARETTO

De medewerkers van Aquaretto kunnen enkel gebruikt worden in het waterpark. De medewerkers uit Zooloretto Boss kunnen enkel op het kantoorbord gebruikt worden. Voor de aankoopmanagers krijgen de spelers geen punten voor tegel met een X-symbool die in de opslagplaats liggen.

ZOOLORETTO BOSS MET ZOOLORETTO XXL

Als de sponsorkooi vol is, kan de speler deze dieren schenken aan een dierentuin in een grote stad.

COMBINEREN VAN ZOOLORETTO MET ANDERE UITBREIDINGEN EN VARIANTEN

Voor aanbevelingen over hoe de verschillende uitbreidingen te combineren raden wij u aan de website www.zooloretto.com te raadplegen.

Auteur: Michael Schacht, www.michaelschacht.net
Vertaling Nederlands: Bart Proost

© 2010 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
www.abacusspiele.de
All rights reserved. Made in Germany.