

Michael Schacht

Zooloretto exotic



ERWEITERUNG

NUR SPIELBAR
MIT ZOOLORETTO

AS
ABACUSSPIELE



Zooloretto exotic

für 2 bis 5 Spieler, ab 8 Jahren

SPIELIDEE

Jetzt wird der Tierpark noch exotischer! Der Bau eines neuen Urwald-Erlebnispfades mit fremdartigen Tieren aus aller Welt lockt jede Menge neugierige Besucher an. Da machen sich die Verkaufsstände doppelt bezahlt! Doch auch andere Zoos locken mit ihren Attraktionen, und so wandern Besucher wieder ab. Wer es aber schafft die Besucher im Zoo zu halten, kann begehrte Bonuspunkte gewinnen.

SPIELMATERIAL

Vor dem ersten Spiel werden die Stanzteile vorsichtig aus den Rahmen gelöst. Die 9 Blanko-Plättchen werden für das Spiel nicht benötigt. Sie bieten die Möglichkeit eigene Ideen umzusetzen.

- 40 Besucher-Figuren** (je 8 in 5 Farben)
- 16 quadratische Plättchen mit Urwaldtieren** (je 2 von 8 Tierarten)
- 5 Urwaldtafeln** (je 3 Einzelteile)
- 5 Bonustafeln „Besucher“** (je 1 in den Farben der Besucher)
- 5 Übersichtskarten**

Neben dem Material dieser Erweiterung wird das Material des Grundspiels benötigt.

Es gelten die normalen Zooloretto-Spielregeln mit den folgenden Zusätzen:

SPIELVORBEREITUNG

- Die Besucherfiguren und die Bonustafeln werden als allgemeiner Vorrat in der Mitte bereit gelegt. Die gelben Besucher und die gelbe Bonustafel werden nur für das Spiel mit der Erweiterung „Zooloretto XXL“ benötigt. Im Spiel ohne „Zooloretto XXL“ kommen sie zurück in die Schachtel.

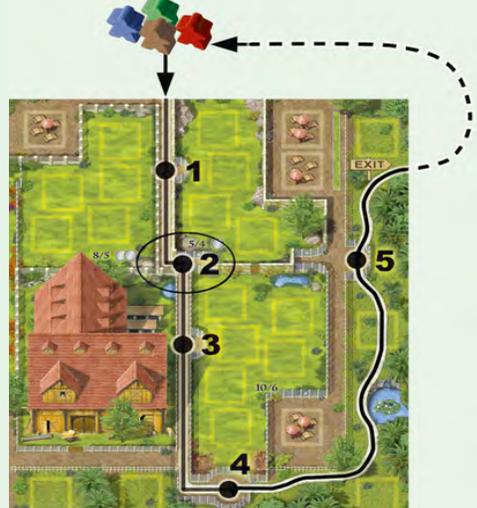
- Jeder Spieler erhält die drei Einzelteile einer Urwaldtafel und steckt sie zusammen. Die Zootafel wird links an die Urwaldtafel angelegt. Übrige Urwaldtafeln



werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

- Jeder Spieler erhält je einen Besucher in jeder Farbe und stellt ihn auf das mittlere Wegfeld (2) seiner Zootafel.
- Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte.
- Die Plättchen mit den Urwaldtieren werden zu den quadratischen Plättchen aus dem Zooloretto-Grundspiel hinzugegeben.
- Ab jetzt gelten die üblichen Spielvorbereitungen für Zooloretto (aussortieren der Tierarten, 15 Plättchen als Stapel für das Spielende, usw.).
- Spielen weniger als 5 Spieler mit, kommen Urwaldtier-Plättchen aus dem Spiel – genau so wie bei den anderen Tierarten:

- Bei 4 Spielern** die Plättchen einer Urwaldtierart,
- bei 3 Spielern** die Plättchen zweier Urwaldtierarten,
- bei 2 Spielern** die Plättchen dreier Urwaldtierarten.



Der Weg der Besucher: Mit der Urwaldtafel wird der Zoo erweitert. Die Besucher betreten die Zootafel oben in der Mitte und bewegen sich entlang des Hauptwegs über die drei Aussichtspunkt-Felder senkrecht nach unten. Anschließend geht es über weitere zwei Aussichtspunkt-Felder entlang des Urwaldpfads. Danach führt sie der Weg oben rechts aus dem Zoo hinaus.

SPIELVERLAUF

B. EINEN TRANSPORTWAGEN NEHMEN UND AUSSTEIGEN

● Urwaldtier-Plättchen

Die Plättchen mit den Urwaldtieren unterscheiden sich durch den Hintergrund von den Plättchen des Grundspiels.

Wenn der Spieler ein Urwaldtier in seinen Zoo legt, muss er die folgenden Legeregeln beachten: Ein Urwaldtier darf nur auf ein beliebiges freies Feld der Urwaldtafel gelegt werden.

Wichtig: Auf der Urwaldtafel eines Spielers dürfen Plättchen von **höchstens 3 Urwaldtierarten** liegen.

Kann oder will der Spieler ein Urwaldtier nicht auf die Urwaldtafel legen, muss er es in den Stall legen.

● Besucher ziehen

Jedes Mal wenn ein Spieler einen Verkaufsstand oder ein Urwaldtier in seinen Zoo legt, werden ein oder mehrere Besucher wie folgt gezogen:

- Legt der Spieler einen **Verkaufsstand** auf einen Standplatz, **muss** er bei sich **einen Besucher** in der **Farbe** des Verkaufsstandes **2 Aussichtspunkt-Felder vorwärts** ziehen.

Die Farbuordnung von Verkaufsständen und Besuchern ist auf der Übersichtskarte aufgeführt. Er hat die Wahl, ob er entweder einen Besucher 2 Felder weiter zieht, der bereits in seinem Zoo ist oder ob er einen Besucher der entsprechenden Farbe aus dem allgemeinen Vorrat nimmt (falls noch vorhanden) und ihn 2 Felder weit in seinen Zoo zieht.

Wichtig: Legt der Spieler den Verkaufsstand in den Stall, oder versetzt er den Verkaufsstand mit einer Geldaktion von einem Standplatz auf einen anderen, darf er **keinen** Besucher ziehen!

- Bei einem **Urwaldtier** darf sich der Spieler die Farbe des Besuchers aussuchen. Er darf nur eine Farbe wählen, von der er Besucher in seinem Zoo hat oder von der noch mindestens ein Besucher im Vorrat liegt. Dann wird genauso verfahren wie zuvor beim Verkaufsstand beschrieben.

Anschließend muss **jeder Mitspieler**, der **einen Besucher derselben Farbe** in seinem Zoo hat, diesen um 1 Feld **zurück ziehen**.

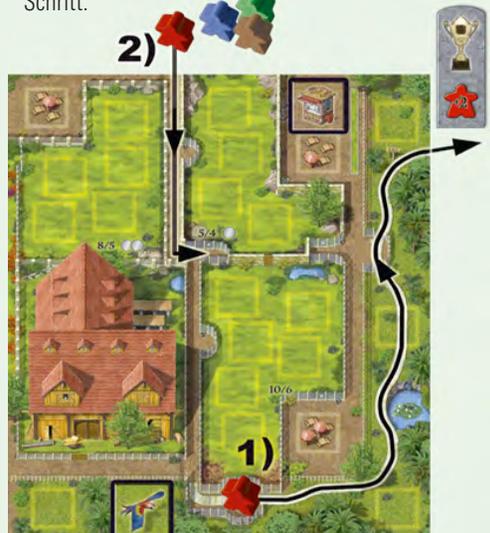
Hat ein Spieler mehrere Besucher einer Farbe, darf er sich aussuchen, welchen er zieht. Dabei kommt es vor, dass der Spieler einen Besucher zurückziehen muss, der auf dem ersten Feld

seines Zoos steht. Dann verlässt der Besucher den Zoo wieder und kommt zurück in den Vorrat.

Bewegt ein Spieler einen Besucher vorwärts und zieht ihn dabei vom letzten Feld auf der Urwaldtafel aus dem Zoo hinaus, bekommt er die **Bonus-tafel** in der Farbe des Besuchers. Er legt die Tafel gut sichtbar vor sich aus. Ist die Bonustafel dieser Farbe bereits vergeben, geht der Spieler leer aus.

Wird ein Besucher aus dem Zoo hinaus gezogen, kommt er in den allgemeinen Vorrat zurück.

Zieht der Spieler einen Besucher mit dem ersten Schritt aus dem Zoo hinaus, verfällt der zweite Schritt.



Beispiel: Axel legt einen roten Verkaufsstand in seinen Zoo. Er bewegt seinen roten Besucher um 2 Felder vor (1). Da der Besucher den Zoo verlassen hat, kommt er zurück in den allgemeinen Vorrat. Zur Belohnung nimmt sich Axel die rote Bonus-tafel und legt sie vor sich aus.

Danach legt er ein Urwaldtier in seinen Zoo. Er entscheidet sich dafür, einen roten Besucher aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen und zwei Felder weit in seinen Zoo zu ziehen (2). Außerdem müssen Bernd und Claus je einen ihrer roten Besucher um 1 Feld zurück ziehen.

C. EINE GELDAKTION AUSFÜHREN

Die Geldaktion **Tauschen** kann nicht mit Urwaldtieren ausgeführt werden. Alle anderen Geldaktionen, die Plättchen betreffen (Versetzen und Kauf oder Abgabe eines Plättchens) können mit Urwaldtieren ganz normal ausgeführt werden.

SPIELLENDE

WERTUNG

- Für Urwaldtiere gibt es wie folgt Punkte:
 - Für die Urwaldtiere auf der Urwaldtafel gibt es 0 Punkte.
 - Für jede Urwaldtierart im Stall gibt es 2 Minuspunkte.
- Für Besucher gibt es wie folgt Punkte:
 - Der Spieler erhält für jede **Farbe**, von der er einen oder mehrere Besucher hat, 2 Pluspunkte.
 - Für jeden Besucher, in dessen Farbe der Spieler eine Bonustafel besitzt, gibt es 2 Bonuspunkte.

WAS SONST NOCH WICHTIG IST

- Auf die Urwaldtafel dürfen nur Plättchen mit Urwaldtieren gelegt werden.
- Urwaldtiere können nicht getauscht werden.
- Eine Bewegung darf nicht auf zwei Besucher aufgeteilt werden.
- Verlässt ein Besucher den Zoo wenn er zurück gezogen wird, erhält der Spieler dafür natürlich keine Bonustafel.
- Es kann vorkommen, dass ein Spieler einen

- Verkaufsstand legt, von dessen Farbe er keinen Besucher in seinem Zoo hat und es ist auch kein Besucher dieser Farbe im allgemeinen Vorrat. Dann verfällt die Bewegung.
- Die Mitspieler müssen nur dann einen farbgleichen Besucher zurückziehen, wenn der Spieler ein Urwaldtier legt – aber nicht wenn er einen Verkaufsstand legt.
 - Auch wenn der Spieler einen Schritt verfallen lassen muss, nachdem er ein Urwaldtier gelegt hat, müssen die Mitspieler trotzdem einen Besucher der entsprechenden Farbe zurück ziehen.

KOMBINIEREN VON ERWEITERUNGEN UND VARIANTEN

Empfehlungen für die Kombination mehrerer Erweiterungen mit den Grundspielen und vieles mehr finden sie auf www.zooloretto.com

Autor: Michael Schacht, www.michaelschacht.net

© 2009 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Alle Rechte vorbehalten, Made in Germany.
www.abacusspiele.de

Distribution in der Schweiz:
Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

KLEINES TIERLEXIKON



Ameisenbär

Typisch für die zahnlosen Tiere ist ihre lange Zunge. Der Zwergameisenbär bewohnt die Bäume Mittel- und Südamerikas.



Ara

Die geselligen Gruppentiere verdanken ihren Namen ihren typischen Lauten. In Mittel- und Südamerika beheimatet, bevorzugen die Papageien als Nahrung Samen und Früchte.



Fledermaus

Die zu den Säugetieren gehörenden Flughunde kommen auf allen Kontinenten außer der Antarktis vor. Von den über 900 Arten gibt es alleine in Europa 40.



Koala

Der Lebensraum der Beutelsäuger sind die Eukalyptuswälder Australiens. Der extreme Vielschläfer verfügt über ein gutes Gehör und eine außerordentlich empfindliche Nase.



Orang-Utan

Der Menschenaffe lebt in den Regenwäldern von Borneo und Sumatra. Der Name des pflanzenfressenden Primaten kommt aus dem malaiischen und bedeutet Waldmensch.



Pavian

Der in Afrika beheimatete Affe ist größtenteils Bodenbewohner, kann aber trotzdem sehr gut klettern und zieht sich zum Schlafen gerne auf Bäume zurück.



Schlingnatter

Die in Europa und Westasien beheimatete, harmlose Schlange wird oft mit der Kreuzotter verwechselt und wird 80 cm lang.



Waran

Der zu den kleinsten Waranarten zählende Smaragdwaran erreicht trotzdem eine Länge von bis zu einem Meter. Beheimatet ist er in den Regenwäldern Australiens und Neuguineas.