



Zooloretto *exotic*

Da 2 a 5 giocatori, da 8 anni in su

OBIETTIVO

Lo zoo è diventato ancora più esotico da quando è stato costruito il nuovo percorso della jungla, con animali selvaggi provenienti da tutto il mondo. Questi nuovi animali esotici attirano un gran numero di visitatori curiosi. Le bancarelle vicine a questi animali raddoppiano gli incassi grazie all'aumento degli affari. Naturalmente, anche gli altri zoo hanno i loro animali esotici per attirare i clienti. Il giocatore che riuscirà ad intrattenere i visitatori nel proprio zoo guadagnerà punti bonus alla fine della partita.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

Prima di iniziare la prima partita, staccare con attenzione i vari elementi dalle relative fustelle. Le 9 tessere bianche non vengono utilizzate nel gioco. Queste tessere offrono ai giocatori la possibilità di crearsi le proprie tessere.

40 visitatori (8 per ciascuno dei 5 colori)

16 tessere animali della jungla

(2 per ciascuno degli 8 tipi)

5 tabelloni jungla (ognuno composto da 3 parti)

5 tessere visitatori bonus

(1 per ogni colore dei visitatori)

5 schede sommario

I giocatori hanno bisogno degli elementi del gioco base oltre al materiale contenuto in questa espansione.

Si applicano le normali regole del gioco Zooloretto con le seguenti modifiche:

PREPARAZIONE

● Piazzare in una riserva generale al centro del tavolo le pedine dei visitatori e le tessere bonus.

Le pedine dei visitatori gialle e la tessera bonus corrispondente vengono utilizzate soltanto in combinazione con l'espansione "Zooloretto XXL". Quando questa espansione non viene utilizzata, riporre i suddetti elementi nella scatola.

● Ciascun giocatore prende le tre parti del tabellone jungla e le unisce insieme. Ogni giocatore piazza



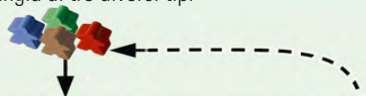
il proprio tabellone zoo alla sinistra del proprio tabellone jungla. Rimettere nella scatola i tabelloni jungla inutilizzati.

- Ciascun giocatore prende un visitatore per ogni colore e li piazza al centro (2) del sentiero del proprio tabellone zoo (vedi figura).
- Ciascun giocatore prende una scheda sommario.
- Mescolare le tessere jungla insieme alle tessere del gioco base.
- Proseguire con la normale procedura di preparazione di Zooloretto (mettere da parte 15 tessere per la fine della partita, ecc. ...).
- In meno di 5 giocatori rimuovere dal gioco alcune tessere jungla insieme alle tessere delle altre specie del gioco base:

In 4 giocatori rimuovere dal gioco tutti gli animali della jungla di un tipo

In 3 giocatori rimuovere dal gioco tutti gli animali della jungla di due diversi tipi

In 2 giocatori rimuovere dal gioco tutti gli animali della jungla di tre diversi tipi



Il percorso dei visitatori: Il tabellone della jungla espande lo zoo. I visitatori entrano nello zoo dalla parte superiore centrale e si muovono verso il basso lungo il sentiero oltre i tre punti di osservazione. Di seguito entrano nel percorso della jungla attraverso altri due punti di osservazione ed, infine, il sentiero conduce fuori dallo zoo.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

B. PRENDERE UN VAGONE E PASSARE IL TURNO

● Le tessere animali della jungla

Lo sfondo che appare sulle tessere degli animali della jungla è diverso da quello delle tessere del gioco base. Quando un giocatore piazza una tessera di un animale della jungla, deve applicare le seguenti regole:

Un giocatore può piazzare una tessera di un animale della jungla soltanto su una casella vuota del proprio tabellone jungla.

Importante: un giocatore può piazzare sul proprio tabellone jungla un **massimo di 3 tipi diversi di animali della jungla**.

Se un giocatore non può, oppure non vuole, piazzare una tessera di un animale della jungla sul proprio tabellone jungla, deve piazzarla nella propria stalla.

● Muovere i visitatori

Ogni volta che un giocatore piazza una bancarella oppure un animale della jungla all'interno del proprio zoo, uno o più visitatori si muovono secondo queste regole:

- Quando un giocatore piazza una **bancarella** su una casella bancarella, egli deve muovere un **visitatore del colore** corrispondente alla bancarella di **2 caselle avanti** lungo il sentiero. La corrispondenza tra le bancarelle e i colori dei visitatori è indicata sulla scheda sommario. Il giocatore può decidere se muovere un visitatore che si trova già dentro il proprio zoo oppure se prendere dalla riserva generale un visitatore del colore corrispondente (se ancora disponibile), farlo entrare nel proprio zoo e muoverlo di 2 caselle in avanti.

Importante: se un giocatore piazza una bancarella nella propria stalla, oppure sposta una bancarella da una casella all'altra con un'azione moneta, egli **non** muove un visitatore!

- Quando un giocatore piazza un **animale della jungla** nel proprio zoo, può scegliere il colore del visitatore da muovere. Il giocatore ha soltanto due possibilità: il colore di un visitatore già presente nel proprio zoo oppure quello di cui nella riserva generale ne è presente almeno uno. Il movimento del visitatore segue le medesime regole già descritte per il piazzamento delle bancarelle. Inoltre, **ciascun avversario** che possiede nel

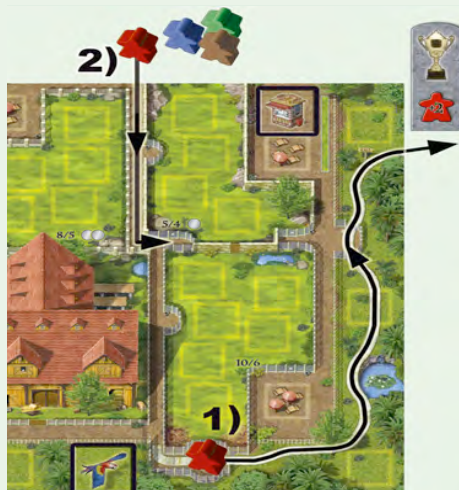
proprio zoo almeno un **visitatore dello stesso colore**, deve muoverlo **indietro di 1 casella**.

Se un giocatore ha più di un visitatore di quel colore, può scegliere quale muovere. Se il visitatore, una volta mosso all'indietro, esce dallo zoo, deve essere rimesso nella riserva generale.

Quando un giocatore muove un visitatore oltre l'ultima casella del tabellone jungla, prende la tessera bonus dello stesso colore del visitatore e la piazza a faccia in su davanti a sé. Se la tessera bonus di quel colore non è più disponibile, il giocatore non riceve niente in cambio.

Quando un visitatore esce dallo zoo, il giocatore lo rimette nella riserva generale.

Quando un giocatore muove un visitatore fuori dallo zoo con la prima delle due mosse, la seconda è persa.



Esempio: Anna piazza una bancarella rossa nel suo zoo e muove in avanti di 2 caselle un suo visitatore rosso (1). Il visitatore esce dallo zoo e quindi Anna lo rimette nella riserva generale. Come ricompensa, Anna prende la tessera bonus rossa e la piazza davanti a sé. In seguito Anna piazza un animale della jungla nel proprio zoo. Anna sceglie un visitatore rosso che prende dalla riserva generale e lo piazza due caselle avanti nel proprio zoo (2). Inoltre, Simone e Gianni devono muovere indietro di 1 casella ciascuno, uno dei propri visitatori rossi.

C. SVOLGERE UN'AZIONE MONETA

L'azione Scambio non può essere eseguita con gli animali della jungla. Tutte le altre azioni moneta, (Spostare, Acquistare e Scartare), possono essere eseguite sulle tessere degli animali della jungla così come si eseguono con le altre tessere animale.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

PUNTEGGIO

- Per gli animali della jungla, il giocatore ottiene punti nel seguente modo:
 - Per ogni animale della jungla che si trova sul tabellone della jungla, il giocatore riceve 0 punti.
 - Per ogni **tipo** di animale della jungla che si trova dentro la stalla, il giocatore riceve 2 punti negativi.
- Per ogni visitatore, il giocatore ottiene punti nel seguente modo:
 - Il giocatore riceve 2 punti per ogni **colore** di visitatore che ha nel proprio zoo; il numero di visitatori non dà punti extra.
 - Se un giocatore possiede tessere bonus, riceve 2 punti per ogni visitatore di quel colore che ha nel proprio zoo.

ALTRE REGOLE IMPORTANTI

- Un giocatore può piazzare gli animali della jungla soltanto sul tabellone jungla.
- Gli animali della jungla non possono essere scambiati.
- Il movimento di 2 casselle non può essere diviso tra due visitatori.

- Se un visitatore lascia lo zoo quando viene mosso all'indietro, il giocatore non riceve la tessera bonus.
- Se un giocatore piazza una bancarella e non ha visitatori di quel colore e non ci sono visitatori di quel colore neppure nella riserva generale, non muove alcun visitatore.
- Gli avversari devono spostare all'indietro un visitatore dello stesso colore scelto dal giocatore di turno, soltanto quando quest'ultimo piazza una bancarella.
- Anche se un giocatore che ha piazzato una bancarella muove un visitatore di una casella soltanto, gli avversari devono comunque muovere all'indietro un visitatore ciascuno di quello stesso colore.

UNIRE ZOOLoretto EXOTIC CON ALTRE ESPANSIONI E VARIANTI

Per raccomandazioni su come unire diverse espansioni con i giochi base, visitate www.zooloretto.com

Autore: Michael Schacht, www.michaelschacht.net

Traduzione: Michele Mura
Revisione: Riccardo Semino Favro
www.goblins.net



© 2009 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tutti i diritti riservati. Made in Germany. www.abacusspiele.de

ENCICLOPEDIA DEGLI ANIMALI



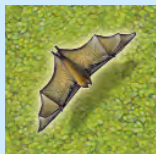
Il Formichiere nano

Questi animali senza denti possiedono in genere una lingua molto lunga. Il formichiere nano vive negli alberi dell'America centrale e meridionale.



L'Ara macao

Questi animali socievoli prendono il nome dal suono che producono. Vivono nell'America centrale e meridionale e si cibano di semi e frutta.



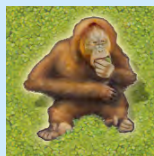
Il Pipistrello

Questi mammiferi volanti si trovano in tutti i continenti del pianeta ad eccezione della regione Antartica. Esistono più di 900 specie di pipistrelli – 40 delle quali soltanto in Europa.



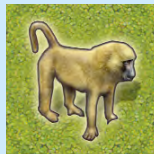
Il Koala

Questi marsupiali vivono nelle foreste di eucalipto dell'Australia. I koala dormono per lunghissimi periodi di tempo, ma possiedono un udito molto sviluppato e un naso straordinariamente sensibile.



L'Orangutango

Queste grandi scimmie vivono nelle foreste pluviali delle isole del Borneo e Sumatra. Il nome di questo primate mangiatore di piante deriva dalla parola malese "Persona delle Foreste".



Il Babbuino

Queste scimmie africane trascorrono la maggior parte del loro tempo a terra, ma sono anche abili scalatrici e preferiscono dormire arrampicate sugli alberi.



La Coronella austriaca

Questi innocui serpenti si trovano in Europa nell'Asia occidentale; vengono spesso confuse con le vipere e sono lunghe fino a 80 cm.



Il Varano

Sebbene si tratti di una delle specie di lucertole più piccole, il Varano cresce fino a 1 metro di lunghezza. Questi animali vivono nelle foreste pluviali dell'Australia e della Nuova Guinea.