

Правила настольной игры «Зоолоретто Мини» (Zooloretto Mini)

Автор: Michael Schacht

Игра для 2-5 игроков

Обзор Игры

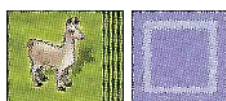
Каждый игрок выступает в роли владельца собственного зоопарка. В процессе игры участники стараются заполнить вольеры тайлами животных и ландшафта. Победные очки присуждаются в конце игры за оба типа тайлов. Если все вольеры заполнены и мест не осталось, лишние животные должны быть отправлены в запасник, тем самым, принося в конце игры штрафные очки своему владельцу. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков.

Игровые Компоненты

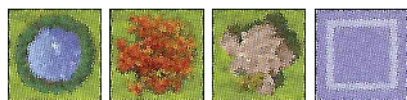
Перед первой игрой аккуратно выдавите игровые компоненты из листов по линии перфорации.



14 тайлов детёнышей (по 2 для каждого из 7-ми видов животных, с символом круга на обратной стороне тайла)



77 тайлов животных (по 11 для каждого из 7-ми видов животных, с символом квадрата на обратной стороне тайла)



9 тайлов ландшафта (по 3 каждого вида: пруд, кустарник, скала, с символом квадрата на обратной стороне тайла)

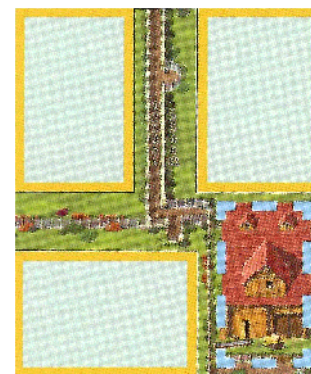


5 грузовиков (двусторонние: с одной стороны зелёный фон, на другой – голубой)

5 полей зоопарков (каждое состоит из 3-х частей)

1 мешочек и 1 фигурка панды

На каждом поле зоопарка есть три секции, в каждой из которых может разместиться по 6 тайлов. Эти секции называются вольерами. Помимо этого, на каждом поле находится запасник для тайлов, которые не могут быть размещены в вольерах..



Далее будут изложены правила для 3-5 игроков. **При игре вдвоём правила несколько изменяются** – их Вы можете найти в конце этой книги правил.

Подготовка к Игре

- При игре **втроём** уберите из игры тайлы животных **двух видов** и их детёнышей.
- При игре **вчетвером** уберите из игры тайлы животных **одного вида** и их детёнышей.
- При игре **впятером** используются все тайлы.

Тайлы детёнышей можно отличить по изображению круга на обратной стороне тайла. Круг изображен также и на лицевой стороне, вокруг рисунка животного. Положите тайлы детёнышей на стол лицом вверх в пределах досягаемости всех игроков.

Поместите все тайлы с символом квадрата на обратной стороне (то есть, все **тайлы животных и ландшафта**) в **мешочек** и хорошо перемешайте их.

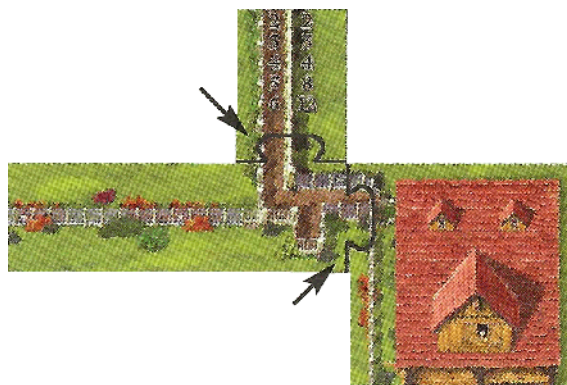
Затем втемную вытяните из мешочка **15 тайлов**. Поместите их лицом вниз **в стопку** рядом с тайлами детёнышей (**будут использоваться в конце игры**). Пометьте эту стопку, поставив на неё **фигурку панды**.

Каждый игрок получает по три части поля – из них необходимо собрать зоопарк.

Переверните грузовики зелёной стороной вверх. Поместите в центр стола количество **грузовиков**, равное числу участвующих в игре игроков.

Верните неиспользованные поля зоопарков и грузовики в коробку.

Выберите первого игрока.



Игровой Процесс

Игра состоит из серии раундов. В свой ход Вы должны предпринять одно из двух допустимых действий:

- Положить тайл в грузовик **или**
- Взять грузовик, тем самым, завершив свою активность в течение данного раунда.

После этого ход переходит к игроку слева.

После того как каждый игрок взял по грузовику, текущий раунд завершается, и начинается новый.

А. Положить тайл в грузовик

Игрок берёт из мешочка тайл и кладёт его лицом вверх в пустую ячейку любого грузовика. После этого ход передается следующему игроку.

В каждом грузовике может находиться максимум 3 тайла. Как только во всех грузовиках оказывается по 3 тайла, действие «А» становится невозможным. Вместо этого игрок обязан выполнить действие «Б».

Важно: Тайлы из стопки, которую охраняет панда, можно брать только в том случае, если в мешочке уже не осталось тайлов!

Б. Взять Грузовик

Игрок выбирает один из грузовиков и размещает его, вместе со всеми находящимися в нём тайлами, перед собой.

Важно: Грузовик, который берёт игрок, не обязательно должен быть заполнен полностью, но в нём должен находиться хотя бы один тайл!

Когда игрок выбирает грузовик, он прекращает свою активность и больше не может совершать действий до конца текущего раунда. Этот игрок сможет действовать вновь только в следующем раунде. Так как перед игроками остаются грузовики, не трудно понять, кто, в текущем раунде, уже не будет совершать действий.

После того как игрок взял грузовик, он должен разместить находящиеся в нём тайлы животных в своём зоопарке. Игрок может размещать тайлы на пустых местах своего зоопарка или в запаснике, соблюдая правила размещения тайлов, описанные ниже.

Вольеры

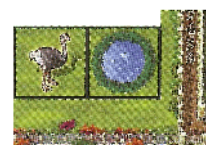
В каждом вольере может находиться не более 6-ти тайлов.

В вольере могут быть и тайлы животных, и тайлы ландшафта.

В каждом вольере могут находиться тайлы только одного вида животных, но в разных вольерах могут находиться разные виды.

Заметка: Тайлы ландшафта в одном вольере могут быть одинаковыми или разными.

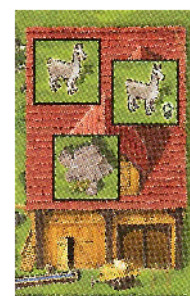
Если игрок не хочет (или не может) поместить тайл из грузовика в один из своих вольеров, он обязан положить его в запасник.



Запасник

Важно: В запаснике одновременно могут находиться тайлы разных видов животных и ландшафта.

Заметка: Вы можете поместить тайл животного в запасник просто по своему желанию, даже если в вольере есть для него место.



Конец Раунда

Как только у каждого игрока оказывается по грузовику, текущий раунд заканчивается.

Заметка: Когда во время раунда пасуют все игроки кроме одного, оставшийся игрок может тянуть тайлы и добавлять их в грузовик до того момента, пока не захочет/будет обязан забрать последний грузовик, завершая тем самым текущий раунд!

Верните пустые грузовики в центр стола. Следующий раунд начинает тот игрок, который взял последний грузовик в предыдущем раунде.

Особые Случаи:

Детёныш

В каждом виде животных присутствует по 2 особи мужского и женского пола, они отмечены специальными символами.

Если **в одном вольере** оказываются **одновременно** самец и самка, тогда они **немедленно** производят потомство: возьмите соответствующий тайл детёныша и положите его в вольер к родителям. Тайл детёныша с этого момента считается обычным тайлом животного.



Если вольер уже заполнен, тогда игрок обязан поместить тайл детёныша в запасник.

Заметка: Самец и самка должны находиться в одном вольере, но им не обязательно находится в нём рядом друг с другом.

Каждый самец и самка могут **произвести потомство только один раз**. То есть, если в вольере уже есть пара, которая произвела потомство, и к ним добавляется новый самец

или самка – больше детёнышей не появляется. В вольере может появиться ещё один детёныш, только если в нём поселятся новые самец и самка.

Заметка: Рождение может произойти только в вольере, но не в запаснике и не в грузовике.

Шестой тайл в вольере.

Если в ход игрока заполняется последняя клетка одного из его вольеров, такой игрок может получить одно из следующих дополнительных действий:

I. Забрать тайл противника *или*

II. Сбросить тайл из своего запасника

Заметка: При заполнении последней клетки вольера не имеет значения, каким именно тайлом она заполняется.

При выполнении дополнительного действия игрок должен соблюдать правила размещения тайлов.

I. Забрать Тайл Противника

Игрок может взять любой тайл **из запасника любого игрока** и поместить его в один из своих вольеров. Противник никак не может этому помешать!

Заметка: Вы не получаете второй дополнительный ход, даже если этим действием снова заполняете последнюю клетку вольера.

II. Сбросить Тайл из Своего Запасника

Игрок может сбросить любой тайл из своего запасника. Верните сброшенный тайл в коробку – он выбывает из игры.

Конец Игры

Как только в мешочке не остаётся тайлов, игроки начинают брать их из стопки, охраняемой пандой.

Как только первый тайл из этой стопки взят, текущий раунд становится заключительным в игре. По его окончании (по обычным правилам) игра заканчивается и затем следует подсчет победных очков.

Подсчёт Очков

Игроки подсчитывают свои очки, суммируя положительные и вычитая из них штрафные.

Игрок получает очки за каждый вольер, в зависимости от количества находящихся в нём животных:

Количество животных в вольере	1	2	3	4	5	6
Победные очки	1	2	3	4	8	12

Помните: Тайлы детёнышей считаются обычными тайлами животных. Кстати таблица очков напечатана также на каждом поле зоопарка.

Тайлы ландшафта, естественно, не считаются тайлами животных и за них в этом случае очки не присуждаются!

- За каждый **тип** ландшафта, находящийся в вольерах, игрок получает по 2 очка.

Пример: У Маши в одном вольере находятся пруд и утёс. В другом её вольере есть утёс и кустарник. Так как у Маши в зоопарке находятся 3 типа ландшафта, она получает 6 очков. За второй утёс она не получает дополнительных очков, так как учитывается количество типов, а не тайлов.

- За каждый **тип** животных, оставшихся в запаснике, игрок теряет по 2 **штрафных** очка.

Пример: У Коли в запаснике находится 3 ламы, поэтому он теряет 2 очка.

- За **каждый тип** ландшафта, оставшихся в запаснике, игрок также теряет по 2 **штрафных** очка.

Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем. В случае равного результата, игроки подсчитывают свои тайлы ландшафта – выигрывает тот игрок, у которого больше таких тайлов в зоопарке. Типы тайлов ландшафта в этом случае не играют никакой роли. В случае, если таким образом не удалось выявить победителя, то в игре становится несколько победителей.

Часто Задаваемые Вопросы

Вопрос: Я – последний игрок, который еще не взял грузовик в текущем раунде. Могу я предпринять несколько действий подряд?

Ответ: Да, Вы можете продолжать вытягивать и загружать тайлы, если в грузовике ещё остались свободные ячейки. Текущий раунд завершится после того, как Вы заберёте грузовик.

Вопрос: Могу ли я перемещать тайл животного в пределах своего зоопарка – например, из вольера в запасник или в другой вольер?

Ответ: Нет.

Вопрос: Могу я получить 2 дополнительных действия подряд?

Ответ: Нет.

Вопрос: У меня в первом вольере есть 3 ламы и 2 кустарника. Во втором вольере у меня 5 носорогов, включая носорога-самку. В третьем вольере у меня находятся 4 ламы и пруд. Я беру грузовик с ламой. Тем самым я заполняю вольер с ламами и получаю дополнительное действие. Я использую его, чтобы забрать носорога-самца из запасника противника. Теперь у меня заполнен и вольер с носорогами. Производит ли моя пара носорогов потомство?

Ответ: Да. Но детёныш должен быть помещён в запасник, так как в вольере для него нет места. Кроме того, Вы не получаете ещё одно дополнительное действие, так как по правилам нельзя получать несколько дополнительных действий подряд.



Пример Подсчёта Очков

В вольере импал находится 4 животных.
4 очка

В вольере носорогов находится 6 животных.
12 очков

В вольере лам находится 5 животных.
8 очков

У игрока есть 2 типа ландшафта – он получает по 2 очка за каждый тип:
4 очка

Игрок теряет 2 штрафных очка за каждый тип животных и ландшафта в своём запаснике, не зависимо от количества тайлов:
«-» 4 очка

Сумма: =24 очка

Правила для Игры Вдвоём

Основные правила игры остаются без изменений, кроме следующих изменений:

- Уберите из игры **три типа** тайлов животных и их детёнышей.
- Переверните грузовики голубой стороной вверх. Используйте один грузовик с одной ячейкой, один с 2-мя и один с 3-мя.

Поместите три грузовика в центр стола.

Когда оба игрока забирают по грузовику, раунд завершается. Уберите из игры (обратно в коробку) все тайлы с оставшегося в центре стола грузовика.

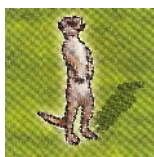
Подсказки по Стратегии

Иногда выгодно пойти на оправданный риск: например, Вы можете повременить и не забирать нужный только Вам грузовик, чтобы вытянуть ещё один тайл. В итоге, если Вам повезёт, Вы можете пополнить грузовик ещё одним необходимым Вам тайлом.

Лучше стараться оставлять в запаснике как можно меньше разных типов животных. Если Вам приходится брать невыгодные для Вас тайлы, для которых нет места в Вашем зоопарке, старайтесь брать те виды животных, которые уже есть в Вашем запаснике.

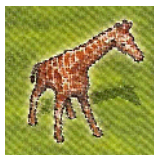
Иногда выгодно брать животных, которые необходимы Вашим противникам. Правда противник, возможно, заберёт необходимый ему тайл из Вашего запасника, используя дополнительное действие.

Альманах Животных



Сурикат

Эти создания живут группами по 3-25 особей в подземных пещерах, достигающих 5 метров в ширину. Во время еды они по очереди несут караул.



Жираф

Их отличительная черта – очень длинная шея, которая состоит, как и у других млекопитающих, всего из 7-ми, правда очень длинных, костей. Это позволяет им дотягиваться до свежих листьев на ветках, находящихся на высоте 6-ти метров над землёй.



Импала

Так как импалы могут достигать скорости 90км/ч и прыгают на 10 метров в длину и на 3 в высоту - их крайне сложно поймать. Они обладают уникальной возможностью адаптироваться к различной окружающей среде и поэтому являются одними из наиболее часто встречающихся животных в саваннах.



Лама

Хотя у этих животных нет горбов, и они не могут запасать воду, они всё же относятся к семейству верблюдовых. Они очень выносливы и могут нести вес до 60кг. Если их напугать, они начинают плевать с поразительной точностью.



Носорог

Несмотря на рост под 2 метра и вес в 5 тонн, эти колоссы могут достигать скорости 45км/ч. У них очень плохое зрение, но зато прекрасный слух и хорошо развитое обоняние.



Страус

Если их напугать, эти нелетающие птицы ложатся и прижимают голову к земле, чтобы их не заметили. Вероятно, это послужило рождению мифа, что страусы прячут голову в песок при опасности. Страусы очень долго могут обходиться без воды.



Волк

Волки живут стаями. Территория каждой стаи составляет примерно 3000км². Каждый помёт состоит примерно из 5-6 детёнышей. Они были почти полностью истреблены в Центральной и Западной Европе, но теперь их численность снова понемногу увеличивается.