

Zooloretto

Würfelspiel

XXL



Der XXL Spielblock wird anstelle des Originalblocks verwendet. Es gelten die Regeln des ZOOLORETTO WÜRFELSPIEL Grundspiels und des ZOOLORETTO Grundspiels mit den folgenden Änderungen:

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält einen Zettel vom XXL Spielblock und kreuzt die ersten 2 Felder an der Kasse an. Es wird ein Radiergummi benötigt.

SPIELVERLAUF

Gewürfelt und auf die Transportwagen verteilt wird nach den Regeln des ZOOLORETTO WÜRFELSPIELS. Für das restliche Spiel gelten die Regeln des ZOOLORETTO Grundspiels. Es gibt jedoch keine Verkaufsstände.

Um anzuzeigen, welche Tierart derzeit in einem Gehege ist, kreist der Spieler die entsprechende Tierart vor dem Gehege ein.



Die Spieler können die Geldaktionen des ZOOLORETTO Grundspiels ausführen. Es ist also möglich, gemäß den üblichen Regeln Tiere zu versetzen, zu tauschen, zu kaufen, abzugeben oder seinen Zoo auszubauen.

Zu Beginn stehen jedem Spieler nur die oberen beiden Gehege zur Verfügung. Um seinen Zoo auszubauen, kann sich jeder Spieler für 2 Münzen das kleine und für 3 Münzen das große Ausbaugehege hinzukaufen. Zur Markierung kreuzt er das Kästchen links vor dem entsprechenden Ausbaugehege an.



Muss er eine Münze bezahlen, radiert er sie einfach auf seinem Zettel aus. Das gleiche Prinzip gilt für Tiere, die er versetzt, tauscht, verkauft oder abgibt. Passt ein Tier nicht mehr in den Stall, weil dort alle Felder für diese Tierart bereits markiert sind, verfällt es. Das Gleiche gilt für überzählige Münzen.

Nachwuchs: Steigt ein Spieler aus und legt 2 oder 3 Tiere der gleichen Art vom Wagen in ein Gehege, bekommt er sofort 1 Nachwuchs.



Letztes Gehegefeld belegt: Der Spieler erhält, wie von ZOOLORETTO gewohnt, die neben dem entsprechenden Gehege abgebildeten Münzen als Bonus.



SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler in seinem Zoo (Gehege und Ställe zusammen) 15 oder mehr Tiere hat. Die laufende Runde wird dann noch zu Ende gespielt.

WERTUNG

Es gelten die gewohnten Wertungsregeln des ZOOLORETTO Grundspiels ohne die Verkaufsstände.



Die ZOOLORETTO Grundspielregeln finden Sie auf unserer Homepage: www.abacusspiele.de

Autor: Michael Schacht, www.michaelschacht.net
Grafik: Design/Main



ASWMD120417

All rights reserved by
© 2017 **ABACUSSPIELE**
Verlags GmbH & Co. KG
Frankfurter Str. 121,
D-63303 Dreieich
www.abacusspiele.de



Zooloretto

Michael Schacht

Würfelspiel

Trio



3 neue Erweiterungsblöcke!
Nur spielbar mit Zooloretto Würfelspiel.





Baby-Boom

Der Baby-Boom Spielblock wird anstelle des Originalblocks verwendet. Es gelten die Regeln des Grundspiels mit den folgenden Änderungen:

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält einen Zettel vom Baby-Boom Spielblock.

SPIELVERLAUF

Steigt ein Spieler aus, kreuzt er für jedes Tiersymbol, wie gewohnt, im entsprechenden Gehege seines Zoos ein freies Feld an. Die Gehege müssen von links nach rechts gefüllt werden.

Ausbau: Rechts neben dem Standardgehege befindet sich ein **Ausbau** für drei weitere Tiere der entsprechenden Art. Der **erste Spieler**, der sein Standardgehege bereits gefüllt hat und nun das erste Feld des zugehörigen Ausbaus ankreuzt, baut dadurch das Gehege dieser Tierart aus. Er darf auch die nächsten beiden Felder des Ausbaus nutzen.

Alle anderen Spieler müssen jetzt den **Ausbau** dieser Tierart **streichen**. Sie dürfen für diese Tierart nur das Standardgehege nutzen.

Achtung: Bei 4 Spielern darf auch der zweite Spieler den Ausbau dieser Tierart nutzen.

Herz: Die Felder mit Herzsymbol zählen als normale Tierfelder. Sobald ein Spieler jedoch das zweite Feld mit einem **Herzsymbol** im Gehege der gleichen Tierart ankreuzt, bekommt er **Nachwuchs**: Er kreuzt sofort das nächste freie Feld dieser Tierart an. Bei den Löwen ist es möglich, zweimal Nachwuchs zu bekommen, wenn der Spieler den Ausbau nutzen darf.

Stern: Die Felder mit Sternsymbol zählen als normale Tierfelder. Die Bedeutung der Sterne ist erst für die Wertung bei Spielende relevant.

Stall: Man darf nur noch **eine** Tierart **unbegrenzt** im entsprechenden Stall unterbringen. Wenn der



Stall einer Tierart bereits angekreuzt wurde und man diesen Stall für die unbegrenzte Unterbringung nutzen möchte, wird zur Markierung das **Unendlichkeitszeichen** darunter ausgemalt. Der Spieler kann dies zum Beispiel entscheiden, wenn er das zweite Tier dieser Art im Stall unterbringen müsste. Ab sofort verfallen weitere Tiersymbole dieser Art und werden nicht notiert.

In den anderen vier Ställen darf jeweils nur **ein Tier** untergebracht werden. Ist der Stall einer Tierart bereits angekreuzt, muss jedes weitere Tier dieser Art in einem beliebigen anderen, noch **freien Stall** untergebracht werden. Sind bereits alle Ställe angekreuzt, verfallen weitere Tiersymbole und werden nicht notiert.

Achtung: Auch der Nachwuchs muss gegebenenfalls in den Stall, wenn er nicht mehr untergebracht werden kann!

SPIELEND

Das Spiel endet wie gewohnt. Dabei ist zu beachten, dass ein Gehege nur dann als komplett gefüllt gilt, wenn dessen Ausbau gestrichen oder mit 3 Tieren gefüllt wurde.

WERTUNG

Tierfelder: Für jedes angekreuzte Tierfeld in seinem Gehege erhält der Spieler, wie gewohnt, **1 Pluspunkt**. Felder mit Herz- oder Sternsymbol zählen dabei als ganz normale Tierfelder.

Münzen und Sterne: Der Spieler muss sich entscheiden, wie er die Münzgruppen nutzt.

Eine vollständige **Münzgruppe** bringt dem Spieler **entweder 1 Sternsymbol** **oder**

der Spieler darf dafür, wie gewohnt, eine angekreuzte **Tierart im Stall streichen**.

Je mehr **Sternsymbole** ein Spieler angekreuzt oder durch vollständige Münzgruppen erhalten hat, desto mehr Pluspunkte gibt es für ihn:

☆ Anzahl Sternsymbole:	1	2	3	4	5
Pluspunkte:	1	2	3	5	8

Mehr als 8 Pluspunkte kann man für die Sternsymbole nicht bekommen, selbst wenn man mehr als 5 Sternsymbole hat.

Stall: Für jeden angekreuzten, nicht gestrichenen **Stall** erhält der Spieler, wie gewohnt, **2 Minuspunkte**.



Affenstall

Der Affenstall Spielblock wird anstelle des Originalblocks verwendet. Es gelten die Regeln des Grundspiels mit den folgenden Änderungen:

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält einen Zettel vom Affenstall Spielblock.

SPIELVERLAUF

Der jeweils erste Spieler, der das Krokodil-Gehege, das obere der beiden Affen-Gehege oder das Elefanten-Gehege vollständig gefüllt hat, erhält eine Münze als Bonus. Er kreuzt sofort das nächste freie Feld bei der Kasse seines Zoos an. Sind dort bereits alle Felder angekreuzt, verfällt die Münze.

Auf dem Affenstall Spielblock gibt es zwei Affengehege. Die Spieler können für jedes Affensymbol neu entscheiden, in welchem der beiden Gehege sie es ankreuzen. Erst wenn beide Affen-Gehege gefüllt sind, müssen weitere Affen in den Stall.



SPIELEND

Das Spiel endet wie gewohnt.

WERTUNG

Auch bei der Wertung gibt es keine Änderungen.