

Symbole auf den Verkaufskartent

Alle Verkaufskartent haben eines von 3 weiteren Symbolen in der rechten oberen Ecke.

Legt der Spieler die jeweils 1. Verkaufskartent mit einem Symbol an seinen Verkaufplatz, hat dieses Symbol zunachst keine Auswirkung. Legt er jedoch einen 2. Verkaufsstand mit dem selben Symbol an seinen Verkaufplatz, wird eine spezielle Symbolaktion ausgelost:

• Eis, Brezel oder Getrank

Legt der Spieler einen 2. Verkaufsstand mit dem selben Symbol an seinen Verkaufplatz, erhalt er 1 Munze aus dem Vorrat.

Wichtig: Dabei ist nur das Symbol wichtig, nicht die Farbe des Verkaufstands. Den gelben Verkaufstand gibt es namlich jeweils einmal mit jedem der 3 verschiedenen Symbole.

Das 3. Symbol

Wenn der Spieler die 3. Tierkarte der selben Art mit dem selben Symbol oder die 3. Verkaufskartent mit dem selben Symbol auf seiner Seite anlegen musste, legt er sie stattdessen direkt auf den Ablagestapel und muss 1 Minuspunkt aus dem Vorrat nehmen.

Wichtig: Bei Verkaufstanden ist auch hier wieder nur das Symbol und nicht die Farbe des Verkaufstands zu beachten.

ZWISCHENWERTUNGEN

• Tiere

Sobald von einer Tierart in den Gehegen beider Spieler **insgesamt** so viele Tiere liegen, wie der entsprechende Zielwert vorgibt, wird das Spiel sofort fur eine Zwischenwertung unterbrochen.

Der Spieler, in dessen Gehege die meisten Tierkarten dieser Art liegen, erhalt den obersten Wertungsmarker vom Vorratsstapel und legt ihn offen vor sich ab. Ist darauf auch eine Munze abgebildet, nimmt er sich zusatzlich eine Munze aus dem Vorrat. Anschlieend wird das Zooteil des entsprechenden Geheges auf die Ruckseite gedreht, um anzuzeigen, dass diese Tierart bereits gewertet wurde.



5

Fur jede Tierart ist nur 1 Zwischenwertung moglich. Im weiteren Spielverlauf konnen beide Spieler weitere Karten dieser Tierart in ihre Gehege legen und Tiere dieser Art abwerben. Selbst wenn sich die Mehrheitsverhaltnisse dadurch verschieben, behalt der Spieler, der die Zwischenwertung gewonnen hat, seinen Wertungsmarker.

Bei den Tierarten mit geradem Zielwert ist ein Gleichstand moglich. In diesem Fall kommt es erst zur Zwischenwertung, wenn einer der Spieler im weiteren Spielverlauf eindeutig mehr Tierkarten dieser Art in seinem Gehege hat. Das kann entweder durch eine weitere angelegte Karte oder durch das Abwerben eines Tiers dieser Art passieren.

• Verkaufstande

Sobald einer der Spieler mindestens 1 Stand von jeder Farbe an seinem Verkaufplatz liegen hat, wird das Spiel sofort fur eine Zwischenwertung unterbrochen.

Wichtig: In diesem Fall ist nur die Farbe der Verkaufstande entscheidend. Die Symbole spielen hier keine Rolle.

Der Spieler, der die Zwischenwertung ausgelost hat, erhalt den obersten Wertungsmarker vom Vorratsstapel und legt ihn offen vor sich ab. Ist darauf auch eine Munze abgebildet, nimmt er sich zusatzlich eine Munze aus dem Vorrat. Anschlieend wird das Zooteil mit dem Verkaufplatz auf die Ruckseite gedreht, um anzuzeigen, dass die Verkaufstande bereits gewertet wurden.



Auch hier konnen im weiteren Spielverlauf auf beiden Seiten weitere Verkaufstande angelegt werden. Es gibt aber wie bei den Tieren nur 1 Zwischenwertung fur die Verkaufstande und der Spieler, der den Wertungsmarker gewonnen hat, behalt ihn in jedem Fall.

SPIELLENDE

Das Spielende kann auf 2 Arten eingeleitet werden:

• „Letzte Runde“-Karte

Wenn die „Letzte Runde“-Karte als oberste Karte auf dem Nachziehstapel liegt, wird sie sofort zur Seite gelegt. Sobald ein Spieler die nachste Karte zieht, wird die laufende Runde zur letzten Runde und noch komplett zu Ende gespielt. Haben dann beide Spieler einen Transportwagen genommen, endet das Spiel und es folgt die Schlusswertung.

• „Letzte Runde“-Wertungsmarker

Wenn der „Letzte Runde“-Wertungsmarker als oberster Marker auf dem Vorratsstapel liegt, wird er sofort zur Seite gelegt. Sobald ein Spieler den nachsten Wertungsmarker bei einer Zwischenwertung erhalt, wird die laufende Runde zur letzten Runde und noch komplett zu Ende gespielt. Haben dann beide Spieler einen Transportwagen genommen, endet das Spiel und es folgt die Schlusswertung.

SCHLUSSWERTUNG

Fur jede Tierart gibt es jetzt eine Schlusswertung, unabhangig davon, ob es bereits eine Zwischenwertung fur sie gab oder nicht: Der Spieler in dessen Gehege die meisten Tierkarten dieser Art liegen, erhalt 1 Punktemarker aus dem Vorrat und legt ihn mit der Pluspunkt-Seite nach oben vor sich ab. Bei Gleichstand erhalt keiner der beiden Spieler den Pluspunkt.

Wichtig: Fur die Verkaufstande gibt es keine Schlusswertung.

Fur je 2 seiner Munzen erhalt jeder Spieler 1 Pluspunkt aus dem Vorrat.

Anschlieend zahlt jeder Spieler die Pluspunkte auf seinen Wertungsmarkern und seinen Punktemarkern zusammen und zieht eventuelle Minuspunkte ab.

Der Spieler mit der hochsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Munzen. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die Spieler den Sieg.

Autor: Michael Schacht, www.michaelschacht.net

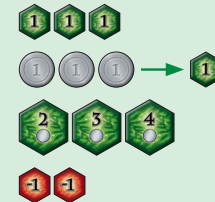
Grafik: Design/Main, Fiore GmbH

© 2017 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany. www.abacusspiele.de

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wadenswil

6

Wertungsbeispiel:



3 Punkte fur Schlusswertung der Tierarten

1 Punkt fur Munzen

9 Punkte fur Zwischenwertungen

-2 Punkte fur Blitze, etc.

11 Punkte

VARIANTE: PROFISPIEL

Fur das Profispiel gibt es eine Erganzung zu Aktion A:

Hat der Spieler die oberste Karte vom Nachziehstapel gezogen und angeschaut, darf er die Karte, anstatt sie an einen Transportwagen zu legen, fur 1 Munze direkt auf den Ablagestapel legen.

Die Munze legt er zuruck in den Vorrat. Er zieht keine Ersatzkarte und sein Zug ist damit beendet.

Wichtig: In der letzten Runde ist dies nicht erlaubt.



Zooloretto Duell

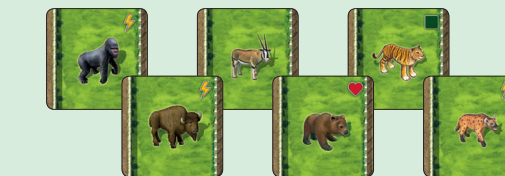
Ein tierischer Wettstreit fur 2 Spieler ab 8 Jahren.



SPIELMATERIAL

45 Tierkarten

(5x Gorilla, 6x Bison, 7x Antilope, 8x Bar, 9x Tiger und 10x Hyane; Ruckseite Urwald)



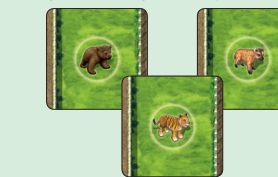
12 Verkaufskartent

(je 3x in den Farben Rot, Grun, Blau und Gelb; Ruckseite Urwald)



3 Nachwuchskartent

(je 1x Bar, Tiger und Hyane; Vorder- und Ruckseite gleich)



1 „Letzte Runde“-Karte

(Vorder- und Ruckseite gleich)



7 Zooteile

(6x Gehege mit Zielwert 3 bis 8 und 1x Verkaufplatz; Ruckseite Gehege)



3 Transportwagen

(1x 1 Platz und 2x 2 Platze; Vorder- und Ruckseite gleich)



8 Wertungsmarker

(7x Pluspunkte/Munze und 1x „Letzte Runde“; Ruckseite „A“ bis „F“)



12 Punktemarker

(Vorderseite: 1 Pluspunkt; Ruckseite: 1 Minuspunkt)



12 Munzmarker

(im folgenden Munzen genannt; Vorder- und Ruckseite gleich)



Hinweis: Fur den unwahrscheinlichen Fall, dass die Punktemarker oder Munzen nicht ausreichen, konnen die Spieler sich mit Papier und Stift behelfen.

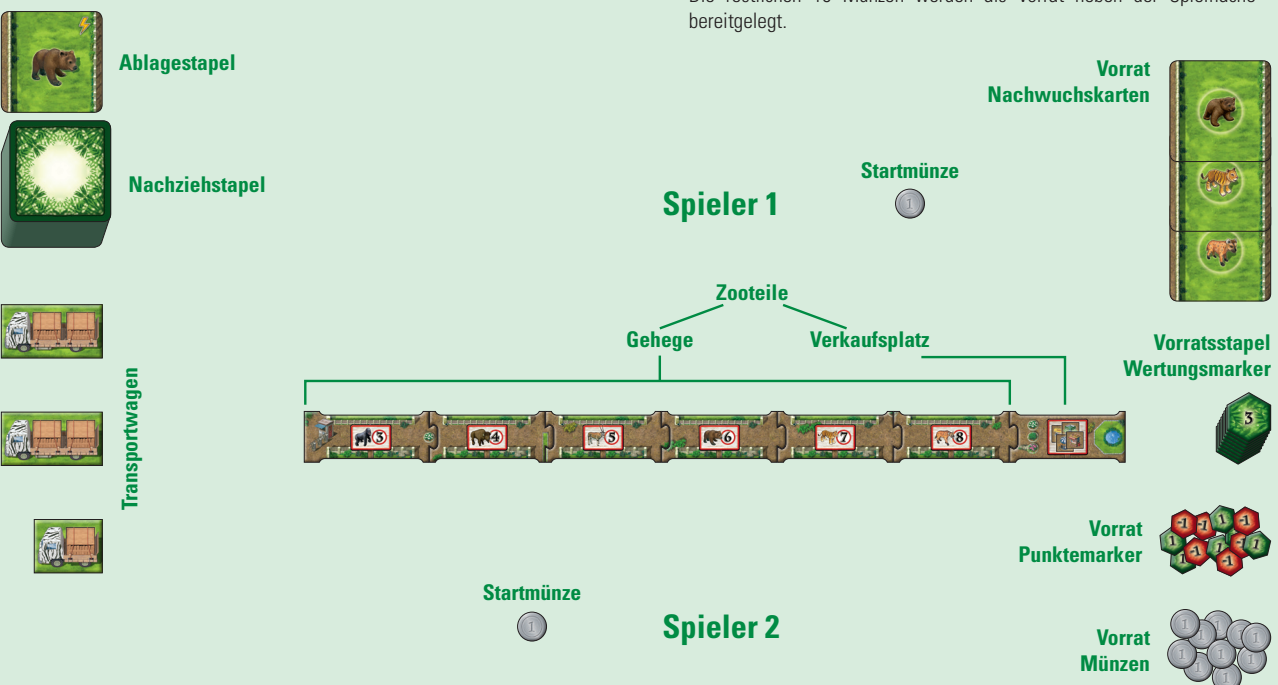
1

SPIELZIEL

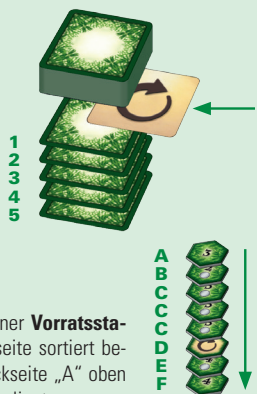
Jeder Spieler ist Direktor eines kleinen Zoos. Sie konkurrieren um die Besucher und jeder will die besten Attraktionen anbieten. Wer bei der Wertung einer Tierart das größte Gehege besitzt, erhält dafür Punkte. Der Spieler, der nach der Schlusswertung die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

- Die 7 **Zooteile** werden mit den rot umrandeten Schildern nach oben in einer Reihe zwischen die Spieler gelegt.
- Dazu werden zunächst die 6 Teile mit den Gehegen in der Reihenfolge ihrer Zielwerte von „3“ bis „8“ zusammengesteckt.
- Anschließend wird das Teil mit dem Verkaufsplatz an das Hyänengehege mit dem Zielwert „8“ gesteckt.
- Die 3 **Transportwagen** werden mit etwas Abstand zu den Zooteilen nebeneinander in der Tischmitte ausgelegt.



- Die 45 **Tier-** und die 12 **Verkaufsstand-** **karten** werden zusammen gemischt und als verdeckter **Nachziehstapel** neben denw Transportwagen bereitgelegt.
- Danach wird die oberste Karte vom Nachziehstapel gezogen und als erste Karte des offenen **Ablagestapels** daneben gelegt.
- Anschließend wird die „**Letzte Runde**“-**Karte** oberhalb der 5 letzten Karten des Nachziehstapels eingeschoben.
- Die 8 **Wertungsmarker** werden als offener **Vorratsstapel** nach den Buchstaben auf ihrer Rückseite sortiert bereitgelegt, sodass der Marker mit der Rückseite „A“ oben und der Marker mit der Rückseite „F“ unten liegt.
- Die 3 **Nachwuchskarten** werden als Vorrat neben der Spielfläche bereitgelegt.
- Die 12 **Punktemarker** werden als Vorrat neben der Spielfläche bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält 1 **Münze** als Startmünze.
- Die restlichen 10 Münzen werden als Vorrat neben der Spielfläche bereitgelegt.



SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Die Spieler einigen sich, wer beginnt. Kommt ein Spieler an die Reihe, muss er in seinem Zug genau 1 der 3 folgenden Aktionen ausführen:

A. Eine Karte an einen Transportwagen legen **oder**

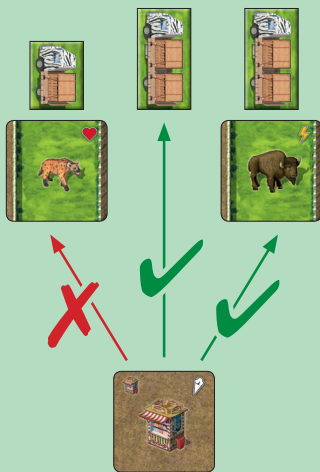
B. Einen Transportwagen nehmen und aussteigen **oder**

C. Eine Geldaktion ausführen

Anschließend ist der andere Spieler an der Reihe.

A. EINE KARTE AN EINEN TRANSPORTWAGEN LEGEN

Der Spieler zieht die oberste Karte vom Nachziehstapel und legt sie offen an einen Transportwagen mit mindestens 1 freien Platz.



Anschließend endet sein Zug.

An den kleinen Transportwagen kann nur 1 Karte, an die beiden größeren können höchstens 2 Karten angelegt werden. Sind alle Transportwagen „belegt“, kann der Spieler diese Aktion nicht wählen. Er muss dann Aktion B oder C ausführen.

B. EINEN TRANSPORTWAGEN NEHMEN UND AUSSTEIGEN

Der Spieler nimmt sich einen beliebigen Transportwagen mit den daran anliegenden Karten und legt ihn vor sich ab.

Wichtig: Der Spieler darf nur einen Wagen nehmen, an dem mindestens 1 Karte liegt. Liegen also an den Wagen in der Tischmitte keine Karten an, kann der Spieler diese Aktion nicht wählen. Er muss dann Aktion A oder C ausführen.

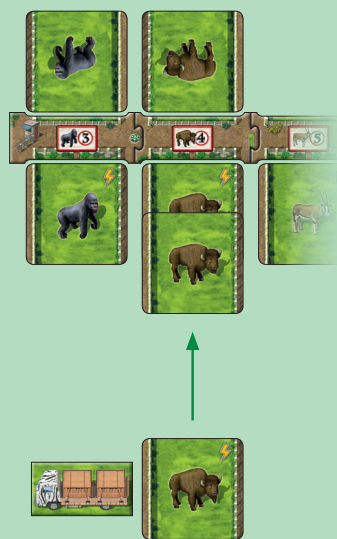
Die Karte(n) an dem gerade genommenen Wagen, muss der Spieler sofort auf seiner Zooseite anlegen. Er darf die Karten dabei in beliebiger Reihenfolge ausspielen.

• Tiere

Ein Tier wird auf der Seite des Spielers in sein Gehege dieser Tierart gelegt. Weitere Tiere dieser Art legt der Spieler versetzt darauf, sodass die Anzahl der Tiere in diesem Gehege und eventuelle Symbole in der rechten oberen Ecke für beide Spieler gut erkennbar sind.

• Verkaufsstände

Ein Verkaufsstand wird auf der Seite des Spielers an seinen Verkaufsplatz gelegt. Weitere Verkaufsstände legt der Spieler versetzt darauf, sodass die Standfarben und Symbole in den oberen Ecken für beide Spieler gut erkennbar sind.



Wenn ein Spieler einen Wagen nimmt, steigt er damit aus der laufenden Runde aus. Er spielt erst in der nächsten Runde wieder mit.

Wichtig: Ist ein Spieler ausgestiegen, darf der andere Spieler, wenn möglich, noch weitere Aktionen machen, bevor er auch aussteigt.

C. EINE GELDAKTION AUSFÜHREN

Der Spieler führt für 2 Münzen genau 1 der folgenden Geldaktionen aus:

I. Ein Tier abwerben **oder**

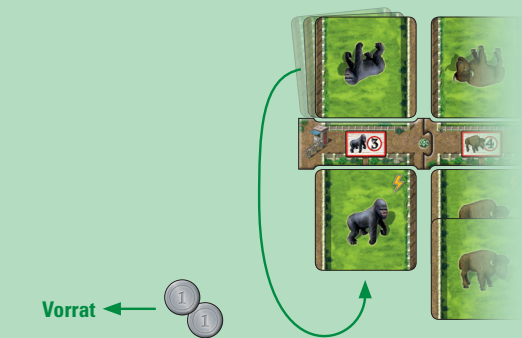
II. Alle Minuspunkte abgeben

Die 2 Münzen legt er zurück in den Vorrat.

I. Ein Tier abwerben

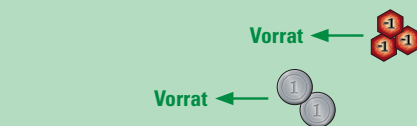
Der Spieler nimmt sich eine beliebige Tierkarte von der Seite des Gegners und legt sie auf seiner Seite in das entsprechende Gehege.

Wichtig: Der Spieler darf keine Verkaufsstandkarte nehmen!



II. Alle Minuspunkte abgeben

Der Spieler legt alle seine Punktemarker, die mit der Minuspunkt-Seite nach oben liegen, zurück in den Vorrat.



Anschließend endet sein Zug.

Hat der Spieler vor seiner Aktion weniger als 2 Münzen, kann er diese Aktion nicht wählen. Er muss dann Aktion A oder B ausführen.

ENDE EINER RUNDE

Hat jeder Spieler einen Transportwagen genommen, ist die Runde zu Ende. Eventuelle Karten, die an dem in der Tischmitte verbliebenen Transportwagen liegen, werden jetzt auf den Ablagestapel gelegt.

Die beiden Wagen vor den Spielern werden zurück in die Tischmitte gelegt, und die nächste Runde beginnt bei dem Spieler, der als Letzter einen Wagen genommen hat.

DIE SYMBOLE

Symbole auf den Tierkarten

Einige Tierkarten haben eines von 3 verschiedenen Symbolen in der rechten oberen Ecke.

Legt der Spieler die jeweils 1. Karte einer Tierart mit einem Symbol in sein Gehege, hat dieses Symbol zunächst keine Auswirkung. Legt er jedoch ein 2. Tier dieser Art mit dem selben Symbol in das Gehege, wird eine spezielle Symbolaktion ausgelöst:

• Blitz ⚡

Die Tiere mit dem Blitz vertragen sich nicht untereinander. Dieses Symbol gibt es bei allen Tierarten.

Legt der Spieler ein 2. Tier dieser Art mit Blitz in sein Gehege, erhält er dafür 1 Minuspunkt: Er muss 1 Punktemarker aus dem Vorrat nehmen und ihn mit der Minuspunkt-Seite nach oben vor sich ablegen.

• Herz ♥

Die Tiere mit dem Herz sind paarungsbereit. Dieses Symbol gibt es nur bei Bären, Tigern und Hyänen.

Legt der Spieler ein 2. Tier dieser Art mit Herz in sein Gehege, gibt es, wenn möglich, Nachwuchs: Liegt die Nachwuchskarte dieser Tierart noch im Vorrat, muss sich der Spieler die Karte nehmen und legt sie in sein entsprechendes Gehege. Sie zählt ab sofort als normale Tierkarte dieser Art. Jede dieser Tierarten kann nur einmal Nachwuchs bekommen. Liegt die entsprechende Nachwuchskarte nicht mehr im Vorrat, verfällt die Symbolaktion.

• Quadrat ■

Die Tiere mit dem Quadrat bringen dem Zoo Spenden in Form von neuen Tieren oder Verkaufsständen ein. Dieses Symbol gibt es nur bei Antilopen, Tigern und Hyänen.

Legt der Spieler ein 2. Tier dieser Art mit Quadrat in sein Gehege, muss er sich, wenn möglich, sofort eine beliebige Tier- oder Verkaufsstandkarte aus dem Ablagestapel aussuchen und legt sie in sein entsprechendes Gehege beziehungsweise an seinen Verkaufsplatz.

Wichtig: Dadurch können sich in diesem Zug weitere Symbolaktionen ergeben. Wird eine erneute Symbolaktion durch ein weiteres Quadrat ausgelöst, wird sie nicht ausgeführt und verfällt. Wird jedoch eine andere Symbolaktion ausgelöst, wird sie sofort ausgeführt.

Der Ablagestapel darf während des Spiels nicht durchsucht werden und nur die oberste Karte ist immer sichtbar. Ein Spieler darf den Ablagestapel nur anschauen, wenn er gerade die Symbolaktion des Quadrats durchführt.

Die Spieler können sich jedoch darauf einigen, mit jederzeit einsehbarem Ablagestapel zu spielen.