

ZOOLORETTO

Michael Schacht

Herní idea

Každý hráč vlastní jednu zoo. Hráči se pokoušejí přilákat do svých zoo co nejvíce návštěvníků, aby získali vítězné body. Za tímto účelem musí shromažďovat vhodná zvířata. Jestliže se hráči podaří získat pro jeho zoo velmi mnoho zvířat, vyplatí se mu zoo rozšířit. Neboť jakmile jsou výběhy jednou plné, musejí zvířata do stájí a hráč ztrácí hodně bodů. Malé prodejní stánky v blízkosti výběhů zaručují minimum návštěvníků. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

Herní materiál

- 16 kulatých destiček mláďat (*Nachwuchsplättchen*) – 2 od každého z 8 druhů
- 112 čtvercových destiček, a sice:
 - 88 zvířat (*Tierplättchen*) – 11 od každého z 8 druhů
 - 12 prodejních stánků (*Verkaufsstand*) – 3 od každého ze 4 typů
 - 12 destiček mincí (*Münzplättchen*)
- 5 desek zoo (*Zootafel*)
Každá deska zoo znázorňuje tři výběhy (Gehege) se 4, 5 resp. 6 poli pro zvířata. Kromě toho jsou zde 4 místa pro stánky a stáj (Stall) pro všechny nadpočetné destičky.
- 5 rozšiřujících desek (*Ausbautafel*)
Každá rozšiřující deska obsahuje jeden výběh s 5 poli pro zvířata a 1 místo pro prodejní stánek.
- 5 přepravních vozů (*Transportwagen*)
- 30 mincí (*Münze*)
- 1 kulatý dřevěný kotouč (*Holzscheibe*)
- 5 přehledových karet (*Übersichtstafel*)

Příprava hry

- *Před první hrou je třeba destičky opatrně vyjmout z rámečků.*
- **Ve 3 hráčích** se ze hry odstraní destičky zvířat a mláďat **dvou druhů**.
Ve 4 hráčích se ze hry odstraní destičky zvířat a mláďat **jednoho druhu**.
V 5 hráčích se hraje se všemi destičkami.
Variantu pro 2 hráče naleznete na konci těchto pravidel.
- Všechny čtvercové destičky se dobře promíchají. Následně se odpočítá **15 destiček** pro konec hry a položí se stranou na hromádku lícem dolů. Kulatý **dřevěný kotouč** se položí **na tuto hromádku**. Z ostatních destiček se vytvoří několik hromádek, jež se položí lícem dolů doprostřed stolu.
- Kulaté destičky mláďat se položí lícem nahoru poblíž hromádek čtvercových destiček.
- Doprostřed stolu se položí tolik přepravních vozů, kolik je hráčů. Zbývající vozy nebudou zapotřebí a vrátí se zpět do krabice.
- Každý hráč dostane jednu desku zoo, kterou si položí lícem nahoru před sebe, a jednu rozšiřující desku, kterou položí lícem dolů nalevo od desky zoo. Kromě toho dostane jednu přehledovou kartu. Zbývající desky a karty nebudou zapotřebí a vrátí se zpět do krabice.
- Každý hráč dostane 2 mince. Zbývající mince se položí jako bank doprostřed stolu.
- Hráči se dohodnou, kdo začne.

Průběh hry

Hra probíhá po několik kol. Když přijde hráč na řadu, musí provést jednu z následujících akcí:

A. Položit destičku na přepravní vůz.

B. Vzít přepravní vůz a vyložit ho.

C. Provést peněžní akci.

Poté je na řadě další hráč po směru hodinových ručiček. Pokud si všichni hráči vzali po jednom přepravním vozu, stávající kolo končí a začíná nové.

A. Položení destičky na přepravní vůz

Hráč otočí vrchní destičku z jedné hromádky a položí ji lícem nahoru do jedné volné přihrádky na libovolném přepravním voze. Tím jeho tah končí.

Na jeden přepravní vůz se vejdou nanejvýš 3 destičky. Pokud již na všech přepravních vozech leží po 3 destičkách, nemůže si hráč tuto akci zvolit a musí se rozhodnout pro akci B nebo C.

Důležité: Z hromádky pod kulatým dřevěným kotoučem je možné brát destičky až tehdy, jestliže jsou všechny ostatní hromádky zcela vypotřebovány!

B. Braní a vyložení přepravního vozu

Hráč si vezme jeden libovolný přepravní vůz s destičkami, které v něm leží, a položí si ho před sebe.

Destičky z tohoto přepravního vozu musí okamžitě položit do své zoo.

Důležité: Hráč si smí vzít pouze takový přepravní vůz, v němž leží alespoň jedna destička!

Pokud si hráč vezme přepravní vůz, odstupuje tím ze stávajícího kola a do hry se zapojí až v následujícím kole. Protože před hráči, kteří odstoupili ze hry, leží přepravní vozy, dá se okamžitě zjistit, kdo již v daném kole dále nehraje.

Pokud hráč pokládá destičku do své zoo, musí respektovat následující pravidla:

Zvířata

Zvíře se umísťuje na volné pole ve výběhu nebo do stáje.

Důležité: V jednom výběhu se mohou nacházet pouze zvířata téhož druhu. Hráč ovšem smí mít více výběhů s jedním druhem.

Pokud pro zvíře není v žádném výběhu volné místo, musí ho hráč položit do stáje.

Stánky

Stánek se pokládá na volné stánkové místo.

Jestliže už pro stánek není žádné volné místo, musí ho hráč položit do stáje.

Destičky mincí

Destičku mince si hráč položí ke svým zbývajícím mincím.

Jedna destička mince odpovídá jedné minci – obě jsou rovnocenné.

Stáj

Důležité: Ve stáji může ležet současně neomezený počet různých druhů zvířat a typů stánků.

Hráč může – pokud chce – položit do stáje zvíře či stánek, i pokud pro ně má odpovídající volná pole.

C. Provedení peněžní akce

Pokud hráč zaplatí, může provést **jednu** z následujících akcí. Může zaplatit mincemi a destičkami mincí v libovolné kombinaci.

Je možné provést následující peněžní akce:

- I. Přestavba (*Umbau*) – přesun (*Versetzen*) nebo výměna (*Tauschen*)
- II. Nákup (*Kauf*) nebo odložení (*Ablegen*) destičky
- III. Rozšíření zoo

Také při provádění těchto akcí je třeba respektovat pravidla pro pokládání destiček.

Pozor: Hráč může ve svém tahu provést vždy pouze jednu z popsanych peněžních akcí. Aby se mohl pustit do náročnějších přestaveb, musí si zvolit možnost „provést peněžní akci“ v několika tazích.

I. Přestavba

Přestavba stojí **1 minci** placenou do banku. Hráč ji může provádět pouze ve vlastní zoo. Existují dvě možnosti přestavby: přesun **nebo** výměna.

- **Přesun**

Hráč přesune **jedno** zvíře ze stáje do výběhu nebo v rámci své zoo libovolně přesune **jeden** stánek.

Příklad 1 (obr. 1 na s. 3 originálních pravidel): Anna má 2 slony ve stáji a 3 slony v jednom výběhu. Přesune 1 slona ze stáje do výběhu. Poté bude mít ve výběhu 4 slony.

Příklad 2 (bez obr. na s. 3 originálních pravidel): Bert má na jednom stánkovém místě 1 prodejní stánek a přesune ho na jiné volné stánkové místo.

- **Výměna**

Hráč vymění **všechna** zvířata jednoho druhu z jednoho výběhu za všechna zvířata jiného druhu z jiného výběhu nebo ze stáje. Výměna je vždy omezena pouze na dvě místa.

Důležité: Výměnu není možné uskutečnit, pokud je výběh příliš malý, takže by se tam všechny nové destičky nevešly.

Prodejní stánky nelze vyměňovat.

Příklad 1 (obr. 2 na s. 3 originálních pravidel): Claus má ve stáji 3 slony a ve výběhu 1 pandu. Oba druhy vymění a poté bude mít ve výběhu 3 slony a ve stáji 1 pandu.

Příklad 2 (obr. 3 na s. 3 originálních pravidel): Doris má v jednom výběhu 3 slony a v jiném 2 pandy. Díky výměně si oba druhy prohodí výběhy.

II. Nákup nebo odložení destičky

Za **2 mince** si hráč může koupit libovolnou destičku jiného spoluhráče nebo odstranit jednu destičku ze své stáje.

- **Nákup**

Hráč si koupí jednu libovolnou destičku **ze stáje** některého spoluhráče a umístí ji do své zoo.

→ 1 minci dostane spoluhráč

→ 1 mince přijde do banku

Poznámka: Dotyčný spoluhráč nemůže nákupu zabránit.

- **Odložení**

Hráč odstraní libovolnou destičku ze své stáje. Destička se zcela vyřadí ze hry.

→ obě mince přijdou do banku

III. Rozšíření zoo

Hráč zaplatí **3 mince** do banku a otočí rozšiřující desku. Tím zvětší svou zoo o jeden výběh a jedno místo pro prodejní stánek.

Konec kola

Jestliže si každý hráč vzal jeden přepravní vůz, je kolo u konce.

Prázdné vozy se položí znovu doprostřed stolu a další kolo začíná ten z hráčů, který si vzal vůz jako poslední.

Poznámka: I když všichni hráči až na jednoho odstoupili, může tento hráč sám provádět další akce, než sám odstoupí.

Dvě zvláštní situace

Mlád'ata

U každého druhu zvířat jsou vždy 2 samci a 2 samice schopní páření – dají se poznat podle malých symbolů.

Pokud je k samci nebo samici schopným páření přidán **do stejného výběhu** odpovídající partner, narodí se oběma **okamžitě** mládě. Hráč si vezme ze zásoby odpovídající destičku mláděte a položí ji na volné pole ve výběhu. Destička mláděte se považuje za zvíře daného druhu.

Pokud již ve výběhu není žádné volné místo, musí hráč umístit mládě do stáje.

Poznámka: Stačí, když jsou samec a samice ve stejném výběhu. Nemusí ležet vedle sebe.

Každému samci a každé samici se může narodit mládě **pouze jednou**. Žádná mlád'ata se nenarodí například tehdy, jestliže se již ve výběhu nachází jeden pár a přijde k němu třetí zvíře schopné páření. Teprve když se ke třetímu zvířeti schopnému páření položí do výběhu odpovídající partner, narodí se mlád'ata.

Pozor: Párům se mlád'ata rodí pouze ve výběhu, nikoli ve stáji nebo na přepravním voze.

Obsazení posledního pole

Vždy, když se na poslední pole některého výběhu položí destička, dostane hráč jako bonus z banku tolik mincí, kolik je znázorněno v daném výběhu. Místo mincí si může vzít i destičky mincí, pokud jsou některé použité k dispozici. Jestliže je bank prázdný, vyjde hráč naprázdno.

Poznámka: Za výběh se 6 polí se žádný bonus neuděluje.

Výjimka: Pokud dojde k obsazení všech polí ve výběhu přestavbovou akcí Výměna, nedostane hráč **žádný** bonus.

Konec hry

Pokud některý hráč otočí první destičku z hromádky pod dřevěným kotoučem, dohraje se dané kolo ještě kompletně do konce. Jakmile si všichni hráči vezmou přepravní vozy, hra končí a následuje hodnocení.

Hodnocení

Každý hráč dostane za svou zoo kladné a záporné body a navzájem je sečte.

- Za zvířata ve výbězích se přidělují body následujícím způsobem:
 - a) Za každý zaplněný výběh dostane hráč tolik bodů, kolik činí vyšší hodnota uvedená u daného výběhu.
 - b) Za výběh, v němž chybí pouze jedno zvíře, dostane hráč tolik bodů, kolik činí nižší hodnota uvedená u daného výběhu.
 - c) Za výběh, v němž chybí dvě nebo více zvířat, dostane hráč body jen tehdy, pokud má na přilehlém stánkovém místě prodejní stánek. V tom případě dostane za každé zvíře ve výběhu 1 kladný bod.

Poznámka: Ke každému výběhu náleží jedno nebo dvě stánková místa pro prodejní stánky. I když stojí stánky na obou místech vedle čtyřkového výběhu, nedostane hráč více než 1 bod za každé zvíře.

- Za každý **typ** stánku, který stojí na stánkovém místě, se přidělují 2 kladné body.

- Za každý **typ** stánku ve stáji se přidělují 2 záporné body.
- Za každý zvířecí **druh** ve stáji se přidělují 2 záporné body.
Příklad: Claus má ve stáji 3 slony a dostane za ně 2 záporné body.

Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. V případě shody rozhoduje počet mincí. Jestliže i nyní nastane shoda, hráči se o vítězství dělí.

Varianta pro 2 hráče

Platí normální pravidla hry s následujícími změnami:

- Každý hráč dostane dvě rozšiřující desky, které si položí lícem dolů vedle své desky zoo.
- Ze hry se odstraní destičky zvířat a mláďat tří druhů.
- Doprostřed stolu se položí 3 přepravní vozy.

Z vyřazených destiček zvířat se nyní vezmou tři libovolné destičky, kterými se zablokují přihrádky v přepravních vozech. Do jednoho vozu se položí lícem dolů 1 destička, do dalšího vozu 2 destičky.

Hráč si smí vzít pouze takový přepravní vůz, v němž leží alespoň jedna destička lícem nahoru. Pokud hráč odstoupí, vezme si z přepravního vozu pouze destičky otočené lícem nahoru. Destičky ležící lícem dolů zůstávají vždy v přepravních vozech.

Jestliže si oba hráči vezmou přepravní vůz, kolo končí a destičky otočené lícem nahoru ve zbývajícím voze se odstraní ze hry.

K taktice

Může se celkem vyplatit i občas podstoupit riziko. Například pokud hráč nechá ležet ještě zcela nenaplněný přepravní vůz, který je pro něj samotného lákavý, a odkryje ještě jednu destičku, protože doufá, že získá ještě další atraktivní destičku.

Není špatné, pokud si hráč musí vzít zvířata, jež v danou chvíli nemůže umístit do svých výběhů – obzvláště tehdy, pokud má ještě možnost svou zoo rozšiřovat. Hráč by měl ovšem dbát na to, aby do své stáje umisťoval co nejméně různých druhů zvířat.

Peněžní akce nabízejí další možnosti:

Takto si může hráč někdy „přibalit“ i zvíře nehodícího se druhu, jestliže o něj má zájem jiný hráč. Pokud si ho tento koupí ze stáje, bude mít první hráč nejen méně záporných bodů, ale dokonce i 1 minci k dobru. Především by ale hráč neměl podceňovat výhody „přestavby“. Tak například umožňují šikovné výměny mezi výběhy získat vícekrát peníze.

Příklad (s. 5 originálních pravidel): Bert již v jednom z předchozích kol obsadil poslední pole ve svém čtyřkovém výběhu destičkou plameňáka a získal za to bonus. Ve svém pětkovém výběhu má 3 šimpanze. Když znovu přijde na řadu, rozhodne se provést peněžní akci. Vymění 4 plameňáky ze čtyřkového výběhu za 3 šimpanze z pětkového výběhu. Protože nyní chybí ve čtyřkovém výběhu jedna destička, může Bert později tento výběh znovu kompletně zaplnit a dostat znovu bonus, pokud se mu podaří získat dalšího šimpanze. Také v pětkovém výběhu nyní Bertovi chybí jedna destička, aby získal bonus. Jelikož v obou výbězích nyní chybí pouze po jedné destičce, zahrnou se také na konci kola do hodnocení.

Často kladené otázky

Kromě mě již všichni hráči odstoupili. Smím provádět ještě další akce?

Ano, smíš provádět tolik akcí, kolik můžeš. Při tom máš vždy k dispozici obvyklé tři možnosti. Můžeš např. provést několik peněžních akcí nebo si otáčet další destičky, pokud vůz ještě není plný. Teprve když si vezmeš poslední vůz a odstoupíš, dané kolo končí.

Smím vyměnit zvířata přímo mezi dvěma výběhy?

Ano, pokud se jedná o dva různé druhy.

Smím pomocí přestavbové akce Výměna za 1 minci např. umístit 3 slony ze stáje do výběhu?

Ne.

Na konci kola mám ve čtyřkovém výběhu 1 slona. Abych dostal 1 bod, potřebuji jeden nebo dva stánky?

Stačí jeden stánek.

Dostanu 2 body za stánek i tehdy, jestliže ho potřebuji, abych mohl hodnotit přilehlý výběh?

Ano.

Smím provádět peněžní akce ještě poté, co jsem odstoupil z posledního kola?

Ne.

Smím přesunout zvíře z výběhu do stáje nebo do jiného výběhu?

Ne.

Ve své stáji mám 3 slony, mezi nimi jeden pár bez mlád'at. Při výměně přesunu slony do čtyřkového výběhu a hned se narodí mládě. Nyní je výběh plný. Dostanu minci jako bonus?

Ne, za přestavbovou akci Výměna nedostáváš nikdy bonus.

Mohu dostat mincový bonus vícekrát za tentýž výběh?

Mincový bonus dostaneš pokaždé, když položíš zvíře na poslední volné pole v nějakém výběhu. Pokud později provedeš přestavbovou akci, po níž budou v daném výběhu opět volná pole, dostaneš znovu mincový bonus, jestliže opět zaplníš poslední pole.

Příklad (s. 6 originálních pravidel): Hráč obsadí poslední pole ve svém pětkovém výběhu klokanem. Za to dostane 2 mince.

Později pomocí přestavbové akce Výměna zamění svých 5 klokanů za 4 šimpanze z rozšiřujícího výběhu. Za to žádné mince nedostane, neboť k zaplnění výběhu došlo při výměně!

Pokud nyní získá jednoho šimpanze a položí ho do výběhu (a), dostane znovu 2 mince.

Příklad hodnocení

(s. 6 originálních pravidel)

V rozšiřujícím výběhu se zebrami jsou obsazena všechna pole. Hráč dostane vyšší počet bodů:

9 bodů

Ve výběhu slonů chybí jedno zvíře (a). Hráč dostane nižší počet bodů: 5 bodů

Ve výběhu šimpanzů chybí dvě zvířata (b). Protože ale vedle výběhu stojí alespoň 1 stánek (c), dostane i tak hráč za každé zvíře 1 bod: 2 body

Ve výběhu s pandami chybí dvě zvířata (d). Jelikož vedle tohoto výběhu nestojí žádný stánek (e), nedostane hráč žádné body: 0 bodů

Hráč má 2 různé typy stánků. Za každý typ dostane 2 body: 4 body

Za každý zvířecí druh ve stáji dostane hráč 2 záporné body bez ohledu na počet zvířat od každého druhu: -4 body

Celkem: 16 bodů