

# Правила настольной игры «Зоолоретто на кубиках» (Zooloretto Würfelspiel)

Автор игры: Михаэль Шахт

Перевод на русский язык: Попков (sNOwBODY) Владислав, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 управляющих зоопарком старше 7-и лет

## Компоненты игры

### 10 кубиков с 6-ю значками



Крокодил



Страус



Обезьяна



Слон



Лев



Монета

### 1 двустороннее игровое поле с 3-я и 4-я грузовиками



для 2-3 игроков



для 4-х игроков

### 1 блокнот (на 100 листов)



### 1 карандаш



## Суть игры

Зоолоретто на кубиках! Каждый игрок выступает в роли управляющего небольшого зоопарка, задача которого состоит в размещении животных по вольерам. Каждое находящееся в вольере животное приносит победные очки. Но если игрок должен поместить питомца уже после того, как только вольер заполнен, то такие животные помещаются в запасник и отнимают очки. В конце игры победит игрок с наибольшим количеством очков.

## Подготовка

В зависимости от числа участников используется определенное количество кубиков:

- 2 игрока - 6 кубиков
- 3 игрока - 8 кубиков
- 4 игрока - 10 кубиков

Эти кубики образуют резерв.

Остальные кубики в игре не используются и возвращаются в коробку.

Игровое поле помещается в центр стола. При 2-3 участниках используйте сторону с 3-я грузовиками. При игре вчетвером используется сторона с 4-я грузовиками. На каждом грузовике изображено по 3 области - клетки.



Лист для подсчета очков представляет зоопарк игрока. На нем изображены вольеры для каждого вида животных. На верхней линии изображен вольер для рептилий. В зоопарке есть место всего для 1-й рептилии. Вторая линия представляет вольер для страусов и в ней могут поместиться 2 страуса и т.д. Вольер для львов на 5-й линии может вместить 5 львов.



Каждый игрок получает по листу для подсчета очков (зоопарку) из блокнота и карандаш. Игру начинает самый младший игрок.

Игра длится несколько раундов. Во время хода игроку доступно одно из 2-х действий:

- А.** Бросить 2 кубика и поместить их в грузовики **или**
- Б.** Забрать все кубики из грузовика и добавить их в свой зоопарк.

Затем ходит следующий игрок, сидящий слева. После того, как все игроки забрали кубики из грузовиков, текущий раунд заканчивается и начинается новый раунд.

### **А. Бросить 2 кубика и поместить их в грузовики**

Игрок берет из резерва и бросает два кубика. Затем он размещает оба кубика в свободные клетки находящихся на игровом поле грузовиков.

**Важно:** *менять выпавшие на кубиках результаты нельзя.*

Вы можете поместить оба кубика как на один грузовик, так и распределить их между различными грузовиками. На грузовиках кубики размещаются в соответствии с количеством клеток - максимум по 3 кубика в каждый грузовик.

Если в резерве больше нет кубиков, игрок не может выбрать данное действие - он обязан выбирать единственно доступное действие «Б».

### Б. Забрать все кубики из грузовика и добавить их в свой зоопарк

Игрок забирает все кубики из одного любого грузовика и помещает их на свой лист подсчета очков. Он должен немедленно отметить в своем зоопарке (листе для подсчета очков) области, соответствующие изображенным на кубиках символам.

**Важно:** игрок может выбрать только один грузовик, на котором находится **как минимум один** кубик.

Выбрав данное действие, игрок больше не участвует в текущем раунде и вновь вступит в игру уже в следующем раунде.

**Заметка:** теперь этот грузовик вновь доступен остальным игрокам!

Так как забравшие кубики игроки размещают их в своих зоопарках, всем видно, кто уже не участвует в текущем раунде. Делая отметки напротив изображений в зоопарке, игрок должен следовать следующим правилам:

### Значки животных

За каждое животное игрок ставит крестик в соответствующем вольере. Для этого используются области расположенные справа от изображения животного (двигаясь слева направо).



Если больше не осталось областей, где можно поставить за животное крестик, оно отправляется в запасник (расположен в нижней части листа подсчета очков), где необходимо поставить крестик. Если данный вид животного в запаснике уже отмечен, то соответствующий ему кубик игнорируется.



Игрок, первым заполнивший вольер животных одного вида, громко объявляет об этом. За это он получает приз, который отмечает крестиком в области справа от соответствующего вольера.

**Важно:** другие игроки более не могут получить приз за данный вид животных - его получает только игрок, первым заполнивший вольер с животными данного вида.



## Значки монет

За каждый значок монеты игрок отмечает в своем зоопарке крестиком область с монетой. Монеты необходимо отмечать слева направо. Если больше нет областей для монет, то кубик с монетой не учитывается.



## Конец раунда

После того, как каждый игрок заберет кубики с выбранного грузовика, раунд заканчивается. Все кубики возвращаются в резерв, и начинается следующий раунд, который открывает забравший последний грузовик игрок.

***Заметка:** даже если все кроме одного игроки забрали кубики с грузовика, последний игрок продолжает ходить до тех пор, пока он тоже не заберет последний грузовик.*

## Конец игры

Если любой игрок, после того, как он заберет грузовик, владеет только одним вольером с пустыми местами или все места полностью заняты, данный раунд объявляется последним. Но он в любом случае доигрывается до конца. После того, как все игроки заберут кубики с выбранного грузовика, игра завершается, и начинается подсчет очков.

## Подсчет очков

Каждый игрок определяет заработанные зоопарком позитивные и негативные очки и фиксирует результат в графе с правой стороны листа подсчета очков:

- за каждое отмеченное крестиком **животное** игрок получает **1 очко**.
- за каждый отмеченный рядом с вольером крестиком **приз** игрок получает соответствующее **количество очков, указанное в шестиугольной области**.
- 6 монет, которые возможно заработать, разбиты на 3 группы. Полная группа монет (полностью заполненная крестиками) либо приносит **1 очко**, либо игрок может использовать ее для **отмены штрафа за виды животных в запаснике** - для этого просто вычеркните одну область в запаснике. Игрок сам решает, как использовать полностью заполненную группу монет.
- за каждое **находящееся в запаснике животное**, отмеченное крестиком, чье наличие там не отменено при помощи полной группы монет, игрок **отнимает по 2 очка**.

Теперь каждый игрок складывает свои очки и отмечает результат в правой нижней графе своего листа подсчета очков. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. В случаи ничьей, побеждает игрок с наибольшим количеством монет. Если ничья между несколькими игроками сохраняется, то все они становятся победителями.

**Пример:** Игрок получает по 1-у очку за каждое животное в своих вольерах. За крокодила и львов он получил призовые очки, так как первым (раньше оппонентов) заполнил данные вольеры. У игрока заполнена только первая группа монет, которую он использует для обнуления штрафа за находящегося в запаснике крокодила, перечеркивая его значок. Игрок по-прежнему получает штраф в 2 очка за находящегося в запаснике страуса. Итого, получается 13 очков.

