

# O ZOO LE MIO

Traduzione di Alessandro Lanzuisi

Versione 1.0 – Novembre 2003



<http://www.gamesbusters.com>

e-mail: [info@gamesbusters.com](mailto:info@gamesbusters.com)

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.  
Tutti i diritti sul gioco "O Zoo le Mio" sono detenuti dal legittimo proprietario.

I giocatori sono direttori di zoo e cercano di attirare il maggior numero possibile di visitatori. Il successo arride al giocatore che crea le attrazioni più ampie. I giocatori tenderanno di costruire le aeree per i vari tipi di animali, nonché sentieri attraenti per i visitatori con panchine, alberi e cespugli per soddisfare i botanici sensi.

Un gioco per 2-4 direttori di zoo.

## Contenuto:

(vedi figura 1 a pag. 2 del regolamento)

35 monete zoo (in legno, bianche)

25 tessere zoo (rettangolari, con gli animali raffigurati)

15 visitatori (gli omini in legno, 3 per ognuno dei cinque colori)

4 entrate per lo zoo (Aqua Shark, Villa Gorilla, Crocodome, Porky Park)

4 tessere di partenza (una per ogni entrata)

4 bandiere

1 asta per le bandiere

15 panchine (nere, in legno)

3 alberi (verdi, in legno)

1 blocchetto segnapunti

1 regolamento

## Preparazione:

Ogni giocatore prende un'entrata dello zoo e la piazza nella propria area di gioco (di fronte a sé). Poi, piazza la corrispettiva tessera di partenza vicino all'entrata.

Ognuno prende 8 monete zoo che tiene nascoste dietro l'entrata dello zoo. Collocate le restanti monete, i visitatori, gli alberi e le panchine al cento del tavolo.

Ponete l'asta accanto e mescolate le bandiere dello zoo utilizzate nel gioco a faccia in giù. Dopodiché, piazzatele a faccia in su casualmente sulla tessera dell'asta.

(la figura 1 a pag. 2 mostra la preparazione per 4 giocatori).

Mischiate le 25 tessere zoo e ponetele coperte in una pila sul tavolo.

**Le Tessere Zoo** (vedi figura 2 a pag. 3)

Le Tessere Zoo mostrano:

**i sentieri.**

**i cespugli** (non presenti su tutte le tessere).

**2 aree di animali** (per ogni tessera) con delle stelle, che rappresentano il valore dell'area.

In tutto, ci sono 5 tipi di animali:

**Scimmie (area e stelle arancioni)**

**Mammiferi (area e stelle gialle)**

**Uccelli (area e stelle rosse)**

**Rettili (area e stelle grigie)**

**Creature marine (area e stelle blu)**

Ogni tessera zoo, come nel domino, è divisa in due metà. Su ogni metà, è raffigurata un'area per un differente tipo di animale.

## **Svolgimento del gioco:**

### **In soli cinque anni, create uno zoo meraviglioso...**

Ogni direttore dello zoo ha cinque anni per creare il proprio zoo e attrarre i visitatori. Per ogni anno, ci sono 5 aste. All'inizio di ogni anno, i giocatori scoprono le prime 5 tessere zoo dalla pila e le piazzano in fila sul tavolo (vedi figura 1 a pag. 2). Ciascuna di queste tessere viene messa all'asta, separatamente, una alla volta nell'ordine in cui sono state pescate.

### **L'asta di una Tessera Zoo**

Contemporaneamente, tutti i giocatori selezionano quante monete desiderano e le mettono nel proprio pugno chiuso. Un giocatore è libero di non offrire nulla (pugno vuoto).

Quando sono pronti, essi rivelano simultaneamente le loro offerte. Il giocatore con l'offerta più alta (più monete) scarta le monete nella riserva e prende la tessera zoo. Gli altri giocatori rimettono le monete offerte dietro alle entrate dei loro zoo.

**In caso di pareggio**, il vincitore dell'asta è il giocatore la cui bandiera sventola più in alto fra quelle dei giocatori che erano in parità. Dopo un pareggio, il vincitore mette la propria bandiera sotto le altre bandiere, spostandole tutte verso l'alto.

### **Piazzare una Tessera Zoo nello zoo di un giocatore**

Quando un giocatore acquista all'asta una Tessera Zoo, egli deve immediatamente aggiungerla al proprio zoo. Piazza la tessera in modo che essa prolunghi almeno un sentiero del proprio zoo. Un sentiero non può essere interrotto dall'erba.

### **Come giungono allo zoo i visitatori?**

Dopo che ogni nuova tessera zoo viene piazzata, i giocatori verificano quale zoo ha le aree che attirano di più. Le aree riguardanti lo stesso tipo di animale (stesso colore) **adiacenti** formano insieme una **combinazione** di aree. Le attrattive di una combinazione di aree sono rappresentate dalla **somma delle stelle** presenti nelle singole aree che formano la combinazione (vedi figura 3a, pag. 4). Ciò significa che un'area con le stelle del medesimo colore deve essere adiacente alla **metà** di un'altra tessera raffigurante lo stesso tipo di area (come nel domino). Le Tessere Zoo che si toccano solo diagonalmente **non** sono adiacenti (vedi figura 3b, pag. 4). Se un giocatore ha aree della stessa tipologia (per es., due aree grigie dei rettili) ma separate, **solo quella** con più stelle attrae i visitatori. Le altre (del medesimo tipo, non adiacenti e con un minor numero di stelle) non vengono considerate dai visitatori. Il sentiero non ha alcun effetto riguardo all'attrazione che l'area esercita sui visitatori.

**I visitatori passeranno il tempo nelle aree maggiormente attraenti. Per raffigurare ciò, piazzate due visitatori nel medesimo colore dell'area più attraente (piazzateli nella stessa area, stando attenti a lasciare ben visibili le stelle). Inoltre, piazzate un visitatore nel medesimo colore della seconda area più attraente** (nell'esempio a pag. 5, figura 4a, Alan ha 5 stelle nell'area marina, quella blu, e perciò piazza due visitatori. Klaus ne piazza uno, poiché la sua area marina ha 3 stelle, risultando la seconda più attraente per quel tipo di area).

**Eccezione:** fino a che c'è **un solo** giocatore che possiede una tipologia di area (cioè, nessun altro giocatore ha nel proprio zoo quell'area), egli piazierà **un solo** visitatore in quell'area (nell'esempio di cui sopra, solo Klaus ha una tessera con l'area arancione delle scimmie, quindi egli piazierà un solo visitatore).

Se più giocatori pareggiano per **l'area più attraente**, i visitatori si dirigeranno verso quella più recente. Perciò, il giocatore che ha appena piazzato la tessera che ha determinato il pareggio otterrà il o i visitatori (vedi figura 4b, pag. 5).

*I visitatori si sposteranno spesso durante la partita, ogni volta che un'area di uno zoo avrà una maggiore attrattiva rispetto a quella precedente. Ecco perché ci sono solo tre visitatori per ciascun colore: due per l'area più attraente e uno per la seconda area più attraente, sempre dello stesso tipo.*

### **Come si piazzano gli alberi dello zoo?**

Alcune Tessere Zoo hanno raffigurate su di esse dei cespugli. Queste zone di verde contribuiscono alla bellezza dello zoo. Lo zoo con più cespugli ottiene due alberi. Il secondo zoo con più cespugli ottiene un albero (vedi figura 5, pag. 6). E' preferibile piazzare gli alberi sulla tessera zoo che presenta più cespugli, ma attenzione a non coprire i cespugli stessi.

Tutte le regole che riguardano i visitatori e le aree valgono anche per gli alberi e i cespugli, con l'eccezione che i cespugli non devono necessariamente essere adiacenti. Si contano tutti i cespugli presenti nello zoo, senza dare importanza alla loro locazione.

### **Come si piazzano le panchine dello zoo?**

Quando un giocatore piazza una tessera zoo che crea un sentiero chiuso, egli piazierà anche una panchina sul prato circondato dal sentiero (vedi figura 6a, pag. 6). Le panchine, una volta piazzate, restano lì per tutta la partita e danno punti alla fine di ogni anno (vedi sotto).

Un sentiero chiuso può anche circondare uno spazio vuoto (cioè, privo di Tessere Zoo: vedi figura 6b, pagina 6).

### **La fine di un round d'asta.**

Dopo che una Tessera Zoo è stata vinta all'asta ed è stata piazzata, e dopo che sono stati piazzati i visitatori, gli alberi e le panchine, secondo le regole sopra esposte, allora il round d'asta termina e viene messa all'asta la successiva Tessera Zoo per quell'anno.

### **Rendita alla fine dell'anno.**

Alla fine di ogni anno (cioè, dopo che è stata messa all'asta ogni quinta Tessera Zoo), ciascun giocatore prende una moneta dalla riserva per ogni Tessera Zoo presente nel suo zoo (vedi figura 7, pag. 7).

### **Punti alla fine di ogni anno.**

Alla fine di ogni anno, i giocatori totalizzano punti per i loro zoo e li annotano sul blocchetto segnapunti. Alla fine del **primo** anno, ogni giocatore totalizza **un** punto per ciascun visitatore, albero e panchina presente nel suo zoo. Alla fine del **secondo** anno, ogni visitatore, albero e panchina dà **due** punti; alla fine del **terzo** anno, ognuno di essi dà **tre** punti; alla fine del **quarto** anno, ognuno di essi dà **quattro** punti; alla fine del **quinto** anno, ognuno di essi dà **cinque** punti.

*Esempio: un giocatore, alla fine del terzo anno, ha tre visitatori, due alberi e una panchina; egli totalizza  $(3+2+1) \times 3 = 18$  punti. Alla fine del quarto anno, un giocatore con lo stesso numero di visitatori, alberi e panchine totalizzerebbe  $6 \times 4 = 24$  punti.*

Le monete non danno punti.

Il giocatore con più punti dopo cinque anni è il miglior direttore di zoo e viene dichiarato vincitore!

### **Variante per direttori di zoo professionisti.**

In ogni anno, pescate e mettete all'asta le Tessere Zoo, finché 3 di esse non contengano almeno un cespuglio. Per il quinto anno, giocate con le tessere rimanenti (ciò significa che in alcuni anni ci possono essere meno di 5 tessere da mettere all'asta, mentre in altri anni ce ne possono essere anche più di 5).

### **Esempio di gioco (vedi figura 8a, pagina 8).**

**Dopo 13 aste**, l'area dei volatili di Alan ha un'attrattiva di 4 (2+2 stelle), poiché le due aree sono adiacenti. Così, Alan ottiene 2 visitatori grazie alla maggiore attrattiva che la sua area dei volatili esercita. Klaus ottiene un visitatore per il suo secondo posto (3 stelle) nel medesimo tipo di area. Anche Reiner ha un'area dei volatili con 3 stelle, ma Klaus l'ha costruita più di recente.

Lo zoo di Wolfgang ha due aree dei rettili, ma esse si toccano solo diagonalmente, dunque non sono adiacenti e non formano una combinazione di aree. Egli prenderà in considerazione solo l'area con più stelle (3), mentre l'altra da 2 non ha valore per lui. Klaus ha un'area dei rettili con un valore di 6 (sono aree adiacenti, ognuna con 3 stelle).

Klaus ha, inoltre, 2 sentieri chiusi, ognuno con una panchina. Gli altri giocatori hanno un solo sentiero chiuso, e perciò una sola panchina.

### **Esempio di gioco (vedi figura 8b, pag. 9).**

**All'inizio della 14ª asta**, i giocatori competono per la quarta Tessera Zoo del terzo anno. Questa tessera raffigura un'area marina, un'area dei volatili e un cespuglio. Klaus e Reiner puntano 3 monete ciascuno, Alan 2 e Wolfgang 1. Poiché la bandiera di Reiner è posta più in alto rispetto a quella di Klaus, egli vince l'asta, paga 3 monete, e prende la tessera. Poi, sposta la propria bandiera in basso.

**Dopo quest'asta**, Reiner piazza la Tessera Zoo nel proprio zoo. Egli non è in grado di creare un sentiero chiuso e così non ottiene una nuova panchina. Reiner ora però ha 3 cespugli. Anche Klaus ne ha 3, ma Reiner ha piazzato il suo terzo cespuglio per ultimo, così prende l'albero da Klaus e lo mette nel proprio zoo, essendo al secondo posto per numero di cespugli. L'area marina non aiuta Reiner poiché non è adiacente all'area marina già esistente che ha 5 stelle.

Egli preferisce piazzare la nuova tessera dal lato dell'area dei volatili (1 stella), collocandola a fianco della sua altra area dei volatili (3 stelle), ottenendo così una combinazione di aree del valore di 4. Grazie a ciò, Reiner ha ora l'area dei volatili migliore rispetto agli avversari, ed ottiene così 2 visitatori rossi: uno da Alan, la cui area dei volatili è in parità (4) con quella di Reiner ma è meno recente, e 1 da Klaus, la cui area dei volatili è ora al terzo posto e non attrae visitatori.

Vediamo a questo punto quale sarebbe il punteggio (come se fosse la fine del terzo anno. Fare riferimento sempre all'illustrazione di pag. 9):

Alan: 3 visitatori + 1 panchina =  $4 \times 3 = 12$  punti.

Klaus: 2 visitatori + 2 panchine =  $4 \times 3 = 12$  punti.

Reiner: 5 visitatori + 1 albero + 1 panchina =  $7 \times 3 = 21$  punti.

Wolfgang: 4 visitatori + 2 alberi + 1 panchina =  $7 \times 3 = 21$  punti.

Questi punti vengono sommati a quelli guadagnati nei primi due anni e, in seguito, verranno sommati anche ai punti guadagnati nel quarto e quinto anno.