

# O ZOOLE MIO

Published by Zoch Verlag  
Autore: Carné Van Moorsel  
Gioco per 2-4 giocatori

Traduzione: **Sargon**

Contenuto:

- 35 Monete Zoo
- 25 Tasselli Zoo
- 15 Visitatori
- 4 Entrate Zoo
- 4 Tasselli di Partenza
- 4 Bandiere
- 1 Indicatore di Priorità (Asta dove posizionare le Bandiere)
- 15 Panchine Zoo
- 3 Alberi
- 1 Blocco per i punteggi
- 1 Regolamento

*N.B. le illustrazioni si riferiscono al regolamento in tedesco*

## **Preparazione**

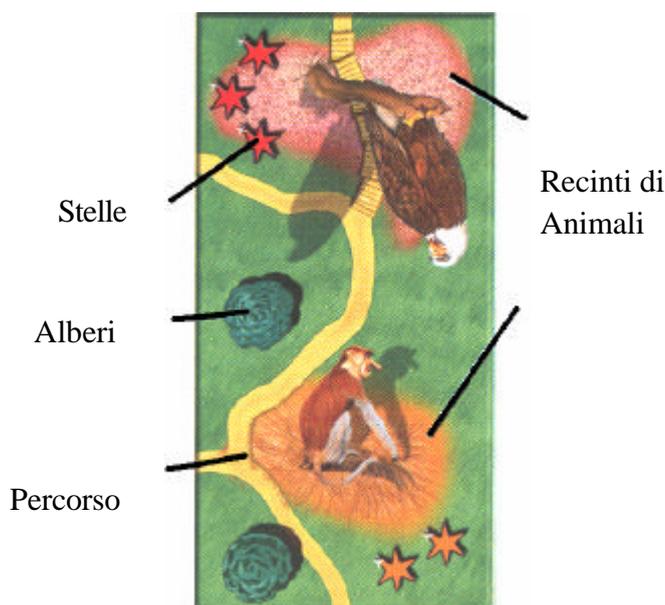
Ogni giocatore prende una Entrata Zoo che piazza davanti a se (nella sua area). Poi piazza incastrandolo con la propria Entrata un Tassello Entrata (le entrate sono tutte uguali). Ogni giocatore prende 8 monete Zoo che piazzerà visibili di fianco alla propria entrata Zoo. Piazzate le rimanenti monete Zoo, i visitatori, gli alberi e le panchine al centro del tavolo. Piazzate l'Indicatore di Priorità (che raffigura una Asta per bandiere) vicino al centro del tavolo. Mischiate le bandiere e piazzatele scoperte in ordine random nell'indicatore una sotto l'altra. Mischiate i 25 tasselli Zoo e poneteli coperti vicino al centro del tavolo. (riferimento: illustrazione 1, pagina 2)

## **I Tasselli Zoo**

Ogni tassello Zoo ha disegnato:

- Un percorso per i visitatori
- Alberi (non tutti i tasselli hanno alberi e comunque in numero variabile)

- 2 recinti di animali (con delle stelle da 1 a 3 che rappresentano il valore del recinto, la sua attrattiva)



Gli animali sono di 5 tipi:

- Scimmie (arancione)
- Mammiferi (giallo)
- Uccelli (rosso)
- Rettili (grigio)
- Creature Acquatiche (blu)

Ogni tassello Zoo, come a domino, è diviso in due metà. Ciascuna metà ha un recinto di animali differente. (illustrazione 2, pagina 3)

## Giocare

*In 5 anni, creare un meraviglioso zoo...*

Ogni direttore di zoo (i giocatori) ha 5 anni per creare il suo zoo e attrarre visitatori. Ogni anno ci sono 5 aste. All'inizio di ogni anno, un giocatore gira i primi 5 tasselli zoo dalla pila generale e li piazza in ordine a formare una riga (vedere illustrazione 1, pagina 2). Ognuno di questi tasselli viene messo all'asta, separatamente, uno alla volta e in ordine di pescata.

*Asta per i tasselli zoo*

Simultaneamente, tutti i giocatori prendono un qualunque numero delle proprie monete Zoo e le mettono nella propria mano chiusa. Questa è l'offerta per il tassello zoo messo all'asta. Un giocatore può offrire zero monete Zoo (mano vuota).

Quando tutti i giocatori sono pronti, simultaneamente mostrano le loro offerte. Il giocatore che ha offerto di più (più monete) prende le monete offerte e le ripone nella scorta comune. Poi prende il tassello Zoo che era stato messo all'asta. Gli altri giocatori riprendono le loro offerte e le riposizionano vicino alle proprie entrate Zoo.

Se c'è un pareggio per chi ha offerto di più (uguale numero di monete offerto), il giocatore tra quelli in parità che ha la propria bandiera nella posizione più in alto nell'indicatore di priorità vince l'asta. Dopo un pareggio, il giocatore vincitore piazza la sua bandiera sotto tutte le altre nell'indicatore, facendo scorrere le altre di una posizione più in alto.



Supponiamo che il giocatore con il Gorilla park e il giocatore con l'Acqua Shark (seconda e terza posizione) abbia offerto lo stesso numero di monete. In questo caso il giocatore con Gorilla Park vincerebbe l'asta, visto che la sua bandiera è posizionata più in alto rispetto a quella del giocatore con l'Acqua Shark. Una volta stabilita la priorità la bandiera del giocatore Gorilla Park viene posizionata ultima facendo salire le altre bandiere.

#### *Piazzare un tassello zoo nello zoo di un giocatore*

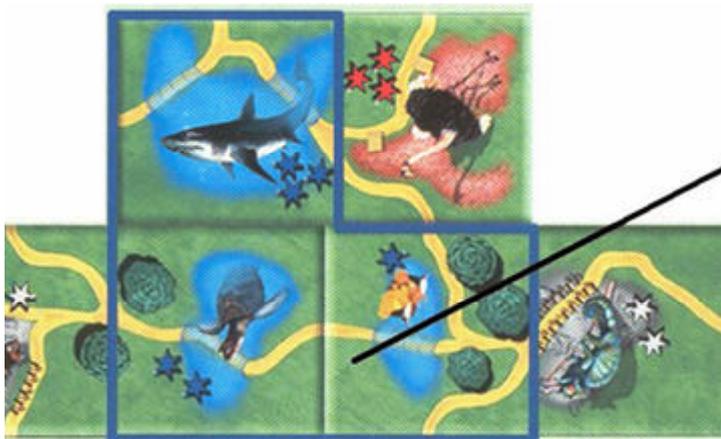
Quando un giocatore acquista un tassello Zoo vincendo un'asta, deve immediatamente piazzarlo nel proprio zoo. Lo piazza in modo da estendere almeno un percorso nel proprio zoo. Un percorso non può essere interrotto dall'erba.

#### *Come arrivano i visitatori negli zoo?*

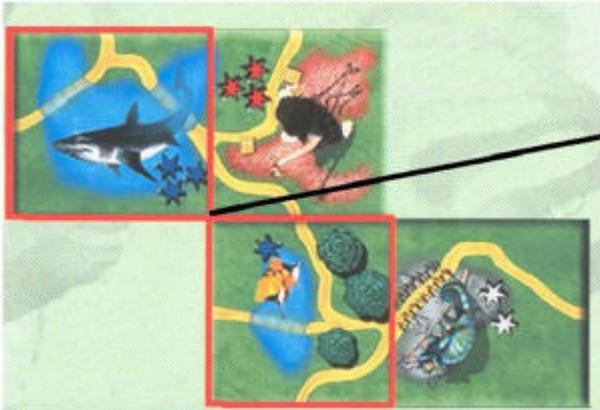
Appena un nuovo tassello zoo viene piazzato in uno zoo, i giocatori controllano quale zoo ha le attrattive migliori. I recinti dello stesso tipo di animale (stesso colore) adiacenti creano un recinto combinato. L'attrattiva di un recinto combinato è pari alla somma delle stelle di ogni singolo recinto che fa parte del recinto combinato (vedere illustrazione 3a, pagina 4). Adiacenti vuol dire che metà tassello zoo deve essere a contatto con una metà di un altro tassello (come fosse domino). I tasselli Zoo che si toccano solo diagonalmente non sono quindi adiacenti (vedere illustrazione 3b, pagina 4). Se un giocatore ha più recinti di animali dello stesso tipo non adiacenti o più recinti combinati dello stesso animale nel proprio zoo, solo uno verrà preso in considerazione quello ovviamente con più stelle. Questo anche se quel giocatore non ha recinti di altri tipi di animali.

Il percorso che corre nei tasselli Zoo non inferisce sull'attrattiva dei recinti combinati o meno.

ILLUSTRAZIONE 3a



Le tre metà con confine blu sono un recinto combinato, recinti di stesso tipo di animale posizionati ortogonalmente quindi adiacenti. Il totale attrattivo di questo recinto è di 6 stelle...



Le due metà dei due tasselli pur avendo recinti dello stesso tipo di animale (blu), non formano un recinto combinato, perché non sono adiacenti, visto che sono posizionati in diagonale.

I visitatori spenderanno il loro tempo più per le migliori attrattive. Per rappresentare questo, piazzare 2 visitatori dello stesso colore del tipo di animale nel recinto che ha più attrattiva. Poi piazzare 1 visitatore dello stesso colore del tipo di animale nel recinto che ha per secondo più attrattiva (vedere illustrazione 4a, pagina 5).

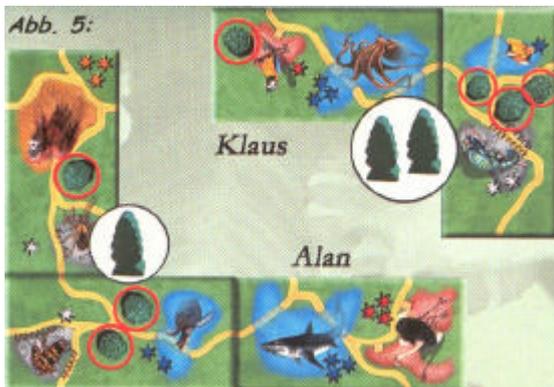
Eccezione: se c'è solo un giocatore con un recinto di un tipo di animale nel proprio zoo (nessun altro giocatore deve avere recinti dello stesso tipo di animale), allora quel giocatore prende solo 1 visitatore per il suo recinto di quel tipo di animale.

Quando piazzate i visitatori, assicuratevi di conteggiare tutte le stelle nei singoli zoo...

Se ci sono più giocatori in parità per l'attrattiva migliore, i visitatori sceglieranno quella più nuova. Così, il giocatore che ha piazzato per ultimo il tassello che ha creato la parità prenderà i 2 visitatori (vedere illustrazione 4b, pagina 5).

*Come arrivano gli alberi negli zoo?*

Alcuni tasselli zoo hanno degli alberi. Questi aggiungono attrattiva a uno zoo. Quindi lo zoo con più alberi prende 2 alberi. Lo zoo secondo con più alberi prende 1 albero (illustrazione 5, pagina 6). Tutte le regole per i visitatori (parità e eccezione) valgono anche per alberi. Unica differenza è che non bisogna forzatamente posizionare gli alberi (e i tasselli con gli alberi) adiacenti l'uno all'altro. Si considerano tutti gli alberi dello zoo, in qualunque tassello siano.



Klaus ha 4 alberi nel suo zoo mentre Alan solo 3, quindi Klaus prende i 2 alberi e Alan 1 albero.

Notate come non importi che gli alberi siano adiacenti...

### *Come arrivano le panchine negli zoo?*

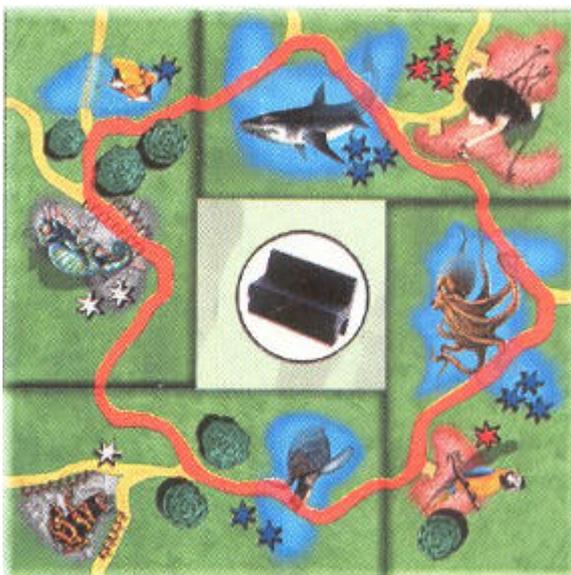
Quando un giocatore piazza un tassello zoo che crea un percorso chiuso, quel giocatore piazza una panchina nell'erba che è contenuto nell'area formata e delimitata dal percorso chiuso (vedere illustrazione 6a, pagina 6). Le panchine una volta piazzate rimangono per tutta la partita e vengono conteggiate alla fine di ogni anno.



*ILLUSTRAZIONE 6a*

Ecco qui un esempio di percorso chiuso. Al centro del percorso chiuso viene quindi posizionata una panchina e qui resterà fino alla fine del gioco.

Un percorso chiuso può comprendere anche uno spazio vuoto senza tasselli (vedere illustrazione 6b, pagina 6).



*ILLUSTRAZIONE 6b*

Esempio particolare di percorso chiuso. I tasselli Zoo sono stati posizionati lasciando un spazio vuoto nel mezzo. Perfettamente legale come posizionamento dei tasselli Zoo, ma anche per quanto riguarda le panchine.

### *Fine di un round di aste*

Dopo che un tassello zoo è stato messo all'asta e piazzato (anche se nessun offre monete vince chi è più in alto nell'indicatore di priorità, NdT), i visitatori, alberi, panchine piazzati seguendo le regole sopra esposte, la fase dell'asta di quel tassello finisce e viene messo all'asta un altro il tassello (il successivo in ordine di pescata). Inizia così un nuovo round asta. Dopo 5 round asta finisce un anno.

### *Rendita e fine di un anno*

Alla fine di ogni anno (dopo che sono stati messi all'asta 5 tasselli zoo), ogni giocatore prende una moneta dalla riserva per ogni tassello zoo che ha nel proprio zoo (vedere illustrazione 7, pagina 7).

### *Punteggio alla fine di ogni anno*

Alla fine di ogni anno, i giocatori calcolano i punteggi che i loro zoo danno loro e li segnano nel blocco dei punteggi. Alla fine del primo anno ogni giocatore totalizza 1 punto per ogni visitatore, albero e panchina nel proprio zoo. Alla fine del secondo anno ogni giocatore totalizza 2 punti per

ogni visitatore, albero e panchina nel proprio zoo. Alla fine del terzo anno ogni giocatore totalizza 3 punti per ogni visitatore, albero e panchina nel proprio zoo. Alla fine del quarto anno ogni giocatore totalizza 4 punti per ogni visitatore, albero e panchina nel proprio zoo. Alla fine del quinto anno ogni giocatore totalizza 5 punti per ogni visitatore, albero e panchina nel proprio zoo.

Esempio: un giocatore alla fine del terzo turno ha 3 visitatori, 2 alberi e 1 panchina, il suo punteggio è  $(3+2+1) \times 3 = 18$  punti. Alla fine del quarto turno ha lo stesso numero di visitatori alberi e panchine, quindi totalizza alla fine del quarto anno  $(3+2+1) \times 4 = 24$  punti.

Le monete non danno punti.

Il giocatore con più punti alla fine del quinto anno vince.

### **Variante per professionisti**

Ogni anno, pescate e mettete all'asta tasselli zoo finché 3 tasselli zoo non abbiano almeno un albero. Per il quinto anno scoprite e mettete all'asta i tasselli rimasti.

*N.B. consiglio vivamente di posizionare panchine, visitatori e alberi in modo tale da poter vedere gli oggetti disegnati sui tasselli zoo, per evitare che vengano coperti e quindi nascosti a successivi conteggi, NdT.*