

Zooloretto

זולורטו

ביחידת ההרחבה ישנה כלוב נוספת עם מקום ל 5 חיות ומקום לדוכן נוסף

יחידת הרחבה



אסם

סידור המשחק

כל שחקן מקבל ומניח לפניו:

- לוח משחק
- יחידת הרחבה (מונחת בצידה הריק)
- 2 מטבעות

מתאימים את מספר האריחים במשחק

- מוציאים מהמשחק את כל אריחי החיות ואריחי הגורים מסוג מסוים עפ"י מספר השחקנים:
 - 3 שחקנים – הוצאת 2 סוגים
 - 4 שחקנים – הוצאת סוג אחד
 - 5 שחקנים – משחקים עם כל סוגי החיות
 - 2 שחקנים – הוראות נפרדות –ראו בסוף.

- מערבבים את שאר האריחים הפוכים. בוחרים באקראי 15 אריחים ועורמים אותם הפוכים. מניחים את דסקית העץ בראש הערימה במרכז השולחן זו ערימת הסיים.
- את שאר האריחים אוספים לערימות נוספות בצורה נוחה ומניחים ליד ערימת הסיים

מטרת המשחק

- המשחק ל 2-5 שחקנים.
- כ - 45 דק'
- גיל 8 ומעלה

בזולורטו כל שחקן הוא בעלים של גן חיות. השחקן מקבל נקודות ניצחון ככל שגן החיות הופך למושך ומעניין יותר. לצורך כך השחקן צריך לשבץ חיות בכלובים, לנהל את החיות הנמצאות באסם, להקים דוכנים עבור הקהל ויתכן שיחליט כי כדאי לו להרחיב את גן החיות.





בסוף המשחק השחקן מאבד נקודות על חיות שנשארו באסם והשחקן עם מירב הנקודות מנצח.

תכולת המשחק

- 5 לוחות גן חיות
- 5 יחידות הרחבה לגן החיות, תוספת ללוח
- 5 משאיות אספקה



- 30 מטבעות
- דיסקית עץ
- 5 קלפי הסבר תמציתים
- 128 אריחי משחק הכוללים:

- 16 אריחים עגולים עבור הגורים (2 מכל סוג חיה x 8 סוגים) 
- 88 אריחים ריבועיים עבור החיות (11 מכל סוג) 
- 12 דוכנים (3 אריחים מ 4 סוגים) 
- 12 אריחי מטבעות 

בלוח המשחק:

- 3 כלובים עבור החיות בהן מקום ל 4, 5 ו 6 חיות.
- 4 מקומות עבור דוכנים
- אסם עבור אחסון כל האריחים העודפים.

- לאחר שהשחקן אסף את המשאית ללוח שלו. הוא אינו משחק יותר עד סוף הסיבוב והתור ממשיך בין השחקנים שעדיין לא אספו משאית. המשאית נשארת ריקה לפני לוח השחקן ולכן קל לראות על פני מי יש לדלג

סיום הסיבוב

- כאשר כל השחקנים אספו משאיות מסתיים הסיבוב. השחקנים מחזירים את המשאיות והשחקן שלקח אחרון משאית פותח את הסיבוב החדש.

שיבוץ אריחים בלוח המשחק :

חיות

- חיות ניתן לשכן או במקום פנוי בכלוב או באסם.
- **חשוב :** אסור לשכן בכלוב אחד שני סוגים שונים של חיות.
- ניתן לשכן בכלובים שונות את אותו סוג חיה
- אם אין מקום חוקי פנוי באחת הכלובים , השחקן חייב לשכן את החיה באסם.

דוכנים

- דוכנים ניתן לשים או במקום פנוי בלוח או באסם.
- במידה ואין מקום פנוי, **חייבים** לשים את הדוכן באסם.

כסף

- השחקן מוסיף את האריח למטבעות שלו.
- אריח כסף שווה למטבע כסף לכל דבר ועניין במשחק.

האסם

- חשוב : שחקן יכול לאחסן באסם כמה אריחים וסוגי אריחים שהוא רוצה. כולל סוגי חיות שונים ודוכנים.
- לשחקן מותר לאחסן באסם דוכן או חיה גן כשיש מקום פנוי לכך בלוח.

- מניחים את אריחי הגורים גלויים בצמוד לערימות האריחים.

- מניחים משאיות כמספר השחקנים במרכז השולחן

- מניחים את שאר מטבעות הכסף שנותרו במרכז השולחן כבנק

- בוחרים באופן כשלהו שחקן שיהיה ראשון. לאחר מכן המשחק מתנהל עם סיבוב השעון.

מהלך המשחק

המשחק מתרחש במספר סיבובים. בתורו , השחקן חייב לבצע אחת משלוש הפעולות הבאות:

I - להניח אריח במשאית.

או

II - לקחת את אחת המשאיות ולהמתין לסיום הסיבוב.

או

III - לבצע פעולה כספית.

לאחר מכן התור עובר לשחקן הבא עם כיוון השעון.

I – הנחת אריח

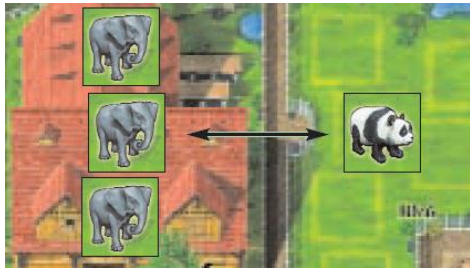
- השחקן לוקח אריח מראש אחת הערימות ושם אותו במקום פנוי באחת המשאיות הזמינות.
- לכל משאית מקום ל 3 – אריחים.
- כאשר המשאיות מלאות ולא ניתן להניח עליהן אריח נוסף , השחקן יכול לבחור לשחק פעולות II או III
- **חשוב** – ניתן לפתוח ולהשתמש בערימת הסיום עם דסקית העץ רק לאחר שנגמרו כל הערימות האחרות.

II – משאית והמתנה לסיום הסיבוב

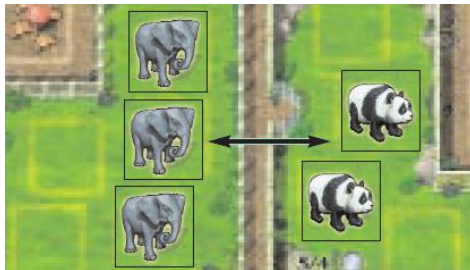
- השחקן בוחר את אחת המשאיות הזמינות ומביא אותה לפני הלוח שלו עם כל המטען שלה.
- הוא חייב לסדר מיידית את החיות והמטען בלוח שלו.
- חשוב – לא ניתן לאסוף משאית ריקה ! חייבים שיהיה אריח אחד לפחות במשאית על מנת שיהיה ניתן לאסוף את המשאית.

דוגמאות :

החלפה של 3 פילים באסם מול פנדה אחת. לאחר מכן באסם תהיה פנדה ושלושת הפילים יעברו לכלוב.



החלפה של 3 פילים בכלוב מול 3 פנדות בכלוב אחרת.



ג. רכישה או השלכה

תמורת 2 מטבעות השחקן יכול לבצע רכישה של חיה או דוכן מאסם של שחקן אחר או להשליך חיה או דוכן משלו.

רכישה

- השחקן בוחר דוכן או חיה הנמצאים באסם של שחקן אחר.
- מטבע אחד משולם לבנק ומטבע שני לשחקן האחר.
- השחקן האחר אינו יכול לסרב למכירה.

השלכה

- השחקן בוחר חיה או דוכן **מהאסם** שלו ומוציא אותה מהמשחק.
- השחקן משלם שני המטבעות לבנק

ד. הרחבת גן החיות

במחיר 3 מטבעות השחקן רוכש את יחידת ההרחבה. השחקן הופך את היחידה המכילה כלוב נוספת בת 5 מקומות ומקום לדוכן אחד.

שחקן יכול בתורו לבצע אחת מהפעולות הכספיות הבאות ולשלם באמצעות מטבעות (או אריחים) לבנק במרכז הלוח.

- א. העברה או החלפה = 1 מטבע
- ב. רכישה או השלכה של אריח = 2 מטבעות
- ג. הרחבת גן החיות = 3 מטבעות

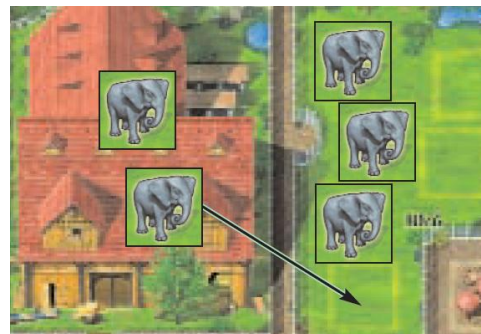
- חוקי שיבוץ האריחים בלוח תקפים לפעולות כספיות
- ניתן לבצע פעולה אחת בתור. שחקן הרוצה לבצע "פרוייקט" יכול לבצע אותו במהלך מספר תורות.

א. העברה

השחקן יכול להעביר חיה אחת הנמצאת באסם למקום פנוי מתאים באחת הכלובים או להעביר כל דוכן שהוא בלוח למקום אחר מתאים.

דוגמא :

לשחקן יש שני פילים באסם וכלוב עם שלושה פילים. לאחר העברה ישאר פיל אחד באסם ו4 בכלוב.



ב. החלפה

השחקן יכול להחליף את כל החיות מסוג אחד הנמצאות באסם או בכלוב אחת, עם החיות בכלוב אחרת.

- החלפה חייבת להיות בין שני אזורים שונים ובין סוגי חיות שונים.
- אסור לבצע החלפה עם אותו סוג חיה.
- **חשוב** : החלפה אינה מותרת אם אין בכלוב מספיק מקום לחיות הנכנסות או כאשר אחד האזורים הוא ריק.
- לא ניתן לבצע החלפה בין דוכנים

השחקן מחשב את תוצאת הניקוד עפ"י :
עבור חיות בכלובים

8/5

8/5

- עבור כלוב מלא יקבל את הניקוד הגבוה המצויין בלוח - לדוגמא :
- עבור כלוב שנותר בו מקום פנוי אחד יקבל את הניקוד הנמוך המצויין בלוח
- עבור כלוב עם שני מקומות פנויים או יותר, אך צמוד אליו דוכן - השחקן יקבל נקודות כמספר החיות בכלוב.
- עבור כלוב עם שני מקומות פנויים או יותר, ולא צמוד אליה דוכן - ללא ניקוד

עבור כל **סוג** שונה של דוכן המשובץ בלוח השחקן מקבל 2 נקודות

עבור כל **סוג** שונה של דוכן או חיה שנשארו באסם **יורדות - 2 נקודות**

השחקן עם מירבה נקודת מנצח , במקרה של שיוון בנקודות זוכה השחקן עם סכום הכסף הגבוהה. במקרה של שיוון כספי שניהם חולקים במקום הראשון.

חישוב ניקוד לדוגמא :



- עבור כלוב הזברות , מלא 9 נק'
- עבור כלוב הפילים , חסרה חיה 5 נק'
- עבור כלוב הקופים, יש שני קופים ודוכן 2 נק'
- עבור כלוב הפנדות , יש שני מקומות פנויים ללא דוכן 0 נק'

- דוכנים : בלוח שני סוגים שונים של דוכנים 2 נק'
- אסם : שני סוגים שונים של חיות 4 נק' -

סה"כ 16 נק'

- כאשר כל השחקנים אספו משאיות מסתיים הסיבוב.
- השחקנים מחזירים את המשאיות למרכז השולחן והשחקן שלקח אחרון משאית פותח את הסיבוב החדש.
- הערה : השחקן האחרון יכול לשחק כמה תורות שהוא יכול ורוצה לפני שיאסוף את המשאית האחרונה ויסיים את הסיבוב

2 נושאים מיוחדים

גורים

ישנם שתי נקבות ושני זכרים פוריים בכל סדרת חיות האריחים המסומנים ב ♀ (נקבה) וב ♂ (זכר)

- כאשר שחקן משכן חיה ומתקבל צמד פורה **בכלוב** , הם מביאים מיידית גור.
- השחקן מוסיף אריח גור עגול למקום פנוי בכלוב.
- מרגע זה , אריח גור זהה לאריח חיה רגיל מבחינת החוקים
- אם אין מקום בכלוב השחקן חייב לשכן את הגור באסם
- כל זוג פורה יכול להביא גור פעם אחת בלבד.
- הוספה של נקבה נוספת אינה מביאה לגור נוסף אלא אם כן מצרפים אותה לבן זוג נוסף בכלוב.
- הערה : זוגות מביאים גורים בכלוב בלבד , לא באסם ולא במשאית

כלוב מלא

כאשר שחקן משכן את החיה האחרונה בכלוב , הוא מקבל בonus מהבנק , מטבע או שניים , עפ"י הסימון המטבעות על הלוח.

- אם אין כסף בבנק השחקן לא מקבל דבר
- הבונוס אינו מתקבל אם הכלוב התמלא כתוצאה **מפעולת החלפה**
- הבונוס אינו מתקבל אם מתווסף גור כתוצאה **מפעולת החלפה**.

סוף המשחק

הסיבוב האחרון מתחיל כאשר פותחים את ערימת הסיום שבראשה בדסקית העץ (לאחר שנגמרו שאר הערימות). השחקנים מסיימים את סוף הסבב עם איסוף המשאית ע"י השחקן האחרון משחק מסתיים ומחשבים ניקוד.

משחק לשניים

החוקים הרגילים בתוקף עם השינויים הבאים :

- כל שחקן מקבל 2 לוחות הרחבה , מונחים בצידם הריק
- מוצאים מהמשחק את האריחים של 3 סוגי חיות והגורים שלהם
- משחקים עם 3 משאיות באופן הבא :
 - לוקחים 3 ארחים שהוצאו מהמשחק ושמים אותם הפוכים
 - אחד במשאית אחת
 - שנים במשאית שנייה
 - האריחים ההפוכים נשארים עד סוף המשחק במשאיות ותופסים מקופ פנוי.
 - שחקן יכול לקחת משאית שיש עליה אריח אחד גלוי לפחות.
- כאשר שחקן לוקח משאית הוא משחק עם האריחים הגלויים. האריחים ההפוכים נשארים במשאית.
- הסיבוב מסתיים כאשר שני השחקנים לקחו משאיות. במידה ויש במשאית שנותרה אריחים גלויים, מוצאים אותם מהמשחק.

שאלה : האם אפשר לבצע פעולה כספית אחרי שלקחתי משאית

תשובה : לא. אחרי שלוקחים משאית מסיימים את הפעולות לסיבוב.

שאלה : אפשר להזיז חיה מכלוב אחת לכלוב אחרת או לאסם ?

תשובה : לא

שאלה : יש לי באסם 3 פילים בהם זכר ונקבה פוריים. אני מבצעה החלפה לכלוב בעלת 4 מקומות ומקבל מיידית גור פילים. כעת הכלוב מלאה , האם אני מקבל בונוס מטבעות ?

תשובה : לא. לא מקבלים מטבעות על כלוב מלא כתוצאה מפעולת החלפה והגור הוא תוצאה של החלפה.

שאלה : האם אפשר לקבל בונוס על כלוב מלא יותר מפעם אחת ?

תשובה : כן. כל פעם שמניחים אריח וממלאים כלוב ומקבלים את הבונוס. על מנת לבצע זאת צריך מהלך החלפה בין כלובים אך שאינם מלאים עד הסוף ולאחר מכן להוסיף חיה נוספת.

שאלות נפוצות

שאלה : שאר השחקנים אספו משאיות , האם אפשר להמשיך לשחק כרגיל ?

תשובה : כן ! ניתן לבצע כל אחת משלוש הפעולות האפשריות. ניתן לבצע כמה פעולות כספיות ולהוסיף אריחים למשאית אם היא לא מלאה. גמובן שבסופו של דבר צריך לאסוף את המשאית

שאלה : אפשר להחליף לחיות כלובים ?

תשובה : כן, בתנאי שאלו סוגים שונים של חיות

שאלה : יש לי 3 פילים באסם. האם ניתן לבצע החלפה תמורת מטבע לכלוב ריקה ?

תשובה : לא, החלפה מתבצעת רק בין סוגים שונים של חיות כאשר יש חיות בכלוב המוחלפת.

שאלה : בסוף המשחק יש לי פיל אחד במכלה של ה 4 מקומות.האם צריך את 2 הדוכנים על מנת לקבל נקודה?

תשובה : לא, מספיק אחד

שאלה : אם משתמשים בדוכן עבור נקודות לחיות בכלוב , האם מקבלים עדיין 2 נקודות על הדוכן עצמו ?

תשובה : כן. שימוש בדוכן לנקודות עבור כלוב לא מלא לא משנה את הניקוד לפי לדוכנים שונים.

נספח

כרטיס עזר לשחקן - ניתן להדפיס על נייר איכותי ולהדביק את שני הצדדים

פעולות כספיות



העבר מהאסם



החלפה בין שני סוגים שונים



רכישה (מטבע אחד משולם לשחקן, השני לבנק)



השלכה מהאסם



הרחבת גן החיות

ניקוד

ניקוד גבוה
לכלוב

כלוב מלא

ניקוד נמוך
לכלוב

כלוב חסר אחד

מספר החיות*

כלוב חסר שניים או יותר

2

סוגי דוכנים שונים בלוח

-2

סוגי חיות או דוכנים באסם

* בתנאי שיש דוכן צמוד - אחרת ללא ניקוד