

Spielvorbereitung:

- Bei 2 / 3 / 4 Spielern werden 3 Arten / 2 Arten / 1 Art Tiere aus dem Spiel genommen.
- Die **Tierplättchen** werden **gemischt**. **15** werden verdeckt **gestapelt** und mit der roten Holzscheibe abgedeckt. Die **übrigen** Plättchen werden **verdeckt** bereit gelegt.
- **Ein Wagen pro Spieler** wird in der Tischmitte ausgelegt. Bei 2 Spielern werden 3 Wagen ausgelegt (einer mit 1, einer mit 2, zuvor aussortieren, verdeckten Plättchen).
- Jeder Spieler legt einen **Zoo** offen und einen **Ausbau verdeckt** (2 Ausb. bei 2 Spielern) vor sich aus. Weiterhin erhält jeder Spieler eine **Übersichtskarte** und **2 Münzen**.

Spielablauf:

Das Spiel verläuft über **mehrere Runden**. Die Spieler kommen **reihum an den Zug** und wählen eine von drei Aktionen:

- **Ein Plättchen auf einen Wagen legen:** Er zieht ein verdecktes Plättchen und legt es auf einen freien Platz auf einem beliebigen Wagen.
- **Einen Transportwagen nehmen und aussteigen:** Er nimmt sich einen Wagen und steigt damit aus der laufenden Runde aus. Folgendes passiert mit den Plättchen des Wagens:
 - **Tierplättchen:** wird auf ein freies Feld in einem Gehege oder in den Stall gelegt (In einem Gehege darf nur eine Tierart liegen!)
 - **Verkaufsstand:** wird auf einen freien Standplatz oder in den Stall gelegt
 - **Münzplättchen:** wird zu den Münzen gelegt (zählt als Münze)
- **Eine Geldaktion ausführen:** Der Spieler zahlt die Münzen und führt die Aktion aus.
 - **Versetzen** (1 Münze): Ein Tierplättchen aus dem Stall in ein Gehege versetzen oder einen Verkaufsstand beliebig versetzen
 - **Tauschen** (1Münze): Zwei Tierarten zwischen Gehegen tauschen
 - **Kauf** (2 Münzen, 1 an Mitspieler): Ein Tier aus dem Stall eines Mitspielers kaufen
 - **Abgabe** (2 Münzen): Ein beliebiges Plättchen aus dem Stall abgeben
 - **Ausbauen** (3 Münzen): Ausbau auf offen Seite umdrehen

Wenn **jeder** einen **Wagen genommen** hat, endet die Runde und der Spieler, der den letzten Wagen genommen hat, beginnt die **nächste Runde**.

Besondere Situationen:

- **Nachwuchs:** Hat ein Spieler ein paarungsfähiges Pärchen, erhält er ein Tierkind.
- **Letztes Gehegefeld belegt:** Der Spieler erhält so viele Münzen wie abgebildet.

Spielende:

Wenn der **Stapel mit der roten Holzscheibe** begonnen werden muss, wird die **Runde noch beendet** und dann endet das Spiel. Der Spieler mit den **meisten Punkten** ist der Sieger:

- **Gehege:** vollständig gefüllt = höhere Punktzahl / wenn genau ein Tier fehlt = niedrige
- **Verkaufsstände:** pro verbauten Typ Verkaufsstand auf einem Standplatz = 2 Punkte
- **Stall:** pro Tierart und Typ Verkaufsstand im Stall = 2 Minuspunkte

Siegpunkt★ smmmler

Der sympathische Spielshop

Zooloretto – Spielhilfe

Spielvorbereitung:

- Bei 2 / 3 / 4 Spielern werden 3 Arten / 2 Arten / 1 Art aussortiert
- 15 Tierplättchen stapeln mit roter Holzscheibe markiert, übrige Plättchen verdeckt
- Ein Wagen pro Spieler wird ausgelegt (zu zweit 3 Wagen, mit 1 und 2 verdeckten Pl.)
- Pro Spieler: 1 Zoo, 1 Ausbau (verdeckt, bei 2 Sp.: 2), 1 Übersichtskarte, 2 Münzen.

Spielablauf:

Spiel verläuft über Runden. Spieler kommen reihum an den Zug und führen 1 Aktion aus:

- **Ein Plättchen auf einen Wagen legen:** Plättchen ziehen und auf Wagen legen
- **Einen Transportwagen nehmen und aussteigen:** Wagen nehmen und aus Runde aussteigen, Plättchen verwenden
 - **Tierplättchen:** wird auf freies Feld in Gehege (sortenrein!) oder Stall gelegt
 - **Verkaufsstand:** wird auf freien Standplatz oder Stall gelegt
 - **Münzplättchen:** wird zu den Münzen gelegt (zählt als Münze)
- **Eine Geldaktion ausführen:** Spieler zahlt Münzen und führt Aktion aus
 - **Versetzen** (1 Münze): 1 Tierplättchen aus Stall in Gehege versetzen oder Verkaufsstand beliebig versetzen
 - **Tauschen** (1Münze): 2 Tierarten zwischen Gehegen tauschen
 - **Kauf** (2 Münzen, 1 an Mitspieler): Tier aus dem Stall eines Mitspielers kaufen
 - **Abgabe** (2 Münzen): Plättchen aus dem Stall abgeben
 - **Ausbauen** (3 Münzen): Ausbau umdrehen

Wenn jeder Spieler Wagen genommen hat, beginnt letzter Nehmer eine neue Runde

Besondere Situationen:

- **Nachwuchs:** paarungsfähiges Pärchen liefert Tierkind.
- **Letztes Gehegefeld belegt:** liefert so viele Münzen wie abgebildet

Spielende:

Wenn Stapel mit der roten Holzscheibe begonnen, wird Runde beendet, dann Wertung:

- **Gehege:** vollständig gefüllt = höhere Punktzahl / wenn genau ein Tier fehlt = niedrige
- **Verkaufsstände:** pro verbauten Typ Verkaufsstand auf einem Standplatz = 2 Punkte
- **Stall:** pro Tierart und Typ Verkaufsstand im Stall = 2 Minuspunkte