

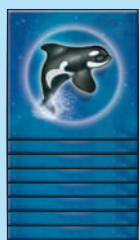
Aquaretto

Pour 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans; durée 45 minutes

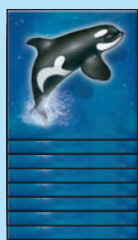
PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur possède un parc aquatique et marque d'autant plus de points qu'il y attire de visiteurs. Lorsqu'un parc abrite de nombreux animaux et attire du public, il devient judicieux de l'agrandir, car le manque de place peut contraindre à parquer des animaux dans les dépôts, ce qui fait perdre des points. On peut aussi engager des employés pour présenter les acrobaties des animaux et s'occuper de l'entretien du parc. Le joueur ayant le plus de points à l'issue de la partie est vainqueur.

MATERIEL



16 jetons naissance
(2 de chacune des
8 espèces animales)



88 jetons animaux
(11 de chaque espèce)



10 jetons monnaie



16 employés



30 pièces de monnaie



5 plateaux
parc aquatique



10 petites et 10 grandes
extensions parc aquatique



5 dépôts



5 camions



1 pion de bois

Un parc aquatique, avec des cases pour 19 jetons animaux (sur le plateau de jeu, les coins des cases sont marqués de repères en forme de croix.) On y trouve aussi 2 caisses et 2 bacs à nourriture.



Une petite extension de 3 cases
et une grande extension de 4 cases.
Une dépôt pour les animaux en excédent.

MISE EN PLACE

- À 3 joueurs, tous les jetons animaux et naissance de deux espèces sont retirés du jeu.
- À 4 joueurs, tous les jetons animaux et naissance d'une espèce sont retirés du jeu.
- À 5 joueurs, tous les jetons restent en jeu.

Note: ne retirez pas du jeu les dauphins, les orques et les otaries.

Note: Les règles pour 2 joueurs se trouvent à la fin de ce livret.

- Les jetons naissances, reconnaissables au cercle sur les deux faces des jetons, sont placés au centre de la table.
Tous les autres jetons sont soigneusement mélangés, faces cachées.
15 d'entre eux sont mis de côté et placés en **une pile, face cachée, pour la fin de la partie.**
Le **pion de bois** est posé au sommet de cette pile.
Les jetons restants sont empilés en plusieurs piles, dont la hauteur importe peu, placées au centre de la table. C'est de ces piles que les joueurs piocheront des jetons durant la partie.
- On place, l'un à côté de l'autre au centre de la table, autant de camions qu'il y a de joueurs.
Les camions restants sont retirés du jeu.
- Chaque joueur prend un parc aquatique et un dépôt, qu'il place tous deux devant lui.
Chaque joueur prend également 2 petites et 2 grandes extensions, qu'il garde faces cachées.
Les parcs et extensions restants sont retirés du jeu.
- Chaque joueur reçoit 1 pièce de monnaie. Les pièces restantes constituent la banque, au centre de la table.
- Placez les employés au centre de la table.
- Le premier joueur est désigné d'un commun accord.

Avant votre première partie, retirez soigneusement les plateaux et jetons de leurs planches.



Chaque joueur reçoit 1 pièce de monnaie, 1 parc aquatique, 1 dépôt, 2 petites extensions et 2 grandes extensions.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en un certain nombre de manches. À son tour, un joueur doit effectuer l'une des trois actions suivantes:

- A. placer un jeton sur un camion, **ou**
- B. prendre un camion et passer jusqu'à la fin de la manche, **ou**
- C. faire une opération commerciale.

Le tour passe ensuite au joueur à sa gauche.

La manche se termine lorsque chacun des joueurs a pris un camion, et on passe alors à la manche suivante.

A. PLACER UN JETON SUR UN CAMION

Le joueur pioche et révèle le premier jeton d'une pile et le place sur un emplacement libre du camion de son choix (pas sur un camion qui a déjà été pris par un joueur). Son tour est ensuite terminé.

On peut charger en tout 3 jetons sur chaque camion. Si tous les camions transportent déjà chacun trois jetons, il est impossible de choisir cette action et le joueur doit opter pour l'action B ou C.

Important: Les jetons de la pioche recouverte par le pion de bois ne peuvent être piochés que lorsque toutes les autres piles sont épuisées.

B. PRENDRE UN CAMION ET PASSER JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE

Le joueur choisit l'un des camions disponibles et le place, avec tous les jetons qu'il transporte, devant lui.

Il décharge immédiatement les jetons et les place dans son parc, en suivant les règles ci-dessous.

Important: Un joueur ne peut choisir qu'un camion emportant au moins un jeton.

Un joueur qui a pris un camion passe pour le reste de la manche, et ne jouera de nouveau qu'à la manche suivante.

Le camion vide reste devant le joueur et rappelle à tous qu'il doit passer jusqu'à la fin de la manche.

Pour décharger les jetons, le joueur doit respecter les règles suivantes :

● Animaux

Chaque animal peut être placé dans le parc aquatique, commençant un nouveau bassin ou agrandissant un bassin existant.

Sinon, un animal peut aussi toujours être placé dans le dépôt.

Un **bassin** est un ensemble de un ou plusieurs animaux voisins (se touchant par un côté) de la même espèce.

Chaque bassin ne comprend donc que des animaux d'une seule espèce.

➔ Commencer un nouveau bassin

Si le joueur n'a dans son parc aucun animal de la même espèce, il peut commencer un nouveau bassin.

Pour ce faire, le joueur place le jeton sur une case libre de son parc aquatique. L'animal doit être à **une case de distance** des autres bassins du parc. Autrement dit, un nouveau bassin ne peut être contigu à un bassin existant.

Note: deux jetons qui se touchent par les coins ne sont pas contigus.

Important: Le nombre de bassins dans un parc aquatique est limité. Au début de la partie, un joueur ne peut avoir dans son parc aquatique que **3 bassins**. Un joueur ne peut donc pas présenter dans son parc plus de **3 espèces animales différentes**.

Chaque grande extension ajoutée par un joueur à son parc aquatique lui permet d'avoir 1 bassin supplémentaire pour une nouvelle espèce animale.

Les règles concernant l'ajout d'extensions au parc aquatique se trouvent plus loin, dans la partie « C. Faire une opération commerciale ».

➔ Agrandir un bassin existant

Si le joueur a déjà un bassin avec des animaux de la même espèce, il doit placer le nouvel animal adjacent horizontalement ou verticalement à au moins un animal de la même espèce déjà présent dans le parc, agrandissant ainsi le bassin existant.

En agrandissant un bassin, on doit toujours respecter la règle interdisant à deux bassins de se toucher par un côté, et donc placer son animal à **une case de distance** des bassins abritant d'autres espèces.

Un joueur qui agrandit un bassin en l'amenant à 3, 6, 9 ou 12 animaux reçoit un bonus d'une pièce de monnaie de la banque.

Un joueur qui agrandit un bassin en l'amenant à 5 ou 10 animaux reçoit un bonus d'un employé.

Ces bonus d'une pièce de monnaie et d'un employé sont expliqués plus en détail dans le paragraphe « situations particulières ».

➔ Placer un animal dans son dépôt

Si le joueur ne peut ou ne veut pas placer l'animal dans son parc aquatique, il doit le mettre dans son dépôt. S'il y a déjà un ou plusieurs animaux dans le dépôt, le nouvel animal est placé au-dessus, créant ainsi une pile d'animaux dans le dépôt.

Il n'y a **pas de limite au nombre d'espèces et d'animaux** stockés dans le dépôt d'un joueur.



Bruno a déjà un bassin avec 3 dauphins et souhaite installer un bassin d'orques. Il ne peut pas placer une orque sur les cases marquées d'un X, car les bassins ne peuvent pas être contigus.



Ces jetons ne sont pas contigus.

Les joueurs peuvent à tout moment regarder les animaux présents dans les dépôts de tous les joueurs.

L'ordre des jetons animaux dans un dépôt ne peut **pas être modifié**.

Note: un joueur peut toujours choisir de placer un animal dans son dépôt même s'il a de la place pour lui dans son parc.

● Monnaie

Le jeton est ajouté à la fortune du joueur. Un jeton vaut une pièce de monnaie. Jetons et pièces sont donc équivalents, et peuvent être utilisés indifféremment.



C. FAIRE UNE OPÉRATION COMMERCIALE

Le joueur peut effectuer **l'une des actions ci-dessous** en payant le prix, en pièces (et/ou jetons) de monnaie. Les actions possibles sont:

I. Déplacement	●
II. Acheter ou défausser un jeton	● ●
III. Agrandir son parc aquatique	● / ● ●

Toutes les règles de placement décrites aux paragraphes précédents s'appliquent également à ces actions.

Note: Un joueur ne peut effectuer qu'une seule de ces opérations à son tour de jeu. Par conséquent, un joueur qui souhaite réaménager entièrement son parc peut être amené à choisir de « faire une opération commerciale » lors de plusieurs tours consécutifs

I. Déplacement

Cela coûte **1 pièce de monnaie**, payée à la banque.

Le joueur effectue l'un des déplacements suivants :

- ⇒ soit il prend l'animal qui est au sommet de la pile de son dépôt et le place dans le parc.
- ⇒ soit il déplace l'un de ses employés.

II. Acheter ou défausser un animal

Pour **2 pièces**, le joueur peut **soit** acheter un animal à un autre joueur, **soit** se débarrasser de l'animal au sommet de la pile de son dépôt.

→ Achat

Le joueur prend l'animal qui se trouve au sommet de la pile du dépôt d'un autre joueur et le place dans son parc aquatique.

Il paie pour cela deux pièces de monnaie, soit:

- ⇒ 1 pièce au joueur adverse
- ⇒ 1 pièce à la banque

Note: l'adversaire ne peut pas refuser de vendre son animal.

→ Défausse

Le joueur enlève l'animal qui se trouve au sommet de la pile de son dépôt. Le jeton animal est retiré du jeu.

- ⇒ Le joueur paie 2 pièces de monnaie à la banque.

III. Agrandir son parc aquatique



Pour retourner face visible et ajouter à son parc aquatique **une grande extension** de 4 cases, le joueur doit payer **2 pièces** à la banque. Cela **permet** également au joueur d'avoir dans son parc aquatique **1 bassin supplémentaire**.

Ainsi, un joueur qui place ses deux grandes extensions pourra avoir dans son parc aquatique deux espèces d'animaux supplémentaires.

Note: le joueur ne doit pas nécessairement commencer le nouveau bassin sur l'une des cases de l'extension.

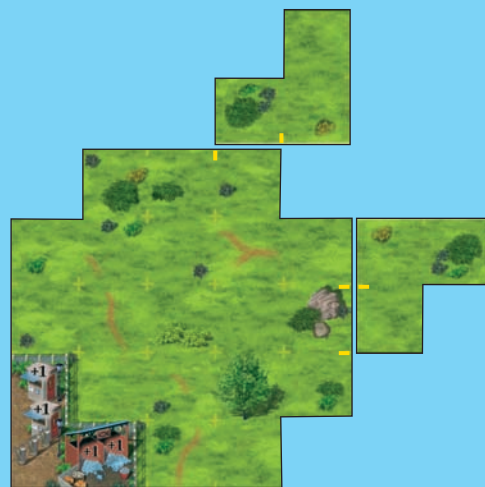


Pour retourner face visible et ajouter à son parc aquatique **une petite extension** de 3 cases, le joueur doit payer **1 pièce** à la banque. Cela **ne permet pas** au joueur d'avoir dans son parc aquatique un bassin supplémentaire.

Le joueur place l'extension de manière à augmenter la surface de son parc aquatique, contiguë soit au parc de départ, soit à une extension placée précédemment.

L'extension est désormais considérée comme partie intégrante du parc aquatique.

L'extension doit obligatoirement toucher par un côté au moins une case du parc aquatique déjà en place.



FIN DE LA MANCHE

La manche se termine lorsque tous les joueurs ont chacun pris un camion.

Les camions vides sont remis au centre de la table et la manche suivante débute, en commençant par le joueur qui a été le dernier à prendre un camion lors de la manche précédente.

Note: S'il ne reste plus qu'un joueur à ne pas avoir encore pris de camion, ce joueur peut continuer normalement et jouer autant de tours de jeu qu'il le souhaite avant de prendre le dernier camion.

CAS PARTICULIERS:

Naissances

Il y a pour chaque espèce d'animaux deux mâles et deux femelles reproducteurs, reconnaissables aux symboles sur les jetons. Lorsqu'un reproducteur est placé dans un bassin où se trouve déjà un reproducteur de sexe opposé, une naissance se produit immédiatement. Le joueur prend un jeton bébé de même espèce et l'ajoute au même bassin. Une fois placé, le bébé est considéré comme un animal supplémentaire de la même espèce.



Si le joueur ne peut pas ajouter le bébé au bassin de ses parents, il doit le mettre dans son dépôt. Un joueur ne peut pas renoncer à une naissance.

Note: Il suffit que les deux reproducteurs soient dans le même bassin, il n'est pas nécessaire qu'ils soient côte à côte.

Chaque mâle et chaque femelle ne peut engendrer qu'un **seul bébé**. Par conséquent, il n'y a pas de nouvelle naissance lorsqu'un troisième reproducteur est ajouté dans un bassin où se trouvait déjà un couple reproducteur. Une nouvelle naissance se produirait en revanche si par la suite un quatrième reproducteur y était placé, de sorte qu'il y ait deux couples.

Important: Les couples ne donnent naissance à des petits que dans les bassins, jamais dans les dépôts, ni dans les camions.

Bonus pour l'agrandissement d'un bassin

Un joueur qui agrandit un bassin reçoit un bonus dans les cas suivants:

- ➔ Lorsque le joueur ajoute le **troisième, sixième, neuvième ou douzième animal** dans un bassin de son parc, il reçoit immédiatement une pièce de la banque.

Note: un joueur ne peut atteindre 12 animaux dans un bassin qu'avec une ou plusieurs naissances.

- ➔ Lorsque le joueur ajoute le **cinquième ou dixième animal** dans un bassin de son parc, il reçoit immédiatement un employé de la banque.

Le joueur doit immédiatement placer l'employé dans l'une des quatre zones possibles.

À la fin de la partie, les employés rapporteront des points aux joueurs.

Un joueur reçoit le bonus même lorsqu'il ajoute simultanément plusieurs animaux au même bassin. Si, par exemple, un joueur ajoute un 3^{ème} et un 4^{ème} animal au même bassin, il reçoit une pièce. S'il avait ajouté également, en même temps, un 5^{ème} animal, il aurait aussi reçu un employé.



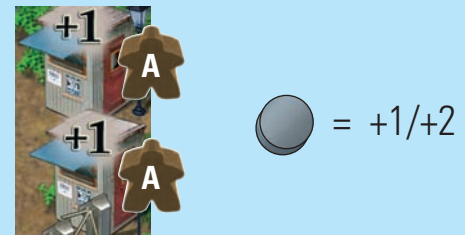
A. Caissier

Le joueur place l'employé sur une caisse vide dans le coin inférieur gauche de son parc aquatique. Un joueur peut avoir un maximum de deux caissiers.

À la fin de la partie, un caissier rapporte **1 point par pièce** de monnaie possédée par le joueur.

Un joueur avec deux caissiers marquera donc 2 points par pièce.

Note: le joueur conserve les pièces, il ne les « échange » pas contre des points.

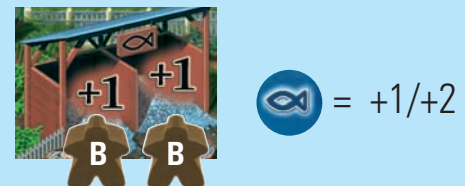


B. Gardien

Le joueur place le gardien sur un bac à nourriture vide dans le coin inférieur gauche de son parc aquatique. Un joueur peut avoir un maximum de deux gardiens.

À la fin de la partie, un gardien rapporte **1 point par animal dans le parc aquatique** ayant un symbole « nourriture » (poisson). Un joueur avec deux gardiens marquera donc 2 points par animal avec un symbole « nourriture ».

Note: Seuls les ours polaires, les pingouins, les tortues, les crocodiles et les hippopotames ont des symboles nourriture. Cela concerne 6 animaux de chacune des ces espèces.

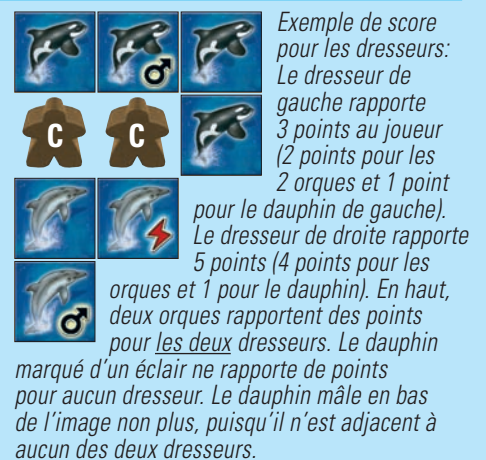


C. Dresseur

Le joueur place l'employé sur une case vide de son parc aquatique. La case où se trouve le dresseur n'est plus considérée comme une case libre. Il n'y a pas de limite au nombre de dresseurs dans un parc aquatique.

À la fin de la partie, un dresseur rapporte 1 point pour chaque **dauphin, orque** ou **otarie** sur une case adjacente horizontalement, verticalement ou diagonalement. Si un animal est adjacent à plusieurs dresseurs, il rapporte 1 point pour chacun des dresseurs concernés.

Deux dauphins, deux orques et deux otaries ayant particulièrement mauvais caractère sont marqués d'un éclair. Ils ne rapportent pas de points aux dresseurs.



D. Manager

Le joueur place l'employé dans le coin inférieur droit de son dépôt. Un joueur ne peut avoir qu'un seul manager.

À la fin de la partie, un joueur qui a un manager ne perd que **la moitié** des points normalement perdus pour les animaux dans le dépôt.

Déplacement des employés

Un joueur qui utilise une opération commerciale pour déplacer un employé peut le mettre à un autre endroit de la même zone, ou dans une autre zone. Il peut, par exemple, faire de son manager un dresseur en le mettant sur une case du parc aquatique, ou déplacer un dresseur d'une case à l'autre dans le parc aquatique.



FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur pioche le premier jeton de la pile recouverte par le pion de bois, on finit la manche en cours et la partie est terminée. Lorsque chaque joueur a pris un camion, la partie est terminée et on calcule les scores des joueurs.

Note: Les jetons de la pioche recouverte par le pion de bois ne peuvent être piochés que lorsque toutes les autres piles sont épuisées.

SCORE

Chaque joueur additionne les points positifs et négatifs de son zoo pour calculer son score final.

- Chaque animal dans un bassin rapporte 1 point.
- Caissiers, gardiens et dresseurs rapportent des points supplémentaires comme indiqué plus haut.
- Pour chaque **espèce** d'animal dans son dépôt, le joueur perd 2 points. Un joueur qui a un manager ne perd qu'1 point par espèce d'animal dans son dépôt.

Exemple: Bruno a 2 tortues dans son dépôt, et n'a pas de manager. Il perd donc 2 points.

REGLES POUR 2 JOUEURS

Les règles sont modifiées comme suit:

- Les animaux et bébés de trois espèces sont retirés du jeu.
- 3 camions sont placés au centre de la table.
Trois des jetons retirés du jeu en début de partie sont utilisés pour condamner une partie de la place sur les camions. On place un jeton facecachée sur l'un des camions, deux jetons sur un autre camion.

VARIANTE AQUARETTO + ZOOLORETTO Pour 2 à 5 joueurs

Note: cette variante est destinée aux joueurs qui sont déjà à l'aise **aussi bien** avec Zooloretto qu'avec Aquaretto.

Elle utilise les éléments des deux boîtes de base d'Aquaretto et Zooloretto.

Pour la mise en place, procédez comme suit:

- Placez au centre de la table autant de camions qu'il y a de joueurs (exception : à 2 joueurs, utilisez 3 camions).
- Chaque joueur ne prend que 2 pièces de monnaie.

Suivez ensuite toutes les autres instructions de mise en place des deux jeux. Cela signifie que chaque joueur démarre la partie avec un zoo, une extension de zoo, un parc aquatique, un dépôt et 4 extensions de parc aquatique. À moins de 5 joueurs, retirez autant d'espèces animales qu'indiqué de **chacun** des deux jeux.

Mélangez séparément les jetons des deux jeux, et constituez des piles de jetons distinctes. Installez de même deux piles finales de 15 jetons, une avec 15 jetons de Zooloretto et une avec 15 jetons d'Aquaretto.

Durant la partie, appliquez les règles particulières suivantes:

A. Placer un jeton sur un camion

L'ajout de jetons sur les camions obéit aux restrictions suivantes:

Chaque camion ne peut transporter que des jetons de l'un des deux jeux, soit des jetons d'Aquaretto, soit des jetons de Zooloretto. Lorsqu'un joueur charge le premier jeton sur un camion, il détermine ainsi le type de jetons qui pourra ensuite y être ajouté durant cette manche.

Important: à chaque manche, il doit y avoir au moins un camion de jetons de Zooloretto **et** au moins un camion de jetons d'Aquaretto.

Cela signifie par exemple que si tous les camions sauf un transportent des jetons de Zooloretto, il n'est possible de charger dans le camion restant que des jetons d'Aquaretto.

B. Prendre un camion et passer jusqu'à la fin de la manche

La prise d'un camion obéit aux restrictions suivantes: À chaque manche, un joueur ne peut pas être **le premier** à prendre un camion tant qu'il n'y a pas au moins un camion avec un ou plusieurs jetons de Zooloretto **et** un

Le joueur ayant le score le plus élevé est vainqueur.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex-æquo ayant le plus d'argent. S'il y a encore égalité, la victoire est partagée.

Auteur: Michael Schacht, Illustrations: Design/Main, Traduction: Bruno Faidutti

© 2008 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich.

www.abacusspiele.de, Tous droits réservés. Made in Germany.

Distribution en Suisse: Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

CONSEILS TACTIQUES: *Laisser les animaux s'entasser dans votre dépôt peut être aussi dangereux que, à Zooloretto, conserver trop d'animaux dans l'étable. En retardant le moment où vous choisissez un camion, vous pourrez sans doute prendre d'assez nombreux jetons, mais ils risquent fort de ne pas être ceux que vous souhaiteriez.*

Les dispositions de vos jetons peut limiter la taille des bassins et le nombre d'animaux que vous pourrez ajouter à chacun d'entre eux. Prenez donc toujours soin de développer votre parc selon un plan cohérent.

Un jeton animal ne rapporte qu'un seul point en fin de partie. C'est pourquoi les employés, qui peuvent sensiblement améliorer votre score, sont importants.

Un joueur ne peut durant son tour prendre qu'un seul camion, sur lequel doit se trouver au moins un jeton visible.

Important: Lorsqu'un joueur prend un camion, il n'en décharge que les jetons faces visibles. Les jetons faces cachées restent sur le camion pour la manche suivante.

Une manche se termine lorsque les deux joueurs ont chacun pris un camion. Les jetons visibles sur le camion restant sont



camion avec un ou plusieurs jetons d'Aquaretto.

Seuls les jetons de Zooloretto peuvent être placés dans le zoo et l'étable; seuls les jetons d'Aquaretto peuvent être placés dans le parc aquatique et le dépôt. Toutes les règles de placement des deux jeux s'appliquent.

Les joueurs mettent ensemble leurs pièces de monnaie et jetons monnaie des deux jeux. Ils peuvent être dépensés pour toutes les opérations concernant l'un ou l'autre jeu, quel que soit le jeu duquel ils proviennent.

C. Faire une opération commerciale

Un joueur qui choisit cette option ne peut faire qu'une seule opération, **soit** dans son zoo, **soit** dans son parc aquatique.

FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur pioche le premier jeton de l'une des deux piles recouvertes d'un pion de bois, tous les jetons restants de cette pile sont retirés du jeu à la fin de la manche. À partir du début de la manche suivante, les joueurs ne peuvent donc plus piocher que les jetons de l'autre jeu. Bien sûr, les restrictions ci-dessus concernant le chargement des camions et la prise du premier camion ne s'appliquent alors plus.

Lorsqu'un joueur pioche le premier jeton de la seconde des deux piles surmontées d'un pion de bois, on termine normalement la manche avant de calculer les scores finaux des joueurs.

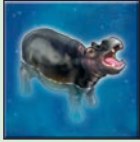
SCORE

Les scores pour le parc aquatique et le dépôt sont calculés selon les règles d'Aquaretto. Seule exception, les caissiers rapportent des points pour **toutes** les pièces de monnaie du joueur, quel que soit le jeu duquel elles proviennent.

Les scores pour le zoo et l'étable sont calculés selon les règles de Zooloretto. Seule exception, si un joueur a un manager dans son parc aquatique, il ne perd qu'1 point pour chaque espèce d'animal dans son étable. Chaque joueur additionne ses deux scores, et le joueur ayant le score total le plus élevé est vainqueur.

Les égalités sont tranchées selon les règles habituelles.

ENCYCLOPÉDIE ANIMALE



Hippopotame: Cet herbivore de la famille du cochon est le deuxième plus grand animal terrestre. Il peut, malgré son poids de 3 ou 4 tonnes et sa longueur qui peut atteindre 4,5 mètres, se déplacer à la surprenante vitesse de 50 km/h.



Dauphin: Ce mammifère au sourire plaisant, au caractère social, est souvent considéré comme le plus intelligent des animaux. Les enfants apprécient ses sauts acrobatiques. Le dauphin peut plonger à 500 mètres de profondeur et rester dans l'eau 15 minutes avant de remonter à la surface pour respirer.



Orque: Cette grande baleine peut atteindre 8 mètres de long et peser jusqu'à 9 tonnes. Les orques vivent surtout dans les eaux froides de l'Arctique et de l'Antarctique. Remarquable chasseur, l'orque est l'animal marin le plus rapide, fonçant à plus de 50 km/h.



Tortue de mer: Depuis plus de 200 millions d'années, ces reptiles carapaces nagent dans les mers des tropiques, où ils se laissent volontiers porter par les courants. Les tortues de mer ne sortent de l'eau que pour déposer leurs œufs sur la plage.



Manchot: Ces oiseaux sont parfaitement adaptés aux conditions difficiles des régions les plus froides de l'hémisphère sud. Plongeurs remarquables, ils peuvent aussi sauter hors de l'eau à plus de 2 mètres de hauteurs. S'ils ne sont pas de très bons nageurs, ils manœuvrent assez vite pour échapper aux prédateurs.



Ours polaire: Animal solitaire du grand Nord, à l'odorat particulièrement fin, l'ours polaire est essentiel dans les traditions des Inuits, qui l'appellent « Nanuk ». Malgré sa taille et son poids, il peut franchir à la nage des distances de plus de 60 kilomètres.



Otarie: Ces animaux grégaires se regroupent en colonies nombreuses que l'on peut voir se prélasser au soleil sur les îles rocheuses des mers arctiques. Ils ne nagent pas très vite, mais sont des acrobates impressionnants.



Crocodile: Ce descendant de l'Archosaure du Trias peut mesurer jusqu'à 6 mètres de long. Parfaitement camouflés dans les eaux vertes des fleuves, ils passent le plus clair de leur temps dans l'eau, ne laissant émerger que leurs yeux et leurs narines.

QUESTIONS FREQUENTES

Q: Tous les joueurs sauf moi ont pris un camion. Puis-je continuer à effectuer des actions?

R: Oui, vous pouvez jouer autant de tours que vous le souhaitez. À chaque tour, cependant, vous devez toujours choisir entre les trois types d'action possibles. Vous pouvez par exemple faire plusieurs opérations commerciales, ou piocher des jetons et les charger sur le dernier camion tant qu'il y a de la place. La manche ne se termine quand lorsque vous décidez de prendre le dernier camion.

Q: Puis-je avoir dans mon parc aquatique plusieurs bassins avec la même espèce animale?

R: Non.

Q: Puis-je avoir des animaux d'espèces différentes dans le même bassin?

R: Non.

Q: Puis-je utiliser l'action « déplacement » pour reconvertir un manager en dresseur?

R: Oui.

Q: J'ai deux dresseurs à côté du même dauphin. Marqué-je deux points?

R: Oui.

Q: Puis-je faire des opérations commerciales après avoir pris un camion?

R: Non, pas même à la dernière manche.

Plus d'informations sur le site web anglais
www.zooloretto.com



EXEMPLE DE SCORE

Pour 6 dauphins, le joueur marque	6 points
Pour 6 ours polaires, le joueur marque	6 points
Pour 5 otaries, le joueur marque	5 points
Pour 2 hippopotames, le joueur marque	2 points
Pour les 4 dauphins marqués (a) et les 2 otaries, le joueur marque, grâce au dresseur (A)	6 points
Pour les 2 dauphins marqués (b) et les 2 otaries, le joueur marque, grâce au dresseur (B) (l'otarie (c) ne peut pas être dressée)	4 points
Pour le gardien (D) les jetons marqués (d)	5 points
N'ayant pas de caissier, le joueur marque pour ses pièces de monnaie	0 points
Pour les deux espèces d'animaux (e) dans le dépôt	- 4 points
Total:	= 30 points