

<b>Zooloretto - KSR</b>	<b>C) Eine Geldaktion ausführen:</b>
<p>11 Tiere je Art, 12 Münzplättchen, 12 Verkaufsstände in 4 Typen, 2 Nachwuchstiere je Art.</p> <p>Wer an der Reihe ist, muss genau 1 Aktion ausführen. Man spielt solange mit, bis man in Aktion B) aussteigt.</p> <p><b>A) 1 Plättchen auf einen Transportwagen legen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Das oberste Plättchen von einem Stapel aufdecken und auf ein <u>freies</u> Feld eines <u>beliebigen</u> Transportwagens legen.</li> </ul> <p><b>B) 1 Transportwagen nehmen und aussteigen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Belieb. Wagen mit mind. 1 Plättchen nehmen + vor sich ablegen.</li> <li>- Die Plättchen müssen sofort in den eigenen Zoo verteilt werden.</li> <li>- Der Spieler ist nun aus der aktuellen Runde ausgestiegen.</li> </ul> <p><b>Verteilung der Plättchen im Zoo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Tiere</b> ==&gt; je 1 Tier passt auf ein freies Feld in Gehege/Stall. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Je Gehege ist nur 1 Tierart erlaubt.</li> <li>- In mehreren Gehegen darf die selbe Tierart vorkommen.</li> <li>- Gibt es kein freies Feld oder will der Spieler das Tier nicht ins Gehege legen, kommt es in den Stall.</li> </ul> </li> <li>- <b>Verkaufsstände</b> ==&gt; auf 1 freien Standplatz setzen. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gibt es kein freies Feld oder will der Spieler den Stand nicht auf einen Standplatz setzen, kommt er in den Stall.</li> </ul> </li> <li>- <b>Münz-Plättchen</b> ==&gt; zum Geld des Spielers.</li> <li>- <b>Stall</b> ==&gt; nimmt beliebig viele Plättchen auf.</li> </ul> <p><b>Nachwuchs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Je Tierart gibt es 2 paarungsfähige Weibchen/Männchen.</li> <li>- Kommt ein solches Paar in einem Gehege vor, wird sofort 1 Jungtier aus dem Vorrat geholt und im Gehege platziert bzw. im Stall.</li> </ul> <p>Ein weiteres paarungsfähiges Tier im Gehege bewirkt nichts.</p> <p><b>Letztes Gehegefeld belegt:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 oder 2 Münzen (wie im Gehege angegeben) an Spieler als Bonus auszahlen.</li> <li>- Die Umbau-Aktion "Tausch" führt hier nicht zum Bonus.</li> </ul> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.07.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Genau 1 der folgenden Aktionen gegen Zahlung ausführen. <p><b>I. Umbau ( O ):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 Münze ==&gt; Bank.</li> <li>- Entweder VERSETZEN = 1 einzelnes Tier/Verkaufsstand im eigenen Zoo versetzen.</li> <li>- Oder TAUSCHEN = <u>Alle</u> Plättchen einer Tierart aus einem Gehege/Stall gegen <u>alle</u> Plättchen einer Tierart aus einem anderen Gehege/Stall tauschen (aber nie gegen null Tiere dort).</li> <li>- Es muss ausreichend Platz im aufnehmenden Gehege sein.</li> <li>- Verkaufsstände kann man nicht tauschen.</li> </ul> <p><b>II. Kauf oder Abgabe 1 Plättchens ( OO ):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entweder KAUF: 2 Münzen ==&gt; je 1 zur Bank/Mitspieler</li> <li>- Entnahme 1 beliebigen Plättchens aus dem Stall eines Mitspielers (muss liefern) und Ablage im eigenen Zoo.</li> <li>- Oder ABGABE: 2 Münzen ==&gt; Bank. Beliebiges Plättchen aus eigenem Stall nehmen und aus dem Spiel geben.</li> </ul> <p><b>III. Den Zoo ausbauen ( OOO ):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 Münzen ==&gt; Bank und Ausbautafel aufdecken.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Ende einer Runde und neuer Startspieler:</b> Hat jeder Spieler 1 Transportwagen genommen, ist Rundenende. Leere Wagen ==&gt; in die Mitte und der zuletzt ausgestiegene Spieler beginnt die nächste Runde.</p> <p><b>Spielende:</b> Sobald das 1. Plättchen vom Stapel mit roter Holzscheibe im Spiel ist, läuft die Endrunde. Hat jeder Spieler 1 Transportwagen genommen, ist Spiel zu Ende.</p> <p><b>Wertung:</b> Volles Gehege ==&gt; Höherer Punktwert (z.B. <u>8</u> / 5) oder 1 freies Feld im Gehege ==&gt; Niedrigerer Punktwert (z.B. 8 / <u>5</u>) oder 2 u.m. freie Felder im Gehege ==&gt; mit Verkaufsstand = 1 P./Tier Je <u>Typ</u> Verkaufsstand auf Standplätzen ==&gt; 2 Punkte Je <u>Typ</u> Verkaufsstand im Stall ==&gt; 2 Minus-Punkte Je <u>Tierart</u> im Stall ==&gt; 2 Minus-Punkte Höchste Gesamtpunktsomme gewinnt. Patt: Mehr Geld siegt. Bei erneutem Patt gibt es mehrere Gewinner.</p> <p>* lt. Autor Michael Schacht</p>

<b>Zooloretto - KSR</b>	<b>C) Eine Geldaktion ausführen:</b>
<p>11 Tiere je Art, 12 Münzplättchen, 12 Verkaufsstände in 4 Typen, 2 Nachwuchstiere je Art.</p> <p>Wer an der Reihe ist, muss genau 1 Aktion ausführen. Man spielt solange mit, bis man in Aktion B) aussteigt.</p> <p><b>A) 1 Plättchen auf einen Transportwagen legen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Das oberste Plättchen von einem Stapel aufdecken und auf ein <u>freies</u> Feld eines <u>beliebigen</u> Transportwagens legen.</li> </ul> <p><b>B) 1 Transportwagen nehmen und aussteigen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Belieb. Wagen mit mind. 1 Plättchen nehmen + vor sich ablegen.</li> <li>- Die Plättchen müssen sofort in den eigenen Zoo verteilt werden.</li> <li>- Der Spieler ist nun aus der aktuellen Runde ausgestiegen.</li> </ul> <p><b>Verteilung der Plättchen im Zoo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Tiere</b> ==&gt; je 1 Tier passt auf ein freies Feld in Gehege/Stall. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Je Gehege ist nur 1 Tierart erlaubt.</li> <li>- In mehreren Gehegen darf die selbe Tierart vorkommen.</li> <li>- Gibt es kein freies Feld oder will der Spieler das Tier nicht ins Gehege legen, kommt es in den Stall.</li> </ul> </li> <li>- <b>Verkaufsstände</b> ==&gt; auf 1 freien Standplatz setzen. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gibt es kein freies Feld oder will der Spieler den Stand nicht auf einen Standplatz setzen, kommt er in den Stall.</li> </ul> </li> <li>- <b>Münz-Plättchen</b> ==&gt; zum Geld des Spielers.</li> <li>- <b>Stall</b> ==&gt; nimmt beliebig viele Plättchen auf.</li> </ul> <p><b>Nachwuchs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Je Tierart gibt es 2 paarungsfähige Weibchen/Männchen.</li> <li>- Kommt ein solches Paar in einem Gehege vor, wird sofort 1 Jungtier aus dem Vorrat geholt und im Gehege platziert bzw. im Stall.</li> </ul> <p>Ein weiteres paarungsfähiges Tier im Gehege bewirkt nichts.</p> <p><b>Letztes Gehegefeld belegt:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 oder 2 Münzen (wie im Gehege angegeben) an Spieler als Bonus auszahlen.</li> <li>- Die Umbau-Aktion "Tausch" führt hier nicht zum Bonus.</li> </ul> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.07.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Genau 1 der folgenden Aktionen gegen Zahlung ausführen. <p><b>I. Umbau ( O ):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 Münze ==&gt; Bank.</li> <li>- Entweder VERSETZEN = 1 einzelnes Tier/Verkaufsstand im eigenen Zoo versetzen.</li> <li>- Oder TAUSCHEN = <u>Alle</u> Plättchen einer Tierart aus einem Gehege/Stall gegen <u>alle</u> Plättchen einer Tierart aus einem anderen Gehege/Stall tauschen (aber nie gegen null Tiere dort).</li> <li>- Es muss ausreichend Platz im aufnehmenden Gehege sein.</li> <li>- Verkaufsstände kann man nicht tauschen.</li> </ul> <p><b>II. Kauf oder Abgabe 1 Plättchens ( OO ):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entweder KAUF: 2 Münzen ==&gt; je 1 zur Bank/Mitspieler</li> <li>- Entnahme 1 beliebigen Plättchens aus dem Stall eines Mitspielers (muss liefern) und Ablage im eigenen Zoo.</li> <li>- Oder ABGABE: 2 Münzen ==&gt; Bank. Beliebiges Plättchen aus eigenem Stall nehmen und aus dem Spiel geben.</li> </ul> <p><b>III. Den Zoo ausbauen ( OOO ):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 Münzen ==&gt; Bank und Ausbautafel aufdecken.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Ende einer Runde und neuer Startspieler:</b> Hat jeder Spieler 1 Transportwagen genommen, ist Rundenende. Leere Wagen ==&gt; in die Mitte und der zuletzt ausgestiegene Spieler beginnt die nächste Runde.</p> <p><b>Spielende:</b> Sobald das 1. Plättchen vom Stapel mit roter Holzscheibe im Spiel ist, läuft die Endrunde. Hat jeder Spieler 1 Transportwagen genommen, ist Spiel zu Ende.</p> <p><b>Wertung:</b> Volles Gehege ==&gt; Höherer Punktwert (z.B. <u>8</u> / 5) oder 1 freies Feld im Gehege ==&gt; Niedrigerer Punktwert (z.B. 8 / <u>5</u>) oder 2 u.m. freie Felder im Gehege ==&gt; mit Verkaufsstand = 1 P./Tier Je <u>Typ</u> Verkaufsstand auf Standplätzen ==&gt; 2 Punkte Je <u>Typ</u> Verkaufsstand im Stall ==&gt; 2 Minus-Punkte Je <u>Tierart</u> im Stall ==&gt; 2 Minus-Punkte Höchste Gesamtpunktsomme gewinnt. Patt: Mehr Geld siegt. Bei erneutem Patt gibt es mehrere Gewinner.</p> <p>* lt. Autor Michael Schacht</p>