

ИГРА УВЕ РОЗЕНБЕРГА

ЗОО ПАРК НЬЮ ЙОРКА



В этой игре вы создаёте зоопарк. Стройте вольеры, завозите новых зверей и растите их потомство. Кто первым закроет все клетки на планшете зоопарка вольерами и аттракционами, победит в игре.

Эта памятка может пригодиться во время игры. Читая правила в первый раз, можете её пропустить.

Фазы хода

1. Переместите слона на 1–4 деления (*в зависимости от числа игроков!*) на синее деление получения животных ИЛИ в нишу с вольерами.
2. Возьмите указанных на делении получения животных и поместите их в ваши домики и/или вольеры
ИЛИ
выложите верхний вольер из ниши на свой планшет зоопарка и поместите на него хотя бы 1 животное, взятое из другого вашего вольера или домика.
3. Если вы сломом пересекли зону разведения животных, все игроки проверяют, могут ли они развести животных указанного вида в своих вольерах.

Часто забываемые правила

- В каждый новый вольер нужно ставить 1–2 животных, взятых из ваших домиков и/или уже существующих вольеров. Но нельзя таким образом опустошать существующие вольеры.
- При разведении животных вы получаете по 1 животному в качестве потомства в 1–2 вольерах с животными этого вида.
- Всякий раз, когда животное ставят в вольер при получении животных или разведении, второе животное того же вида можно взять из домика и поставить в каждый такой вольер.
- Менять животных местами можно, только когда правила прямо на это указывают.

Состав игры

Поля

- 8 двусторонних планшетов зоопарков для разного числа игроков



- 1 центральное поле с нишами для вольеров



Вольеры (разной формы) четырёх оттенков зелёного

- 8 салатовых вольеров (4 клетки)



- 15 светло-зелёных вольеров (5 клеток)



- 15 изумрудно-зелёных вольеров (6 клеток)



- 7 тёмно-зелёных вольеров (7 клеток)



Жетоны животных

- 2 жетона по 3 животных одного вида (используйте, когда не хватает фигурок)



Жетоны

- 1 вопросительный знак



- 5 жетонов движения (0, 1, 2, 3 и 4+ для одиночной игры)



Аттракционы



16 × 1 клетка



6 × 2 клетки



6 × 3 клетки



2 × 4 клетки



1 × 6 клеток



1 × 8 клеток

Животные

- 28 сурикатов

- 26 фламинго

- 24 кенгуру

- 24 пингвина

- 24 песца

- 1 слон



Подготовка

Сначала объясним правила игры для 2–5 игроков. Если игроков двое, то в конце правил вы найдёте сокращённую версию игры (см. стр. 7). Одиночный режим также описан в конце.

1. Животные

Сложите животных рядом друг с другом в пределах досягаемости для всех игроков (например, можете положить их в углубление ложементов в коробке от игры).

2. Планшеты зоопарков

В левом нижнем углу каждого планшета зоопарка указано число игроков, а в правом нижнем углу – номер игрока. Раздайте планшеты игрокам по часовой стрелке в порядке возрастания чисел. Игрок с планшетом №1 становится первым игроком, и ход передаётся далее по часовой стрелке в порядке номеров.



На планшетах для 3 игроков изображены 3 человечка.



Так выглядит порядковый номер игрока.

Отсек с домиками уменьшает зону строительства зоопарка, которую вам надо заполнить вольерами и аттракционами. Его форма компенсирует преимущества первых игроков.



3. Стартовые животные

В верхних углах каждого планшета зоопарка указаны фигурки ваших стартовых животных. Возьмите по одному животному каждого вида и поместите в свои домики (одно животное в один домик).

Пример

В начале игры Лиза берёт суриката и фламинго, чьи фигурки отмечены на её планшете, и ставит по одному животному в пустые домики.



4. Центральное поле

Положите центральное поле на середину стола.



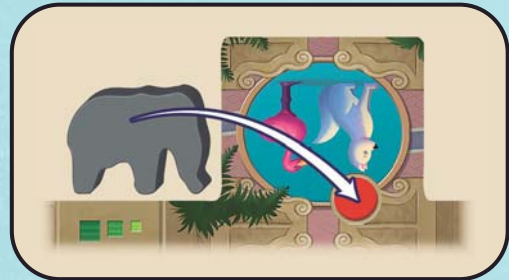
5. Вопросительный знак

Положите вопросительный знак возле центрального поля.



6. Слон

Поместите слона на деление центрального поля, отмеченное красной точкой.



7. Аттракционы

Аттракционы – это сегменты, на которых изображены еда и развлечения. Сгруппируйте их по размерам (количество клеток варьируется от 1 до 8) и сложите в пределах досягаемости для всех. Число аттракционов размером в одну клетку не ограничено (если эти аттракционы закончатся во время игры, используйте любую замену).

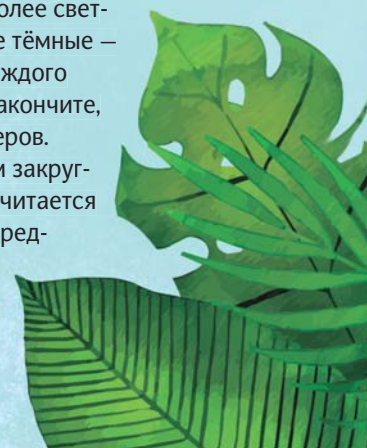


8. Вольеры

Это сегменты с разными оттенками зелёной травы. Оттенок зависит от размера:

- а) салатные – 4 клетки;
- б) светло-зелёные – 5 клеток;
- в) изумрудно-зелёные – 6 клеток;
- г) тёмно-зелёные – 7 клеток.

Заполните каждую нишу центрального поля вольерами в порядке от самого бледного до самого тёмного, как указано на значках на поле рядом с нишами. Более светлые вольеры должны быть снизу, более тёмные – сверху. Кладите случайные вольеры каждого цвета в стопку в этой нише. Когда вы закончите, в каждой нише будет стопка из 3 вольеров. Всего нужно заполнить 15 ниш, причём закруглённый угол центрального поля тоже считается нишей. Пример подготовки вольеров представлен на следующей странице.



Пример подготовки вольеров

1) Разложите 8 вольеров салатового цвета (по 4 клетки) случайным образом в ниши в средней части центрального поля, как указано на цветовых значках рядом с ними.



2) Разложите 15 вольеров светло-зелёного цвета (по 5 клеток) случайным образом по всем 15 нишам центрального поля. В средней части кладите их сверху на салатовые.

Этот угол тоже считается нишей.



3) 15 вольеров изумрудно-зелёного цвета (по 6 клеток) тоже разложите случайным образом по всем 15 нишам центрального поля. Кладите их сверху на светло-зелёные.



4) Разложите 7 вольеров тёмно-зелёного цвета (по 7 клеток) случайным образом в ниши с краёв центрального поля (обращайте внимание на цветовые значки). Кладите их сверху на изумрудно-зелёные.



Теперь в каждой нише по 3 вольера.

Цель и ход игры

Цель

Ваша цель — заполнить всю зону строительства (бурые клетки) на планшете вашего зоопарка вольерами и аттракционами (в отличие от вольеров, аттракционы бывают даже самых малых размеров. С их помощью хорошо закрывать пробелы).



Пример
Красная рамка отмечает зону строительства, которую нужно закрыть сегментами. Сегменты не должны выходить за её пределы.

Ход игры

Помните, что порядок хода зависит от номеров в правом нижнем углу каждого планшета зоопарка и ход должен передаваться по часовой стрелке начиная с первого игрока. Ход состоит из 3 последовательных фаз:

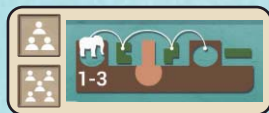
- 1) движение слона;
- 2) выполнение основного действия деления, на котором остановился слон;
- 3) разведение животных для всех, кому это доступно.

1. Движение слона

По ходу часовой стрелки передвиньте слона вперёд. Расстояние зависит от числа игроков и указано в верхней части вашего планшета зоопарка. Оставлять слона на месте нельзя.



При игре с 2 или 4 игроками — на 1–4 деления по часовой стрелке.



При игре с 3 или 5 игроками — на 1–3 деления по часовой стрелке.

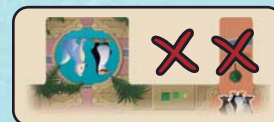
Что считается делением:

- Синие деления получения животных.
- Ниши, в которых есть вольеры.



Что НЕ считается делением и не учитывается при подсчёте:

- Пустые ниши без вольеров.
- Зоны разведения животных (о них подробнее в фазе 3).



Слон не может остановиться в нише, в которой верхний вольер не помещается в пустых клетках вашей зоны строительства на планшете зоопарка.



Пример
Слон передвинулся на 3 деления.

2. Выполнение основного действия

Выполните действие того деления, на котором слон завершил движение. Если слон остановился на нише с вольерами, возьмите верхний вольер из неё и поместите в свой зоопарк. Если слон остановился на делении получения животных, возьмите обоих животных, отмеченных на нём, либо 1 любое животное на ваш выбор (даже если оно не изображено на делении).

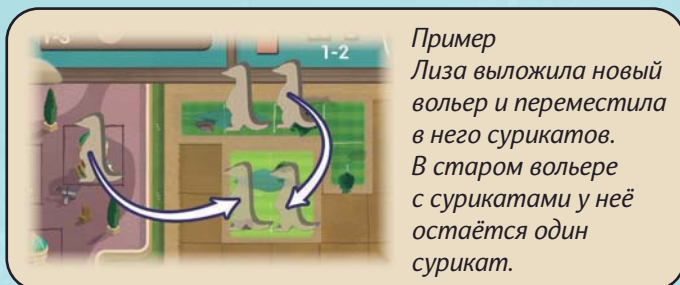
НИША С ВОЛЬЕРАМИ

Возьмите верхний вольер из ниши и сделайте следующее.

- 1) Поверните или переверните вольер так, как сочтёте нужным, и положите его на бурые клетки вашей зоны строительства зоопарка с учётом правил размещения сегментов (см. ниже).
- 2) Переместите 1–2 одинаковых животных из другого места зоопарка в новый вольер. Брать животных можно из домиков и/или других вольеров, но при перераспределении животных **хотя бы 1 животное** всегда должно оставаться в каждом другом вольере. Вы не можете опустошить вольер, переместив из него последнее животное в другой вольер.



Важно: если вы не можете заполнить новый вольер животными, это действие выполнять нельзя!



Пример
Лиза выложила новый вольер и переместила в него сурикатов. В старом вольере с сурикатами у неё остаётся один сурикат.

- 3) Проверьте, не закрыты ли все бурые клетки вашей зоны строительства зоопарка. Если закрыты, **вы немедленно побеждаете в игре!**

Подсказка: если вы не уверены, уместится ли вольер внутри вашей зоны строительства, вы можете примерить вольер, прежде чем двигать слона! Возьмите вольер и отметьте нишу, из которой вы его взяли, **жетоном вопросительного знака** (чтобы не забыть вернуть вольер на место, если вы решите передвинуть слона на другую нишу).



Все сегменты подчиняются таким правилам размещения:

- ✿ Вы вправе **поворачивать и переворачивать** сегменты как вам угодно.
- ✿ Вы не обязаны выкладывать сегменты вплотную друг к другу.
- ✿ Вы **не можете накладывать сегменты друг на друга**. Сегменты **не должны выходить за пределы зоны строительства**. Размер зоны строительства разный у всех игроков и зависит от номера игрока.
- ✿ Уже выложенные сегменты нельзя двигать. Они остаются на планшете до конца игры.

ДЕЛЕНИЕ ПОЛУЧЕНИЯ ЖИВОТНОГО

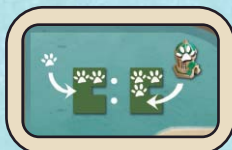
Возьмите **обоих** указанных животных в любом порядке или **одно любое** на ваш выбор, даже если оно не изображено на делении. (Примечание: количество животных в игре не ограничено. Если фигурки животных у вас закончатся, замените каждую тройку животных в вашем зоопарке жетонами трёх животных. Если даже жетоны закончатся, используйте любые фишки для замены.)



С каждым взятым животным сделайте следующее.

1) Поместите животное на ваш планшет:

- либо в пустой домик,
- либо на пустую клетку вольера. Если у вас в домиках есть животные того же вида, можете переставить 1 из них в тот же вольер.



Важно: в каждом вольере одновременно могут находиться животные только одного вида.



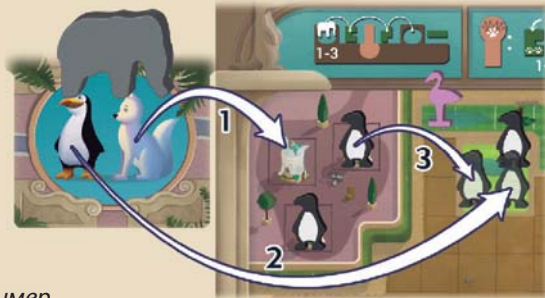
Если это ваша первая игра, то при размещении животного в вольере рекомендуем не использовать правило с перемещением дополнительного животного того же вида из домика в этот же вольер.



В этом вольере на 4 клетки можно поместить 4 животных одного вида.



В каждом домике можно хранить только 1 животное.



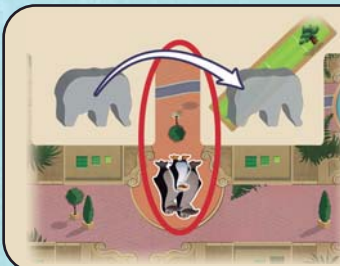
Пример

Лиза получает песка и пингвина. Песца она помещает в домик (1), а пингвина – в вольер (2). Поскольку в других домиках у неё есть ещё пингвины, она может переместить одного из них из домика в тот же вольер, что и первого пингвина (3). Больше одного пингвина из домиков таким способом переставить нельзя.

- 2) Проверьте, заполнили ли вы вольер животными до конца. Если да, то сделайте следующее:
 - а) **уберите** всех животных из этого вольера. Если у вас есть пустой домик, можете поместить в него одно из убранных животных. Остальных верните в запас. Вольер теперь пуст;
 - б) **возьмите** любой аттракцион из запаса и выложите его в свою зону строительства;
 - в) **проверьте**, не закрыты ли все бурые клетки вашей зоны строительства зоопарка. Если закрыты, **вы немедленно побеждаете в игре!**

3. Разведение животных

Игрок, который пересечёт слонем одну из пяти зон разведения животных, **сперва выполняет до конца основное действие** (размещает вольер или получает животное) и лишь затем объявляет о разведении животных для всех игроков.



Пример

Пересечение зоны привело к разведению животных, в этом случае пингвинов.

- 1) Все могут получить потомство от разведения животных того вида, что указан в зоне разведения, **не более чем в двух подходящих вольерах**. Чтобы вольер подходил, в нём должно быть не менее 2 животных этого вида. В каждый из подходящих вольеров (*не более двух*) добавьте из запаса **1 животное** того же вида на свободную клетку вольера. Даже если у вас в вольере 4 или более животных, при разведении вы всё равно получаете только 1 новое животное в этот вольер.
- 2) За каждое добавленное при разведении животное вы можете переместить 1 животное того же вида в тот же вольер из **домика** (если у вас там есть подходящие).

3) Проверьте, заполнил ли кто-нибудь из игроков вольер животными полностью. Если да, выполните следующее по часовой стрелке, начиная с активного игрока:

- уберите всех животных из этого вольера. Если у вас есть пустой домик, можете поместить в него одно из убранных животных. Остальных верните в запас. Вольер теперь пуст;
- возьмите любой аттракцион из запаса и выложите его в свою зону строительства;
- проверьте, не закрыты ли все бурые клетки вашей зоны строительства зоопарка. Если у одного игрока закрыты, **он немедленно побеждает в игре!** Если закрыты у нескольких игроков, побеждает тот из них, у которого стоит больше животных на планшете. Если и в этом ничья, побеждают все претенденты.

Пример разведения животных



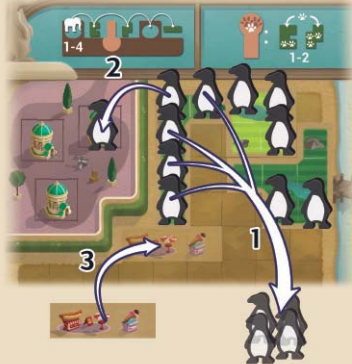
Наступило время разведения для пингвинов. У Лизы есть 3 вольера с этими животными.



Лиза получает 1 новое животное в каждом из 2 вольеров.



Поскольку у Лизы есть ещё один пингвин в одном из домиков, она может добавить его в вольер с потомством.



После разведения животных (которое происходит одновременно в обоих вольерах) Лиза проверяет, заполнены ли её вольеры. Пингвинов из своего заполненного вольера она возвращает в запас (1) – кроме одного, которого она вправе поместить в пустой домик (2). В награду за заполненный вольер она может выбрать аттракцион и выложить его в свою зону строительства (3).

4) **Только при игре с 1–3 игроками.** Если вы развели животных в 1–2 вольерах, то получите бонусное разведение: можете повторить три описанных выше этапа ещё в одном другом вольере. Это может быть как третий вольер с животным того же вида, так и вольер с совсем другими животными.



Этот значок в верхней части планшета зоопарка напоминает вам о бонусном разведении при игре с 1–3 игроками.

Конец игры

Первый игрок, который полностью закроет сегментами все клетки в своей зоне строительства, побеждает в игре. (Зачастую в конце игры вам будет не хватать всего парочки маленьких аттракционов. Чтобы получить их, надо тщательно собирать животных, чтобы заполнять вольеры.)

Игра может закончиться **основным действием** активного игрока или в результате разведения животных после основного действия.

Если игра заканчивается основным действием, побеждает активный игрок. Разведение животных далее не разыгрывается.

Позиции остальных игроков зависят от того, у кого осталось меньше пустых клеток в зоне строительства. При ничьей выше находится тот, у кого больше животных на планшете.

Если игра заканчивается **разведением животных**, несколько игроков могут заполнить свою зону строительства одновременно, получив новые аттракционы.

Тогда побеждает тот из них, у которого стоит больше животных на планшете (при ничьей победителей может быть более одного).

Позиции остальных игроков определяются так же, как при завершении игры основным действием.

Быстрые правила для 2 игроков

Измените 8 пункт подготовки следующим образом:

- уберите из каждой ниши центрального поля верхний вольер;
- раздайте каждому игроку случайным образом 3 вольера на 7 клеток;
- раздайте каждому игроку случайным образом 3 вольера на 6 клеток;
- оба игрока одновременно выкладывают полученные 6 вольеров на свой планшет зоопарка, но не добавляют в них животных.

После этого играйте как обычно.

Используйте этот вариант, чтобы ускорить партии с 2 игроками до 20–30 минут.



Одиночная игра

Измените некоторые пункты подготовки следующим образом.

2. Планшеты зоопарков

Положите перед собой планшет зоопарка для одного игрока любой стороной на ваш выбор.

8. Вольеры

Уберите из каждой ниши центрального поля верхний вольер.

9. Жетоны движения

Положите перед собой 5 жетонов движения лицевой стороной вверх.

Измените некоторые правила игры следующим образом.

1. Движение слона

У вас есть два способа для передвижения слона.

- 🐾 Переверните любой лежащий лицевой стороной вверх жетон движения и передвиньте слона на столько же делений, сколько было изображено на жетоне.

ИЛИ

- 🐾 Вместо использования жетона движения передвиньте слона к ближайшему делению получения животных.

Перевернутые жетоны движения нельзя использовать. Если вы перевернули лицевой стороной вниз пятый жетон движения, переверните все жетоны обратно лицевой стороной вверх: теперь они снова вам доступны.

Нельзя использовать тот жетон движения, при котором слон окажется в пустой нише или в нише с вольером, который вы не можете выложить.

Примечание: если вы хотите попасть на деление получения животных, то постарайтесь не использовать жетоны движения.

3. Разведение животных

Помните: в одиночной игре также действует бонусное разведение.

Конец игры

Победа

Если вы успели полностью заполнить зону строительства зоопарка раньше, чем вернулись на стартовое деление во второй раз, вы победили в игре. За каждое деление на центральном поле (*т. е. каждое деление получения животных и каждую нишу с вольерами – занятую или пустую*), оставшееся до стартового деления, вы получаете 1 очко.

Если вы выполнили цель игры, достигнув стартового деления, вы всё равно побеждаете в игре, но с результатом в 0 очков.

Поражение

Если вы не успели заполнить все клетки зоны строительства зоопарка, прежде чем перешли стартовое деление во второй раз, вы проигрываете в игре. Каждая незаполненная клетка вашего планшета зоопарка отнимает у вас 1 очко.

Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!
Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.



Создатели

Автор игры: Уве Розенберг

Художник: Феликс Вермке

Изображение на коробке: Алис Мэннл

Верстальщик: Инка Кёйтманн

Редактор: Франк Хеерен


Корректор: Трэвис Д. Хилл

Перевод с немецкого на английский: Коринна Шпеллерберг

Доработка 2-го издания правил: Нейтан Морз, И. Кёйтманн

Отдельная благодарность тестировщикам и всем, кто нас поддерживал, особенно Кристофу Тишу, Аните Ландграф, Андреасу Паффу, Бастиану Винкельхаузу, Герноту Кёпке, Яну Хенри и Олафу Дарге.

Хотите следить за важными новостями от Feuerland?

 facebook.com/feuerlandgames



© 2021 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal
Germany
www.feuerland-spiele.de

Русское издание

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Заместитель главного редактора: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Павутницкая

Переводчик: Александр Гагинский

Дополнительная вычитка: Артём Гращенко

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



© 2021 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru