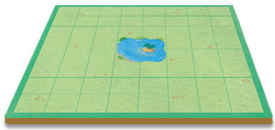
WonderZoo
7-99
ans years
años Jahre
F GB D NL E
I P DK S RUS
DJECO

WonderZoo

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



X4

X69

X10 X10 X10 X10

X1

X1

X1

E

Reglas del juego

WonderZoo

+ de 7 años

De 2 a 4

20 min

Contenido : 4 tableros de terreno, anverso y reverso (anversos: caras fáciles; reversos: caras difíciles), 4 piezas de «entrada», 45 piezas de «cercado» (15 cartas verdes «hierba», 15 cartas marrones «terrario» y 15 cartas azules «agua»), 20 piezas «camino», 40 peones visitantes (10 rojos, 10 azules, 10 amarillos y 10 verdes), 1 peón autobús, 1 bolsa para las 65 cartas (cercado y camino), 1 bolsa para los peones visitantes.

Objetivo del juego :

Crear el zoo más hermoso con el mayor número de visitantes alrededor de los animales.

Preparación del juego :

Cada jugador coge un tablero y una pieza de entrada.

Las piezas «camino» y «cercado» y los peones «visitantes» se colocan en sus respectivas bolsas.

Los jugadores colocan sus tableros delante suyo (por el lado de la dificultad elegida) y colocan sus piezas de entrada; estas piezas deben tocar el borde del tablero al menos por un lado.

El jugador más joven recibe el peón autobús y lo coloca frente a sí.

Se cogen tantas piezas como jugadores haya y se les suma una más. Estas piezas se colocan en el centro de la mesa.

Desarrollo del juego : En cada turno, los jugadores juegan en el sentido de las agujas del reloj, comenzando por el jugador que tiene el autobús.

Cada jugador realiza las siguientes acciones:

-Elige una pieza de las que hay sobre la mesa.

-La coloca sobre su tablero siguiendo las reglas que veremos a continuación.

-Realiza, si lo desea, la acción representada en dicha pieza.

Al finalizar el turno, si no se ha realizado ninguna acción con el autobús, el peón del autobús pasa al jugador situado a la izquierda y comienza un nuevo turno de juego.

Se cogen tantas piezas como jugadores haya y se colocan junto a la pieza restante. El jugador que tiene el autobús comienza el nuevo turno de juego.

Regla para la colocación de las piezas:

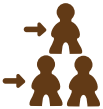
Una pieza se puede colocar, en cualquier sentido, en las casillas vacías de su tablero y sin sobresalir del tablero (y sin colocarla sobre un obstáculo cuando se juega con los reversos de los tableros).
La pieza «camino» tiene una limitación añadida: debe situarse junto a otra pieza «camino».
Nota: la pieza «entrada» se considera una pieza «camino».

Acciones de las diferentes piezas :

En cada pieza figura un icono que propone una acción complementaria. Cuando un jugador elige una pieza, puede (si lo desea) realizar la acción propuesta por el icono de la pieza elegida :

El jugador coge 1 o 2 peones «visitantes» de la bolsa y los coloca en la casilla vacía que prefiera de entre sus piezas «camino». Una casilla solo puede contener un único peón «visitante». Si todas las casillas de sus piezas «camino»

están ocupadas, vuelve a introducir el o los peones «visitantes» en la bolsa.



El jugador desplaza 1 o 2 peones «visitantes» ya situados sobre el tablero a otra(s) casilla(s) vacía(s) de sus piezas «camino».

El jugador puede desplazar una de sus piezas «cercado» a otro lugar de su tablero O intercambiar la ubicación de dos piezas «cercado» con idéntica forma.
(Nota: la acción de la carta desplazada no se vuelve a realizar).

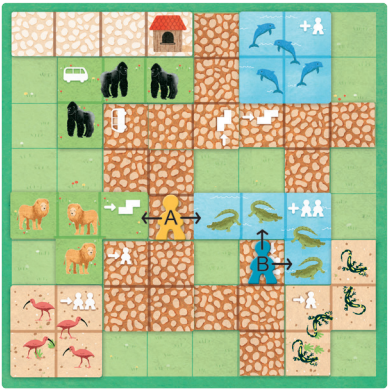
El jugador coge el autobús y lo coloca delante suyo. Será él quien jugará el primero durante el turno siguiente (el peón no pasará al jugador situado a la izquierda al final del turno).

Final de la partida :

Cuando un jugador ya no puede colocar piezas en su tablero, la partida termina para él, pero los demás jugadores siguen jugando.
Cuando ningún jugador ya no puede colocar piezas, la partida finaliza y se cuentan los puntos.
Cada peón visitante adyacente (no vale en diagonal) a una pieza «cercado» permite conseguir un punto.
Un mismo peón «visitante» puede, por lo tanto, hacer ganar varios puntos si está adyacente a varias fichas «cercado».

Ejemplo :

El peón A permite ganar 2 puntos: 1 por la pieza cercado «hierba» y 1 por la pieza cercado «agua».
El peón B permite ganar 2 puntos: 2 por la pieza cercado «agua».
¡El jugador que consigue más puntos gana la partida!



Partida para los expertos :

Se utilizan los colores de los peones «visitante». Cada visitante tiene un tipo de animal preferido:
-los visitantes azules prefieren los animales de los cercados «agua»,
-los visitantes amarillos prefieren los animales de los cercados «terrario»,
-los visitantes verdes prefieren los animales de los cercados «hierba»,
-los visitantes rojos no tienen preferencias.

Durante el recuento de puntos, un visitante situado junto a una casilla que incluya uno de sus animales preferidos consigue 2 puntos en lugar de 1:
-1 visitante azul situado junto a una pieza «agua» = 2 puntos,
-1 visitante amarillo situado junto a una pieza «terrario» = 2 puntos,
-1 visitante verde situado junto a una pieza «hierba» = 2 puntos,
-1 visitante rojo situado junto a cualquier pieza = 2 puntos.

Un juego de Florian Fay