

## Правила настольной игры «Акваретто» (Aquaretto)

**Автор: Михаэль Шахт (Michael Schacht)**

**Игра для 2-5 игроков**

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Стиль Жизни» ©

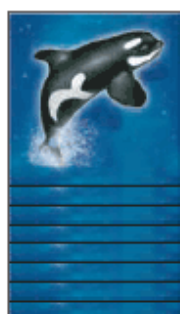
### ОБЗОР ИГРЫ

Вам предстоит стать владельцем собственного водного зоопарка. Старайтесь привлечь в свой водный зоопарк как можно больше посетителей, именно они принесут вам победные очки. Чтобы создать зоопарк, который привлечет посетителей, Вам предстоит собирать различных морских и речных животных а, если дела будут продвигаться успешно, то Вы впоследствии сможете его расширить. Когда бассейны зоопарка будут полностью заселены животными, Вам придётся помещать новых животных в запасной бассейн, но к сожалению, в конце игры Вы получите за это штрафные очки. Получить дополнительные победные очки вам поможет эффективное управление сотрудниками зоопарка. Победителем игры станет участник с самым большим количеством победных очков.

### СОСТАВ ИГРЫ



**16 тайлов  
детёнышей (по 2  
каждого из 8-ми  
видов животных)**



**88 тайлов  
животных (по 11  
каждого из 8-ми  
видов животных)**



**10 тайлов  
монет**

**16  
сотрудников  
зоопарка**



**30 монет**



**5 полей водных  
зоопарков**



**10 маленьких полей  
расширения  
10 больших полей  
расширения**



**5 полей  
запасных  
бассейнов**



**1 круглый  
деревянный  
диск**

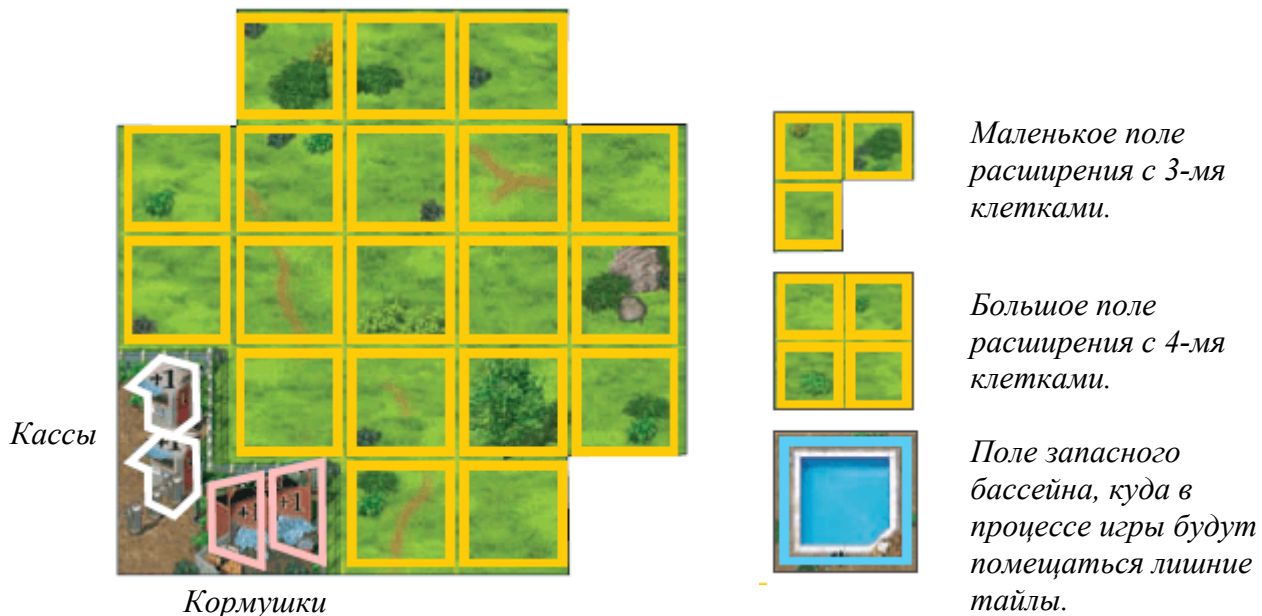


**5 грузовиков**

Водный зоопарк состоит из 19 клеток, на которые в процессе игры кладутся тайлы животных (на поле углы клеток отмечены крестиками).

Кроме того, на поле в левом нижнем углу есть изображение 2-х касс и 2-х кормушек.

Обратите внимание, что, в отличие от «Зоолоретто», где Вам были предоставлены уже размеченные вольеры, в «Акваретто» Вам предстоит самим определять размеры бассейнов.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- При игре **втроём** уберите из игры тайлы животных и их детёнышей **2-х видов**.
- При игре **вчетвером** уберите из игры тайлы животных и их детёнышей **1-го вида**.
- При игре **впятером** используйте во время игры тайлы **всех видов** животных.

**Важно:** не убирайте Дельфинов, Касаток и Морских Львов (не зависимо от количества участвующих в игре игроков, эти виды животных всегда должны присутствовать в игре).

**Важно:** правила игры для 2-х игроков Вы можете найти в конце этой книги правил.

- Поместите тайлы детёнышей в центр стола. На этих тайлах с обеих сторон нарисован круг. Переверните все остальные тайлы изображением животных вниз и перемешайте их. Возьмите **15 тайлов** и положите их лицом вниз в стопку – они **пригодятся Вам только в конце игры**. Поместите **круглый деревянный диск (красного цвета)** на эту стопку, чтобы отметить, что эта стопка резервная (то есть будет использоваться только в конце игры).

Создайте несколько стопок любой высоты из остальных тайлов (тайлы должны быть расположены лицом вниз). Игроки в процессе игры будут тянуть из этих стопок тайлы.

- Поставьте в центр стола число грузовиков, равное количеству игроков. Верните лишние грузовики (если они есть) в коробку.

- Каждый игрок получает поле водного зоопарка и поле запасного бассейна, поместив их перед собой. Кроме этого, каждый игрок берёт себе 2 больших и 2 маленьких поля расширения, которые необходимо положить лицом вниз перед собой. Верните лишние поля в коробку.

- Каждый игрок берёт 1 монету и кладёт её перед собой. Поместите оставшиеся монеты на стол для последующего использования (банк).
- Поместите сотрудников зоопарка на стол для последующего использования.
- Игроки произвольно выбирают первого игрока.

*Перед первой игрой аккуратно выдавите тайлы из листов с перфорацией.*



*Каждый игрок берёт 1 монету, 1 поле водного зоопарка, 1 поле запасного бассейна, 2 маленьких поля расширения и 2 больших поля расширения, поместив их перед собой.*

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра длится несколько раундов.

В свой ход каждый игрок должен предпринять одно из следующих трёх действий:

- А.** положить тайл в грузовик      **или**
- Б.** взять один грузовик и спасовать до конца раунда      **или**
- В.** использовать свои деньги.

Игровой ход передаётся по часовой стрелке.

Когда каждый игрок возьмёт по грузовику, раунд считается завершённым и начинается новый раунд.

### А. ПОЛОЖИТЬ ТАЙЛ В ГРУЗОВИК

Игрок берёт верхний тайл из любой стопки (кроме стопки с диском) и помещает его лицом вверх на пустое место в любом грузовике, находящемся в центре стола (то есть в тот грузовик, который ещё не взял ни один из игроков). На этом ход игрока заканчивается.

В грузовике может находиться не более 3-х тайлов (это обозначено 3-мя отделениями грузовика). Если все грузовики, находящиеся в центре стола, полностью заполнены (в каждом находится по 3 тайла), игрок не может предпринять действие «А». В этом случае игрок должен предпринять действие «Б» или «В».

**Важно:** игрок может взять тайлы из стопки с деревянным диском, только если все остальные стопки тайлов уже закончились!

### Б. ВЗЯТЬ ОДИН ГРУЗОВИК И НЕ СОВЕРШАТЬ ДРУГИХ ДЕЙСТВИЙ ДО КОНЦА РАУНДА

Игрок берёт любой грузовик вместе с тайлами животных (не зависимо от того, насколько он заполнен), размещая его перед собой.

Затем он тут же размещает тайлы из грузовика в своём водном зоопарке.

**Важно:** игрок может взять только тот грузовик, где есть хотя бы 1 тайл!

После того как игрок взял грузовик, он не может больше делать ходов в текущем раунде. Он снова сможет ходить только в следующем раунде.

Игрок, который взял грузовик, оставляет его перед собой. Таким образом, все игроки могут видеть, какой игрок уже взял грузовик и не может больше совершать действий в этом раунде.

Когда игрок размещает тайлы в своём водном зоопарке, он должен следовать следующим правилам:

### Тайлы животных

Если у игрока есть пустое место в его водном зоопарке, он может поместить тайл животного на пустое место и таким образом начать заселение нового бассейна или дополнить уже обитаемый.

Если игроку некуда поместить животное, он должен отправить тайл животного в свой запасной бассейн.

**Бассейном** считается пространство, состоящее из нескольких примыкающих друг к другу тайлов животных одного вида.

В одном бассейне могут находиться тайлы только **одного** вида животных.

#### • Заселить новый бассейн

Если у игрока в водном зоопарке нет тайлов тех видов животных, которых он взял с грузовика, он может начать заселение нового бассейна.

Чтобы начать заселять новый бассейн игрок кладёт тайл на пустое место своего водного зоопарка. Это место должно быть отделено от другого бассейна **хотя бы 1-й пустой клеткой (то есть не соприкасаться с тайлами из другого бассейна)**.

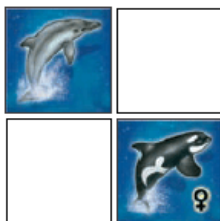
**Важно:** два тайла, которые соприкасаются только углами, не считаются соседними.



*У Коли уже есть бассейн с 3-мя Дельфинами, и он хочет начать заселять новый бассейн Косатками. Коля не может поместить тайл Косатки на места, помеченные значком «X», потому что один бассейн должен находиться хотя бы на расстоянии одной клетки от другого.*

**Важно:** игрок ограничен в числе бассейнов, которое он может иметь у себя в зоопарке.

В начале игры у игрока может быть только **3 бассейна**. Таким образом, игрок может иметь только **3 различных вида животных** в своём зоопарке.



*Эти тайлы не считаются соседними.*

Каждое большое поле расширения, которое игрок пристраивает к своему зоопарку, предоставляет ему **1 дополнительный бассейн с одним дополнительным видом животных**.

*Правила добавления к водному зоопарку полей расширений описаны ниже в главе «В. Использовать свои деньги».*

- **Дополнить уже обитаемый бассейн**

Если у игрока уже есть бассейн с животными определённого вида, он **должен** поместить новый тайл животного этого вида на соседнюю клетку по горизонтали или вертикали с одним из тайлов животных этого вида. Таким образом, игрок увеличивает бассейн. Не забывайте про **правило «1-й клетки»** (между двумя бассейнами должна быть хотя бы 1 пустая клетка).

Когда игрок увеличивает бассейн до 3-х, 6-ти, 9-ти или 12-ти тайлов, он получает в качестве бонуса 1 монету.

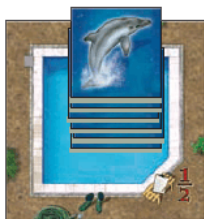
При увеличении бассейна до 5-ти или 10-ти тайлов, он получает в качестве бонуса 1-го сотрудника зоопарка.

*Бонусы в виде монеты и сотрудника зоопарка подробнее описаны в главе «Особые ситуации».*

- **Поместить тайл в запасной бассейн**

Если игрок не может или не хочет помещать новый тайл в бассейн, он должен поместить его в свой запасной бассейн. Если там уже есть тайл (или несколько тайлов), игрок кладёт новый тайл поверх него (них) в стопку.

В запасном бассейне игрока может находиться **любое количество различных видов животных** (должны быть расположены друг на друге в стопке).



Игроки могут смотреть на тайлы, находящиеся в запасных бассейнах противников во время игры. Порядок расположения тайлов в запасных бассейнах **ни в коем случае нельзя нарушать!**

- **Тайлы монет**

Игрок кладёт тайлы монет к другим своим монетам.

Тайл монеты – эта та же монета – они отличаются друг от друга только внешним видом, но не назначением.






## В. ИСПОЛЬЗОВАТЬ СВОИ ДЕНЬГИ

Игрок может предпринять **одну** из следующих денежных операций при условии, что может их оплатить.

Он может заплатить за действие монетами или тайлами монет в любой пропорции.

В игре доступны следующие денежные операции:

I. Перемещение	
II. Покупка или сброс одного тайла	
III. Расширение водного зоопарка	

Во время совершения этих действий необходимо соблюдать правила размещения тайлов.

**Важно:** В свой ход игрок может выполнить только одну денежную операцию. Таким образом, чтобы внести серьёзные изменения в свой зоопарк, игроку придётся совершать одну и ту же операцию несколько раз подряд на протяжении нескольких ходов.

## I. Перемещение

Перемещение стоит **1 монету**, которую игрок отдаёт из своего запаса в банк.

Игрок перемещает свой самый верхний тайл животного из запасного бассейна в свой водный зоопарк или передвигает одного из своих сотрудников зоопарка.

## II. Покупка или сброс одного тайла

За **2 монеты** игрок может купить один тайл у другого игрока **или** сбросить самый верхний тайл животного из своего запасного бассейна.

### • Покупка

Игрок берёт самый верхний тайл животного **из запасного бассейна** другого игрока и помещает его в свой водный зоопарк, а также:

- отдаёт 1 монету этому игроку **и**,
- отдаёт 1 монету в банк.

**Важно:** другой игрок не может помешать Вам забрать у него тайл животного.

### • Сброс

Игрок сбрасывает самый верхний тайл животного из своего запасного бассейна. Он возвращает этот тайл в коробку и

- отдаёт 2 монеты в банк.

## III. Расширение водного зоопарка

**Большое поле расширения** стоит **2 монеты**, которые игрок отдаёт в банк.

Затем игрок добавляет большое поле расширения (с 4-мя клетками) в свой водный зоопарк.

Это действие **приводит** к появлению в его водном зоопарке **ещё одного бассейна**.

То есть, игрок может поместить в свой водный зоопарк ещё 2 вида животных, если купит два больших поля расширения.

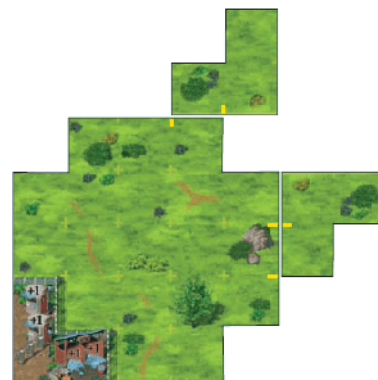
**Важно:** игрок не обязан сразу же начать заселение бассейна на поле расширения.

**Маленькое поле расширения** стоит **1 монету**, которую игрок отдаёт в банк. Затем игрок добавляет маленькое поле расширения (с 3-мя клетками) в свой водный зоопарк.

Это действие **не приводит** к появлению в его водном зоопарке **ещё одного бассейна**.

Игрок кладёт поле расширения рядом со своим водным зоопарком, прикладывая его либо к основному полю, либо к размещённому ранее другому полю расширения. С этого момента только что приобретённое поле расширения становится частью водного зоопарка.

Игрок должен класть поле расширения так, чтобы оно продолжало хотя бы одну колонку или один ряд его водного зоопарка.



## КОНЕЦ РАУНДА

Когда каждый игрок возьмёт по одному грузовику, раунд завершается.

Игроки помещают пустые грузовики в центр стола и приступают к новому раунду, начиная с того игрока, который взял последний грузовик в прошлом раунде.

**Важно:** Даже если всё игроки кроме одного взяли грузовики, оставшийся игрок может продолжать совершать ходы до тех пор, пока не заберёт последний грузовик (например, помещать в грузовик тайлы).

## ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ

### Детёныши

В каждом виде животных есть по 2 тайла самок и по 2 тайла самцов, отмеченных соответствующими символами. Когда самец и самка оказываются **в одном бассейне**, они **немедленно** производят потомство. Игрок берёт соответствующий тайл детёныша и кладёт его в бассейн к его родителям. Тайл детёныша считается с этого момента обычным тайлом животного.



Если игрок не может добавить тайл детёныша в бассейн (нет места и т.д.), он помещает его в запасной бассейн. Игрок **не может отказаться** от появления детёныша.

**Важно:** самка и самец не обязательно должны находиться рядом друг с другом – главное, они должны находиться в одном бассейне.

Каждая самка и самец могут **произвести потомство только один раз за игру**. Так, например, если в бассейн к паре родителей, уже родившей детёныша, добавляется ещё одна самка, потомство не появляется.

**Важно:** самка и самец производят потомство только в бассейне, но не в грузовике и не в запасном бассейне.

### Бонус за увеличение бассейна

Когда игрок увеличивает численность животных в бассейне, он может получить бонус:

- Когда игрок добавляет 3-й, 6-й, 9-й или 12-й тайл в бассейн в своём водном зоопарке, он **немедленно** получает **1 монету**, которую берёт из банка.



**Важно:** игрок может иметь в бассейне не более 12-ти тайлов (этого можно добиться только с использованием 1-2 детёнышей, так как в игре всего 11 тайлов животных каждого вида).

- Когда игрок добавляет 5-й или 10-й тайл в бассейн в своём водном зоопарке, он **немедленно** получает **1-го сотрудника** зоопарка, которого берёт из банка.



Игрок должен немедленно использовать только что полученного сотрудника, располагая его в одном из 4-х возможных мест. В конце игры игроки смогут получить дополнительные очки за своих сотрудников.

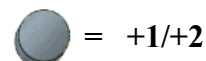
Игрок получает описанные выше бонусы, даже если кладёт в бассейн несколько тайлов одновременно. Когда игрок, например, сразу размещает в бассейне 3-й и 4-й тайл, он всё равно получает монету. Если бы игрок добавил ещё и 5-й тайл, он получил бы ещё сотрудника зоопарка.

### А. Кассир

Игрок помещает сотрудника зоопарка на пустую кассу в левом нижнем углу своего водного зоопарка. Максимум можно иметь 2-х кассиров.

За кассира игрок получит очки только в конце игры. Кассир позволяет игроку получить по **1 очку** за **каждую** имеющуюся у игрока **монету**. Если у игрока 2 кассира, он получит по 2 очка за каждую монету.

**Важно:** игрок оставляет монеты себе; он не меняет их на очки.



### Б. Смотритель

Игрок помещает сотрудника зоопарка на пустую кормушку в левом нижнем углу своего водного зоопарка.

У игрока может быть максимум 2 смотрителя.

Смотритель позволяет игроку в конце игры получить очки за тайлы животных в его водном зоопарке, на которых есть символ рыбы. За **каждый тайл с символом рыбы** игрок получает **1 очко**. Если у игрока есть 2 смотрителя, он получает по 2 очка за каждый тайл с символом рыбы.



**Важно:** символы рыбы есть только на тайлах полярных медведей, пингвинов, черепах, крокодилов и бегемотов. В каждом из этих видов животных есть по 6 тайлов с символом рыбы.

### В. Дрессировщик

Игрок ставит сотрудника зоопарка на любую пустую клетку в водном зоопарке.

Клетка с дрессировщиком больше не считается пустой. У игрока может быть сколько угодно дрессировщиков.

При помощи дрессировщика в конце игры игрок получает очки за тайлы **Дельфинов**, **Касаток** и **Морских львов**, которые расположены на соседних с дрессировщиком клетках по горизонтали, вертикали или диагонали. За каждый такой тайл рядом с дрессировщиком игрок получает **1 очко**. Если тайл находится рядом с несколькими дрессировщиками, игрок получает очки отдельно за каждого дрессировщика.

На 2-х тайлах Дельфинов, Касаток и Морских львов есть символ молнии. За эти тайлы игрок не получает очки при помощи дрессировщиков. Это обозначает, что эти животные не поддаются дрессировке.







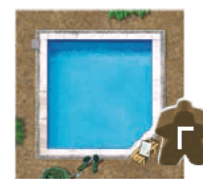
*Пример получения очков за дрессировщика: за левого дрессировщика игрок получает 3 очка (2 очка за две Касатки над ним и 1 очко за левого Дельфина). За правого дрессировщика игрок получает 5 очков (4 за Касаток и 1 за Дельфина). Две Касатки слева наверху и самый левый Дельфин приносят очки обоим дрессировщикам. Дельфин с символом молнии не приносит дрессировщикам очков. Дельфин самец в самом низу не приносит очков, потому что находится далеко от дрессировщиков.*

## Г. Менеджер

Игрок помещает сотрудника в нижний правый угол своего запасного бассейна.

У одного игрока может быть только 1 менеджер.

В конце игры менеджер **уменьшает в два раза** штрафные очки, находящиеся в запасном бассейне.



$$= \frac{1}{2}$$

## Передвижение сотрудников

Если игрок хочет потратить деньги, чтобы передвинуть сотрудника зоопарка, он может переместить его или в пределах одной территории или между разными локациями. Например, игрок может сделать менеджера дрессировщиком, переместив сотрудника с поля запасного бассейна на пустое место в своём водном зоопарке. Игрок может также переместить дрессировщика с одного места на другое в пределах своего водного зоопарка.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Когда игрок вытягивает **первый** тайл из стопки с деревянным диском, текущий раунд становится последним. Как только каждый игрок в этом раунде заберёт по грузовику, игра считается законченной, и происходит последний подсчёт очков.

**Важно:** игроки могут брать тайлы из стопки с диском только когда закончатся тайлы во всех остальных стопках!

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Каждый игрок подсчитывает сумму очков за свой водный зоопарк.

- За каждый тайл животного в своём водном зоопарке игрок получает 1 очко.
- К ним каждый игрок добавляет свои очки за кассиров, зрителей и дрессировщиков.
- За каждый вид животного в своём запасном бассейне (не за сумму всех тайлов), игрок получает по -2 штрафных очка. Если у игрока есть менеджер, игрок получает только -1 штрафное очко за каждый вид животного в запасном бассейне.

*Пример: у Коли есть 3 черепахи в запасном бассейне, но у него нет менеджера, поэтому он получает -2 штрафных очка.*

Игрок с самой большой суммой очков становится победителем!

Если у нескольких игроков одинаковое количество очков, игрок, у которого больше монет, выигрывает! При ничье и в этом случае, несколько игроков становятся победителями!

**ПОДСКАЗКИ ПО ТАКТИКЕ:** *Постоянно складывая тайлы в запасной бассейн, игрок может потерять кучу очков, как и в случае с запасником в «Зоолоретто».*

*Игрок, который долго не берёт грузовик, в итоге получает много тайлов, но зачастую ему в этом случае достаются совершенно не нужные ему животные.*

*То, как игрок распределяет тайлы в своём водном зоопарке, определяет, какого размера будет его бассейн и сколько животных в нём поместится. Если игрок с умом будет использовать своё место в водном зоопарке, он наверняка преуспеет больше, чем тот, кто распределит тайлы как попало.*

*Каждый тайл животного приносит в конце игры всего 1 очко. Именно поэтому сотрудники зоопарка так важны, ведь они могут принести дополнительные очки.*

## ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ 2-х ИГРОКОВ

Используйте описанные выше правила со следующими изменениями:

- Уберите тайлы 3-х видов животных и их детёнышей из игры.
- Поместите 3 грузовика в центр стола.

Теперь возьмите любые 3 из убранных до этого тайлов и используйте их, чтобы заблокировать часть ячеек в грузовиках: поместите 1 тайл лицом вниз на один грузовик и два других тайла лицом вниз на другой. В итоге у Вас должны получиться три грузовика со следующим количеством ячеек: 1 грузовик с 3-мя ячейками, 1 грузовик с 2-мя ячейками и 1 грузовик с 1-й ячейкой. Блокирующие ячейки тайлы не несут никакой смысловой нагрузки в процессе игры, а просто закрывают лишние ячейки.

Во время хода каждый игрок может взять только 1 грузовик, где есть хотя бы 1 тайл, лежащий лицом вверх.

**Важно:** когда игрок берёт грузовик, он забирает с грузовика только находящиеся на нём лицом вверх тайлы. Тайлы, лежащие лицом вниз, остаются на грузовике на протяжении всей игры.

Когда оба игрока возьмут по грузовику, раунд заканчивается, и игроки убирают из игры тайлы, лежащие лицом вверх на оставшемся в центре стола грузовике.

## «АКВАРЕТТО» ВМЕСТЕ С «ЗООЛОРЕТТО» (2-5 игроков)

**Важно:** этот вариант правил лучше использовать, когда с Вами играет человек, уже имеющий некоторый опыт игры в «Акваретто» и в «Зоолоретто».

Для этого варианта игры используются компоненты из обеих игр.

*При подготовке к игре руководствуйтесь следующими инструкциями:*

- Поместите в центр стола число грузовиков, равное количеству игроков (исключение: при игре вдвоём используйте 3 грузовика).
- Каждый игрок получает только по 2 монеты.



Все остальные инструкции по подготовке к игре остаются теми же, что написаны в оригинальных правилах игр. Это означает, что каждый игрок берёт поле зоопарка, поле расширения зоопарка и поле водного зоопарка, поле запасного бассейна и 4 поля расширения.

При игре менее чем в пятером уберите рекомендованные виды животных из **обеих** игр. Перемешайте тайлы обеих игр отдельно друг от друга и создайте из них отдельные стопки.

Также сформируйте 2 отдельные стопки по 15 тайлов в каждой для конца игры: одну из 15-ти тайлов «Зоолоретто» и одну из 15-ти тайлов «Акваретто».

*При игре руководствуйтесь следующими правилами:*

### **А. Положить тайл в грузовик**

*При размещении тайлов в грузовиках действуют следующие ограничения:*

1) на каждый грузовик игроки могут класть тайлы только из «Зоолоретто» **или** только из «Акваретто». Когда игрок кладёт на грузовик первый тайл, он определяет, какие тайлы будут помещаться в этом раунде на этот грузовик (тайлы из «Зоолоретто» или из «Акваретто»).

2) в каждом раунде **хотя бы** в одном грузовике должны быть тайлы «Зоолоретто» и **хотя бы** в одном - тайлы «Акваретто».

Так, например, если во всех грузовиках кроме одного уже есть тайлы «Зоолоретто», игроки могут поместить на последний грузовик только тайлы «Акваретто».

### **Б. Взять один грузовик и спасовать до конца раунда**

*Когда игрок забирает себе один из грузовиков, применяются следующие ограничения:*

**Важно:** Во время каждого раунда ни один игрок не может забрать первый грузовик пока хотя бы в одном грузовике не будет(ут) находиться тайл(ы) «Зоолоретто» и хотя бы в одном тайл(ы) «Акваретто».

Игроки могут класть тайлы «Зоолоретто» в зоопарк или в запасник, а также размещать тайлы «Акваретто» в водном зоопарке или в запасном бассейне. Во время этого действия применяются стандартные правила по размещению тайлов.

Игроки хранят все свои монеты и тайлы монет в одном месте. При использовании монет и тайлов монет не важно, к какой игре они относятся.

### **Г. Использовать свои деньги**

Когда игрок выбирает это действие, он может вносить изменения или только в зоопарк **или** только в водный зоопарк, но не в два одновременно.

### **КОНЕЦ ИГРЫ**

Когда игрок вытягивает первый тайл из одной из двух стопок с деревянными дисками, оставшиеся тайлы из этой стопки убираются из игры в конце текущего раунда. Начиная с текущего раунда, игроки тянут тайлы только из стопок другой игры.

**Важно:** как только это происходит, перестают действовать ограничения, касающиеся размещения тайлов из обеих игр и первого грузовика в раунде (читайте выше), так как они не могут действовать при наличии тайлов только из одной игры.

Когда игрок вытягивает первый тайл из второй стопки с деревянным диском, текущий раунд доигрывается до конца. После того как каждый игрок в этом раунде заберёт себе грузовик, игра заканчивается, и игроки подсчитывают свои очки.

### **ПОДСЧЁТ ОЧКОВ**

Водный зоопарк и запасной бассейн подсчитываются согласно правилам «Акваретто». *Но действует следующее исключение:* если у игрока есть 1 или 2 кассира, он получает очки за все монеты, не зависимо от того, из какой они игры.

Зоопарк и запасник подсчитываются согласно правилам «Зоолоретто». *Но действует следующее исключение:* если у игрока есть менеджер в водном зоопарке, то он получает только по -1 штрафному очку за каждый вид животных в запаснике.

Каждый игрок суммирует результаты двух игр.

Игрок, у которого оказывается больше всех очков, становится победителем. Ничья разрешается как описано выше в этих правилах.

## СПРАВОЧНИК ПО ЖИВОТНЫМ



**Бегемот:** эти травоядные животные приходится родственниками свиньям. Они являются вторыми по размеру наземным животными и могут развивать удивительную скорость, равную приблизительно 50км/ч, несмотря на свои размеры. Их вес может достигать 4 тонн, а длина взрослых бегемотов приблизительно равняется 4м.



**Дельфин:** эти симпатичные млекопитающие считаются наиболее разумными среди животных. Дельфины славятся своими акробатическими способностями и социальным поведением. Эти удивительные животные могут находиться на глубине 45м на протяжении 15 минут до возвращения на поверхность для дыхания.



**Косатка:** эти большие китообразные могут достигать в длину 7,5м и весят около 8т. Они предпочитают жить в водах Арктики и Антарктики. Эти беспощадные охотники являются самыми быстрыми морскими животными, способными развивать скорость до 50км/ч.



**Морская Черепаха:** эти животные с крепким панцирем живут на планете уже около 200 миллионов лет, предпочитая тропические и субтропические моря. Они следуют морским течениям, тем самым достаточно быстро пересекая огромные водные пространства. Морские черепахи выходят на сушу только ради размножения. Но, даже откладывая яйца, они стараются не отдаляться от проложенных ими маршрутов.



**Пингвин:** они водятся в основном в холодных регионах Южного Полушария и очень хорошо приспособлены к жизни. Пингины являются отличными ныряльщиками, но не очень быстрыми пловцами. Зато они отлично умеют маневрировать, что помогает им избегать хищников. Пингины могут выпрыгивать из воды на высоту 2 метра.



**Белый Медведь:** эти животные-одиночки с далёкого севера обладают отличным обонянием и являются священными в культуре эскимосов, которые называют их «Нанук». Несмотря на свои размеры и вес, белый медведь легко может проплыть по морю на расстояние до 65км.



**Морской Лев:** эти чрезвычайно социальные животные формируют большие колонии, и их часто можно обнаружить греющимися на бесчисленных каменистых островах в море. Морские львы являются не слишком быстрыми пловцами, но считаются одними из лучших водных акробатов.



**Крокодил:** эти существа могут достигать в длину 6м и являются прямыми потомками Археозавров триаса. Они отлично маскируются и проводят большую часть своей жизни в воде, часто оставляя глаза и ноздри над поверхностью воды.

## ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

**Вопрос:** Все игроки кроме меня взяли грузовики. Могу я продолжать совершать ходы?

**Ответ:** Да, Вы можете сделать сколько угодно ходов. На каждый ход у Вас есть только 3 возможных стандартных действия. Вы можете, например, использовать свои деньги или тянуть тайлы, размещая их на грузовике, пока не заполните грузовик целиком. Только когда Вы заберёте последний грузовик, текущий раунд будет считаться законченным.

**Вопрос:** Могу я иметь в водном зоопарке несколько бассейнов с одним и тем же видом животных?

**Ответ:** Нет.

**Вопрос:** Могу я иметь несколько видов животных в одном бассейне?

**Ответ:** Нет

**Вопрос:** Могу я сделать менеджера дрессировщиком, потратив деньги на денежную операцию «перемещение»?

**Ответ:** Да.

**Вопрос:** У меня есть 2 дрессировщика на двух соседних клетках с Дельфином. Получу ли я 2 дополнительных очка?

**Ответ:** Да.

**Вопрос:** Могу ли я совершать денежные операции после того как взял грузовик?

**Ответ:** Нет, не можете даже в последнем игровом раунде.



## ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

За 6 Дельфинов игрок получает

**6 очков**

За 6 Белых Медведей игрок получает

**6 очков**

За 5 Морских Львов игрок получает

**5 очков**

За 2 Бегемота игрок получает

**2 очка**

За выдрессированных (А) 4-х Дельфинов (а) и 2-х Морских Львов игрок получает

**6 очков**

За выдрессированных (Б) 2-х Дельфинов (б) и 2-х Морских Львов игрок получает

**4 очка**

(Морской Лев (в) не может быть выдрессирован из-за значка молнии)

Смотритель (Г) получает очки за тайлы (г)

**5 очков**

Так как у игрока нет кассира, он не получает очки за монеты

**0 очков**

За 2 различных вида животных в запасном бассейне (д) игрок получает

**- 4 очка**

В сумме у игрока оказывается:

**= 30 очков**