



УВЕ РОЗЕНБЕРГ ЗООПАРК НЬЮ- ЙОРКА



Дізнайтеся
правила з цього
навчального
відео!
(англійською)



У зоопарку Нью-Йорка ви проектуєте парк для тварин. Будуйте вольєри, заводьте нових тварин і вирощуйте їхнє потомство. Перший гравець, який покриє всі будівельні ділянки на своїй дошці зоопарку плитками вольєрів і атракціонів, виграє.

Шукаєте список компонентів? Подивіться на боки дна коробки.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Спершу роз'яснюється гра для 2 — 5 гравців. Правила короткої гри удвох і соло-варіанта дивіться на сторінці 6.

1. Тварини

Поставте маленьку коробку з тваринами в межах досяжності всіх гравців.

2. Дошки зоопарку

У нижньому лівому куті кожної дошки зоопарку вказано кількість гравців; в нижньому правому — номер гравця. Роздайте дошки відповідно до наявної кількості гравців за годинниковою стрілкою. Гравець з дошкою 1 ходить першим і передає хід наступному гравцеві за годинниковою стрілкою.



На дошках
для 3 гравців
зображено
3 особи.



Номер гравця
має такий
вигляд.

Секція сараю з загонами зменшує місце на дошці зоопарку, яке вам належить покрити частинами пазла. Його планування збалансовує перевагу стартового гравця.



3. Початкові тварини

У верхніх кутах вашої дошки зоопарку є статуї тварин. Це ваші 2 початкові тварини. Візьміть по одній такій тварині та помістіть у загони у верхньому лівому куті вашого зоопарку.



Приклад:
На початку гри Ліза бере сурикату і фламінго, статуї яких зображені на її дошці. Вона розміщує тварин у порожні загони в її секції сараю.



4. Центральна дошка

Розмістіть центральну дошку посередині столу.

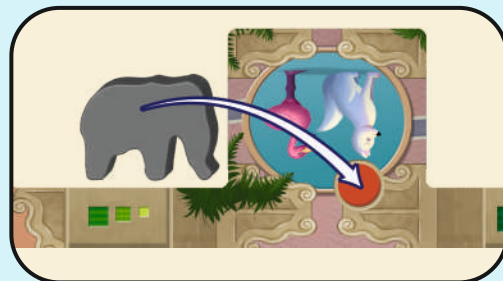
5. Знак питання

Жетон зі знаком питання покладіть біля центральної дошки.



6. Слон

Помістіть слона на ділянку центральної дошки з червоною крапкою.







7. Плитки атракціонів

Це плитки-пазли з їжею та атракціонами. Згрупуйте їх за розміром (є атракціони на 1, 2, 3, 4, 6 і 8 квадратів) і покладіть у межах досяжності всіх гравців. Кількість атракціонів розміром в 1 квадрат у грі необмежена (використавши всі плитки, сміливо імпровізуйте з заміною).

8. Вольєри

Ці плитки-пазли мають різні відтінки зеленого. Кожен відтінок відповідає певному розміру плитки:

-  а. Найсвітліші вольєри — це плитки на 4 квадрати.
-  б. Світло-зелені — плитки на 5 квадратів.
-  в. Темно-зелені — плитки на 6 квадратів.
-  г. Найтемніші вольєри — плитки на 7 квадратів.

Заповніть всі западини центральної дошки плитками вольєрів у порядку від найсвітлішого до найтемнішого (найсвітліші плитки опиняться внизу стосу, найтемніші — зверху), дотримуючись відповідних кольорових позначок. Коли ви закінчите, кожна западина матиме стос з 3 плиток. Приклад підготовки вольєрів показано на сторінці 2.

Приклад підготовки вольєрів

1) Розмістіть 8 найсвітліших плиток (на 4 квадрати) в середніх западинах центральної дошки, позначених відповідним кольоровим кодом.



2) Розподіліть 15 світло-зелених плиток (на 5 квадратів) по всіх 15 западинах центральної дошки. У середній частині вони ляжуть поверх плиток найсвітлішого кольору.

Це місце також вважається западиною.



3) 15 плиток темно-зеленого кольору (на 6 квадратів) також розподіліть навмання по всіх западинах центральної дошки. Вони накриють світло-зелені плитки.



4) Розподіліть навмання 7 найтемніших плиток (на 7 квадратів) по западинах з боків центральної дошки (звчайте на кольоровий код). Вони розміщуються поверх плиток темно-зеленого кольору.



Тепер у кожній западині є стос з 3 плиток вольєрів.

МЕТА Й ХІД ГРИ

Мета

Ваша мета — заповнити всі коричневі ділянки свого зоопарку плитками-пазлами: вольєрами й атракціонами (на відміну від вольєрів, атракціони доступні в дуже маленьких розмірах — для заповнення прогалин).



Приклад:
Червона рамка показує будівельну ділянку, яку потрібно покрити плитками-пазлами. Плитки не повинні виходити за межі цієї зони.

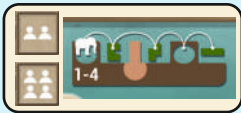
Хід гри

Послідовність ходів визначається цифрами в нижньому правому куті дощок зоопарків і відбувається за годинниковою стрілкою. Кожен хід має 3 фази:

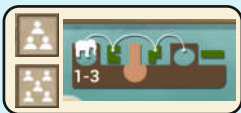
- 1) **Перемістіть** слона
- 2) **Виконайте** дії на поточному місці слона
- 3) **Розведіть тварин** (стосується всіх гравців)

1. Переміщення слона

Посуньте слона, як вказано у верхньому лівому куті вашої дошки зоопарку:

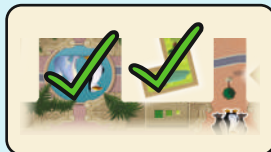


У грі на 2 або 4 гравців це 1 — 4 проміжки центральної дошки за годинниковою стрілкою.

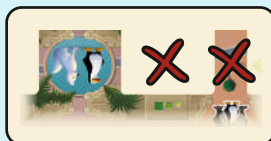


У грі на 3 або 5 гравців це 1 — 3 проміжки центральної дошки за годинниковою стрілкою.

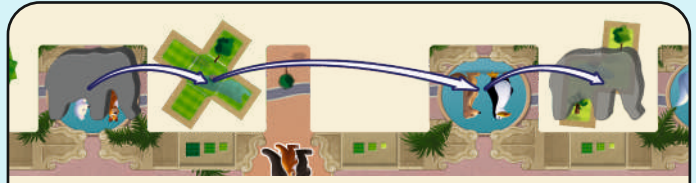
Під час руху **рахуйте** сині виступи з тваринами і западини, заповнені плитками вольєрів.



Не рахуйте порожні западини й коричневі виступи розведення тварин.



Примітка: слон не може зупинитися в западині, де верхня плитка вольєра не підходить вашому зоопарку.



Приклад:
Слон пересувається на 3 кроки.

2. Виконання дії на поточному місці слона

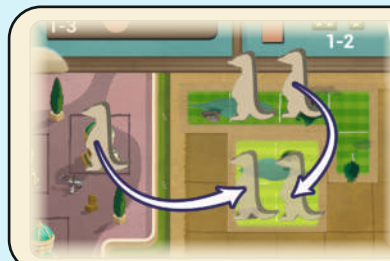
Ваші дії у другій фазі ходу залежать від того, на якому місці зупинився слон. Якщо це западина з плитками вольєрів, візьміть верхню з них і розмістіть її на своїй дошці. Якщо це виступ з тваринами, ви можете взяти обох чи одну з зображених тварин.

Западина з плитками вольєрів

Візьміть верхню плитку вольєра і зробіть наступне:

- 1) Поверніть плитку будь-яким боком і розмістіть її на порожньому просторі з коричневих ділянок вашого зоопарку, враховуючи Правила пазлу (див. сторінку 5).
- 2) Перемістіть у утворений вольєр 1 чи 2 однакові тварини з **будь-якого місця** (загонів і/або інших вольєрів) вашого зоопарку. Однак ви не можете забрати всіх тварин з вольєра.

Важливо: якщо ви не можете заселити новий вольєр, ви не можете виконати цю дію!



Приклад:
Створено новий вольєр для сурикатів. Сурикат залишається у своєму старому вольєрі.

3) Перевірте, чи всі коричневі ділянки вашого зоопарку заповнено. Якщо так, **ви одразу виграєте!** Якщо ні, продовжуйте грати.

Підказка: дозволено перевіряти, чи підійде вашому зоопарку та чи інша плитка вольєрів з доступних на цьому ходу. Це можна зробити лише до переміщення слона!
Білим жетоном зі знаком питання позначте, звідки взяли плитку, щоб не загубити.



Виступ з тваринами

Візьміть **обох** тварин, зображених на виступі, у будь-якому порядку **або одну будь-яку** з них на ваш вибір.

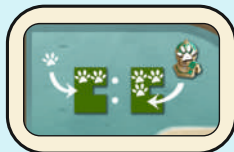
(Примітка: кількість тварин необмежена; у разі нестачі замініть 3 однакові тварини на своїх дошках відповідними плитками тварин; якщо і вони закінчатся, використовуйте будь-які предмети як заміну).



Для кожної взятої тварини виконайте такі кроки:

1) Розмістіть тварину в одному з доступних місць:

- порожньому загоні
 - порожній ділянці вольєра.
- Якщо ви вже маєте в загоні тварину того самого виду, ви можете перемістити її до того ж вольєра.



Примітка: у кожному вольєрі одночасно можуть перебувати лише тварини одного виду.



Якщо це ваша перша гра, рекомендуємо ігнорувати правило про переміщення додаткової тварини того ж виду з загону до того самого вольєра під час розміщення тварини у вольєрі.



Цей вольєр на 4 місця вміщує 4 тварини одного виду.



Кожен загін може вмістити лише 1 тварину.

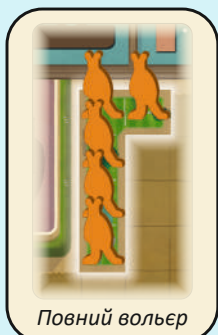


Приклад:

Ліза купує псаця й пінгвіна. Вона селить псаця в загін (1), а пінгвіна — у вольєр (2). Позаяк у неї є інші пінгвіни в загонах, Ліза може перемістити одного з них у вольєр (3).

2) Перевірте, чи повністю ви заповнили вольєр тваринами. Вольєр заповнений повністю, якщо на кожному квадраті плитки є тварина. Якщо це так, зробіть наступне:

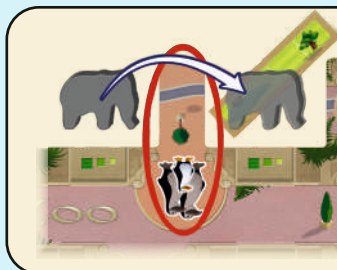
- Видаліть** усіх тварин з вольєра. Якщо у вас є порожній загін, ви можете **перемістити** туди одну з них. Решту поверніть у запас. Тепер цей вольєр порожній.
- Візьміть** із запасу будь-яку плитку **атракціонів** і покладіть її на дошку, дотримуючись Правил пазлу зі сторінки 5.
- Перевірте**, чи всі коричневі ділянки вашого зоопарку заповнені. Якщо так, **ви одразу виграєте!** Якщо ні, продовжуйте грати!



Повний вольєр

3. Перевірте, чи слон перетнув виступ розведення тварин

Якщо слон перетнув коричневий виступ розведення тварин, виконайте такі дії для кожного виступу, що він перетнув:



Приклад: Перетин цього виступу розведення тварин дозволяє розмноження пінгвінів.

- Кожен гравець може розводити тварин, зображених на виступі, щонайбільше у 2 відповідних вольєрах. Щоб відповідати вимогам, вольєр має містити принаймні 2 тварини. Додайте по 1 тварині такого самого виду на порожню ділянку кожного з цих (максимум 2) вольєрів. Навіть маючи 4 чи більше тварини в одному вольєрі, ви все одно розводите в ньому лише 1 тварину.
- Для кожної нововиведеної тварини, якщо у вас є одна тварина того самого виду в **загоні**, ви можете перемістити її в той самий вольєр.
- Перевірте, чи хтось із вас повністю заповнив вольєр. Якщо так, виконайте наступні дії за годинниковою стрілкою, починаючи з поточного гравця:
 - Видаліть усіх тварин із вольєра. Якщо у вас є порожній загін, ви можете перемістити туди одну з них. Решту поверніть у запас. Тепер цей вольєр порожній.
 - Візьміть із запасу будь-яку плитку атракціонів і розмістіть на своїй дошці.
 - Перевірте, можливо хтось із гравців заповнив усі коричневі ділянки свого зоопарку. Якщо це так лише для одного гравця, **цей гравець одразу виграє!** Якщо це так для кількох гравців, виграє той, у кого на дошці більше тварин. У разі рівності виграють усі гравці, які мають нічию. Якщо ніхто не завершив забудову, продовжуйте грати!
- Лише для 1 – 3 гравців:** якщо ви розводили тварин в 1 чи 2 вольєрах, ви отримуєте бонусне розведення і можете повторити три кроки вище для 1 іншого вольєра. Це може бути вольєр з іншим видом тварин.



Цей значок у верхній частині дошки нагадує вам про бонусне розведення тварин у грі на 1 – 3 гравців.

Особливий випадок: у рідкісних випадках, коли слон перетнув кілька виступів розведення тварин впродовж одного преміщення, виконуйте розведення тварин одне за одним у порядку перетину. Якщо всі коричневі ділянки вашого зоопарку заповнені наприкінці одного з розведення, ви одразу виграєте. Інших розведення тварин більше не відбувається.



Приклад розведення тварин



Ліза розводить пінгвінів, і у неї є 3 вольєри з цими тваринами.



Ліза отримує в потомстві по 1 тварині в кожному з двох вольєрів.



Оскільки у Лізи також є пінгвін у загоні, вона може додати його до свого потомства.



Після розведення (одночасно для обох вольєрів) вона перевіряє, чи заповнені вольєри. Пінгвіни з її повного вольєра повертаються до запасу (1) за винятком 1, якого вона поміщає в порожній загін (2). За заповнення вольєра вона бере атракціон і розміщає на своїй дошці (3).

Правила пазла

До всіх пазлів застосовуються такі правила:

- Ви можете **обертати й перевертати** пазли як заманеться.
- Розміщувати пазли один впритул до одного необов'язково.
- Ви **не можете** розміщувати пазли **один на одного або внапустку**. Фрагменти пазла **не повинні виходити за межі будівельної ділянки**. Розмір будівельної ділянки залежить від кількості гравців і відрізняється для кожного гравця.

КІНЕЦЬ ГРИ І ПЕРЕМОЖЕЦЬ

Гравець, який першим повністю покриє свою будівельну ділянку плитками, виграє. (Ближче до кінця гри вам часто буде не вистачати лише кількох невеликих атракціонів, для отримання яких знадобиться старанно заповнювати вольєри тваринами). Гра може закінчитися під час основної фази ходу або в результаті розведення тварин після неї.

Якщо гра закінчується під час **основної фази**, виграє поточний гравець. Розведення тварин не відбувається. Подальші позиції визначаються тим, хто має менше незабудованих ділянок. У разі нічиєї виграє той, у кого більше тварин.

Якщо гра закінчується під час **розведення тварин**, кілька гравців можуть завершити будівництво своїх зоопарків одночасно, отримавши нові атракціони. Виграє той, у кого більше тварин. (У разі нічиєї буде більше одного переможця). Подальші позиції такі ж, як і в разі завершення гри основною фазою.

Творці гри

Дизайн гри: Уве Розенберг
Ілюстрації: Фелікс Вермке
Ілюстрація обкладинки: Еліс Манл
Макет правил: Інга Койтманн
Редактор: Франк Гірен
Коректура: Крістін Гірен, Тревіс Д. Гілл
Переклад англійською: Корінна Спеллерберг
Перегляд правил 2-го видання: Натан Морзе, І. Койтман

Локалізація українською мовою:
Андрій Каплун, Тамара Гринчик, Олена Гумуржи,
Вадим Букреев, Михайло Клейменов,
Владислав Бондаренко,
Дмитро Худобін, Оксана Таран,
«ROZUM — розвиваючі ігри»

Серед тестових гравців і прихильників ми хотіли б згадати Крістофа Тіша, Аніту Ландграф, Андреаса Паффа, Бастіана Вінкельхауза, Гернота Кепке, Яна Генрі та Олафа Дарге.
Дякуємо!

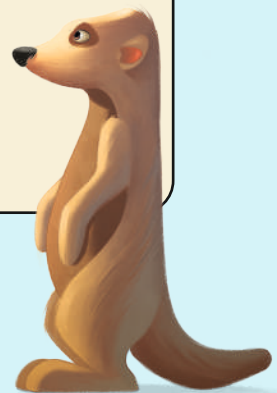
Хочете бути в курсі всіх важливих новин Feuerland?
[facebook.com/feuerlandgames](https://www.facebook.com/feuerlandgames)

Шукаєте більше інформації чи щось пропустили?
<http://capstone-games.com/board-games/new-york-zoo>



rozum.com.ua

© 2020 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Епштейн-Бремталь
Німеччина
www.feuerland-spiele.de



КОРОТКА ГРА (ТІЛЬКИ ДЛЯ 2 ГРАВЦІВ)

Зміни у підготовці до гри:

86. Вольєри

- Видаліть верхню (3-ю) плитку вольєрів з кожної западини центральної дошки.
- Роздайте кожному гравцеві 3 випадкові плитки на 7 квадратів.
- Роздайте кожному гравцеві 3 випадкові плитки на 6 квадратів.
- Обидва гравці одночасно розміщують у своїх зоопарках 6 початкових плиток, але не додають на них тварин.

Після цього грайте як зазвичай.

Використовуйте цей варіант для швидкої гри на двох (20 — 30 хвилин)



СОЛО-ГРА

Зміни у підготовці до гри:

2. Дошки зоопарку

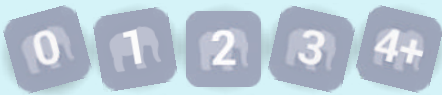
Використовуйте будь-яку сторону дошки зоопарку для 1 гравця.

86. Вольєри

Видаліть верхню (3-ю) плитку вольєрів з кожної западини центральної дошки.

9. Маркери руху

Викладіть перед собою 5 маркерів руху горілиць.



Хід гри змінюється наступним чином:

1. Переміщення слона

У вас є два варіанти: переверніть маркер руху долілиць, щоб посунути слона за годинниковою стрілкою на відповідну кількість кроків, або просто перемістіть слона до наступного виступу з тваринами без задіяння маркерів. Коли всі маркери руху буде перевернуто, поверніть їх у початкове положення. Ви не можете перевернути маркер долілиць, якщо не в змозі виконати дію ділянки, куди він перемістить слона.

Примітка: якщо ви хочете досягти виступу з тваринами, намагайтесь не використовувати для цього маркери руху.

3. Перевірте, чи слон перетнув виступ розведення тварин

Нагадування: для соло-гри діє також бонусне розведення.

Кінець гри

Якщо ви заповните всі коричневі ділянки вашої дошки зоопарку до того, як слон завершить два кола, отримайте 1 бал за кожну не пройдену ним западину (навіть порожню) і кожен виступ з тваринами, починаючи зі стартової позиції. У разі одночасного фінішу ви отримуєте 0 балів. Якщо ж вам не вдасться побудувати свій зоопарк до завершення слонем двох кіл, ви втрачаєте 1 бал за кожну незаповнену коричневу ділянку дошки.



ЗОЛОТІ ПРАВИЛА

- Ви повинні помістити 1 або 2 тварини одного виду, взятих із загонів і/або наявних вольєрів, в кожен новий вольєр. Однак попередні вольєри не можуть при цьому спустошуватися.
- Під час розведення тварин ви отримуєте рівно 1 тварину як потомство в 1 або 2 вольєрах.
- Кожного разу, коли тварина додається до вольєра будь-яким шляхом, у цей вольєр можна помістити також другу тварину того ж виду із загону.
- Ви не можете переставляти тварин на дошці, окрім випадків, передбачених правилами.



ПОШИРЕНІ ПИТАННЯ

Чи можу я помістити тварин у спорожнений вольєр?

Так, ви можете розмістити в порожніх вольєрах тварин, отриманих з блакитних виступів.

Нагадування правил додавання тварин у вольєр

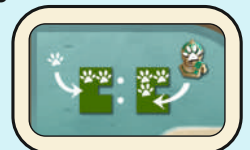
Є 3 різні випадки, коли ви можете додати тварин до вольєра.

а) Створення нового вольєра

Коли створюєте новий вольєр, ви повинні додати **1 або 2 тварини** до нього. Ви можете взяти тварин з загону або іншого вольєра.

б) Отримання тварин з виступу з тваринами

Коли ви отримуєте тварин з **блакитного виступу з тваринами** і розміщуєте їх у вольєрах, ви можете додати в ці вольєри **по 1 тварині з загонів**.



в) Отримання тварин внаслідок розведення

Коли ви отримуєте потомство під час **розведення**, ви можете додати **по 1 тварині з загонів** до вольєрів, в яких розводили тварин.

