



UWE ROSENBERG
**NEW
YORK
ZOO**



In New York Zoo, siete i progettisti di uno zoo. Costruirete Recinti, farete arrivare nuovi animali e li farete riprodurre. Il primo giocatore a coprire con tessere Recinto e Attrazioni tutti gli spazi dell'area di costruzione del proprio zoo, vincerà la partita.

Se state cercando la lista dei componenti, la troverete sui lati interni della scatola.

Preparazione

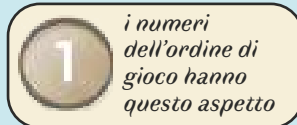
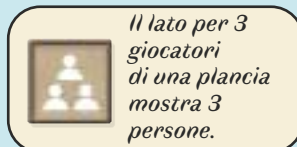
Di seguito trovate le regole per le partite da 2 a 5 giocatori. Per le partite a 2 giocatori potete trovare più avanti una variante veloce (vedi pagina 6). La variante in solitario si trova a fine regolamento.

1. Animali

Collocate la piccola vaschetta piena di animali a portata di tutti.

2. Plance Zoo

L'angolo in basso a sinistra di ogni plancia zoo mostra un preciso numero di giocatori. Distribuite le plance corrispondenti al numero corrente di giocatori in senso orario, nell'ordine indicato dai numeri. Il giocatore con la plancia 1 è il giocatore 1, per cui l'ordine di turno sarà così determinato in senso orario.



L'area con le casette sulla plancia zoo riduce il numero di spazi da coprire con i pezzi di puzzle: la differente forma e il diverso numero di casette bilancia il vantaggio concesso al primo giocatore.



3. Animali Iniziali

La vostra plancia zoo riporta due statuette di animali negli angoli superiori: la loro forma indica i vostri 2 animali iniziali. Prendeteli e piazzate ciascuno di essi su una delle casette nell'area in alto a sinistra della vostra plancia zoo.

*Esempio:
All'inizio della partita, Elisabetta prende un suricato ed un fenicottero, come indicato dalle statuette presenti sulla sua plancia e li piazza su due casette vuote.*



4. Striscia Azioni

Piazzate la striscia azioni al centro del tavolo.

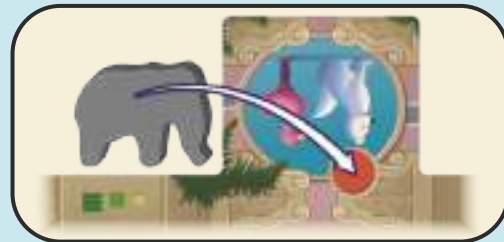
5. Gettone Prova

Piazzate il gettone prova al centro del tavolo.



6. Elefante

Piazzate l'elefante sullo spazio della striscia azioni contrassegnato da un puntino rosso.



7. Tessere Attrazione

Alcune tessere puzzle rappresentano giostre e chioschi. Separatele in base alla dimensione (vi sono Attrazioni da 1, 2, 3, 4, 6 e 8 spazi) posizionandole a portata di tutti i giocatori. Il numero di Attrazioni da 1 spazio è da considerare illimitato (se queste tessere dovessero terminare durante la partita, usate un qualunque elemento sostitutivo per rappresentarle).

8. Recinti

Altre tessere puzzle rappresentano i Recinti e si presentano in diverse tonalità di verde prato. Ogni tonalità è associata ad una diversa superficie:

- a. I Recinti in verde chiarissimo coprono 4 spazi.
- b. I Recinti in verde chiaro coprono 5 spazi.
- c. I Recinti in verde scuro coprono 6 spazi.
- d. I Recinti in verde scurissimo coprono 7 spazi.

Partendo dalle tessere chiarissime fino a quelle scurissime, riempite ogni spazio della striscia azioni nel rispetto dei simboli colore presenti: il verde più chiaro andrà sotto, mentre quello più scuro in cima. Per ciascun colore, semplicemente prendete una tessera casuale del colore corrispondente ed impilatela nello spazio della striscia azioni. Nella pagina successiva l'esempio chiarisce meglio la disposizione iniziale dei Recinti.

Esempio di Preparazione dei Recinti

1) Piazzate casualmente le 8 tessere Recinto nella tonalità verde chiarissimo (tessere da 4 spazi) negli spazi centrali della striscia azioni, come indicato dai simboli colore.



2) Piazzate casualmente le 15 tessere Recinto nella tonalità verde chiaro (tessere 5 spazi) su tutti e 15 gli spazi della striscia azioni. Nella parte centrale, saranno collocati sopra le tessere in verde chiarissimo.



3) Piazzate casualmente le 15 tessere Recinto nella tonalità verde scuro (tessere da 6 spazi) su tutti e 15 gli spazi della striscia azioni. Dovrete quindi collocarli sopra le tessere in verde chiaro.



4) Piazzate casualmente le 7 tessere nella tonalità in verde scurissimo (tessere da 7 spazi) negli spazi esterni della striscia azioni (come indicato dai simboli colore). Dovrete quindi collocarli sopra le tessere in verde scuro.



Una volta finito, ogni spazio della striscia azioni sarà occupato da una pila di 3 tessere Recinto.

Obiettivo e Flusso di Gioco

Obiettivo

Il vostro obiettivo è semplicemente quello di riempire tutti gli spazi marroni del vostro zoo con tessere puzzle, ovvero Recinti e Attrazioni.
(a differenza dei Recinti, esistono anche Attrazioni di taglia molto piccola. Queste tessere di dimensioni ridotte sono essenziali per la chiusura di piccoli buchi).



Esempio: Il bordo rosso indica l'area di costruzione che dovrete riempire con le tessere puzzle. Nessuna tessera può sporgere o trovarsi al di là di tale bordo.

Flusso di Gioco

Ricordate che l'ordine di turno è determinato dal numero indicato nell'angolo inferiore sinistro delle plance zoo, che sono assegnate in modo da giocare in senso orario, a partire dal giocatore 1. Il vostro turno è costituito da 3 fasi:

- 1) **Avanzamento** dell'Elefante
- 2) **Azione Principale** sullo spazio indicato dell'Elefante
- 3) **Riproduzione** per tutti i giocatori, se applicabile

1. Avanzamento dell'Elefante

Avanzate l'elefante come indicato sul pannello blu in alto a sinistra sulla vostra plancia zoo:

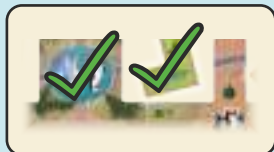


Nelle partite da 2 o 4 giocatori, potete avanzare l'elefante di 1, 2, 3 o 4 passi.

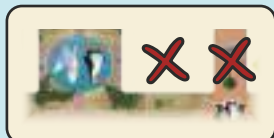


Nelle partite da 3 o 5 giocatori, potete avanzare l'elefante di 1, 2 o 3 passi.

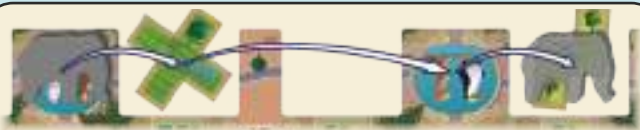
Ai fini del movimento, gli spazi Acquisizione Animali e gli spazi con dei Recinti, **contano** come un passo.



Invece, **non vanno contati** come passi gli spazi dei Recinti svuotatisi e le Linee Riproduzione attraversate.



Non potete avanzare l'elefante su uno spazio con delle tessere Recinto, se la tessera più in alto non entra nell'area ancora da riempire del vostro zoo.



Esempio: L'elefante avanza di 3 spazi.

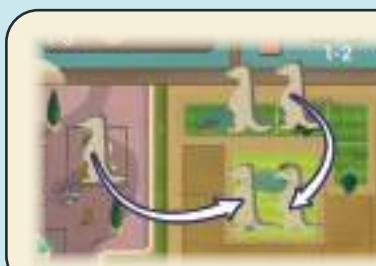
2. Azione Principale sullo spazio raggiunto dall'elefante

Eseguite l'azione indicata nello spazio raggiunto dall'elefante: se l'elefante si è fermato su uno spazio con dei Recinti, prende la tessera Recinto presente in cima. Se l'elefante si è fermato su uno spazio Acquisizione Animali, prendete i due animali raffigurati oppure 1 animale a vostra scelta.

Spazi con tessere Recinto

Prendete la tessera Recinto in cima alla pila e risolvete i seguenti passi:

- 1) Ruotate o capovolgete la tessera a vostro piacimento per collocarla su spazi marroni ancora non occupati del vostro zoo, nel rispetto delle Regole di Incastro (vd. pagina 5).
- 2) Spostate 1-2 animali identici da **qualsunque area** del vostro zoo nel Recinto appena collocato. Potete prenderli dalle cassette e/o da altri Recinti; comunque, non potete svuotare completamente un altro Recinto in questo modo. **Importante:** se non potete popolare il vostro nuovo Recinto, non potete scegliere questa azione!



Esempio: Ora che nuovo Recinto è stato aggiunto per accogliere altri suricati, 1 o 2 di essi devono essere spostati al suo interno, sebbene almeno un suricato debba comunque restare nel vecchio recinto di provenienza.

- 3) Verificate se avete coperto tutti gli spazi marroni del vostro zoo. Se così è, **avete immediatamente vinto la partita!**

Suggerimento: se non siete certi che una tessera Recinto che potreste prendere si incastrerà bene nel vostro zoo, provatela prima di avanzare l'elefante! Prendete la tessera Recinto e appoggiate il **gettone prova bianco** sulla pila da cui l'avete presa (così da ricordarvi su quale pila dovete rimetterla, qualora decideste di non muovere l'elefante sul suo spazio).



Spazi Acquisizione Animali

Prendete **ambidue** gli animali indicati, nell'ordine che preferite oppure prendete **un qualsiasi** animale a vostra scelta (*nota: gli animali sono illimitati; se finiscono, rimpiazzate terne di animali presenti sulle vostre plance con le tessere animale; se anche queste dovessero finire, usate qualcosa per rappresentare gli animali*).

Per ogni animale che prendete, risolvete i seguenti passi:

- 1) Collocate l'animale in una delle suddette aree della vostra plancia zoo:
 - una casetta vuota
 - uno spazio vuoto di un Recinto

Nel fare ciò, se avete almeno un animale della stessa tipologia nelle vostre **casette**, potete muovere uno di essi nello stesso Recinto.

Nota: ogni Recinto può contenere una sola tipologia di animale alla volta.



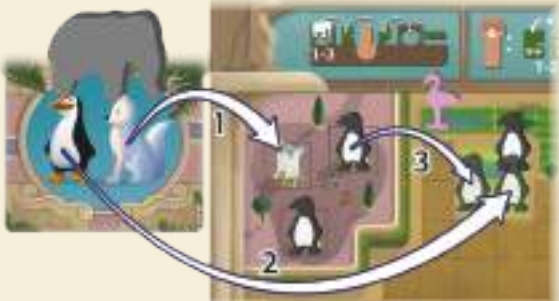
Se questa è la vostra prima partita, vi suggerisco, quando piazzate un nuovo animale in un Recinto, di ignorare la regola che vi consente di spostare all'interno dello stesso Recinto un animale addizionale dello stesso tipo.



Questo Recinto con 4 spazi può ospitare 4 animali della stessa tipologia.



Ogni casetta può ospitare un solo animale.



Esempio:

Elisabetta ottiene una volpe artica e un pinguino. Colloca la volpe artica su una casetta (1) e il pinguino in un Recinto (2). Dato che ha altri pinguini nelle casette, può spostare uno di essi nello stesso Recinto (3).

- 2) Controllate se avete completamente riempito un Recinto con gli animali. Se così fosse, seguite questa procedura:

- Rimuovete** tutti gli animali dal Recinto. Se avete almeno una casetta vuota, potete **conservare** un animale di essi al suo interno. Fate tornare gli altri nella riserva. Il Recinto sarà ora vuoto.
- Prendete una tessera Attrazione** a vostra scelta dalla riserva e piazzatela sulla vostra plancia.
- Verificate** se avete coperto tutti gli spazi marroni del vostro zoo. Se così è, **avete immediatamente vinto la partita!**



un Recinto pieno

3. Riproduzione (se l'elefante ha attraversato delle Linee Riproduzione)

Se l'elefante ha attraversato almeno una Linea Riproduzione, risolvete i seguenti passi per ogni Linea Riproduzione attraversata:



Esempio:
L'attraversamento della Linea Riproduzione qui accanto innesca la riproduzione per i pinguini.

- 1) Tutti i giocatori possono far riprodurre la tipologia di animale raffigurata sulla Linea Produzione all'interno di almeno 2 Recinti idonei; per essere idoneo, un Recinto deve avere almeno 2 animali al suo interno. Per ciascun Recinto idoneo (fino ad un massimo di 2), aggiungete 1 animale dello stesso tipo su uno spazio vuoto di tale Recinto. Anche se avete 4 o più animali all'interno di un Recinto, la riproduzione genera un singolo animale aggiuntivo al suo interno.
- 2) Per ogni animale appena generato, se avete un animale della stessa tipologia in una **casetta**, potete spostarlo nel Recinto che ospita l'animale appena nato.
- 3) Se uno o più giocatori hanno riempito uno o più Recinti, allora procedete in senso orario, a partire dal giocatore di turno, seguendo questa procedura per ogni Recinto completato da tale giocatore:
 - i. Il giocatore **rimuove** tutti gli animali dal Recinto. Se ha almeno una casetta vuota, può **conservare** un animale di essi al suo interno. Poi ripone gli altri animali nella riserva. Il Recinto sarà ora vuoto.
 - ii. Il giocatore **prende una tessera Attrazione** a sua scelta dalla riserva e la piazza sulla propria plancia.
 - iii. Il giocatore verifica se ha coperto tutti gli spazi marroni del suo zoo. Se così fosse, **ha immediatamente vinto la partita!** Se questo è vero per più giocatori, allora colui che ha più animali sulla plancia è il vincitore. In caso di pareggio, tutti i giocatori a pari merito condividono la vittoria.
- 4) **in 1, 2 o 3 giocatori soltanto:** se avete generato nuovi animali in 1 o 2 Recinti, ricevete una Riproduzione Bonus e potete ripetere i 3 passi della riproduzione su un altro Recinto. Questo può essere un terzo Recinto della stessa tipologia di animali oppure di una tipologia differente.



Questa icona nel pannello azzurro in alto al centro sulla plancia vi ricorda l'esistenza della Riproduzione Bonus in partite con 1, 2 o 3 giocatori.



Esempio di Riproduzione



È stata innescata una Riproduzione per i pinguini ed Elisabetta ha 3 Recinti con questi animali.



Elisabetta decide di far nascere 1 nuovo animale in ciascuno dei 2 Recinti mostrati.



Dato che Elisabetta ha anche un Pinguino in una delle sue casette, può spostarlo in uno dei Recinti dove è avvenuta una nascita.



Dopo ogni Riproduzione Animale (cosa che avviene simultaneamente per entrambi i suoi Recinti) controlla se i suoi Recinti si sono riempiti. I pinguini nel Recinto pieno tornano nella riserva (1) eccetto per uno, che può essere alloggiato in una casetta vuota (2). Avendo completato un Recinto, Elisabetta può scegliere un'Attrazione e collocarla nella propria area di costruzione (3).

Regole di Incastro

Le seguenti regole si applicano a tutti i pezzi del puzzle (Recinti e Attrazioni):

- Potete **ruotare e capvolgere** i pezzi come volete.
- Non siete obbligati a collocare i nuovi pezzi adiacenti a quelli precedenti.
- **Non** vi è consentito di piazzare i pezzi sulla vostra plancia zoo in modo che siano **sovrapposti, completamente o parzialmente**, ad un'altra tessera. Inoltre, i pezzi non devono **mai sporgere o trovarsi oltre** l'area di costruzione. La dimensione dell'area di costruzione dipende dal numero di giocatori e può variare per ciascun giocatore.

Fine della Partita e Vittoria

Il primo giocatore a coprire tutti gli spazi della propria area di costruzione con i pezzi del puzzle è dichiarato vincitore (spesso, verso fine partita, per chiudere avrete bisogno di una manciata di piccole Attrazioni, per ottenere le quali sarà necessario riempire diligentemente i vostri Recinti). La partita può finire con l'azione principale del giocatore di turno o come risultato di una Riproduzione dopo un'azione principale.

Se la partita finisce con l'**azione principale**, il giocatore di turno vince. L'eventuale Riproduzione di fine turno in questo caso non viene risolta. Le posizioni dopo il primo sono assegnate a partire da chi ha meno spazi vuoti nella propria area di costruzione. Ulteriori parità sono spezzate a favore di chi ha il maggior numero di animali.

Se la partita termina con una **Riproduzione**, diversi giocatori possono riempire la propria area di costruzione nella stessa fase, grazie alle nuove Attrazioni ottenute. In questo caso, il giocatore con più animali è il vincitore (in caso di ulteriore pareggio, vi sarà più di un vincitore). Le posizioni ulteriori sono assegnate come se il gioco fosse finito durante un'azione principale.

Crediti

Autore: Uwe Rosenberg

Grafica: Felix Wermke

Cover: Alice Männl

Regolamento: Inga Keutmann

Direttore Responsabile: Frank Heeren

Correttore di Bozze: Travis D. Hill

Edizione Italiana a cura di: Davide Malvestuto


Traduzione Italiana: Davide Malvestuto

Revisione: John A. Camplani

Adattamento Grafico: Elisabetta Micucci

In rappresentanza dei molti tester e sostenitori ci piacerebbe menzionare e ringraziare Christof Tisch, Anita Landgraf, Andreas Puff, Bastian Winkelhaus, Gernot Köpke, Jan Henry e Olaf Darge.

Volete rimanere informati sulle novità di Cranio Creations?

 <https://www.facebook.com/CranioCreations/>

In cerca di più materiale o informazioni sul gioco?
<http://www.craniocreations.it/prodotto/new-york-zoo/>



distribuito in Italia da
Cranio Creations s.r.l.
via Ettore Romagnoli 1
20146 Milano

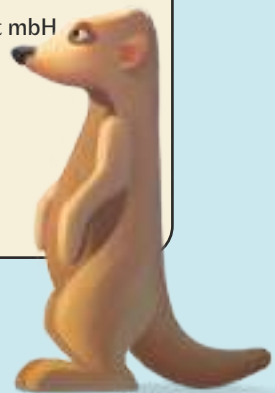
www.craniocreations.it

© 2020 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal
Germania

www.feuerland-spiele.de



5



Variante Veloce (2 giocatori)

Modificate la preparazione come segue:

8b. Recinti

- Non posizionate la tessera Recinto superiore (la terza) su ogni spazio della striscia azioni.
- Distribuite 3 tessere Recinto da 7 spazi ad ogni giocatore.
- Distribuite 3 tessere Recinto da 6 spazi ad ogni giocatore.
- Entrambi i giocatori collocano simultaneamente le loro 6 tessere iniziali nel proprio zoo, ma senza aggiungervi animali.

A parte queste modifiche alla preparazione, il gioco rimane invariato.

Questa variante vi permette di giocare una partita veloce a 2 giocatori in 20-30 minuti.



Modalità Solitario

Modificate la preparazione come segue:

2. Plance Zoo

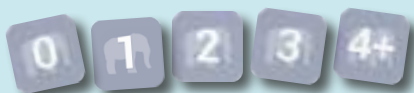
Usate uno qualsiasi dei lati della plancia zoo per 1 giocatore.

8b. Recinti

Non posizionate la tessera Recinto superiore (la terza) su ogni spazio della striscia azioni.

9. tessere Movimento

Disponete davanti a voi scoperte le 5 tessere movimento.



Modificate il flusso del gioco come segue:

1. Avanzamento dell'elefante

Avete due opzioni per muovere l'elefante: capovolgete sul retro una delle tessere scoperte per avanzare l'elefante in senso orario di altrettanti spazi oppure semplicemente avanzate l'elefante sul successivo spazio Acquisizione Animali senza capovolgere alcuna tessera movimento. Quando tutte le tessere movimento sono coperte, riscopritele tutte nuovamente. Non potete capovolgere una tessera movimento se potete risolvere l'azione su cui vi trovereste ad avanzare l'elefante.

Nota: se volete raggiungere uno spazio Acquisizione Animale, riflettete se usare o meno una tessera movimento per farlo.

3. Riproduzione (se l'elefante ha attraversato delle Linee Riproduzione)

Prememoria: il Bonus Riproduzione si applica anche nelle partite in Solitario.

Fine della Partita

Se coprite tutti gli spazi marroni della vostra plancia zoo prima che l'elefante completi due giri del percorso, ricevete 1 punto per ogni spazio per Recinti (anche vuoto) o Acquisizione Animali fra la vostra posizione e lo spazio iniziale. Pertanto, se terminate la partita con l'elefante esattamente sullo spazio che chiude il secondo giro, totalizzate 0 punti. Se non riuscite a coprire tutti gli spazi marroni della vostra plancia zoo prima che l'elefante completi due giri, totalizzate 1 punto negativo per ogni spazio marrone rimasto scoperto sulla vostra plancia zoo.



Le Regole d'Oro

- Su ogni nuovo Recinto, dovete piazzare 1 o 2 animali della stessa tipologia, prendendoli dalle casette e/o dai Recinti esistenti. Tuttavia, i Recinti già presenti non possono mai essere completamente svuotati in questo modo.
- Durante la Riproduzione, potrete generare esattamente 1 nuovo animale in 1 o 2 dei vostri recinti.
- Ogni volta che singoli animali per 1 o 2 tipologie sono aggiunti ad un Recinto tramite un'Acquisizione Animali o una Riproduzione, un secondo animale di ciascuna di queste tipologie può essere spostato da una **casetta** su ciascuno dei Recinti in questione.
- Non vi è consentito spostare gli animali sulla vostra plancia zoo se non nei casi esplicitamente contemplati nelle regole.



FAQ

Nei Recinti che sono stati svuotati, possono essere piazzati nuovi animali?

Sì, quando ricevete animali da uno spazio Acquisizione Animali, potete piazzare questi animali nei Recinti precedentemente svuotati.

Promemoria: aggiungere animali ad un Recinto

Ci sono 3 casi differenti in cui potete aggiungere animali ad un Recinto.

a) Piazzamento di un nuovo Recinto

Quando prendete un nuovo Recinto, dovrete alloggiarvi **1 o 2 animali**. Potete prendere questi animali dalle **casette** e/o da altri **Recinti** (senza svuotarli).

b) Nuovi animali ottenuti da uno spazio Acquisizione Animali

Quando ricevete animali da uno spazio **Acquisizione Animali** e li piazzate nei Recinti, potete spostare **dalle casette 1 animale** su ciascun Recinto in cui è stato appena aggiunto un nuovo animale (ovviamente della stessa tipologia).



c) Animali generati dalla Riproduzione

Quando generate nuovi animali durante la **Riproduzione** potete spostare **dalle casette 1 animale** su ciascun Recinto in cui è appena nato un nuovo animale (ovviamente della stessa tipologia).

