

УВЕ РОЗЕНБЕРГ

ЗООПАРК НЬЮ-ЙОРКА

FEUERLAND

Дізнайтеся правила з цього навчального відео! (англійською)

У зоопарку Нью-Йорка ви проєктуєте 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.

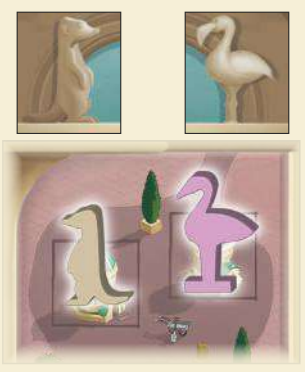
Секція сараю з загонами зменшує місце на дошці зоопарку, яке вам належить покрити частинами пазла. Його планування збалансовує перевагу стартового гравця.



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 суриката 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.

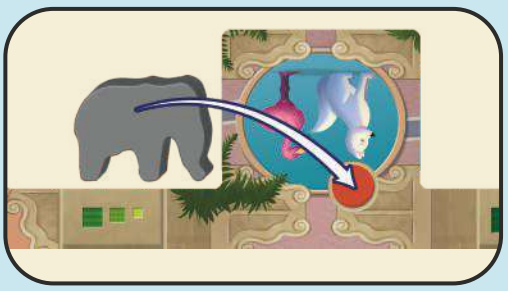
5. Знак питання

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 (зважайте 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

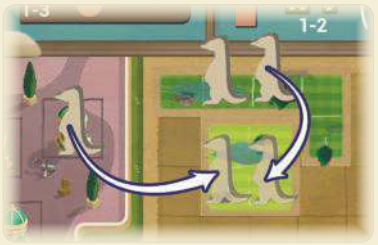


Візьміть верхню плитку вольєра і зробіть наступне:

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 в 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 ході.
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 закінчаться, 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.

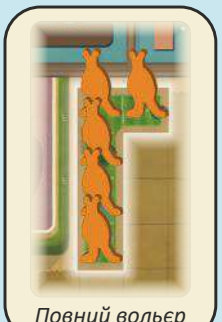


Кожен загін може вмістити лише 1 тварину.



Приклад:
Ліза купує песця й пінгвіна. Вона селить песця 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:



Повний вольєр

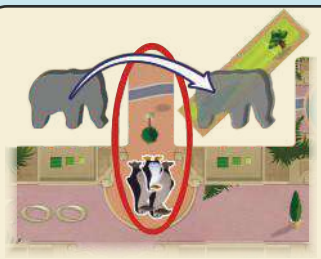
i. **Видаліть** усіх тварин з вольєра. Якщо у вас є порожній загін, ви можете **перемістити** туди одну з них. Решту поверніть у запас. Тепер цей вольєр порожній.

ii. **Візьміть** із запасу будь-яку плитку **атракціонів** і покладіть її на дошку, дотримуючись Правил пазлу зі сторінки 5.

iii. **Перевірте,** чи всі коричневі ділянки вашого зоопарку заповнені. Якщо так, **ви одразу виграєте!** Якщо ні, продовжуйте грати!

3. Перевірте, чи слон перетнув виступ розведення тварин

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



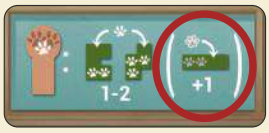
Приклад:
Перетин цього виступу розведення тварин дозволяє розмноження пінгвінів.

1) 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.

2) Для кожної нововиведеної тварини, якщо у вас є одна тварина того самого виду в **загоні**, ви можете перемістити її в той самий вольєр.

3) Перевірте, чи хтось із вас повністю заповнив вольєр. Якщо так, виконайте наступні дії за годинниковою стрілкою, починаючи з поточного гравця:
   i. 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.
   ii. Візьміть із запасу будь-яку плитку атракціонів і розмістіть на своїй дошці.
   iii. 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!

4) **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 розведень, ви одразу виграєте. Інших розведень 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 Букреєв, 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

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

ROZUM

rozum.com.ua

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

FEUERLAND

КОРОТКА ГРА (тільки для 2 гравців)

Зміни у підготовці до гри:

8б. Вольєри

i. Видаліть верхню (3-ю) плитку вольєрів з кожної западини центральної дошки.
ii. Роздайте кожному гравцеві 3 випадкові плитки на 7 квадратів.
iii. Роздайте кожному гравцеві 3 випадкові плитки на 6 квадратів.
iv. 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.

8б. 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 добудувати свій зоопарк до завершення слоном 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.

