

# Zooloretito

## Würfelspiel

Un juego para 2-4 directores de Zoológico. A partir de 7 años

### COMPONENTES

**10 Dados**  
con 6 Símbolos



Cocodrilo



Avestruz



Mono



Elefante

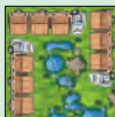


León

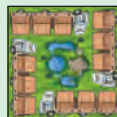


Moneda

**1 Tablero de doble cara**  
con 3 camiones de transporte  
en una de ellas (2/3 jugadores)  
y 4 en la otra (4 jugadores).



para 2 y 3 jugadores



para 4 jugadores

**1 Bloc de Puntuación**  
con 100 Hojas



**1 Lápiz**



### OBJETIVO

¡Ahora a tirar los dados para llenar nuestro zoológico! Cada jugador es el director de un pequeño zoo que trata de ocupar sus recintos con animales. Los animales dentro de un recinto nos darán puntos, los que no podamos meter en ellos irán a parar a los establos, y nos puntuarán negativamente. Al final, el jugador con más puntos será el ganador.

### PREPARACIÓN

● Según el número de jugadores repartiremos también un número determinado de dados:

Con 2 Jugadores: 6 Dados

Con 3 Jugadores: 8 Dados

Con 4 Jugadores: 10 Dados

Estos dados serán el suministro para todos los jugadores.

Los dados sobrantes se devuelven a la caja, ya que no serán usados.

● El tablero se colocará en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores. Cuando participen 2 ó 3 jugadores se usa el lado del tablero con los tres camiones, y con 4 jugadores el lado que tiene los cuatro camiones. Cada camión tiene tres jaulas.

### Camión de Transporte



● Cada jugador recibirá una hoja del bloc de puntuación, que representa su zoo. El lápiz se encontrará accesible para poder ser usado por los participantes. El jugador más joven será el que comience la partida.



## DESARROLLO DEL JUEGO

La partida se desarrollará en varias rondas de juego.

En cada turno, un jugador puede realizar una de estas dos acciones:

**A. Tirar dos de los dados del suministro y ponerlos en los camiones o bien**

**B. Coger todos los dados de un camión, ponerlos en su zoo, y esperar al final de la ronda.**

A continuación, el siguiente jugador en el sentido horario jugará su turno. Una vez que todos los jugadores hayan cogido un camión con dados, la ronda termina y comenzará una nueva.

### A. TIRAR DOS DADOS DEL SUMINISTRO Y PONERLOS EN LOS CAMIONES

El jugador toma dos dados del suministro y los lanza. Después colocará los dados en las jaulas que haya todavía vacías en los camiones del tablero de juego.

*Importante: No se puede cambiar el resultado que haya salido en nuestra tirada de dados.*

Se pueden poner ambos dados en un mismo camión o cada dado en un camión diferente.

En un camión caben, como mucho, tres animales. Si ya no quedan dados en el suministro, estamos obligados a realizar la acción B, que se detalla a continuación.

### B. COGER TODOS LOS DADOS DE UN CAMIÓN Y PONERLOS EN SU ZOOLOGICO

El jugador toma todos los dados de un camión cualquiera del tablero, a su elección, y los coloca en el almacén de dados de su hoja de puntuación. Debe anotar inmediatamente los símbolos de los dados en su zoológico (su hoja de puntuación).

*Importante: Sólo se puede elegir un camión, que debe tener al menos un dado encima.*

Cuando un jugador elige esta opción, la de tomar un camión con dados, no volverá a jugar hasta la próxima ronda.

*Advertencia: ¡El camión utilizado (ya vacío) queda disponible para el resto de los jugadores! Como los jugadores que hayan tomado dados los deben dejar en su hoja hasta el final de la ronda, es muy fácil comprobar qué jugador no puede volver a hacer ninguna acción durante la ronda en juego.*

Cuando el jugador anota los símbolos en su hoja/zoo, debe seguir las siguientes reglas:

### ● Símbolos de Animales

Cada animal que metamos en un recinto lo marcaremos con una "X" en el correspondiente recinto. Los animales que vayan rellenando los distintos recintos se irán marcando de izquierda a derecha.



Si para una determinada especie animal no quedan espacios libres en su recinto, el siguiente que se tome de esa especie se anotará en el establo. Si ya estuviera señalado en el establo, ese dado se ignora.



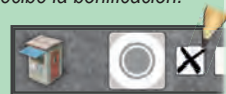
El primer jugador que consiga rellenar un recinto, lo anunciará en voz alta al resto de los jugadores. Ese jugador se lleva una bonificación por ello, y lo marcará en su correspondiente casilla de bonus, que está a la izquierda del recinto que acaba de llenar.



*Importante: Sólo el primero en rellenar el recinto de una especie recibe la bonificación.*

### ● Símbolos de Monedas

Por cada símbolo de moneda el jugador pondrá una "X" en los campos de moneda de su zoo, que también se rellenarán de izquierda a derecha. Si no hay más casillas libres para monedas, se ignoran estos dados.



### FIN DE UNA RONDA

Después de que todos los jugadores hayan tomado algún camión con dados, la ronda termina. Todos los dados se vuelven a colocar de nuevo en el suministro y la siguiente ronda comienza con el último jugador que cogió dados de un camión.

*Nota: Si todos los jugadores, excepto uno, han cogido ya un camión, éste último jugador podrá continuar haciendo acciones durante su turno hasta que coja finalmente un camión.*

