

ズーロレット 拡張

拡張 I 新しい檻



準備

ボードは、線に沿って3つの切り分け、3枚の新しい檻タイルを作ってください。

進行

以下の変更点を除き、通常通りのズーロレットのルールを使ってプレイします。

- ・ ゲーム開始時には、新しい3枚の檻タイルはテーブルの中央に置きます。
- ・ 新しい檻タイルには、入れることができる動物（パンダ・チンパンジーまたはラクダ）と動物タイルを置くマスが2つずつ描かれています。
- ・ お金を使ったアクションのひとつとして、コインを2枚支払うことにより、いずれかひとつのタイルを取ることができます。

拡張Ⅱ ペット



進行

以下の変更点を除き、通常通りのズーレットのルールを使ってプレイします。

- 各プレイヤーはペット用のタイルを 1 枚ずつ受け取ります。ここには、生まれた子供のタイルを置くマスが 2 つ描かれています。
 - 4 人以下でプレイする場合は、余ったペット用のタイルは取り除いてください。
 - 自分の動物園で、子供が生まれるたびに、親と同じ檻に入れるか、ペット用の檻に入れるかを定めることができます。
 - ペット用の檻に子供タイルを置くことにした場合は、銀行からコインを 1 個受け取ります。
 - ペット用の檻に 2 枚目の子供タイルを置く場合には、銀行からコインを 2 個受け取ります。
 - ペット用の檻には、違う種類の動物でも置くことができます。
 - ペット用の檻のタイルは、ゲーム終了時の得点には関係しません。
- 補足：オスとメスのタイルは、それぞれ一回ずつしか子供を産みません。



拡張ⅢA レストラン

用意

レストランタイルは1枚だけ用意します。

進行

以下の変更点を除き、通常通りのズーロレットのルールを使ってプレイします。

- ・ レストランタイルをテーブルの中央に置きます。
- ・ お金を使ったアクションのひとつとして、コインを3枚支払うことにより、レストランタイルを取ることができます。
- ・ 獲得したレストランタイルは、動物ボード右上の売店が2つ描かれているマスに置きます。この売店のマスが2つとも空いていない場合には、レストランを購入することはできません。売店は移動できません。
- ・ 得点計算のときに、レストランがあると、種類に関係なくすべて売店は、1つにつき2点になります。これはレストラン自身も2点となります。

拡張ⅢB みやげ物売り場

用意

みやげ物売り場のタイルは1枚だけ用意します。

進行

以下の変更点を除き、通常通りのズーロレットのルールを使ってプレイします。

- ・ みやげ物売り場のタイルは、テーブルの中央に置きます。
- ・ みやげ物売り場は売店の一種です。
- ・ 一番最初に動物の子供が生まれたプレイヤーがみやげ物売り場のタイルを取りいずれかの売店のマスに置きます。
- ・ 得点計算時に、檻にいる子供タイル子供タイル1枚につき1ポイント獲得します。
- ・ みやげ物売り場が、飼育小屋に置かれている場合は、得点できません。

拡張ⅢC 休憩所

用意

休憩所タイルは2枚用意します。

進行

以下の変更点を除き、通常通りのズーロレットのルールを使ってプレイします。

- ・ 休憩所タイルは、テーブルの中央に置きます。
- ・ お金を使ったアクションのひとつとして、コインを3枚支払うことにより、休憩所タイルを取ることができます。
- ・ 休憩所タイルは檻の中の空いているマスに配置することができます。
- ・ 休憩所タイルは、檻の中のマスの数を減らすことに役立ちます。
- ・ 同じ折の中に2つの休憩所を置くこともできます。
- ・ いずれの檻にも空きマスがない場合には、休憩所タイルを購入することはできません。
- ・ 一度置かれた休憩所タイルは移動することが出来ません。