

Michael Schacht

# Zoolorretto

BOSS

EXPANSION

MUST BE PLAYED  
WITH ZOLORETTO!

 **RIO  
GRANDE  
GAMES**



# Zooloretto BOSS

for 2 to 5 players, aged 10 and up

## OVERVIEW

Valued coworkers and charitable donations make life easier for the zoo directors. By using these resources skillfully, they can get additional animals and vending stalls. These things make the zoos even more attractive to visitors allowing the players to score more points and earn additional income. Only at the end will the players know which management style is best and who will become 'zoo boss'.

## CONTENTS

Before the first game, carefully remove the die-cut parts from their frames. The 10 blank tiles are not needed for the game. The players can use them to add their own ideas to the game.

**12 coworkers**, white

**30 donation tiles**

**20 point tiles**

**20 square market tiles**

(front and back: X-symbol):

8 animals for Zooloretto (front green)

4 vending stalls for Zooloretto (front brown)

8 animals for Aquaretto (front blue)

**1 market board**

**5 office boards**

**5 development boards with sponsor enclosure**



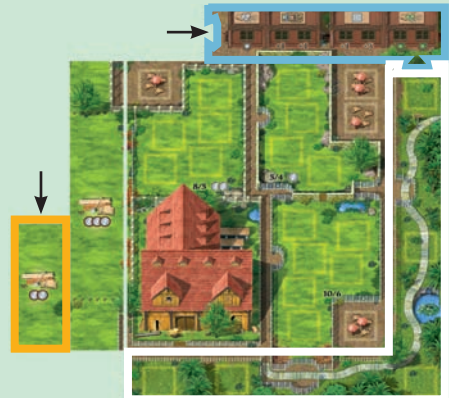
The office board has **4 office spaces**. On these office spaces players can place the coworkers during the game.

The sponsor enclosure on the development board has **3 spaces** for animal tiles.

**Follow the basic Zooloretto rules with the following additions:**

## PREPARATION

- Each player takes ...
  - ... one **office board** and places it next to and above right of his zoo board from the basic game.



*Note: if Zooloretto Boss is played with Zooloretto exotic, players place the office board and the jungle board next to each other.*

- ... one **development board** with a sponsor enclosure and places it face-down to the left of the development board from the basic game.
- ... 2 donation tiles

- Place the remaining donation tiles in the bank.
- Place the point tiles aside as a supply.
- Place the market board face-up in the middle of the table.
- Place the market tiles face-up on the market board. They are differentiated by their grey backs and the X-symbol on the front. With less than 5 players or in a game without Aquaretto, the market tiles of all animal types which are not in the play are returned to the box.
- Place the coworkers on the market board.



As this is an expansion, players will need the basic game material in addition to what is supplied here.



## PLAYING THE GAME

### C. CARRY OUT ONE MONEY ACTION

#### I. Remodel

##### Move

By paying **1 coin** to the bank the player can move one of his coworkers to another office space.

#### II. Purchase or discard a tile

##### Purchase

By paying 2 coins **or** 2 donations to the bank, the player can buy a market tile or a coworker from the market board. Note: coins and donations **cannot be mixed** with this purchase!

The player must immediately place a purchased market tile into his zoo. He must place a coworker immediately on an empty window on an office space of his choice. He may not place any more coworker on an office space than are permitted (see also: Bonus for coworkers).

*Note: donations can be used for purchases from the market board. Other money actions are not possible with donations.*

#### III. Expand the zoo

The player pays **2 coins** to the bank and turns over the development board with the sponsor enclosure.

The sponsor enclosure is considered as normal enclosure.

*Note: that is, animal tiles can be moved with a money action into the sponsor enclosure, and in the game with Zooloretto XXL the animals of the full sponsor enclosure can be donated to foreign zoos.*

##### ● Last space in the sponsor enclosure filled

When the player occupies the last space of his sponsor enclosure he gets a donation from the bank **and** a point tile from the supply.

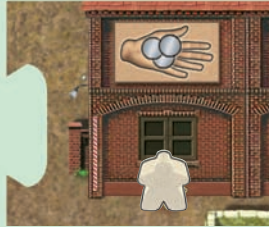
Exception: **no bonus** is awarded when all enclosure spaces are filled as a result of an Exchange action.

If there are no donations in the bank or no point tiles in the supply, the player can receive none.

### Bonus for coworkers

#### A. Donation manager

If the player has a coworker on the left-most office space, he gets **1 donation tile** each time he receives one or more coins as bonus for placing a tile on the last space of an enclosure.



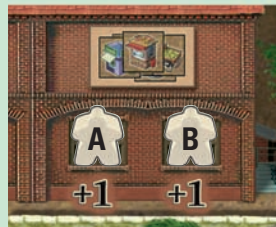
*Example: Anne has a coworker on her donation manager space. She places the fifth animal tile in a five-space enclosure and receives two coins. Additionally, she receives a donation tile from the bank.*

The player can have at the most one coworker on the donation manager space.

*Note: for coin tiles which a player takes from a delivery truck and for coins, which he receives from another player, he does not receive a donation tile.*

#### B. Sales manager

If the player has a coworker (A) on the second office space from left, at the end of the game he receives **1 additional point** when scoring each **type** of vending stall. If he has two coworkers (A+B) there, he receives **2 additional points** for each **type** of vending stall.

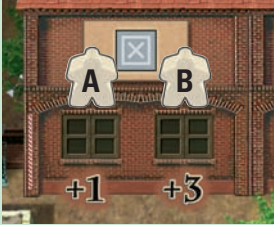


*Example: Bert has three different vending stalls and two sales managers. He receives 12 points for these altogether: 3 (stall types) x 2 = 6 points plus 3 (stall types) x 2 (sales managers) = 6 points.*

The player can have at the most two sales managers.

### C. Buyer

If the player has a coworker (A) on the third office space, at the end of the game he receives **1 additional point** with the scoring for each tile with an X-symbol. If he has two coworkers (A+B) there, he receives for the second coworker per tile with X-symbol 3 additional points, altogether, thus, **4 additional points**. For the buyer, the player receives no points for tiles with X-symbol in the barn.



The first buyer must be placed on the left window ('+1').

*Example: Claus has two buyers and two tiles with X-symbol. He receives for the buyers  $2 \times 4 = 8$  points.*

The player can have at the most two buyers.

### D. Press spokesman

If the player has a coworker (A) on the right office space, he gets **2 additional point tiles** each time he fills the last space of the sponsor enclosure. If he has two coworkers (A+B) there, he gets **4 additional point tiles**.



*Example: Dirk has two press spokesmen and fills the sponsor enclosure. He gets 1 donation tile and 1 point tile. For the two press spokesmen he receives additionally  $2 \times 2 = 4$  point tiles.*

If no point tiles are in the supply, the player receives none.

The player can have at the most two press spokesmen.

### Move coworkers

If the player wants to move a coworker with a money action, he may move it to an empty window of any other office space. He can, for example, move the press spokesman to the donation manager space (see also: Remodel/Move).

### SCORING

For the animal tiles in the sponsor enclosure the players score no points - also none with a neighboring vending stall. Each point tile counts **1 point**.

### TACTICAL HINTS

The sponsor enclosure seems at first sight to be very valuable, as a player can use it with two press spokesmen effectively. However, the high costs and its lack of scoring value at game end balance this. Additionally, as the point tiles are often used quickly, the enclosure will then have no value. With the donation manager, a player can increase the donations he gets. It is best to start using this early so to get the most from this coworker. Sales managers easily earn extra points for vending stalls. A player who is acquiring vending stalls should consider these coworkers. However, a player who acquires vending stalls from the market board should pay attention to not have too many vending stalls at the end of the game.

Two buyers bring a much larger advantage than only one. But they are valuable only when the player acquires tiles from the market board. Thus, a player must have much money and donations to make use of this tactic.

Also remember that it may be useful to move coworkers during the game to take advantage of new situations.

### ZOOLORETTO BOSS WITH AQUARETTO

The coworkers from Aquaretto may be used only in the water park. The coworkers from Zooloretto Boss may be used only on the office board.

For the buyers, the player receives no points for tiles with X-symbol in the depot.

### ZOOLORETTO BOSS WITH ZOOLORETTO XXL

When the sponsor enclosure is full, the player can donate these animals to a foreign zoo.

### COMBINING EXPANSIONS AND VARIANTS

Players can find additional recommendations for combining several expansions with the basic game and other suggestions for play at

[www.zooloretto.com](http://www.zooloretto.com)

Author: Michael Schacht, [www.michaelschacht.net](http://www.michaelschacht.net)

Translation: Jay Tummelson

© 2010 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Rio Grande Games, 18 Santa Ana Loop,

Placitas, NM 87043, USA

E-Mail: [RioGames@aol.com](mailto:RioGames@aol.com)

All rights reserved. Made in Germany.



# Zooloretto BOSS

pour 2 à 5 joueurs, à partir de 10 ans

## PRESENTATION

Des employés compétents et des donateurs généreux, voilà ce qu'il faut à un directeur de zoo. Cela permet d'acheter des animaux supplémentaires pour attirer des visiteurs, et d'installer des boutiques attrayantes. Ainsi, le zoo attire de plus en plus de visiteurs ... et rapporte de plus en plus de sous. Ce n'est cependant qu'à la fin de la saison que l'on saura quel est le meilleur gestionnaire, le vrai boss du zoo.

## MATÉRIEL

Avant le premier jeu, retirez soigneusement les éléments de leur planche. Les dix tuiles vierges ne sont pas nécessaires au jeu, et peuvent servir à imaginer vos propres variantes.

**12 employés** (blanc)

**30 jetons subventions**

**20 jetons de score**

**20 jetons marché**

(carrés, avec un X au recto et au verso):

8 animaux pour Zooloretto (recto vert)

4 boutiques pour Zooloretto (recto brun)

8 animaux pour Aquaretto (recto bleu)

**1 plateau marché**

**5 plateaux bureaux**

**5 plateaux extension sponsorisée**



**Toutes les règles du jeu de base Zooloretto s'appliquent, avec les ajouts suivants :**

## MISE EN PLACE

● Chaque joueur prend ...

... un **plateau bureaux** qu'il place en haut à droite de son zoo.



*Note: Si vous utilisez à la fois Zooloretto Boss et Zooloretto exotique, placez les plateau bureaux et plateau jungle l'un à côté de l'autre.*

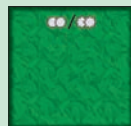
... une **extension de zoo sponsorisée** qu'il place face cachée, à gauche de l'extension de zoo du jeu de base.

... 2 jetons subventions

- Les jetons subventions restant sont placés à la banque.
- Les jetons de score sont mis de côté.
- Le marché est placé face visible au centre de la table.
- Les jetons marché, reconnaissables au X figurant au recto et au verso, sont placés faces visibles sur le marché.

À moins de 5 joueurs, ou si l'on joue sans Aquaretto, les jetons marché correspondant aux animaux qui ne sont pas en jeu sont remis dans la boîte.

● Les employés sont placés sur le marché.



Chaque plateau bureaux a **4 cases**, sur lesquelles le joueur pourra durant la partie placer ses employés.

L'enclos de l'extension sponsorisée a **3 cases** pour animaux.

Ceci est une extension, qui ne peut être jouée qu'avec tous les éléments du jeu de base.

## DEROULEMENT DU JEU

### C. FAIRE UNE OPÉRATION COMMERCIALE

#### I. Réaménager le zoo

##### ☞ Déplacement

En payant **1 pièce de monnaie** à la banque, le joueur peut déplacer l'un de ses employés d'une case de bureau à une autre.

#### II. Acheter ou défaire un jeton

##### ☞ Achat

En payant 2 pièces de monnaie **ou** 2 subventions à la banque, le joueur peut acheter un jeton ou un employé du marché. Note: on ne peut pas payer avec une pièce de monnaie et une subvention !

Un joueur qui achète un jeton du marché doit le placer immédiatement dans son zoo. Un joueur qui achète un employé doit immédiatement le placer sur une fenêtre libre d'une case de bureau. On ne peut pas placer sur une case de bureau plus d'employés qu'il n'y a de fenêtres (voir infra, bonus pour les employés).

*Note: Les subventions ne peuvent être utilisées que pour les achats au marché. Les autres actions commerciales ne peuvent pas être payées avec des subventions.*

#### III. Agrandir le zoo

Le joueur paie **2 pièces de monnaie** à la banque et retourne son extension sponsorisée.

L'enclos de l'extension sponsorisée suit les mêmes règles que les autres enclos.

*Note: Ainsi, les jetons animaux peuvent être déplacés vers l'enclos sponsorisé avec une action commerciale, et si vous jouez avec Zooloretto XXL, les animaux présents dans l'enclos peuvent, s'il est plein, être donnés à d'autres zoos.*

##### ● L'enclos sponsorisé est complet

Lorsqu'un joueur place un animal sur la dernière case libre de son enclos sponsorisé, il reçoit une subvention de la banque **et** un jeton de score de la banque.

Exception: un joueur ne reçoit aucun bonus lorsqu'il complète un enclos suite à un échange d'animaux.

S'il n'y a plus de subvention ou de jeton de score à la banque, le joueur n'en reçoit pas.

### Bonus pour les employés

#### A. Comptable

Si un joueur a un employé dans la case de bureau la plus à gauche, il reçoit en plus **1 subvention** chaque fois qu'il reçoit des pièces de monnaie de la banque pour avoir complété un enclos.



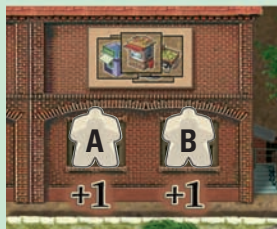
*Exemple: Anne a un employé comptable. Elle place le cinquième animal dans un enclos de cinq cases et reçoit deux pièces de la banque. Elle reçoit alors également une subvention.*

Un joueur ne peut avoir qu'un seul comptable.

*Note: Un joueur ne reçoit pas de subvention lorsqu'il prend des pièces sur un camion ou en reçoit d'un autre joueur.*

#### B. Commercial

Si un joueur a un employé (A) dans la deuxième case de bureau en partant de la gauche, il marque **1 point supplémentaire** pour chaque **type** de boutique dans son zoo. S'il a deux commerciaux (A+B), il marque **2 points supplémentaires** pour chaque type de boutique.



*Exemple: Bert a des boutiques de trois types différents et deux commerciaux. Il marque donc pour cela un total de 12 points : 3 (types de boutiques) x 2 = 6 points, plus 3 (types de boutiques) x 2 (commerciaux) = 6 points.*

Un joueur ne peut pas avoir plus de deux commerciaux.

### C. Acheteur

Si un joueur a un employé (A) dans la troisième case de bureau, il marque **1 point supplémentaire** pour chaque jeton avec le symbole X en fin de partie.

S'il a deux acheteurs (A+B), le second lui rapporte 3 points supplémentaires par jeton X, soit un total de **4 points**. Les jetons X se trouvant dans l'étable ne rapportent aucun point.



Le premier acheteur doit être placé sur la fenêtre de gauche (« +1 »).

*Exemple: Chris a deux acheteurs et deux jetons avec le symbole X. Ses acheteurs lui rapportent donc  $2 \times 4 = 8$  points.*

Un joueur ne peut pas avoir plus de deux acheteurs.

### D. Attaché de presse

Si un joueur a un employé (A) sur la dernière case de bureau, la plus à droite, il reçoit **2 jetons de score supplémentaires** chaque fois qu'il complète son enclos *sponsorisé*. S'il a deux attachés de presse (A+B), il reçoit 4 jetons de score.



*Exemple: David a deux attachés de presse et complète son enclos sponsorisé. Il reçoit une subvention et un jeton de score, plus  $2 \times 2 = 4$  jetons de score supplémentaires du fait de ses attachés de presse.*

S'il n'y a plus de jeton de score disponible, le joueur n'en reçoit pas.

Un joueur ne peut pas avoir plus de deux attachés de presse.

### Déplacement des employés

Une action commerciale peut permettre de déplacer un employé vers n'importe quelle autre fenêtre disponible. Ainsi, par exemple, un joueur peut déplacer son attaché de presse vers une place de comptable (voir plus haut, réaménager le zoo).

### SCORE

Les jetons animaux dans l'enclos sponsorisé ne rapportent aucun point, même s'il y a une boutique à côté.

Chaque jeton de score vaut **1 point**.

### CONSEILS TACTIQUES

L'enclos sponsorisé peut sembler très rentable, surtout si l'on a deux attachés de presse. Cela est cependant contrebalancé par des coûts élevés, et par le fait qu'il est sans valeur en fin de partie. En outre, si les jetons de score sont vite épuisés, il se retrouvera inutile.

Le comptable peut fournir de fort utiles subventions, mais il vaut mieux pour cela le recruter assez rapidement.

Les commerciaux rapportent facilement quelques points supplémentaires aux joueurs qui installent des boutiques. Un joueur qui achète des boutiques au marché doit cependant prendre garde de ne pas en avoir trop en fin de partie.

Deux acheteurs sont bien plus rentables qu'un seul, mais ne sont utiles que si le joueur achète des jetons au marché. Un joueur doit pour cela avoir des ressources financières suffisantes.

Ne négligez pas la possibilité de déplacer des employés pour vous adapter à l'évolution de la situation en cours de partie.

### ZOOLORETTO BOSS ET AQUARETTO

Les employés d'Aquaretto ne peuvent être utilisés que dans le parc aquatique. Ceux de Zooloretto boss ne peuvent être utilisés que dans les bureaux. Les jetons X se trouvant dans le dépôt ne rapportent pas de points aux acheteurs.

### ZOOLORETTO BOSS ET ZOOLORETTO XXL

Lorsque son enclos sponsorisé est plein, un joueur peut en donner les animaux à un zoo étranger.

### COMBINER EXTENSIONS ET VARIANTES

Vous trouverez d'autres idées, conseils et variantes permettant de combiner les différentes extensions sur [www.zooloretto.com](http://www.zooloretto.com)

Auteur: Michael Schacht, [www.michaelschacht.net](http://www.michaelschacht.net)

© 2010 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Rio Grande Games, 18 Santa Ana Loop,  
Placitas, NM 87043, USA

E-Mail: [RioGames@aol.com](mailto:RioGames@aol.com)

Tous droits réservés. Made in Germany.