



Zooloretto

Spielanleitung – kurz erklärt

3–5

SPIELER

Bei Zooloretto leitet ihr jeweils einen eigenen Zoo und wollt möglichst viele Besucher anlocken. Runde für Runde füllt ihr Transportwagen mit Tieren, Verkaufsständen und Geld – und entscheidet, wann ihr einen Wagen für euren Zoo nehmt. Wer zu viele Tierarten sammelt, muss sie im Stall verstecken und verliert am Ende Punkte.

Spielziel

Ihr baut einen möglichst attraktiven Zoo und sammelt damit die meisten Punkte. Volle Gehege, Verkaufsstände und Tiernachwuchs bringen euch voran.

Vorbereitung

Je nach Spielerzahl nehmt ihr Tierarten aus dem Spiel: bei 3 Spielern zwei Arten, bei 4 Spielern eine, bei 5 keine. Die quadratischen Plättchen werden gemischt, 15 davon bilden den verdeckten Endstapel mit der Holzscheibe obendrauf. Der Rest kommt als verdeckte Stapel in die Mitte, dazu die Nachwuchsplättchen und so viele Transportwagen wie Mitspieler. Jeder bekommt eine Zootafel, eine verdeckte Ausbautafel links daneben, eine Übersichtskarte und 2 Münzen.

So spielt ihr

- 1 Wer am Zug ist, wählt genau eine von drei Aktionen.
- 2 Entweder deckt ihr ein Plättchen auf und legt es in ein freies Fach eines Transportwagens.
- 3 Oder ihr nehmt einen Wagen mit mindestens einem Plättchen, legt alles sofort in euren Zoo und setzt für den Rest der Runde aus.
- 4 Oder ihr führt eine Geldaktion aus: Umbau für 1 Münze, Kaufen oder Abgeben für 2 Münzen, Ausbautafel aufdecken für 3 Münzen.
- 5 Die Runde endet, sobald alle Spieler einen Wagen genommen haben. Danach beginnt eine neue Runde mit leeren Wagen.

So gewinnt ihr

Sobald das erste Plättchen vom Endstapel genommen wird, läuft die Runde noch zu Ende. Dann wertet ihr Gehege, Verkaufsstände und Stall – die höchste Punktzahl gewinnt.

Spielziel

Ihr seid Zoodirektoren und wollt so viele Besucher wie möglich in euren Zoo locken. Dafür füllt ihr eure Gehege mit Tieren, richtet Verkaufsstände ein und sorgt für Tiernachwuchs. Vollständig besetzte Gehege bringen die höchsten Punktzahlen. Wer dagegen zu viele verschiedene Tierarten anhäuft, muss sie in den Stall stellen, wo sie keine Besucher sehen und Minuspunkte einbringen.

Spielmaterial

5 Zootafeln

112 Quadratische Plättchen

88 Tierplättchen

12 Verkaufsstände

12 Münzplättchen

16 Runde Nachwuchsplättchen

30 Münzen

5 Transportwagen

5 Ausbautafeln

1 Holzscheibe

5 Übersichtskarten

1 Spielregel

Spielaufbau

- Legt Tier- und Nachwuchsplättchen von zwei Tierarten beiseite, wenn ihr zu dritt spielt. Zu viert entfernt ihr eine Tierart, zu fünft bleibt alles im Spiel.
- Mischt alle quadratischen Plättchen gründlich.
- Zählt 15 Plättchen ab und legt sie als verdeckten Endstapel beiseite. Die runde Holzscheibe kommt obenauf und markiert diesen Stapel.
- Die übrigen Plättchen kommen als weitere verdeckte Stapel in die Tischmitte.
- Legt die runden Nachwuchsplättchen offen daneben.
- Stellt so viele Transportwagen in die Mitte, wie ihr Spieler seid.
- Jeder nimmt sich eine Zootafel und legt sie offen vor sich ab.
- Die Ausbautafel legt jeder verdeckt links an seine Zootafel.
- Jeder erhält zusätzlich eine Übersichtskarte und 2 Münzen.
- Die restlichen Münzen bilden die Bank in der Tischmitte.

Spielbeginn

Besprecht vor dem ersten Zug untereinander, wer beginnt. Die Quelle nennt dafür kein festes Verfahren. Danach geht es reihum weiter.

Spielablauf

Der Ablauf einer Runde

Zooloretto wird über mehrere Runden gespielt. Wer an der Reihe ist, wählt genau eine von drei Aktionen aus. Danach ist der nächste Spieler dran, der noch aktiv in der Runde ist.

Aktion A: Plättchen auf einen Wagen legen

Du deckst das oberste Plättchen von einem der verdeckten Stapel auf und legst es offen in ein freies Fach eines beliebigen Transportwagens. Sind alle Wagen komplett gefüllt, steht dir diese Aktion nicht zur Verfügung. Vom Endstapel mit der Holzscheibe darf erst dann gezogen werden, wenn alle anderen Stapel aufgebraucht sind.

Aktion B: Einen Transportwagen nehmen

Du nimmst dir einen Wagen samt aller darauf liegenden Plättchen und stellst ihn vor dich. Ein völlig leerer Wagen darf nicht gewählt werden. Mit dieser Aktion steigst du aus der laufenden Runde aus und bist erst in der nächsten Runde wieder dabei. Alle Plättchen des Wagens musst du sofort einbauen:

- 1 Tierplättchen kommen auf ein freies Feld in einem Gehege. In einem Gehege darf immer nur eine einzige Tierart leben, mehrere Gehege mit derselben Art sind aber erlaubt.
- 2 Findet ein Tier keinen Platz, wandert es in den Stall.
- 3 Verkaufsstände legst du auf einen freien Standplatz. Ist keiner mehr frei, kommt der Stand ebenfalls in den Stall.
- 4 Münzplättchen legst du zu deinem Geld. Münzplättchen und Münzen zählen gleich viel.

Im Stall dürfen beliebig viele Plättchen liegen. Du darfst ein Plättchen auch freiwillig in den Stall legen, obwohl noch Platz im Zoo wäre.

Aktion C: Geldaktion

Pro Zug führst du höchstens eine Geldaktion aus. Zur Wahl stehen:

- **Umbau für 1 Münze:** Du versetzt ein Plättchen aus dem Stall oder ein Tierplättchen auf ein passendes Feld. Alternativ tauschst du alle Tiere einer Art aus einem Gehege komplett gegen alle Tiere einer anderen Art, die in einem Gehege oder im Stall liegen. Der Tausch ist verboten, wenn ein Gehege nicht genug Platz für alle Tiere bietet.
- **Kaufen oder Abgeben für 2 Münzen:** Du kaufst ein beliebiges Plättchen aus dem Stall eines Mitspielers und legst es in deinen Zoo. Der Mitspieler kann das nicht verhindern, er erhält 1 Münze, die zweite geht an die Bank. Alternativ gibst du ein Plättchen aus deinem eigenen Stall ab; es kommt aus dem Spiel, beide Münzen gehen an die Bank.
- **Ausbautafel aufdecken für 3 Münzen:** Du deckst deine Ausbautafel auf und vergrößerst damit deinen Zoo.

Rundenende

Eine Runde ist vorbei, wenn jeder Spieler einen Transportwagen genommen hat. Die leeren Wagen kommen zurück in die Tischmitte. Die neue Runde beginnt bei dem Spieler, der zuletzt einen Wagen genommen hat.

Nachwuchs

Tierplättchen tragen Paarungssymbole für männlich und weiblich. Liegen beide Geschlechter derselben Art zusammen in einem Gehege, gibt es Nachwuchs. Ausgelöst wird das in dem Moment, in dem das passende Gegenstück ins Gehege gelegt wird. Du nimmst dir dann ein Nachwuchsplättchen dieser Tierart und legst es ins Gehege oder, wenn dort kein Platz ist, in den Stall. Jedes Tierplättchen kann nur ein einziges Mal für Nachwuchs sorgen.

Bonus für volle Gehege

Belegst du das letzte freie Feld eines Geheges, erhältst du sofort so viele Münzen aus der Bank, wie auf dem Gehege angegeben sind.

Der Spielzug

- 1 Du bist an der Reihe und entscheidest dich für genau eine der drei Aktionen.
- 2 Aktion A: Ein Plättchen von einem verdeckten Stapel aufdecken und offen in ein freies Fach eines Transportwagens legen.
- 3 Aktion B: Einen nicht leeren Transportwagen nehmen, alle Plättchen sofort im eigenen Zoo einbauen und für den Rest der Runde aussetzen.
- 4 Aktion C: Eine Geldaktion ausführen – Umbau (1 Münze), Kaufen oder Abgeben (2 Münzen) oder Ausbautafel aufdecken (3 Münzen).
- 5 Prüfe, ob durch neu gelegte Tiere Nachwuchs entsteht oder ein Gehege voll wurde, und nimm dir Nachwuchsplättchen beziehungsweise den Münzbonus.
- 6 Der nächste Spieler, der noch in der Runde ist, kommt an die Reihe.

Sonderregeln

- Vom Endstapel mit der Holzscheibe darf erst gezogen werden, wenn alle anderen verdeckten Stapel leer sind.
- Ein leerer Transportwagen darf nicht genommen werden.
- Wer einen Wagen nimmt, setzt für den Rest der laufenden Runde aus.
- In einem Gehege darf immer nur eine Tierart leben; mehrere Gehege mit derselben Art sind dagegen erlaubt.
- Der Stall fasst beliebig viele Plättchen. Du darfst Plättchen auch freiwillig dort ablegen.
- Ein Mitspieler kann den Kauf eines Plättchens aus seinem Stall nicht verhindern.
- Ein Tausch von Tierarten ist nicht erlaubt, wenn das Zielgehege zu klein für alle Tiere wäre.
- Jedes Tierplättchen erzeugt höchstens einmal Nachwuchs.
- Pro Zug ist nur eine einzige Geldaktion möglich.

Spielende und Gewinn

Sobald ein Spieler das erste Plättchen vom Endstapel zieht, wird die laufende Runde noch komplett zu Ende gespielt. Danach endet das Spiel und ihr wertet aus:

- Ein volles Gehege bringt die höhere der darauf angegebenen Punktzahlen.
- Ein Gehege mit nur einem einzigen Tier bringt die niedrigere Punktzahl.
- Fehlen in einem Gehege zwei oder mehr Tierplättchen, gibt es nur Punkte, wenn auf dem zugehörigen Standplatz ein Verkaufsstand liegt. Dann zählt jedes Tier 1 Punkt.
- Jeder Typ Verkaufsstand auf einem Standplatz bringt 2 Punkte.
- Für jeden Typ Tier und jeden Typ Verkaufsstand im Stall gibt es 2 Minuspunkte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand entscheiden die Münzen. Bleibt es dabei gleich, teilen sich die Spieler den Sieg.

Tipps

- Achte darauf, wie viele Tierarten du annimmst. Jeder Tier- und Verkaufsstandtyp im Stall kostet dich am Ende 2 Minuspunkte.
- Volle Gehege lohnen sich doppelt: Sie bringen die höhere Punktzahl und beim Belegen des letzten Feldes sofort Münzen aus der Bank.
- Ein Verkaufsstand rettet ein Gehege, in dem zwei oder mehr Tiere fehlen – ohne ihn gibt es dafür gar keine Punkte.
- Setze Tiere mit passenden Paarungssymbolen bewusst zusammen, damit du ein Gehege günstiger vollbekommst.
- Wenn du Plättchen auf einen Wagen legst, kannst du ihn für die anderen unattraktiv machen. Bedenke aber, dass du ihn am Ende selbst nehmen musst, wenn niemand sonst ihn will.
- Halte etwas Geld zurück: Umbauten kosten 1 Münze, ein Kauf oder das Abgeben aus dem Stall 2 Münzen und die Ausbautafel 3 Münzen.

Häufige Fragen

Darf ich einen leeren Transportwagen nehmen?

Nein. Ein Wagen darf nur genommen werden, wenn mindestens ein Plättchen darauf liegt.

Was passiert, wenn alle Transportwagen voll sind?

Dann kannst du kein weiteres Plättchen aufdecken und ablegen. Aktion A steht in diesem Fall nicht zur Verfügung.

Wann darf ich vom Endstapel mit der Holzscheibe ziehen?

Erst dann, wenn alle anderen verdeckten Stapel aufgebraucht sind.

Kann ich mich weigern, wenn jemand ein Plättchen aus meinem Stall kauft?

Nein, der Kauf lässt sich nicht verhindern. Du bekommst dafür 1 Münze, die zweite Münze geht an die Bank.

Dürfen zwei verschiedene Tierarten in ein Gehege?

Nein, in jedem Gehege lebt nur eine einzige Tierart. Du darfst aber mehrere Gehege mit derselben Art führen.

Wie entsteht Nachwuchs?

Wenn in einem Gehege ein Tier mit männlichem und eines mit weiblichem Paarungssymbol zusammenkommen. Du nimmst dann ein Nachwuchsplättchen dieser Art und legst es ins Gehege oder in den Stall. Jedes Tierplättchen kann nur einmal Nachwuchs auslösen.

Was bringt ein Gehege, in dem mehrere Tiere fehlen?

Es bringt nur dann Punkte, wenn auf dem zugehörigen Standplatz ein Verkaufsstand liegt. In diesem Fall zählt jedes Tier 1 Punkt.

Muss ich Plättchen wirklich in den Stall legen?

Nur wenn kein passender Platz im Zoo frei ist. Du darfst ein Plättchen aber auch freiwillig in den Stall legen. Der Stall fasst beliebig viele Plättchen.

Wer beginnt die nächste Runde?

Der Spieler, der in der vorherigen Runde als Letzter einen Transportwagen genommen hat.

Was gilt bei Punktegleichstand?

Dann entscheiden die Münzen. Ist es danach immer noch gleich, teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg.

Informationen zum Spiel

Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 20.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/zooloretto/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/zooloretto/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026