

GLOSARIUSZ

**Na tych stronach znajdują się informacje dotyczące wybranych koncepcji i kart.
Jeśli podczas gry pojawią się wątpliwości, poszukaj tutaj odpowiedzi.**

Zasady Ogólne

Karty zawsze wliczają same siebie

Ta zasada odnosi się do wszystkich efektów, zarówno na kartach Zwierząt, jak i kartach Sponsorów.

Jeśli efekt karty odnosi się do ikony, która pojawia się na tej karcie, to ta ikona również liczy się do tego efektu. Dotyczy to zarówno efektów jednorazowych, jak i wywoływania stałych efektów.



Na przykład: Rzecznik (Za każdym razem gdy zagrasz ikonę badań do twojego Zoo, zyskujesz 1 punkt Reputacji.) zapewnia 1 punkt Reputacji natychmiast po zagranium.

Na przykład: drapieżnik ze zdolnością Wataha (Zyskaj 1 punkt Atrakcyjności za każdą ikonę drapieżnika w twoim Zoo.) zapewnia ci co najmniej 1 punkt Atrakcyjności, nawet jeśli nie masz innego drapieżnika w twoim Zoo.

Co się liczy jako Ikona

Ikony, do których odnoszą się efekty kart, znajdują się w prawym górnym rogu kart oraz na kaflach Zoo partnerskich i Uniwersytetów i są liczone jako ikony, gdy te karty lub kafle są częścią twojego Zoo. Są to zazwyczaj ikony kontynentów, kategorii zwierząt i badań (symbol mikroskopu). Wymagania dotyczące wody i skał, znajdujące się w lewym górnym rogu niektórych kart Zwierząt i unikatowych Budowli również liczą się jako ikony.

Na przykład: na karcie Basen pingwinów znajduje się 1 ikona ptaka i 1 ikona wody.

Warunki znajdujące się na lewej krawędzi karty nie liczą się. Ikony na Projektach Ochrony Przyrody również się nie liczą, ponieważ te karty nie są uważane za znajdujące się w Zoo.

Tekst karty zmienia zasady

Jeśli tekst na karcie jest sprzeczny z zasadami przedstawionymi w instrukcji, to obowiązuje tekst na karcie.

Kolejność

Bonusy i efekty są zawsze rozpatrywane natychmiast. Wyjątek stanowią efekty, które są rozpatrywane „po zakończeniu”. Wykonaj te efekty dopiero po zakończeniu swojej akcji i przełożeniu karty Akcji na 1. miejsce.

Jeśli kilka bonusów lub efektów następuje w tym samym czasie, możesz je wykonać w dowolnej kolejności.

Na przykład: posiadasz 4 punkty Reputacji i zagrywasz kartę Sponsora Szkoła Zoo. Zapewnia ona 1 punkt Reputacji i 1 punkt Ochrony Przyrody, pozwala ci umieścić unikatową Budowlę oraz dobrać 1 kartę z ekspozycji w twoim zasięgu reputacji (lub dobrać 1 kartę z talii). Możesz najpierw zyskać 1 punkt Reputacji. Następnie punkt Ochrony Przyrody, dzięki któremu znajdziesz się na 5. polu toru, co z kolei pozwoli ci zdobyć kolejne 2 punkty Reputacji z kafa Bonusowego. Następnie umieść unikatową Budowlę, zakrywając bonus: 1 punkt Reputacji. Na koniec, mając teraz znacznie większy zasięg reputacji, dobrać 1 kartę z ekspozycji.

Podwójne ikony

Na niektórych kartach ta sama ikona pojawia się dwukrotnie. Wszystkie efekty, które są wywoływane przez tę podwójną ikonę lub odnoszą się do niej, również są wywoływane dwukrotnie.

Jeśli zwierzę ma 2 identyczne ikony kontynentu, a ty posiadasz odpowiednie Zoo partnerskie, to koszt tego zwierzęcia jest odpowiednio zmniejszony o 6 pieniędzy.

Jeśli unikatowa Budowla lub karta Zwierząt ma dwa identyczne wymagania (np. 2 pola wody), to pola tej Budowli muszą sąsiadować z co najmniej 2 wymaganymi polami. Jeśli tylko jedno pole Budowli sąsiaduje z 2 takimi polami, to warunek jest spełniony; jednakże, jeśli kilka pól Budowli sąsiaduje z tym samym wymaganym polem, a żadne z pozostałych pól Budowli nie sąsiaduje z innym polem tego rodzaju (tzn. w sąsiedztwie Budowli znajduje się tylko 1 wymagane pole), to warunek nie jest spełniony.

Wyjaśnienia dotyczące Projektów Ochrony Przyrody

Możesz zagrać kartę Projektu Ochrony Przyrody tylko wtedy, gdy zamierzasz ją natychmiast wesprzeć, kładąc na niej znacznik gracza.

113 – 122 (Wypuść na wolność): Wypuszczone zwierzę musi odpowiadać wymaganiom wskazanym na karcie Projektu Ochrony Przyrody. Nie możesz wypuścić zwierzęcia mniejszego lub większego niż wskazuje spełniany przez ciebie warunek. *Na przykład: nie możesz wypuścić dużego zwierzęcia, aby spełnić środkowy warunek (Wybieg o rozmiarze 3 pół).* Po zagranieniu tej karty zyskujesz 1 punkt Reputacji. Jeśli wspierasz Projekt Ochrony Przyrody „Wypuść na wolność”, którego karta jest już na stole, nie zyskujesz wskazanego w prawym dolnym rogu karty punktu Reputacji. Jeśli wypuszczasz zwierzę na wolność, najpierw **tracisz punkty Atrakcyjności** przedstawione w prawym dolnym rogu tej karty Zwierząt. Następnie odrzucasz tę kartę Zwierząt i tracisz zapewniane przez nią ikony.

Nie tracisz żadnych punktów Ochrony Przyrody ani Reputacji przedstawionych w prawym dolnym rogu odrzuconej karty Zwierząt. Nie tracisz też punktów Atrakcyjności zyskanych dzięki zdolności tego zwierzęcia (np. *Wataha*). Utrata ikon również nie wywołuje bezpośrednich efektów. Nie musisz cofać efektów wywołanych dzięki ikonom na karcie wypuszczonego zwierzęcia.

- Za każdym razem, gdy wypuszczasz zwierzę, odwróć zajęty Wybieg na pustą stronę (jeśli ma to zastosowanie). Dotyczy to również *Zwierząt stadnych*.

- Musisz odwrócić najmniejszy możliwy Wybieg, który spełnia wszystkie wymagania Wybiegu dla danego zwierzęcia (włącznie z sąsiedztwem pól wody lub skał). W rzadkim przypadku, gdy nie masz takiego Wybiegu, odwróć najmniejszy Wybieg **o rozmiarze** wymagany przez dane zwierzę.
- Jeśli wypuszczasz zwierzę, które może być również umieszczone na specjalnym Wybiegu, musisz zawsze usunąć odpowiednią liczbę znaczników gracza z tego specjalnego Wybiegu. Tylko w przypadku gdy nie możesz tego zrobić, odwróć standardowy Wybieg.



 W wyjątkowych przypadkach te zasady mogą doprowadzić do sytuacji, w której nie wszystkie zwierzęta będą miały swoje własne Wybiegi na Mapie Zoo. Uważamy jednak, że nie jest to ani użyteczne, ani praktyczne, aby przez całą rozgrywkę pamiętać dokładnie, które zwierzę zamieszkuje na danym Wybiegu. Akceptujemy te rzadkie wyjątki, ponieważ zapewnijają płynny przebieg gry.

123 – 127 (Program hodowli): Warunek wsparcia tych Projektów Ochrony Przyrody jest taki sam dla wszystkich 3 pól. Gdy wspierasz taki Projekt możesz wybrać dowolne dostępne pole.

Na przykład: pierwszy gracz, który wesprze taki Projekt, zapewne wybierze 2 punkty Ochrony Przyrody i 2 Reputacji. Jako drugi gracz możesz zdecydować, czy wolisz zyskać 2 punkty Ochrony Przyrody, czy 2 punkty Reputacji i tylko 1 punkt Ochrony Przyrody.

Wyjaśnienia dotyczące zdolności zwierząt

Akcja [Stowarzyszenie, Budowa, Karty, Sponsorzy]: Musisz zakończyć akcję *Zwierzęta* przed użyciem tej zdolności. Oznacza to, że w momencie jej rozpatrzenia karta Akcji *Zwierzęta* znajduje się już na 1. miejscu na kartę. Standardowo użyj swojej karty Akcji do wykonania tej dodatkowej akcji, a następnie połóż ją na 1. miejscu na kartę.

Buchtowanie: Możesz zdecydować po każdej karcie, którą opcję wybierasz w następnej kolejności. Jeżeli wybierzesz odrzucenie karty z ekspozycji, natychmiast uzupełnij ją zgodnie ze standardowymi zasadami. W razie potrzeby przenieś karty z folderów o wyższych numerach i umieść nową kartę w folderze 6.

Determinacja: Musisz zakończyć akcję *Zwierzęta* przed użyciem tej zdolności. Oznacza to, że w momencie jej rozpatrzenia karta Akcji *Zwierzęta* znajduje się już na 1. miejscu na kartę. Do wykonania tej dodatkowej akcji możesz użyć dowolnej karty Akcji, a następnie jak zwykle przełóż ją na 1. miejsce na kartę.



Duszenie: Pamiętaj, że możesz przesunąć swój znacznik Atrakcyjności dla tego zwierzęcia przed lub po użyciu jego zdolności. Tak więc, podczas ustalania, którzy gracze zostaną poszkodowani przez Duszenie, możesz pominąć Atrakcyjność, którą zyskasz za zagranie tego zwierzęcia. Tylko gracze, których Zoo ma co najmniej 5 punktów Atrakcyjności mogą być celem Duszenia (bez względu na to, czy otrzymaliby żeton Duszenia za wyprzedzanie cię na torze Atrakcyjności, czy Ochrony Przyrody).

Żetony Duszenia zmniejszają siłę X, z jaką wykonywana jest akcja.

Żetony Duszenia kładzie się na kartach Akcji zajmujących miejsca o najwyższej wartości. Jeśli rozpatrujesz Duszenie 1, połóż żeton na karcie zajmującej 5. miejsce. Jeśli rozpatrujesz Duszenie 2, połóż żetony na kartach na 4. i 5. miejscu. Na karcie nie mogą znajdować się 2 żetony Duszenia, więc jeśli na karcie leży już żeton Duszenia (od innego zwierzęcia), to nie kładzie się na niej drugiego – zwróć „duplikat” do puli ogólnej.

Jeśli wykonujesz akcję z żetonem Duszenia leżącym na karcie, siła tej akcji jest zmniejszona w tej turze o 2. Jeśli wykonujesz akcję z żetonem Mnożenia na karcie, efekt Duszenia jest stosowany do obu akcji. Jak zwykle, możesz zwiększyć siłę akcji za pomocą żetonów X. Po wykonaniu akcji, zwróć żeton Duszenia z tej karty Akcji do puli ogólnej. Jeśli karta Akcji z żetonem Duszenia trafiła na 1. lub 2. miejsce (np. przez *Spyt*), jej siła wynosi odpowiednio -1 lub 0 i w takiej sytuacji nie można jej użyć. Albo musisz użyć wystarczającej liczby żetonów X, aby zwiększyć siłę akcji do co najmniej 1, albo możesz użyć alternatywnej akcji żetonu X. W innym razie należy poczekać, aż taka karta Akcji znajdzie się przynajmniej na 3. miejscu na kartę.

Podczas następnej Przerwy, zwróć wszystkie żetony Duszenia do puli ogólnej bez efektu.



Hipnoza: Pamiętaj, że możesz przesunąć swój znacznik Atrakcyjności dla tego zwierzęcia przed lub po użyciu jego zdolności. Tak więc, podczas ustalania, którzy gracze zostaną poszkodowani przez Hipnozę, możesz pominąć Atrakcyjność, którą zyskasz za zagranie tego zwierzęcia. Tylko gracze, których Zoo ma co najmniej 5 punktów Atrakcyjności mogą być celem Hipnozy.

Jeśli jest kilka Zoo o najwyższej Atrakcyjności, możesz wybrać, który gracz będzie celem efektu. Jeśli to twoje Zoo ma najwyższą Atrakcyjność, zdolność ta nie ma żadnego efektu.

Po wykonaniu akcji, standardowo połóż jej kartę Akcji na 1. miejscu na kartę (poniżej planszy Zoo zahipnotyzowanego gracza).

Możesz użyć własnego żetonu X, aby zwiększyć siłę tej akcji. Żetony Duszenia i Jadu, leżące na wybranej przez ciebie karcie Akcji, wpływają także na ciebie; nie możesz jednak użyć leżącego na niej żetonu Mnożenia. Rozpatrując tę akcję używasz tej strony karty Akcji (ulepszonej lub nie), jaka jest w obszarze poszkodowanego gracza, a nie strony własnej, identycznej karty Akcji. Do innych dodatkowych uruchomionych akcji używasz swoich własnych kart Akcji, ulepszonych lub nie.

Uwaga: nawet jeśli posiadasz ulepszoną kartę Akcji dla wybranej akcji, a zahipnotyzujesz gracza, którego ta karta Akcji nie jest ulepszona, to rozpatrujesz tę akcję używając jej „gorszej” wersji.

Przykłady 1–4:

1. Wykonujesz akcję Budowa używając karty Akcji należącej do gracza, który już ją ulepszył. Możesz jej użyć do zbudowania *Terrarium* (np. jeśli ta karta znajduje się na 3. miejscu, a ty wydasz 2 żetony X) na polach z ikoną , nawet jeśli twoja karta Akcji Budowa pozostaje na stronie I.
2. Wykonujesz akcję *Zwierzęta* używając karty Akcji należącej do gracza, który już ją ulepszył. Dzięki temu możesz zagrać zwierzę, które wymaga ulepszonej karty Akcji *Zwierzęta*, nawet jeśli twoja karta Akcji *Zwierzęta* pozostaje na stronie I.
3. Wykonujesz akcję Stowarzyszenie z karty Akcji gracza, który jeszcze jej nie ulepszył. Nie możesz dobrać trzeciego kafla Zoo partnerskiego, pomimo że posiadasz ulepszoną kartę Akcji Stowarzyszenie.
4. Wykonujesz akcję Sponsorzy używając ulepszonej karty Akcji innego gracza. Zagrywasz kartę Sponsora, która pozwala ci zbudować unikatową Budowlę. Nie możesz zbudować tej unikatowej Budowli na polach z ikoną , ponieważ twoja karta Akcji Budowa pozostaje na stronie I. Nie ma znaczenia, czy zahipnotyzowany gracz ulepszył swoją kartę Akcji Budowa.



Jad: Pamiętaj, że możesz przesunąć swój znacznik Atrakcyjności dla tego zwierzęcia przed lub po użyciu jego zdolności. Tak więc, podczas ustalania, którzy gracze zostaną poszkodowani przez Jad, możesz pominąć Atrakcyjność, którą zyskasz za zagranie tego zwierzęcia. Tylko gracze, których Zoo ma co najmniej 5 punktów Atrakcyjności mogą być celem Jadu.

Żetony Jadu zazwyczaj każą ci zapłacić pieniądze, jeśli w twojej turze nie użyjesz karty Akcji oznaczonej żetonem Jadu.

Żetony Jadu są umieszczane na kartach Akcji w miejscach o najniższej wartości . Innymi słowy, jeśli otrzymasz 1 żeton Jadu, trafi on na kartę na 1. miejscu; jeśli zdobędziesz 2 żetony, trafią one na karty na 1. i 2. miejscu; itd. Na karcie nie mogą znajdować się 2 żetony Jadu, więc jeśli na karcie leży już żeton Jadu zwróć „duplikat” do puli ogólnej.

Po wykonaniu akcji, której karta Akcji ma na sobie żeton Jadu, zwróć żeton Jadu do puli ogólnej; pozostałe żetony Jadu leżące na innych twoich kartach Akcji nie będą miały na ciebie żadnego wpływu w tej turze.

Jeżeli jednak nie usunąłeś(-aś) żetonu Jadu w tej turze, a na koniec twojej tury nadal posiadasz co najmniej 1 kartę Akcji z żetonem Jadu, to musisz zapłacić 2 pieniądze do puli ogólnej. Jeśli nie możesz zapłacić 2 pieniędzy, musisz cofnąć swoją turę i wykonać inną akcję. To znaczy, że nie możesz zapobiec efektowi Jadu wydając wszystkie swoje pieniądze. Może się zdarzyć, że będziesz zmuszony(-a) wykonać taką Akcję, która pozwoli ci zdobyć pieniądze.

Podczas następnej Przerwy, zwróć wszystkie żetony Jadu do puli ogólnej bez efektu.

Kąpiel słoneczna: Sprzedane karty odłóż na stos kart odrzuconych.

Łowca: Jeśli wśród wylosowanych kart nie ma karty *Zwierzęta*, musisz odrzucić wszystkie karty.

Magnes na sponsorów: Nie ma znaczenia, czy te karty są w twoim zasięgu reputacji, czy nie. Jeśli w tym momencie na ekspozycji nie ma żadnej karty Sponsora, zdolność nie ma efektu. Na koniec twojej tury uzupełnij ekspozycję.



Mnożenie [Stowarzyszenie, Budowa, Karty, Sponsorzy]: Natychmiast połóż 1 żeton Mnożenia na odpowiedniej karcie Akcji (lub na dowolnej karcie Akcji, jeśli *Mnożenie* zdobędziesz z kafla Bonusowego). Następnym razem, gdy wykonasz tę akcję, możesz ją wykonać dwukrotnie. Oznacza to, że wykonujesz ją dwa razy z rzędu, za każdym razem z tą samą siłą X, zanim położysz kartę Akcji na 1. miejscu. Możesz użyć żetonów X, aby wzmocnić te akcje, ale każdy żeton X liczy się tylko dla jednej z nich, a nie dla obu. Efekty „po zakończeniu” rozpatrz po wykonaniu obu akcji. Dla każdej z dwóch akcji możesz niezależnie wybrać, do czego wykorzystasz daną akcję. Na przykład: z pomnożoną akcją *Sponsorzy*,

możesz zagrać 2 karty Sponsorów albo dwa razy przesunąć znacznik Przerwy, albo zagrać 1 kartę Sponsora i raz przesunąć znacznik Przerwy. Jeśli w pierwszej akcji wywołasz Przerwę, standardowo nastąpi ona dopiero na koniec twojej tury, co oznacza, że nadal możesz wykonać drugą akcję.

Po użyciu zwróć żeton Mnożenia do puli ogólnej.

Nawet jeśli nie został przez ciebie użyty, musisz zwrócić ten żeton podczas najbliższej Przerwy.

Nawoływanie: Zatrudnij 1 dodatkowego Pracownika Stowarzyszenia (przenieś go z najniższego zajętego pola po prawej stronie planszy Zoo na notatnik znajdujący się powyżej). Od tej pory ten Pracownik będzie do twojej dyspozycji. Niektóre plansze Zoo nagradzają cię punktami Ochrony Przyrody za zatrudnienie ostatniego Pracownika. Jeśli zatrudniłeś już wszystkich swoich Pracowników Stowarzyszenia, zdolność ta nie ma żadnego efektu.

Nieustępliwość: Przeszukaj talię Podstawowych Projektów Ochrony Przyrody, dobierz 1 wybraną kartę Projektu na rękę, a zakrytą talię pozostałych kart odłóż obok planszy Stowarzyszenia. Tak jak w przypadku każdego innego Projektu Ochrony Przyrody, możesz zagrać ten Projekt Ochrony Przyrody za pomocą akcji *Stowarzyszenie*. Zagrana kartę połóż powyżej planszy Stowarzyszenia, a nie poniżej, gdzie na początku gry zostały rozłożone Podstawowe Projekty Ochrony Przyrody.

Odporność: Po zagranie karty z Odpornością będziesz mieć na rękę dodatkową kartę Punktacji Końcowej. Jeśli stanie się to zanim znacznik któregoś z graczy osiągnie 10. pole toru Ochrony Przyrody, to w momencie gdy wszyscy gracze będą musieli wybrać i odrzucić jedną ze swoich kart Punktacji Końcowej, ty możesz odrzucić dowolną ze swoich kart (jedną z dwóch początkowych lub tę dobraną dzięki tej zdolności). Na koniec gry możesz zdobyć punkty ze wszystkich swoich kart Punktacji Końcowej.

Padlinożerca: Potasuj stos kart odrzuconych zakrytą stroną do góry i losowo dobierz z niego karty. Następnie odłóż odkryty stos kart odrzuconych z powrotem na jego miejsce.



Podkradanie: Pamiętaj, że możesz przesunąć swój znacznik Atrakcyjności dla tego zwierzęcia przed lub po użyciu jego zdolności. Tak więc, podczas ustalania, którzy gracze zostaną poszkodowani przez Podkradanie, możesz pominąć Atrakcyjność, którą zyskasz za zagranie tego zwierzęcia. Tylko gracze, których Zoo ma co najmniej 5 punktów Atrakcyjności mogą być celem Podkradania.

Jeśli jest kilka Zoo o najwyższej Atrakcyjności lub z największą liczbą punktów Ochrony Przyrody, możesz wybrać, które z tych Zoo będzie celem efektu. Gracz musi posiadać co najmniej 1 punkt Ochrony Przyrody, aby można było go uznać za gracza z największą ich liczbą. Jeśli to twoje Zoo byłoby celem, zdolność ta nie ma żadnego efektu.

Poszkodowany gracz decyduje, czy pozwoli ci dobrać losową kartę ze swojej ręki, czy odda ci 5 pieniędzy.

Dobierz losowo jedną kartę spośród wszystkich kart Zoo na rękę (bez kart Punktacji Końcowej) danego gracza. Jeśli ten gracz nie ma żadnych kart na rękę, musi oddać ci 5 pieniędzy. Jeśli ten gracz nie ma 5 pieniędzy, musi pozwolić ci dobrać 1 losową kartę ze swojej ręki. Jeśli ten gracz nie ma ani kart na rękę, ani 5 pieniędzy, musi oddać ci wszystkie posiadane pieniądze; jeśli jest to 0, dostajesz 0.

Jeśli możesz Podkraść dwukrotnie od tego samego gracza, rozpatrz ten efekt dwa razy. Na przykład: poszkodowany gracz może pozwolić ci najpierw dobrać 1 kartę, a następnie zdecydować się na oddanie pieniędzy, w zależności od karty, którą zabrałeś(-aś).

Pozowanie: Obowiązują standardowe zasady budowy, jak np. zachowanie odległości przy budowie Kiosku. Jeśli wolno ci Pozować kilka razy, umieszczaj Budowle po jednej na raz.

Pozyskanie: Obowiązują te same zasady, co w przypadku opcji Pozyskanie akcji Karty. Musisz wybrać jedną spośród odkrytych kart ekspozycji. W przypadku pozyskania, nie możesz dobrać karty z talii.

Przewaga: Przeszukaj talię Podstawowych Projektów Ochrony Przyrody w poszukiwaniu wskazanej karty. Dobierz ją na rękę, a talię odłóż z powrotem obok planszy Stowarzyszenia. Jeśli wskazana karta jest już w grze, ta zdolność nie ma efektu.

Skoczność: Jeśli użyjesz tej zdolności do przesunięcia znacznika na ostatnie pole na torze Przerwy, zdobywasz 1 żeton X i wywołujesz Przerwę. Przerwa następuje po zakończeniu twojej tury.

Spryt: Musisz zakończyć akcję *Zwierzęta* przed użyciem tej zdolności. Oznacza to, że w momencie jej rozpatrzenia karta Akcji *Zwierzęta* znajduje się już na 1. miejscu na kartę. Przełóż wybraną kartę Akcji na 1. miejsce przesuwając odpowiednie karty w prawo.

Stroszenie: Możesz umieścić w swoim Zoo Wolierę dla dużych ptaków, nawet jeśli twoja karta Akcji *Budowa* nie jest ulepszona. Poza tym obowiązują cię zwykłe zasady budowy. Jeśli na twojej Mapie Zoo nie ma odpowiedniego terenu pod budowę lub jeśli w twoim Zoo znajduje się już Woliera dla dużych ptaków, nie możesz umieścić w nim kolejnej.

Torbacz: Karty pod zwierzęciem nie pełnią już żadnej funkcji. Jeśli wypuścisz to zwierzę na wolność, odłóż karty na stos kart odrzuconych. Nie tracisz punktów Atrakcyjności, zdobytych dzięki tej zdolności.

Wzmocnienie [Zwierzęta, Stowarzyszenie, Budowa, Karty, Sponsorzy]: Przesuń pozostałe karty Akcji odpowiednio w prawo lub w lewo. Musisz zakończyć akcję *Zwierzęta* przed użyciem tej zdolności. Oznacza to, że w momencie jej rozpatrzenia karta Akcji *Zwierzęta* znajduje się już na 1. miejscu na kartę.

Zwierzę Małego zoo: Za pierwsze zwierzę Małego zoo zdobywasz 3 punkty Atrakcyjności, za drugie – 6 punktów, a za trzecie – 9. Ponieważ możesz zbudować tylko jedno Małe zoo, w swoim Zoo możesz mieć maksymalnie 3 zwierzęta Małego zoo. Zwierzęta Małego zoo zaliczają się do małych zwierząt .

Zwierzę stadne: Możesz zagrać zwierzę stadne bez odwracania Wybiegu na zajętą stronę, jeśli masz już w swoim Zoo 1 innego roślinożercę, który wymaga Wybiegu co najmniej takiego samego rozmiaru lub większego. Ten drugi roślinożerca może, ale nie musi, być również zwierzęciem stadnym. Za każdym razem możesz użyć tego samego roślinożercy dla kilku zwierząt stadnych – nie ma limitu liczby zwierząt stadnych na tym samym Wybiegu. Jeśli zagrasz zwierzę stadne, a w twoim Zoo nie ma pasującego roślinożercy, musisz standardowo odwrócić pusty Wybieg. W tym wypadku nie możesz później zagrać innego roślinożercy, który nie jest zwierzęciem stadnym, na ten sam Wybieg.

Jeśli wypuszczasz zwierzę stadne na wolność, zawsze możesz odwrócić Wybieg z zajętej na pustą stronę. Nie ma znaczenia, czy nadal możesz udowodnić, że zagrałeś(-aś) zwierzę stadne na jego własny Wybieg, czy też nie.



W wyjątkowych przypadkach te zasady mogą doprowadzić do sytuacji, w której nie wszystkie zwierzęta będą miały swoje własne Wybiegi na Mapie Zoo. Uważamy jednak, że nie jest to ani użyteczne, ani praktyczne, aby przez całą rozgrywkę pamiętać dokładnie, które zwierzę zamieszkuje na danym Wybiegu. Akceptujemy te rzadkie wyjątki, ponieważ zapewniają płynny przebieg gry.



Wyjaśnienia kart Sponsorów

5

Ta ikona w lewym górnym rogu karty Sponsorów wskazuje poziom karty Sponsorów. Zazwyczaj do zagrania karty Sponsorów wymagana jest akcja o tej samej sile. Jeśli w tle znajduje się brązowy pasek, ta karta ma wpływ na punktację końcową.

Typy efektów

Niebieskie tło
na górze karty.



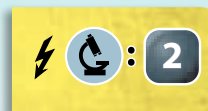
Stały efekt.

Fioletowe tło z dłonią
na górze karty.



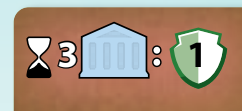
Dochód podczas
każdej Przerwy.

Żółte tło z błyskawicą
w lewym dolnym rogu karty.



Efekt jednorazowy
po zagraniu tej karty.

Brązowe tło z klepsydą
w prawym dolnym rogu karty.



Efekt jednorazowy
na koniec gry.

Działanie efektu warunkowego

X:Y Jeśli spełnisz warunek pokazany po lewej stronie znaku „:”, zdobędziesz nagrodę pokazaną po jego prawej stronie. Jeśli po lewej stronie nie ma żadnej liczby, to nagrodę można zdobyć kilka razy, za każdym razem gdy spełnisz warunek. To samo dotyczy sytuacji, gdy po lewej stronie występuje wyraz „za”. Jeśli po lewej stronie znajduje się jedna lub więcej liczb, to nagrodę można zdobyć tylko raz. Jeśli jest kilka liczb do wyboru, to otrzymana nagroda zależy od stopnia w jakim spełnisz warunek.

Przykład 1



Za każdą ikonę Azji w twoim Zoo
zyskujesz 1 punkt Atrakcyjności.

Przykład 2

1
3
5



Jeśli w twoim Zoo masz
3 lub 4 ikony roślinożerców,
otrzymujesz 6 pieniędzy.

Słowa kluczowe

Połączone: pole jest połączone, jeśli sąsiaduje z co najmniej 1 zakrytym polem, ale samo nie jest zakryte.

Odizolowane: pole jest odizolowane, jeśli nie sąsiaduje z zakrytym polem.

Na obrzeżach: pole na obrzeżach Mapy to takie pole, którego co najmniej 1 z 6 krawędzi nie sąsiaduje z innym polem (obojętnie pustym czy zakrytym).

Twoje Zoo: wszystkie zagrane i leżące przed tobą karty oraz wszystko, co leży na twojej planszy Zoo lub w inny sposób znajduje się w twojej osobistej puli.

Dowolne Zoo: wszystkie karty zagrane i leżące przed wszystkimi graczami, a także wszystko co znajduje się na ich planszach Zoo i w ich osobistych pulach.

Unikatowe Budowle (karty od 243 do 257): po zagraniu karty z tym efektem musisz wybudować wskazaną unikatową Budowlę w twoim Zoo. Jeśli nie możesz tego zrobić, nie możesz zagrać tej karty.

Unikatową Budowlę zawsze umieszczaj kolorową stroną do góry. Ta strona pokazuje unikatową ikonę, którą można znaleźć również na odpowiedniej karcie Sponsora. Znajdź kafel, który pasuje do karty Sponsora i umieść go na twojej Mapie Zoo zgodnie ze standardowymi zasadami. Kafel możesz obracać w dowolny sposób, ale nie możesz go odwrócić. Nie musisz płacić pieniędzy, aby zbudować unikatową Budowlę. Na potrzeby zasad, Unikatowe Budowle nie są uważane za Wybiegi, co oznacza, że nie możesz w nich umieścić (dodatkowych) zwierząt. Unikatowe Budowle nigdy nie liczą się jako pola wody lub skał.

Opis kart Sponsorów

201: Zarówno w momencie zagrania tej karty, jak i w kroku pobierania dochodu podczas każdej Przerwy, możesz dobrać kartę z talii lub z ekspozycji w twoim zasięgu reputacji.

Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody za 3–5 ikon badań w twoim Zoo; zdobywasz 2 punkty Ochrony Przyrody za co najmniej 6 ikon badań.

202: Za każdą ikonę badań, którą zagraasz do twojego Zoo, zyskujesz 1 punkt Reputacji.

203: Otrzymujesz 2/5/10 pieniędzy za 1/2/3 Uniwersytety w twoim Zoo. Wsparcie Projektu Ochrony Przyrody przy użyciu akcji Stowarzyszenie wymaga teraz tylko 4 siły (zamiast 5).

Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody, jeśli masz 3 Uniwersytety w twoim Zoo.

204: Otrzymujesz 2 pieniądze za każdą ikonę badań w twoim Zoo. Za każdą ikonę badań, którą zagraasz do twojego Zoo, zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody.

205: Gdy zagrywasz tę kartę zyskujesz 2 punkty Reputacji i 1 punkt Ochrony Przyrody.

206: Zyskujesz 2 punkty Atrakcyjności za każde wsparcie Projektu Ochrony Przyrody. (Zawsze możesz to stwierdzić, po brakujących znacznikach gracza na lewej stronie twojej planszy Zoo).

Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody w kroku pobierania dochodu podczas każdej Przerwy.

207: ● Policz swoje różne ikony kontynentów i kategorii zwierząt. Za każde 2 różne ikony zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody, a wszyscy pozostali gracze otrzymują po 2 pieniądze (z puli ogólnej). *Na przykład: jeśli masz w sumie 7 różnych ikon, zdobywasz 3 punkty Ochrony Przyrody, a wszyscy pozostali gracze otrzymują po 6 pieniędzy.*

208: ● Zyskujesz 1 punkt Atrakcyjności za każdą ikonę badań w twoim Zoo.

● Za każdą ikonę badań, która zostanie zagrana do dowolnego Zoo, otrzymujesz 2 pieniądze.

● Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody, jeśli w twoim Zoo znajduje się co najmniej 5 różnych ikon kategorii zwierząt.

209: ● Zarówno w momencie zagrania tej karty, jak i w kroku pobierania dochodu podczas każdej Przerwy, możesz dobrać 1 żeton X. (Pamiętaj, że w żadnym momencie nie możesz mieć więcej niż 5 żetonów X).

● Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody, jeśli masz 3 Uniwersytety w twoim Zoo.

210: ● Zyskujesz 1 punkt Atrakcyjności za każdą ikonę Ameryk w twoim Zoo.

● Za każdą ikonę Ameryk, którą zagrzasz do twojego Zoo, możesz za darmo zbudować 1 Kiosk. Obowiązują zwykłe zasady budowy, w tym ta dotycząca odległości między Kioskami.

● Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody, jeśli masz co najmniej 5 Kiosków w twoim Zoo.

211: ● Zyskujesz 1 punkt Atrakcyjności za każdą ikonę Europy w twoim Zoo.

● Za każdą ikonę Europy, którą zagrzasz do twojego Zoo, możesz za darmo zbudować Wybieg o rozmiarze 1 pola. Obowiązują zwykłe zasady budowy.

● Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody, jeśli w twoim Zoo znajduje się co najmniej 5 zajętych Wybiegów o rozmiarze 1 pola.

212: ● Zyskujesz 1 punkt Atrakcyjności za każdą ikonę Australii w twoim Zoo.

● Za każdą ikonę Australii, którą zagrzasz do twojego Zoo, możesz położyć 1 kartę z ręki pod tą kartą, aby zyskać 2 punkty Atrakcyjności (Torbacz 1). Karty położone pod tą kartą nie pełnią już swojej funkcji.

213: ● Zyskujesz 1 punkt Atrakcyjności za każdą ikonę Azji w twoim Zoo.

● Za każdą ikonę Azji, którą zagrzasz do twojego Zoo, możesz za darmo zbudować 1 Pawilon. Obowiązują zwykłe zasady budowy.

214: ● Zyskujesz 1 punkt Atrakcyjności za każdą ikonę Afryki w twoim Zoo.

● Za każdą ikonę Afryki, którą zagrzasz do twojego Zoo, możesz po zakończeniu akcji położyć dowolną kartę Akcji na 1. miejscu na kartę. Najpierw zakończ bieżącą akcję, zanim użyjesz tej zdolności – to oznacza, że karta Akcji, której użyłeś(-aś) do zagrania tej karty, znajduje się w tym momencie na 1. miejscu na karcie. (Spryt).

● Zyskujesz 1 punkt Atrakcyjności za każdy żeton X w twojej puli.

215: ● Po zagraniu tej karty, umieść 2 znaczniki gracza ze swojej puli na dwóch polach na górze karty. Gdy wspierasz Podstawowy Projekt Ochrony Przyrody, możesz odrzucić dokładnie 1 znacznik gracza jako dowolną ikonę (zwróć go do swojej puli). Nie możesz użyć obu znaczników do wsparcia tego samego Projektu Ochrony Przyrody. Tylko karty, które znajdują się poniżej planszy Stowarzyszenia liczą się jako Podstawowe Projekty Ochrony Przyrody.

Na przykład: chcesz wesprzeć Projekt Ochrony Przyrody Afryka i masz w twoim Zoo 3 ikony Afryki. Jeśli odrzucisz 1 Znacznik gracza z tej karty, możesz na potrzeby wsparcia tego Projektu tymczasowo zwiększyć liczbę posiadanych ikon Afryki do 4.

● Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody za co najmniej 5 wsparć dla Projektów Ochrony Przyrody. (Zawsze możesz to stwierdzić, po brakujących znacznikach gracza na lewej stronie twojej planszy Zoo).

216: ● Zatrudnij 1 dodatkowego Pracownika Stowarzyszenia (przenieś go z najniższego zajętego pola po prawej stronie planszy Zoo na notatnik znajdujący się powyżej). Ten Pracownik natychmiast staje się aktywny. Niektóre plansze Zoo nagradzają cię punktami Ochrony Przyrody za zatrudnienie ostatniego Pracownika. Jeśli zatrudniłeś już wszystkich swoich Pracowników Stowarzyszenia, zdolność ta nie ma żadnego efektu. (Nawoływanie).

● Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody, jeśli twoje Zoo ma co najmniej 9 punktów Reputacji.

217: ● Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję Budowa, możesz zbudować dokładnie 1 dodatkową Budowlę takiego samego rodzaju. Jeśli zbudujesz kilka Budowli w jednej akcji, za pomocą inżyniera nadal możesz zbudować tylko 1 dodatkową Budowlę, ale możesz wybrać jej rodzaj spośród Budowli zbudowanych w tej turze.

Nie dotyczy to specjalnych Wybiegów, których możesz mieć w twoim Zoo maksymalnie po jednym z każdego rodzaju. Zapłać normalny koszt tej dodatkowej Budowli. Obowiązują zwykłe zasady budowy. *Na przykład: jeśli używając ulepszonej karty Akcji Budowa zbudujesz 1 Kiosk, 1 Wybieg rozmiaru 1 pola i 1 Wybieg rozmiaru 2 pól, możesz zbudować 1 z tych Budowli jeszcze raz. Jeśli zdecydujesz się na budowę kolejnego Wybiegu rozmiaru 2 pól, musisz zapłacić za tę akcję 12 pieniędzy. Wystarczy ci do tego użycie akcji Budowa z siłą 4.*

● Zyskujesz 5 punktów Atrakcyjności, jeśli uda ci się całkowicie zapełnić swoją Mapę Zoo (zakryć wszystkie pola poza polami skał i wody).

218: Patrz karta 215. Ta karta ma inne warunki zagrania, ale poza tym jej efekt jest identyczny.

219: ● Otrzymujesz 2 pieniądze za każdą ikonę wody i skał w twoim Zoo. Możesz je znaleźć na kartach 241 i 242 oraz jako wymagania w lewym górnym rogu wielu kart.

● Możesz zakrywać pola wody i skał. Nie musisz tego robić, aby twoja Mapa Zoo została uznana za całkowicie zapełnioną. Możesz zignorować wszystkie wymagania dotyczące pól wody i skał podczas umieszczania unikatowych Budowli i zagrywania kart Zwierząt. Jednak ikony wody i skał nadal się liczą (np. przy punktacji końcowej tej karty). Zakryte pola wody i skał nie liczą się już na potrzeby rozpatrzenia kart 241 i 242, ani do punktacji końcowej za kartę 004.

● Zyskujesz 2 punkty Atrakcyjności za każdy zestaw 1 ikony wody i 1 ikony skał w twoim Zoo (maks. do 3 zestawów). *Na przykład: jeśli posiadasz w twoim Zoo 2 ikony wody i 3 ikony skał, Atrakcyjność twojego Zoo wzrasta o 4 punkty.*

220: ● Zarówno w momencie zagrania tej karty, jak i w kroku pobierania dochodu podczas każdej Przerwy, otrzymujesz 3 pieniądze.

● Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody, jeśli twoje Zoo ma co najmniej 9 punktów Reputacji.

221: ● Za każdym razem, gdy zdobywasz bonus za zakrycie pola na obrzeżach twojego Zoo, zdobywasz dodatkowy darmowy bonus do wyboru. Wybierz dowolny spośród nie zakrytych bonusów na twojej Mapie Zoo. Ten bonus nie musi znajdować się na obrzeżach. Jeśli w tym samym czasie zdobędziesz kilka bonusów za zakrycie pól na obrzeżach, możesz wziąć dodatkowy darmowy bonus za każde z nich. Mogą to być dowolne kombinacje tych samych lub różnych bonusów. Wszystkie bonusy weź w wybranej przez siebie kolejności.

● Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody, jeśli uda ci się zakryć wszystkie pola na obrzeżach twojego Zoo (z wyjątkiem pól skał i wody).

222: ● Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody za każdą ikonę badań w twoim Zoo (maks. 3). Wszyscy pozostali gracze otrzymują po 2 pieniądze za każdy punkt Ochrony Przyrody, który zdobędziesz w ten sposób.

224: ● Otrzymujesz żeton X. (Pamiętaj, że w żadnym momencie nie możesz mieć więcej niż 5 żetonów X).

● Za każdym razem, gdy wesprzesz Projekt Ochrony Przyrody rodzaju Wypuść na wolność (karty 113–122), zdobywasz 1 dodatkowy punkt Ochrony Przyrody. Każdy taki Projekt Ochrony Przyrody możesz wesprzeć kilkakrotnie wypuszczając kolejne zwierzęta z danej kategorii. Jednak nadal podczas **jednej akcji** Stowarzyszenia możesz wesprzeć tylko 1 Projekt Ochrony Przyrody.

Nawet jeśli położysz kilka znaczników gracza na tym samym Projekcie Ochrony Przyrody, to na potrzeby innych kart każdy z tych znaczników liczy się jako 1 osobne wsparcie Projektu Ochrony Przyrody.

225: ● Otrzymujesz żeton X. (Pamiętaj, że w żadnym momencie nie możesz mieć więcej niż 5 żetonów X).

● Efekty *Jadu*, *Duszenia*, *Hipnozy* i *Podkradania* nie mają na ciebie wpływu. Jeśli *Hipnoza* lub *Podkradanie* dotknęłyby ciebie, zamiast tego wpływają na następnego gracza, który spełnia ich kryterium (o ile to możliwe). Innymi słowy, twoja pozycja na torach jest ignorowana.

● Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody, jeśli masz wszystkie 5 ikon kontynentów w twoim Zoo.

226: Po zagraniu tej karty zyskujesz 2 punkty Reputacji.

● Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody, jeśli masz wszystkie 5 ikon kontynentów w twoim Zoo.

227: ● Zdecyduj, czy przez resztę gry chcesz się skupić na małych, czy dużych zwierzętach, i umieść znacznik gracza ze swojej puli na polu z ikoną  pod wybranym przez ciebie rodzajem Zwierząt. Odkrywaj po kolei karty z talii, aż znajdziesz kartę Zwierząt wybranego rodzaju i dobierz ją na rękę. Pozostałe odkryte karty odłóż na stos kart odrzuconych. *Na przykład: po wybraniu małych zwierząt, umieść swój znacznik gracza na lewym polu  i odkrywaj karty, aż znajdziesz małe zwierzę. Do końca gry nie możesz już zagrywać dużych zwierząt (patrz poniżej).*

● Za każdym razem, gdy zagrasz zwierzę wybranego rodzaju, Atrakcyjność twojego Zoo wzrasta odpowiednio o 2 (w przypadku małych zwierząt) lub o 4 punkty (w przypadku dużych zwierząt). Do końca gry nie możesz już zagrywać zwierząt tego rodzaju, który nie został przez ciebie wybrany. Nadal widoczna ikona  pod rodzajem zwierząt ma ci o tym przypominać. Małe zwierzęta to zwierzęta, które wymagają standardowego Wybiegu o rozmiarze 1–2 pól, jak również zwierzęta Małego zoo. Duże zwierzęta wymagają standardowego Wybiegu o rozmiarze 4–5 pól. Ta karta nie ma wpływu na zwierzęta, które wymagają standardowego Wybiegu o rozmiarze 3 pól. Nadal możesz je zagrywać, ale nie otrzymujesz za to bonusu.

228: ● Otrzymujesz 2 pieniądze za każde małe zwierzę w twoim Zoo.

● Za każdym razem, gdy podczas jednej akcji Zwierzęta zagrasz wyłącznie małe zwierzęta, możesz zagrać 1 dodatkowe małe zwierzę z ręki płacąc jego zwykły koszt. Obowiązują zwykłe zasady zagrywania kart Zwierząt. Następnie (niezależnie od zagrania karty małego zwierzęcia z ręki) dobierz na rękę 1 małe zwierzę z ekspozycji, jeśli jest dostępne – dobierana karta nie musi znajdować się w twoim zasięgu reputacji. Małe zwierzęta to zwierzęta, które wymagają standardowego Wybiegu o rozmiarze 1–2 pól, jak również zwierzęta Małego zoo. *Na przykład: jeśli używając akcji Zwierzęta zagrasz małe zwierzę, a następnie duże zwierzę, to nie możesz zagrać kolejnego małego zwierzęcia.*

229: ● Zyskujesz 1 punkt Atrakcyjności za każde małe zwierzę w twoim Zoo.

● Za każdym razem, gdy zagrywasz małe zwierzę, zapłać za nie o 3 pieniądze mniej niż wskazano na danej karcie Zwierząt. Małe zwierzęta to zwierzęta, które wymagają standardowego Wybiegu o rozmiarze 1–2 pól, jak również zwierzęta Małego zoo.

230: ● Zyskujesz 2 punkty Atrakcyjności za każde duże zwierzę w twoim Zoo.

● Za każdym razem, gdy zagrywasz duże zwierzę, zapłać za nie o 4 pieniądze mniej niż wskazano na danej karcie Zwierząt. Duże zwierzęta to zwierzęta, które wymagają standardowego Wybiegu o rozmiarze 4–5 pól.

231: ● Zyskujesz 1 punkt Atrakcyjności za każdą ikonę naczelnych w twoim Zoo.

● W kroku pobierania dochodu podczas każdej Przerwy otrzymujesz 3 pieniądze za 1–2 ikony naczelnych, 6 pieniędzy za 3–4 ikony naczelnych lub 9 pieniędzy co najmniej 5 ikon naczelnych w twoim Zoo.

232: Patrz karta 231. Tutaj: za ikony gadów.

233: Patrz karta 231. Tutaj: za ikony ptaków.

234: Patrz karta 231. Tutaj: za ikony drapieżników.

235: Patrz karta 231. Tutaj: za ikony roślinożerców.

236: ● Za każdym razem gdy do dowolnego Zoo zostanie zagrana ikona naczelnych, otrzymujesz 3 pieniądze (za każdą ikonę).

237: Patrz karta 236. Tutaj: za ikonę gada.

238: Patrz karta 236. Tutaj: za ikonę ptaka.

239: Patrz karta 236. Tutaj: za ikonę drapieżnika.

240: patrz karta 236. Tutaj: za ikonę roślinożercy.

241: ● Zyskujesz 1 punkt Atrakcyjności za każdą ikonę wody w twoim Zoo. Możesz je znaleźć na tej karcie oraz jako wymagania w lewym górnym rogu wielu kart.

● Za każdym razem, gdy zakryjesz pole sąsiadujące z polem wody, otrzymujesz 1 pieniądź. Otrzymujesz 1 pieniądź za każde z takich pól, nawet jeśli w ramach jednej akcji jednocześnie zakryjesz kilka pól sąsiadujących z wodą. Zawsze zdobywasz 1 pieniądź za każde pole, nawet jeśli pole, na którym budujesz, sąsiaduje z więcej niż jednym polem wody.

● Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody, jeśli uda ci się połączyć wszystkie pola wody, co oznacza, że żadne pole wody nie sąsiaduje wyłącznie z pustymi polami.

242: ● Zyskujesz 3 punkty Atrakcyjności za każde 2 ikony skał w twoim Zoo. Możesz je znaleźć na tej karcie oraz jako wymagania w lewym górnym rogu wielu kart. *Na przykład: jeśli posiadasz w swoim Zoo 3 ikony skał, zdobywasz 3 punkty Atrakcyjności.*

● Za każdym razem, gdy zakryjesz pole sąsiadujące z polem skał, otrzymujesz 1 pieniądź. Otrzymujesz 1 pieniądź za każde z takich pól, nawet jeśli w ramach jednej akcji jednocześnie zakryjesz kilka pól sąsiadujących ze skałami. Zawsze zdobywasz 1 pieniądź za każde pole, nawet jeśli pole, na którym budujesz, sąsiaduje z więcej niż jednym polem skał.

● Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody, jeśli uda ci się połączyć wszystkie pola skał, co oznacza, że żadne pole skał nie sąsiaduje wyłącznie z pustymi polami.

243: ● Umieść unikatową Budowlę *Legowisko surykatek* na twojej Mapie Zoo (w sąsiedztwie co najmniej 1 pola skał).

● Za każdą ikonę roślinożercy, którą zagrasz do twojego Zoo, zyskujesz 2 punkty Atrakcyjności.

● Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody, jeśli masz co najmniej 6 ikon roślinożerców w twoim Zoo.

244: ● Połóż unikatową Budowlę *Basen pingwinów* na twojej Mapie Zoo (w sąsiedztwie co najmniej 1 pola wody).

● Za każdą ikonę ptaka, którą zagrasz do twojego Zoo, zyskujesz 2 punkty Atrakcyjności.

● Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody, jeśli masz co najmniej 6 ikon ptaków w twoim Zoo.

245: ● Umieść unikatową Budowlę *Akwarium* na twojej Mapie Zoo (w sąsiedztwie co najmniej 2 pól wody).

● Za każdą ikonę wody, którą zagrasz do twojego Zoo, zyskujesz 2 punkty Atrakcyjności. Możesz je znaleźć na karcie 241 oraz jako wymagania w lewym górnym rogu wielu kart.

● Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody, jeśli masz co najmniej 6 ikon wody w twoim Zoo.

246: ● Umieść unikatową Budowlę *Kolej krzeselkowa* na twojej Mapie Zoo (w sąsiedztwie co najmniej 2 pól skał).

● Za każdą ikonę skał, którą zagrasz do twojego Zoo, zyskujesz 2 punkty Atrakcyjności. Możesz je znaleźć na karcie 242 oraz jako wymagania w lewym górnym rogu wielu kart.

● Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody, jeśli masz co najmniej 6 ikon skał w twoim Zoo.

247: ● Umieść unikatową Budowlę *Skała pawianów* na twojej Mapie Zoo (w sąsiedztwie co najmniej 1 pola skał).

● Za każdą ikonę naczelnych, którą zagrasz do twojego Zoo, zyskujesz 2 punkty Atrakcyjności.

● Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody, jeśli masz co najmniej 6 ikon naczelnych w twoim Zoo.

248: ● Umieść unikatową Budowlę *Park rebusów* na twojej Mapie Zoo.

● Za każdą ikonę naczelnych, którą zagrasz do twojego Zoo, otrzymujesz 1 żeton X. (Pamiętaj, że w żadnym momencie nie możesz mieć więcej niż 5 żetonów X).

249: ● Umieść unikatową Budowlę *Domek puszczyka kreskowanego* na twojej Mapie Zoo.

● Za każdą ikonę ptaka, którą zagrasz do twojego Zoo, dobierz 2 karty z talii. Zatrzymaj 1 z nich i odrzuć pozostałą (*Percepcja 2*).

250: ● Umieść unikatową Budowlę *Zbiornik żółwia morskiego* na twojej Mapie Zoo (w sąsiedztwie co najmniej 1 pola wody).

● Za każdą ikonę gada, którą zagrasz do twojego Zoo, możesz sprzedać do 2 kart z ręki za 4 pieniądze każda (*Kąpiel słoneczna 2*). Odłóż sprzedane karty na stos kart odrzuconych.

251: ☀ Umieść unikatową Budowlę *Wybieg niedźwiedzi polarnych* na twojej Mapie Zoo (w sąsiedztwie co najmniej 1 pola wody).

🔵 Za każdą ikonę niedźwiedzia, którą zostanie zagrana do dowolnego Zoo, zyskujesz 2 punkty Atrakcyjności.

🔴 Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody za 3–5 ikon niedźwiedzi w twoim Zoo; zdobywasz 2 punkty Ochrony Przyrody za co najmniej 6 ikon niedźwiedzi.

252: ☀ Umieść unikatową Budowlę *Wybieg hien cętkowanych* na twojej Mapie Zoo (w sąsiedztwie co najmniej 1 pola skał).

🔵 Za każdą ikonę drapieżnika, którą zagrasz do twojego Zoo, odkryj X kart z wierzchu talii Zoo (X równa się liczbie ikon drapieżników w twoim Zoo). Spośród odkrytych kart dobierz na rękę 1 kartę Zwierząt. Odrzuć pozostałe karty (Łowca X). Jeśli wśród odkrytych kart nie ma kart Zwierząt, musisz odrzucić wszystkie karty. Jeśli jednocześnie zagrasz 2 ikony drapieżników do twojego Zoo (np. kartę 401: *Gepard grzywiasty*), możesz użyć zdolności Łowca dwa razy z rzędu. Obie ikony liczą się w obu przypadkach.

253: ☀ Umieść unikatową Budowlę *Stajnia okapi* na twojej Mapie Zoo.

🔵 Po zagranie tej karty, umieść na niej 3 znaczniki gracza ze swojej puli. Za każdą ikonę roślinożercy, którą zagrasz do twojego Zoo, możesz odrzucić 1 znacznik z tej karty (zwróć go do swojej puli) i, płacąc X pieniędzy, zagrać kartę Sponsora (X odpowiada poziomowi karty Sponsora). Poza tym obowiązują standardowe zasady zagrywania kart Sponsorów. (Z tego efektu można skorzystać 3 razy). *Na przykład: po zagranie Stajni okapi, możesz natychmiast odrzucić znacznik z tej karty, aby za pieniądze zagrać inną kartę Sponsora. Zagranie karty Zagraniczny instytut (226) kosztowałoby cię 6 pieniędzy.*

254: Po zagranie tej karty zyskujesz 1 punkt Reputacji i 1 punkt Ochrony Przyrody.

☀ Umieść unikatową Budowlę *Szkoła zoo* na twojej Mapie Zoo, zakrywając co najmniej 2 miejsca na obrzeżu. Dobierz 1 kartę z talii lub z zasięgu reputacji.

255: Po zagranie tej karty zyskujesz 4 punkty Atrakcyjności.

☀ Umieść unikatową Budowlę *Plac zabaw* na twojej Mapie Zoo (w sąsiedztwie co najmniej 1 pola skał).

256: Po zagranie tej karty zyskujesz 4 punkty Atrakcyjności.

☀ Umieść unikatową Budowlę *Wodny plac zabaw* na twojej Mapie Zoo (w sąsiedztwie co najmniej 1 pola wody).

257: ☀ Umieść unikatową Budowlę *Boczne wejście* na twojej Mapie Zoo, zakrywając 2 pola na obrzeżu. Nie musi sąsiadować z istniejącymi Budowlami, ale poza tym obowiązują standardowe zasady budowy. Od tej pory możesz umieszczać Budowle również w sąsiedztwie Bocznego wejścia.

🟡 Otrzymujesz 2 pieniądze za każdą Budowlę (z wyjątkiem pustych standardowych Wybiegów), sąsiadującą z Bocznym wejściem (podobnie do Kiosku, z tą różnicą, że Boczne wejście może sąsiadować z Kioskiem).

🔴 Zyskujesz 5 punktów Atrakcyjności, jeśli uda ci się całkowicie zapełnić twoją Mapę Zoo (zakryć wszystkie pola poza polami skał i wody).

258: ☀ Zyskujesz 1 punkt Atrakcyjności za każde połączone pole wody.

🔴 Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody za każde 2 odizolowane pola wody. *Na przykład: jeśli posiadasz 5 pól wody, które są odizolowane, zdobywasz 2 punkty Ochrony Przyrody.*

259: ☀ Zyskujesz 1 punkt Atrakcyjności za każde połączone pole skał.

🔴 Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody za każde 2 odizolowane pola skał. *Na przykład: jeśli posiadasz 3 pola skał, które są odizolowane, zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody.*

260: ☀ Zyskujesz 1 punkt Atrakcyjności za każde pole na obrzeżach, które jest połączone, ale samo nie jest zakryte (liczą się tylko pola na Budowle).

🔴 Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody za każde 6 niezakrytych pól na Budowle, które tworzą na Mapie grupę sąsiadujących ze sobą pól. Pola na Budowle to wszystkie pola na twojej Mapie Zoo z wyjątkiem pól skał i wody. Puste pola z 🟡 również się liczą, nawet jeśli ze względu na brak ulepszenia karty Akcji Budowa były dla ciebie niedostępne. Liczy się każda grupa 6 sąsiadujących ze sobą pustych pól, niezależnie od tego, czy sąsiaduje ona z innymi grupami, czy nie. *Na przykład: jeśli masz w sumie 24 puste pola na Budowle w grupach liczących po 13, 6, 3 i 2 pola, zdobywasz 3 punkty Ochrony Przyrody.*

261: Po zagranie tej karty zyskujesz 1 punkt Ochrony Przyrody i 1 punkt Atrakcyjności.

🔴 Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody, jeśli masz co najmniej 5 ikon kategorii zwierząt w twoim Zoo (wliczając w to niedźwiedzie i zwierzęta Małego zoo).

262: ☀ Otrzymujesz 2 pieniądze za każdą różną ikonę **kontynentu lub kategorii zwierząt** w twoim Zoo (wliczając w to niedźwiedzie i zwierzęta Małego zoo). *Na przykład: jeśli w twoim Zoo posiadasz 2 ikony badań, 2 ikony Afryki i 1 ikonę drapieżnika, zdobywasz 4 pieniądze.*

🔵 Za każdym razem, gdy zagrasz do twojego Zoo ikonę kontynentu lub kategorii zwierząt (wliczając w to niedźwiedzie i zwierzęta Małego zoo), których jeszcze nie masz w twoim Zoo, zyskujesz 1 punkt Atrakcyjności i 2 pieniądze. Jeśli zagrasz kartę, na której znajdują się 2 takie same ikony, nadal otrzymujesz ten bonus tylko raz.

263: ☀ Możesz za darmo zbudować Wybieg o rozmiarze 5 pól (obowiązują standardowe zasady budowy).

🔵 Za każdym razem, gdy zagrywasz duże zwierzę, możesz zignorować jeden wybrany przez siebie **warunek** na danej karcie Zwierząt. Duże zwierzęta to zwierzęta, które wymagają standardowego Wybiegu o rozmiarze 4–5 pól. Nie możesz zignorować wymagań dotyczących skał lub wody.

Przykłady:

1. Aby zagrać Lwa afrykańskiego, potrzebujesz tylko 2 ikon drapieżników (zamiast 3) w twoim Zoo.

2. Aby zagrać Kotika nowozelandzkiego, twoja karta akcji Zwierzęta nie musi być ulepszona.

Ta umiejętność kumuluje się ze zdolnością specjalną Mapy 6: Instytut badawczy, więc jeśli masz aktywny Instytut badawczy, możesz ignorować łącznie 2 warunki zagrania dużych zwierząt.

264: ☀ Zyskujesz 1 punkt Atrakcyjności za każde połączone pole z widocznym na nim bonusem (otrzymywanym za jego zakrycie).

🔴 Zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody za każde 2 odizolowane pola z widocznymi na nich bonusami (które otrzymujesz, po zakryciu).

Przykład: Wolny wybieg małp Nowego Świata (264)

Zagrywasz kartę 264 i natychmiast zyskujesz 2 punkty Atrakcyjności, ponieważ masz 2 połączone pola z bonusem za zakrycie.

Jeśli na koniec gry twoja Mapa Zoo wyglądałaby w ten sposób, to zdobywasz 1 punkt Ochrony Przyrody – masz 3 odizolowane pola z bonusem za zakrycie.



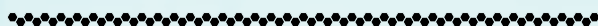
Opis kart Punktacji Końcowej

004: Pole jest połączone, jeśli sąsiaduje z zakrytym polem, ale samo nie jest zakryte. Na potrzeby zdobycia punktów Ochrony Przyrody musisz zakryć wszystkie pola Mapy Zoo, poza polami skał i wody.

005: Zawsze możesz to stwierdzić, po brakujących znacznikach gracza na lewej stronie twojej planszy Zoo.

006: Pola na Budowlę to wszystkie pola na twojej Mapie Zoo, poza polami skał i wody. Puste pola z  również się liczą, nawet jeśli były dla ciebie niedostępne, ponieważ nie ulepszyłeś(-aś) karty Akcji Budowa.

009: Dotyczy ikon w twoim Zoo i Zoo gracza po twojej prawej stronie. (Jeśli dobierzesz tę kartę podczas rozgrywki w trybie solo, odrzuć ją i dobierz następną kartę). W przypadku, gdy gracz po twojej prawej stronie nie posiada ani jednej ikony danej kategorii zwierząt, wystarczy ci 1 taka ikona w twoim Zoo, aby zdobyć za nią 1 punkt Ochrony Przyrody. Za pomocą tej karty możesz zdobyć maksymalnie 4 punkty Ochrony Przyrody. *Na przykład: na swoich kartach Zwierząt i Sponsorów posiadasz 4 ikony drapieżników, 2 ptaków, 2 niedźwiedzi, 1 roślinożercę i 1 gada. Gracz po twojej prawej stronie ma 4 ikony gadów, 3 naczelnych i 2 Zwierząt Małego zoo. Zdobywasz zatem 4 punkty Ochrony Przyrody.*



Opis zaawansowanych Map Zoo

Mapa 1 (Wieża widokowa): Wybieg musi sąsiadować z polem, na którym jest Wieża widokowa, a nie tylko z którymkolwiek z pozostałych 3 pól skały. Wieża widokowa nie ma wpływu na specjalne Wybiegi. Jeśli wypuścisz zwierzę na wolność (i w ten sposób odwrócisz zajęty Wybieg z powrotem na pustą stronę), a następnie umieścisz na tym Wybiegu nowe zwierzę, ponownie zdobędziesz 2 punkty Atrakcyjności. Wieża Widokowa nie jest liczona jako Budowla (np. dla dochodu z Kiosków).

Mapa 2 (Wolny wybieg): Wybieg musi sąsiadować z polem z Wolnym wybiegiem, a nie tylko z którymkolwiek z pozostałych 4 pól wody. Wolny wybieg nie ma wpływu na specjalne Wybiegi. Traktuj każdy standardowy Wybieg sąsiadujący z Wolnym wybiegiem jakby jego rozmiar był większy o 2 pola (ale dopiero po umieszczeniu go na Mapie Zoo). Wolny wybieg nie jest liczony jako Budowla (np. dla dochodu z Kiosków). *Na przykład: po zbudowaniu standardowego Wybiegu o rozmiarze 1 pola w sąsiedztwie Wolnego wybiegu, możesz później umieścić tam zwierzę, które wymaga Wybiegu o rozmiarze 1, 2 lub 3 pól.*

Mapa 4 (Port przeładunkowy): Port przeładunkowy uważa się za połączony, gdy tylko umieścisz Budowlę na sąsiednim polu. Swoją pierwszą Budowlę możesz wybudować w bezpośrednim sąsiedztwie Portu przeładunkowego, ale nie musisz. Możesz użyć jego zdolności specjalnej w dowolnym momencie twojej tury: przed, po lub w trakcie wykonywania akcji. Jednak nadal możesz odrzucić w ten sposób tylko 1 kartę na turę. Nie możesz użyć tej zdolności podczas Przerwy lub tury innego gracza. Port przeładunkowy nie jest liczony jako Budowla (np. dla dochodu z Kiosków).

Mapa 5 (Restauracja): Podczas Przerwy pobierasz dochód w wysokości 1 pieniądza za każde sąsiadujące z Restauracją pole, które zostało zakryte przez kafel Budowli. Nie ma znaczenia, czy są to różne Budowle, czy też kilka pól należy do tej samej Budowli. Nie ma też znaczenia, jakie Budowle tam wybudujesz i czy Wybiegi są zajęte, czy nie. Restauracja nie jest liczona jako Budowla (np. dla dochodu z Kiosków).

Mapa 6 (Instytut badawczy): Instytut badawczy uważa się za połączony, gdy tylko umieścisz Budowlę na sąsiednim polu. Swoją pierwszą Budowlę możesz wybudować w bezpośrednim sąsiedztwie Instytutu badawczego, ale nie musisz. Gdy Instytut badawczy jest aktywny, możesz zagrywać karty Zwierząt, nawet wtedy, gdy brakuje ci 1 z warunków ich zagrania; nadal musisz spełniać wszystkie pozostałe warunki. Nie możesz zignorować wymagań dotyczących skał lub wody.

Przykłady:

1. Aby zagrać Lwa afrykańskiego, potrzebujesz tylko 2 ikon drapieżników (zamiast 3) w twoim Zoo.
2. Aby zagrać Kotika nowozelandzkiego, twoja karta akcji Zwierząt nie musi być ulepszona.

Instytut Badawczy nie jest liczony jako Budowla (np. dla dochodu z Kiosków).

Mapa 7 (Lodziarnia): Po zakryciu wszystkich pól z , podczas każdej Przerwy, gdy pobierasz dochód za Kioski umieszczone na twojej Mapie Zoo, za każdy z nich otrzymujesz 1 dodatkowy pieniądz. Nie ma znaczenia czy te Kioski zostały umieszczone w efekcie bonusu za zakrycie, czy w inny sposób. Nie ma też znaczenia, czy dany Kiosk wygeneruje dochód bez bonusu ze zdolności specjalnej Lodziarni, czy też nie (bo np. sąsiaduje wyłącznie z pustym standardowym Wybiegiem).

Mapa 8 (Wzgórza Hollywood): Pola z  mogą być zakryte tak, jak każde inne pole. Jest to podobne do bonusu za zakrycie, ale nie liczy się jako taki bonus (np. dla efektu karty 221). Za każdym razem, gdy umieścisz Budowlę na polu z , odkrywaj karty z talii jedna po drugiej, aż odkryjesz kartę Sponsora. Dobierz tę kartę na rękę a pozostałe odkryte karty odłóż na stos kart odrzuconych. Po zakryciu wszystkich 3 pól z , poziom każdej zagrywanej przez ciebie karty Sponsora jest o 1 niższy, co sprawia, że łatwiej jest je zagrać.



Autorzy zdjęć

Wikimedia Commons na licencji Creative Commons (commons.wikimedia.org, creativecommons.org):

408: Rudraksha Chodankar, 414: Bernard Dupont, 416: Joachim Kohler, 420: Soumyajit Nandy, 425: Chen Wu, 440: David Sifry, 446: Julien Willem, 449: Brisbane City Council, 450: JJ Harrison, 455: mitchpa1984, 460: Robertpollai, 463: Steven G. Johnson, 464: Wilfredor, 465: Hans Hillewaert, 466: Raul Ignacio, 467: Christof46, 468: Raimond Spekking, 472: Matthew Hoobin, 473: Bernard Dupont,

470: Ltshears, 476: Jefri Yunikson Beeh, 481: Karelj, 482: MKAMPIS, 490: Donald Hobern, 491: Schekinov Alexey Victorovich, 492: XLerate, 493: Public Domain, 497: Rufus46, 500: Yann, 502: Rohit Naniwadekar, 522: Public Domain, 524: NobbiP

228: Perth Zoo

Pozostałe: pixabay.com, iStock.com, prywatne