

PRZEGLĄD IKON

	Afryka
	Ameryki
	Azja
	Australia
	Europa

	Ptak
	Roślinożerca
	Drapieżnik
	Naczelne
	Gad
	Niedźwiedź
	Zwierzę Małego zoo

	<i>Małe zwierzę:</i> Wymaga standardowego Wybiegu o rozmiarze 1-2 pól lub Małego zoo .
	<i>Duże zwierzę:</i> Wymaga standardowego Wybiegu o rozmiarze 4-5 pól .

	siła akcji / wartość miejsca na kartę / poziom karty Sponsora / wartość zadania stowarzyszenia
	Atrakcyjność
	Punkty Ochrony Przyrody
	Reputacja
	Pieniądze
	Badania
	Żeton X
	Mnożenie (patrz zdolność zwierząt: <i>Mnożenie</i>)
	Nowy Pracownik Stowarzyszenia (zdolność zwierząt: <i>Nawoływanie</i>)
	Zoo partnerskie (z planszy Stowarzyszenia)
	Uniwersytet (z planszy Stowarzyszenia)
	Wsparcie Projektu Ochrony Przyrody
	Zwiększenie limitu do 5 kart na ręce.
	Możesz zignorować 1 wybrany warunek na karcie (lewa krawędź).

	Standardowy Wybieg o wskazanym rozmiarze.
	Możesz jednorazowo i natychmiast zbudować za darmo standardowy Wybieg o rozmiarze 2/3 pól.
	Określony specjalny Wybieg (jeśli jako efekt natychmiastowy zbuduj go za darmo): Małe zoo Woliera dużych ptaków Terrarium Cyfra wskazuje liczbę pól wymaganych dla danego zwierzęcia.
	Skala
	Woda
	Wybieg / unikatowa Budowla wymaga sąsiedztwa 1-2 pól skał lub wody. Po zagranie te ikony liczą się do twojego Zoo.
	Kiosk
	Pawilon

	Weź 1 kartę z zasięgu reputacji lub dobierz 1 kartę z talii.
	<i>Pozyskanie:</i> Weź 1 dowolną kartę z ekspozycji.

	Gdy w prawym górnym rogu: ikona liczy się do twojego Zoo.
	Gdy po lewej stronie na czerwonej fladze: warunek – potrzebna ikona w twoim Zoo (tu: <i>badania</i>)
	Warunek: posiadaj Zoo partnerskie z tego samego kontynentu (karty Sponsorów: dowolny kontynent)
	Warunek: posiadaj wskazaną kartę Akcji (tu: <i>Zwierzęta</i>) ulepszoną do strony II .
	Atrakcyjność twojego Zoo nie może przekraczać 25.
	Warunek: posiadaj co najmniej 3 punkty Reputacji.

	Po zakończeniu możesz położyć dowolną kartę Akcji na 1. miejscu (zdolność zwierząt: <i>Spryt</i>).
	Po zakończeniu możesz wykonać kolejną akcję (zdolność zwierząt: <i>Determinacja</i>)
	Ulepsz 1 dowolną ze swoich kart Akcji. Odwróć ze strony I na stronę II . Karta pozostaje na tym samym miejscu.

	Za każdym razem, gdy zagrasz coś do twojego Zoo .
	Za każdym razem, gdy coś zostanie zagrane do dowolnego Zoo .

	Przypomnienie: Tracisz odporność na interaktywne efekty na kartach Zwierząt.
	Przypomnienie: Niektóre karty Zoo nie mogą być zagrane po przekroczeniu 25 punktów Atrakcyjności.

	Efekt natychmiastowy, np. zdobyty jako bonus za zakrycie pola Mapy lub pola na Zoo partnerskie lub Uniwersytet.
	Efekt, który zdobywasz natychmiast po wsparciu Projektu Ochrony Przyrody oraz ponownie podczas każdej Przerwy, gdy pobierasz dochód.

	Natychmiastowy efekt jednorazowy
	Efekt rozpatrywany podczas punktacji końcowej
	Dochód podczas każdej Przerwy

	Zdolność zwierząt: <i>Torbacz X</i> Możesz położyć do X kart z ręki pod tą kartą. Zyskujesz 2 za każdą taką położoną kartę.
	Zdolność zwierząt: <i>Percepcja X</i> Dobierz X kart z talii. Zatrzymaj połowę kart i odrzuć pozostałe.
	Zdolność zwierząt: <i>Łowca X</i> Odkryj X wierzchnich kart z talii. Dobierz na rękę 1 kartę Zwierząt. Odrzuć pozostałe karty.
	Zdolność zwierząt: <i>Kąpiel słoneczna X</i> Możesz sprzedać do X kart z ręki, otrzymując 4 za każdą z nich.

	Możesz zagrać kartę Sponsora z ręki płacąc X pieniędzy, gdzie X to poziom tej karty. Obowiązują zwykłe zasady. Oznacza to, że musisz spełnić określone warunki. Ten efekt nie zmienia położenia twojej karty Akcji <i>Sponsorzy</i> – pozostaje ona na tym samym miejscu.
--	---

	Zdolność zwierząt: <i>Jad X</i> - Poszkodowany: wszystkie Zoo, wyprzedzające cię na torze Atrakcyjności. - Położ po 1 żetonie Jadu na pierwszych X kartach Akcji od lewej (X miejsc na kartę o najniższej wartości, gdzie X = <i>Jad X</i>). Jeśli na karcie jest już żeton Jadu, odrzuć „duplikat”. - Po użyciu karty Akcji z żetonem Jadu, odrzuć ten żeton. - Jeśli po zakończeniu twojej tury, na co najmniej jednej z twoich kart Akcji nadal znajduje się żeton Jadu, zapłać 2 (zignoruj jeśli w tej turze odrzuciłeś inny żeton Jadu ze swojej karty). - Podczas najbliższej Przerwy odrzuć wszystkie żetony Jadu.
--	--



	Zdolność zwierząt: <i>Hipnoza</i> - Poszkodowany: Zoo o najwyższej Atrakcyjności. Jeśli to twoje Zoo, nie ma efektu. - Wykonaj 1 akcję z 1/2/3 miejsca na kartę poszkodowanego gracza. - Możesz użyć żetonów 8. - Użyta karta akcji jest przenoszona na 1. miejsce.
--	--

	Zdolność zwierząt: <i>Podkradanie X</i> - Poszkodowany: X = 1: Zoo o największej Atrakcyjności. X= 2: Zoo o najwyższej Atrakcyjności i Zoo z największą liczbą punktów Ochrony Przyrody. W obu przypadkach: Jeśli to twoje Zoo, nie ma efektu. - Od poszkodowanego gracza: Weź 5 lub dobierz 1 losową kartę z jego ręki. Poszkodowany gracz wybiera.
--	--

	Zdolność zwierząt: <i>Duszenie</i> - Poszkodowany: Wszystkie Zoo wyprzedzające cię na torze Atrakcyjności lub Ochrony Przyrody. - Położ po 1 żetonie Duszenia na pierwszych X kartach Akcji od prawej (X miejsc na kartę o najwyższej wartości, gdzie X = liczba torów, na których wyprzedzają). Jeśli na karcie jest już żeton Duszenia, odrzuć „duplikat”. - Siła karty Akcji z żetonem Duszenia zmniejsza się o 2. - Po użyciu karty Akcji z żetonem Duszenia, odrzuć ten żeton. - Podczas najbliższej Przerwy odrzuć wszystkie żetony Duszenia.
--	--



Duszenie: ten gracz wyprzedza cię na obu torach.

	Dowolna akcja (dowolna strona)		Akcja Karty (dowolna strona)		Akcja Budowa (dowolna strona)		Akcja Zwierzęta (dowolna strona)		Akcja Stowarzyszenie (dowolna strona)		Akcja Sponsorzy (dowolna strona)
--	--------------------------------	--	------------------------------	--	-------------------------------	--	----------------------------------	--	---------------------------------------	--	----------------------------------