

REZERWAT INSTRUKCJA

Gra z linii Ark Nova

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI: OGÓLNE [1-6] I GRACZY [A-D]

1 Połóżcie **planszę Ekspozycji** na środku obszaru gry.

2 Potasujcie wszystkie **kafelki** i połóżcie je w pobliżu w jednym lub w kilku zakrytych stosach. Za każdym razem, gdy w trakcie rozgrywki należy wziąć kafelki „ze stosu”, właśnie o te kafelki chodzi.

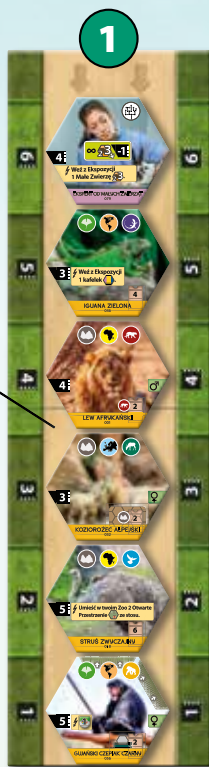


3 Połóżcie na planszy Ekspozycji 6 losowych odkrytych kafelków ze stosu, układając je obok siebie, po 1 dla każdego numeru na planszy Ekspozycji. Te 6 kafelków tworzy **Ekspozycję**.

4 Zostawcie obok planszy Ekspozycji trochę miejsca na **stos odrzuconych kafelków**.

5 Umieście w pobliżu **znaczniki Ochrony Przyrody, znaczniki Torbacza i znaczniki Końca gry**, tworząc wspólną pulę.

Uwaga: Zarówno projektant, jak i wydawca dołożyli wszelkich starań, aby zachować realizm przy projektowaniu i wykonaniu tej gry. Jeśli w jakimś elemencie nie udało nam się tego zrobić, prosimy o wyrozumiałość.



6 Połóżcie **planszę Ochrony Przyrody** w pobliżu planszy Ekspozycji. Potasujcie zakryte **10 celów Ochrony Przyrody**. Odkrycie z nich 5 losowych i umieśćcie na wyznaczonych polach na planszy Ochrony Przyrody. Kolejność nie ma znaczenia, jednak dla łatwiejszego przeglądu zalecamy umieszczenie wszystkich celów z ikonami kontynentów obok siebie, tak samo wszystkich celów z ikonami Zwierząt. Pozostałe cele odłóżcie do pudełka, nie będą używane w tej rozgrywce.

A Weźcie po **1 mapie Zoo** i połóżcie je przed sobą. Upewnijcie się, że wszyscy gracze używają tej samej strony mapy Zoo. W pierwszej rozgrywce użyjcie strony 1!

B Weźcie po 1 zestawie **4 różnych płytek Akcji**. Obróćcie je wszystkie na **stronę I**. Strona płytki przedstawiona jest w jej prawym dolnym rogu.

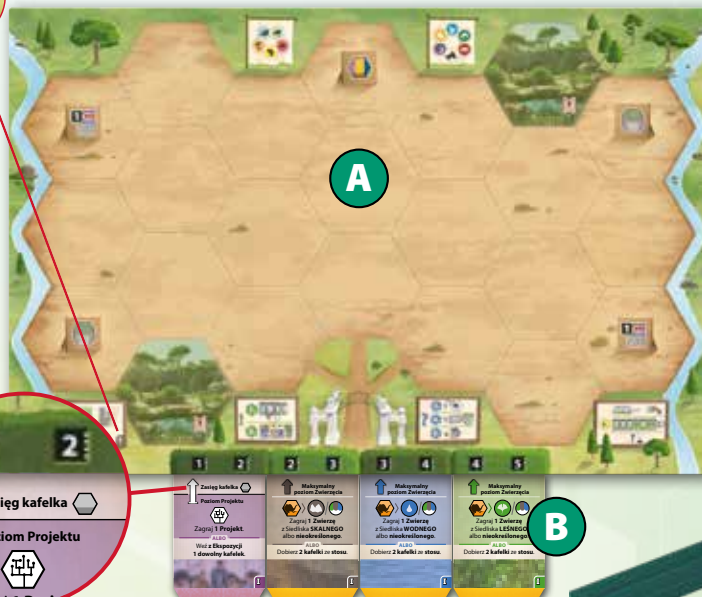


Losowo wybierzcie pierwszego gracza. Pierwszy gracz umieszcza płytkę Akcji: **Projekty** na miejscu na płytce pod jego mapą Zoo najbardziej z lewej tak, aby strzałka na płytce wskazywała wartość 1.

Kolejni gracze, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, umieszczają swoją płytkę Akcji: **Projekty** o 1 miejsce dalej na prawo tak, aby strzałka na ich płytce wskazywała odpowiednio wartość 2, 3 lub 4.

W rozgrywce 5-osobowej, zarówno czwarty, jak i piąty gracz umieszcza swoją płytkę na miejscu najbardziej z prawej (strzałka na płytce wskazuje wartość 4).

Pozostałe 3 płytki Akcji umieszczajcie losowo na pozostałych 3 miejscach.



D Połóżcie przed sobą po **1 podstawie na kafelki**. Wszystkie swoje zyskane kafelki będziecie umieszczać na tej podstawie tak, aby nie widzieli ich inni gracze. Kafelki w podstawie liczą się jako wasze kafelki "na ręce".

Rozpoczynacie grę bez żadnych kafelków.

Wskazówka: Aby łatwiej zapoznać się z grą zalecamy, aby podczas pierwszej rozgrywki znacznik Osiągnięcia Ochrony Przyrody **4x** odłożyć do pudełka. Skróci to nieco czas rozgrywki. Zakończenie gry może zostać wtedy wywołane po umieszczeniu 3 takich znaczników.

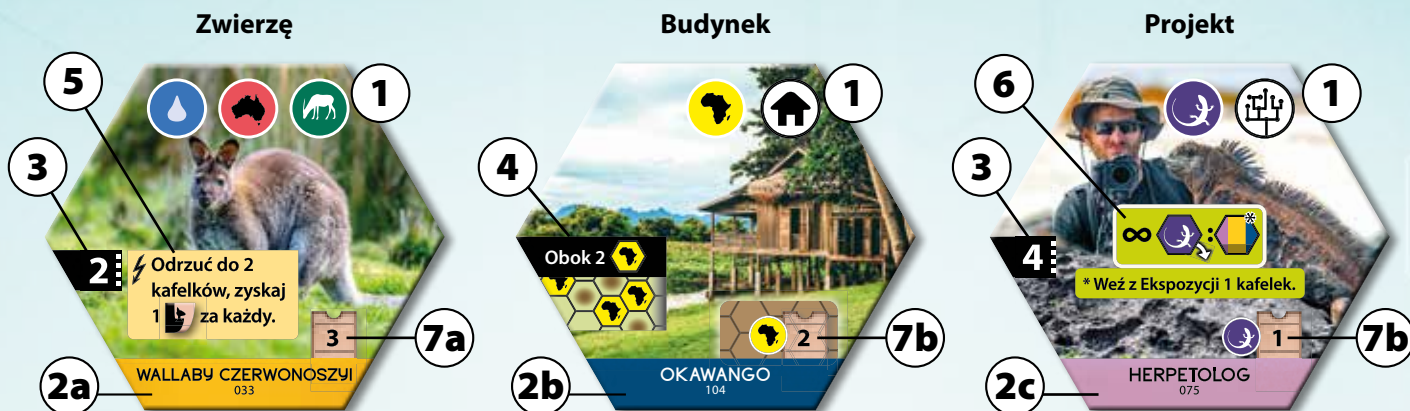


ROZGRYWKA I ZAŁOŻENIA GRY

Rozgrywka podzielona jest na tury. W swojej turze bierzesz **1 kafelek z Ekspozycji**, a następnie wykonujesz **1 Akcję**. Następnie kolejny gracz, w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozgrywa swoją turę.

Gracze rozgrywają swoje tury po kolei do momentu, aż dowolny gracz spełni **1 z 3 warunków zakończenia gry** (patrz „Koniec gry i końcowe punktowanie” na stronie 8).

Mapa Zoo i kafelki



Główną częścią rozgrywki są kafelki, które prezentują się następująco:

Na górze znajdują się różne ikony (1). Może to być **Siedlisko** (np. Wodne), **kontynent** (np. Australia) i/ albo ikona **kategorii Zwierząt** (np. roślinożerca). Kafelki **Budynków** i **Projektów** mają swoją własną ikonę. Po zagranie danego kafelka uznaje się, że wszystkie ikony na tym kafelku znajdują się w Zoo tego gracza.

Na dole kafelka znajduje się jego nazwa na tle określonego koloru. Kolor ten informuje o rodzaju kafelka, a tym samym o tym, w jaki sposób można go zagrać.

Są to: **Zwierzęta** (żółte (2a)), **Budynki** (niebieskie (2b)) i **Projekty** (fioletowe (2c)).

W przypadku Zwierząt i Projektów, poziom kafelka znajdziesz po jego lewej stronie (3). Wskazuje on, jak wysoka musi być **Siła twojej Akcji**, aby móc zagrać ten kafelek (wkrótce to wyjaśnimy).

W przypadku Budynków po lewej stronie znajdują się **warunki**, które musisz spełnić, aby móc zagrać dany kafelek (4).

EFEKTY: Niektóre kafelki zapewniają dodatkowe efekty: jednorazowe lub stałe. Efekt **jednorazowy** aktywowany jest w momencie zagrania - oznaczony jest błyskawicą i opisany na jasno-żółtym tle (5).

Efekt **stały** oznaczony jest znakiem nieskończoności i opisany na jasnozielonym tle (6).

WAŻNE: Jeśli zagrywasz kafelek ze stałym efektem, jest on **natychmiastowo** aktywny. To znaczy, że jeśli efekt jest związany z ikoną znajdującą się na aktualnie zagrany kafelku, jest on natychmiast aktywowany. Dotyczy to na przykład kafelka **Herpetologa** widocznego powyżej: Efekt odnosi się do kafelków z ikoną gada, a na samym kafelku Herpetologa znajduje się taka ikona.

PUNKTY: Wiele kafelków zwiększa atrakcyjność twojego Zoo, co zapewnia ci punkty na koniec gry. Niektóre kafelki mają stałą wartość punktów (7a). Na innych kafelkach ich wartość punktów może zależeć od obecności w twoim Zoo innych kafelków (7b). Wyjaśnienie, jak działa **punktacja** tych kafelków, znajdziesz w Glosariuszu.

PARY ZWIERZĄT: Niektóre Gatunki Zwierząt występują w stosie kafelków dwa razy – raz jako samiec (♂) i raz jako samica (♀). Nazwy obu kafelków są identyczne, ale różnią się ilustracjami. Jeśli uda ci się umieścić w twoim Zoo oba kafelki tego samego Gatunku Zwierząt **obok siebie**, natychmiast zyskujesz **1 znacznik Ochrony Przyrody** (dodatkowo do innych możliwych efektów)!



Znaczniki Ochrony Przyrody i Torbacza możesz umieszczać w przeznaczonym do tego miejscu w lewym dolnym rogu twojej mapy Zoo.

OTWARTA PRZESTRZEŃ: Niektóre Zwierzęta i Budynki wymagają więcej niż 1 pola na twojej mapie Zoo. Jeśli na jednym lub kilku bokach kafelka znajdują się **strzałki** (9), oznacza to, że ten kafelek wymaga **Otwartej Przestrzeni** (10) (zakrytych kafelków) na sąsiadujących polach, wskazanych przez te strzałki. Nie mogą one wskazywać na kafelki, które zostały już umieszczone **odkryte**, ani na teren poza twoją mapą Zoo.

Jeśli strzałki wskazują na Otwarte Przestrzenie, które już znajdują się w twoim Zoo, możesz ich użyć dla nowo zagrywanego kafelka. Dotyczy to również Otwartych Przestrzeni, które są już nadrukowane na twojej mapie Zoo.

W przeciwnym razie musisz umieścić zakryte kafelki **z ręki** na pustych polach wskazanych strzałkami, aby utworzyć wymagane Otwarte Przestrzenie.



Każda Otwarta Przestrzeń w twoim Zoo jest warta **1 punkt** na koniec gry.

PRZYKŁAD: Aby zagrać samicę *Tygrisa Sumatrańskiego*, potrzebujesz 2 Otwartych Przestrzeni: jednej w lewym górnym rogu i jednej w prawym górnym rogu tego kafelka. W tym przykładzie jest tylko 1 pole z już istniejącą Otwartą Przestrzenią lub miejscem na nową Otwartą Przestrzeń zarówno w lewym, jak i w prawym górnym rogu.

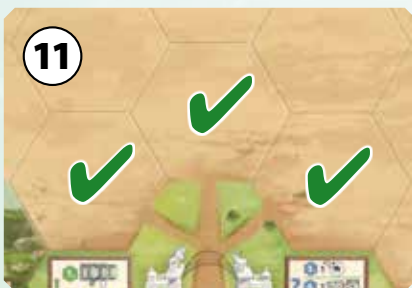
Aby stworzyć brakującą Otwartą Przestrzeń po lewej stronie (A), musisz umieścić w tym miejscu swojego Zoo zakryty kafelek **z twojej ręki**. Na szczęście Otwarta Przestrzeń po prawej stronie (B) była już nadrukowana na mapie Zoo.



ZASADY UMIESZCZANIA: Za każdym razem, gdy umieszczasz kafelek w twoim Zoo, musisz umieścić go na **pustym polu** (polu, na którym nie ma żadnego kafelka ani nadrukowanej Otwartej Przestrzeni) na mapie twojego Zoo. Puste pole musi sąsiadować z wejściem lub kafelkiem, który już znajduje się w twoim Zoo. **(Ważne:** Dwie Otwarte Przestrzenie nadrukowane na twojej mapie Zoo **nie** liczą się jako kafelki!).

Istnieją zatem 3 możliwe pola, na których możesz umieścić swój **pierwszy kafelek**: 3 pola obok **wejścia do Zoo** (11). Później będziesz mieć więcej możliwych miejsc do umieszczania kafelków. Jednak szybko zauważysz, że wybór najlepszego miejsca dla każdego kafelka nie zawsze jest łatwy.

Kafelki należy zawsze umieszczać tak, aby ikony na nim znajdowały się na górze, a nazwa kafelka na dole (12).



Nie możesz obracać kafelków (np. tak, aby strzałki wskazywały Otwarte Przestrzenie w innych miejscach).

Jeśli na polu, na którym umieściłeś kafelek znajduje się bonus za umieszczenie (13), zyskujesz go natychmiast. Dotyczy to również sytuacji, gdy umieszczasz Otwartą Przestrzeń na polu z bonusem za umieszczenie. Różne bonusy zostały opisane w glosariuszu i na płytkach pomocy gracza.

Niektóre kafelki odnoszą się do Rzeki na twojej mapie Zoo. Trzy pola przy lewej i prawej krawędzi mapy Zoo uważa się za położone „**przy Rzece**” (14).

Kafelki, które odrzucasz w trakcie rozgrywki, odkładaj na **stos odrzuconych kafelków**. Kafelki na tym stosie umieszczaj **odkryte**, aby nie pomylić go ze stosem dobierania.



Jeśli kafelek wymaga Otwartych Przestrzeni, najpierw umieść sam ten kafelek na twojej mapie Zoo zgodnie z tymi zasadami, a następnie umieść Otwarte Przestrzenie (jeśli są wymagane).

Siła twoich płytek Akcji

Do wykonywania Akcji używasz jednej z 4 płytek Akcji (więcej o poszczególnych Akcjach później). Znajdują się one pod twoją mapą Zoo i na każdej z nich znajduje się **1 strzałka** skierowana w górę, wskazująca wartość liczbowa. Ta liczba określa aktualną **Siłę Akcji**. Im bardziej na prawo znajduje się płytka Akcji, tym wyższa jest wartość liczby wskazywanej przez strzałkę na płytce (czyli Akcja jest silniejsza).

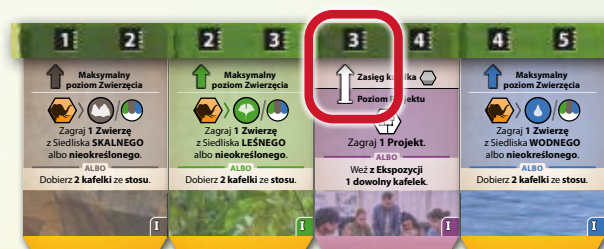
Po wykonaniu Akcji umieść odpowiadającą jej płytkę **w skrajnym lewym miejscu** pod twoją mapą Zoo i przesun pozostałe płytki w prawo. (Później zostanie to szczegółowo wyjaśnione). W ten sposób Akcja na użytej płytce stanie się słabsza, a pozostałe – silniejsze. Staraj się o tym pamiętać podejmując decyzję o wyborze Akcji.

W trakcie gry możesz **ulepszać** swoje **płytki Akcji**, jeśli spełnisz określone warunki (więcej na ten temat później, patrz strona 7). Możesz ulepszać swoje płytki Akcji poprzez **odwrócenie ich na stronę II**.

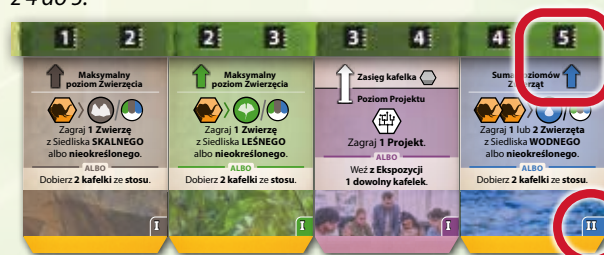
Strzałka na ulepszonej stronie płytki wskazuje prawą liczbę nad nią. Oznacza to, że Siła ulepszonej Akcji jest zawsze o 1 większa od Siły tej Akcji, która nie jest ulepszona.

Ponadto możesz wykonywać więcej czynności za pomocą jednej Akcji, np. zagrać 2 Zwierzęta, zamiast 1.

PRZYKŁAD: twoja Akcja **Projektu** ma obecnie Siłę 3.



Jeśli ulepszysz Akcję **Zwierząt Wodnych** (tak, aby teraz była widoczna **strona II**), jej Siła przy tym układzie płytek wzrośnie z 4 do 5.



PRZEBIEG TURU

W twojej turze są dwie czynności, które wykonujesz **zawsze**. Najpierw bierzesz **1 kafelek z Ekspozycji**, a następnie wykonujesz **1 Akcję** za pomocą jednej z twoich płytek Akcji. Następnie będziesz mieć inne **opcje** do wyboru. Na końcu pozostaje jeszcze kilka spraw **obowiązkowych**, którymi trzeba się zająć. Postępuj w następującej kolejności:



ZAWSZE

1.

Weź z Ekspozycji **1 kafelek** w zasięgu.
Twoje płytki Akcji pozostają tam, gdzie są.

2.

Wykonaj **1 Akcję** używając 1 z twoich płytek Akcji.
Przesuń użytą płytkę Akcji najbardziej na lewo.

Ilustracje na dole twojej mapy Zoo pomogą ci zapamiętać kolejność poszczególnych kroków:



MOŻLIWE

3.

Zagraj 1 Budynek 🏠.

4.

Wesprzyj 1 cel Ochrony Przyrody.

5.

Ulepsz jedną lub więcej twoich płytek Akcji.

OBOWIĄZKOWE

6.

Na koniec twojej tury:

- Odrzuć nadmiarowe kafelki.
- Uzupełnij Ekspozycję.
- Sprawdź czy wystąpił warunek końca gry.

Poszczególne kroki zostały szczegółowo wyjaśnione poniżej.



1.

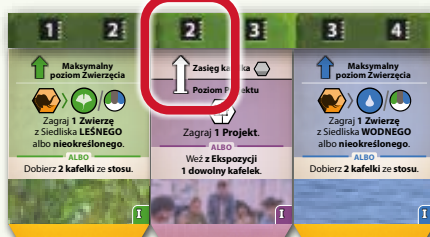
ZAWSZE: Weź z Ekspozycji 1 kafelek w zasięgu

Weź z Ekspozycji 1 kafelek na swoją rękę; biała strzałka na twojej płytce Akcji **Projektów** wskazuje maksymalną pozycję, z której możesz wziąć kafelek.

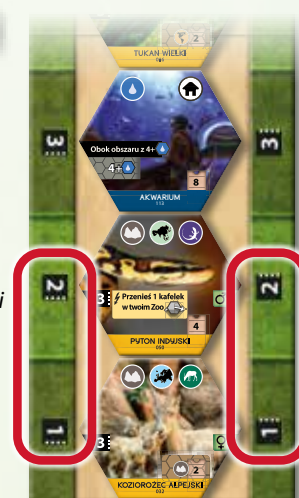
Jeśli zatem biała strzałka wskazuje wartość 1, w zasięgu znajduje się tylko kafelek na pozycji 1 i musisz go wziąć. Jeśli strzałka wskazuje wartość np. 4, wybierasz 1 kafelek z pozycji od 1 do 4.

WAŻNE: Ten krok nie powoduje **przemieszczenia** twojej płytki Akcji: **Projekty**.

WAŻNE: Ograniczenie „w zasięgu” obowiązuje tylko w tym kroku. Jeśli efekt kafełka lub bonus za umieszczenie pozwala ci na wzięcie kafełka z Ekspozycji, możesz wziąć kafelek z dowolnego pola Ekspozycji.



PRZYKŁAD: Biała strzałka wskazuje „2”, co oznacza, że kafelek, który bierzesz z Ekspozycji na swoją rękę, może znajdować się na pozycji 1 albo 2. W tym przykładzie byłby to albo **Koziorożec Alpejski** na pozycji 1, albo **Pyton Indyjski** na pozycji 2. Twoja płytka Akcji **Projektów** pozostaje na swoim miejscu. Następnie wykonaj jedną z 4 Akcji (patrz krok 2.).



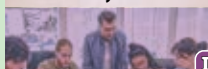
2.

ZAWSZE: Wykonaj 1 Akcję używając 1 z twoich płytek Akcji

Wybierz 1 z twoich płytek Akcji i przesuń ją lekko w dół na jej miejscu. Następnie wykonaj jedną z dwóch wymienionych na niej Akcji, wykorzystując jej aktualną Siłę, aby ALBO zyskać kafełki ALBO zagrać kafełki.

Zyskiwanie kafełków

Weź z Ekspozycji 1 dowolny kafelek.

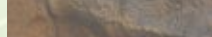


PŁYTKA AKCJI: PROJEKTY

Weź 1 kafelek z Ekspozycji (albo 2 kafełki, jeśli ta płytka Akcji jest na stronie II)

Weź 1 dowolny kafelek z Ekspozycji. Pozycja kafełka na Ekspozycji nie ma znaczenia. Jeśli ulepszyłeś już płytkę Akcji **Projekty**, możesz wziąć drugi kafelek z Ekspozycji.

Dobierz 2 kafełki ze stosu.



PŁYTKA AKCJI: ZWIERZĘTA

Dobierz 2 kafełki ze stosu

Weź na rękę 2 wierzchnie (zakryte) kafełki ze stosu.

Zagranie kafelka (Zwierząt lub Projektów)



Zagraj 1 Projekt.

PLYTKA AKCJI: PROJEKTY

Zagraj 1 Projekt

Jeśli masz na ręce Projekt (ikonę), a Siła twojej Akcji **Projektów** jest co najmniej tak wysoka, jak poziom kafelka, umieść ten kafelek na twojej mapie Zoo (na pustym polu obok innego kafelka lub wejścia do Zoo).

Jeśli jest to Projekt Wypuszczenia na wolność, umieść kafelek na zwierzęciu z pasującą ikoną. Zwierzę na spodzie (oraz jego ikony i punkty) zostają wówczas zakryte i nie są już uznawane za znajdujące się „w twoim Zoo”.

Jeśli umieszczenie kafelka wywołuje jakieś efekty (efekty jednorazowe, efekty stałe lub bonusy za umieszczenie na mapie Zoo), możesz je wykonać w dowolnej kolejności.



Zagraj 1 Zwierzę z Siedliska **LEŚNEGO** albo **nieokreślonego**.

PLYTKA AKCJI: ZWIERZĘTA

Zagraj 1 Zwierzę (albo 2 Zwierzęta, jeśli ta płytki Akcji jest na stronie II)

Masz do wyboru 3 różne płytki Akcji, pozwalające zagrać Zwierzęta (żółte kafelki). Każda z tych płytek Akcji dotyczy konkretnego **Siedliska** (Skalnego, Leśnego albo Wodnego). Aby móc zagrać kafelek Zwierzęcia, musi mieć to samo Siedlisko co, zagrana płytki Akcji. Wyjątkiem są Zwierzęta o „niezdefiniowanym” Siedlisku, oznaczone ikoną: . Możesz zagrać takie Zwierzę za pomocą dowolnej z 3 płytek Akcji **Zwierząt**.

Aby zagrać Zwierzę z ręki, Siła pasującej Akcji musi być co najmniej tak wysoka, jak poziom umieszczanego kafelka Zwierzęcia. Następnie umieść kafelek Zwierzęcia na twojej mapie Zoo (na pustym polu obok innego kafelka lub wejścia do Zoo). Jeśli Zwierzę wymaga jednej lub więcej Otwartych Przestrzeni, umieść je obok istniejących Otwartych Przestrzeni i/albo umieść dodatkowe kafelki z ręki zakryte, jako wymagane Otwarte Przestrzenie na twojej mapie Zoo.

Jeśli umieszczenie kafelka Zwierząt lub Otwartych Przestrzeni wywołuje jakieś efekty (efekty jednorazowe, efekty stałe lub bonusy za umieszczenie na mapie Zoo), możesz je wykonać w dowolnej kolejności.

Jeśli używasz tej Akcji, aby umieścić Zwierzę obok Zwierzęcia o tej samej nazwie (np. samice obok samca lub odwrotnie), **natychmiast** zyskujesz 1 znacznik Ochrony Przyrody.

Na stronie I tej płytki Akcji możesz zagrać tylko 1 Zwierzę na Akcję. Jeśli ulepszyłeś już płytkę tej Akcji, możesz zagrać 2 Zwierzęta (zamiast tylko 1) z odpowiedniego Siedliska i/albo z . Jednak aby zagrać 2 Zwierzęta dzięki tej Akcji, jej Siła musi być co najmniej tak wysoka, jak **suma** poziomów **obu** tych Zwierząt. Zagrywaj i umieszczaj te Zwierzęta w twoim Zoo jedno po drugim.

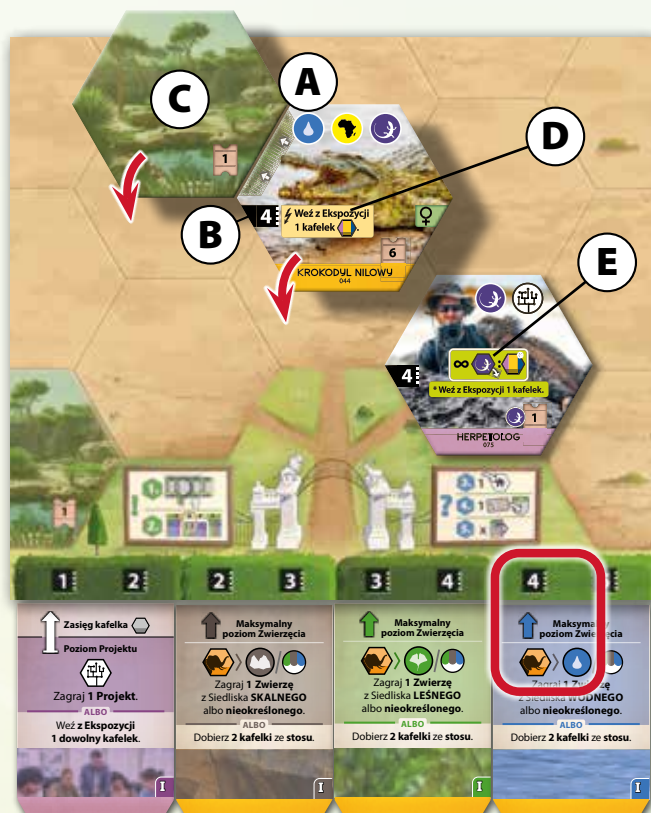
WAŻNE: Zawsze wykonaj wszystkie efekty, które rozpatrujesz, zagrywając pierwsze Zwierzę, zanim zagraż drugie.

PRZYKŁAD – ZAGRANIE PROJEKTU: Ponieważ Herpetolog jest Projektem 4. poziomu, musisz wykonać Akcję **Projektów** z Siłą 4 lub większą, aby zagrać go do twojego Zoo. Herpetologa umieszczasz na pustym polu sąsiadującym z wejściem. Herpetolog ma stały efekt, który aktywuje się za każdym razem, gdy zagraż w twoim Zoo ikonę gada. Ponieważ Herpetolog sam w sobie ma ikonę gada, natychmiast aktywujesz jego efekt po raz pierwszy i bierzesz na rękę 1 dowolny kafelek z Ekspozycji.



PRZYKŁAD – ZAGRANIE 1 KAFELKA ZWIERZĘCIA: W twojej kolejnej turze chcesz zagrać do twojego Zoo samicę **Krokodyla Nilowego**. Aby to zrobić, potrzebujesz Akcji **Wodnych Zwierząt** o Siłę 4 lub większej, ponieważ Krokodyl Nilowy to zwierzę z ikoną Wody (A) oraz 4. poziomu (B).

Krokodyl Nilowy potrzebuje Otwartej Przestrzeni w twoim Zoo. Aby taką stworzyć, zagrywasz z ręki inny, zakryty kafelek, jako Otwartą Przestrzeń, której potrzebuje Krokodyl Nilowy (C). Po umieszczeniu obu kafelków, rozpatrujesz efekt Krokodyla Nilowego i Herpetologa.



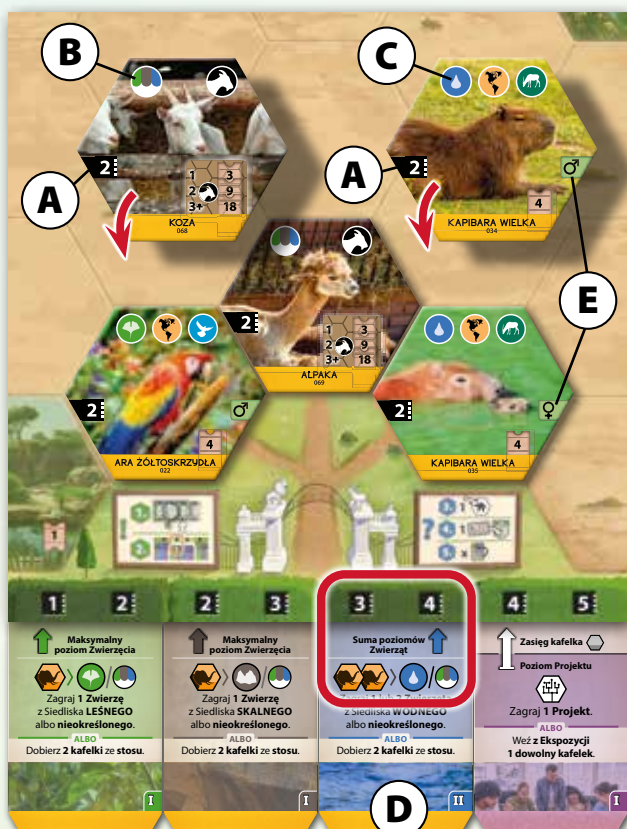
Zagrywając Krokodyla Nilowego wywołujesz 2 efekty: jednorazowy efekt Krokodyla Nilowego (D) i stały efekt Herpetologa (E). Jeśli wywołujesz kilka efektów jednocześnie, zawsze możesz wybrać kolejność, w jakiej chcesz je wykonać. W tym przypadku oba efekty pozwalają na dobranie 1 dowolnego kafelka z Ekspozycji, łącznie zatem możesz dobrać 2 kafelki.

PRZYKŁAD – ZAGRANIE 2 KAFELKÓW ZWIERZĄT: Chcesz użyć jednej z twoich ulepszonych płytek Akcji, aby zagrać 2 kafelki Zwierząt do twojego Zoo. **Kapibara Wielka** i **Koza** są 2. poziomu (A), zatem aby móc zagrać oba te Zwierzęta, potrzebujesz Akcji o Siłę 4 lub większej.

Siedlisko Kozy jest „niezdefiniowane” (B), więc możesz ją zagrać za pomocą dowolnej z 3 Akcji **Zwierząt**, ale **Kapibara Wielka** jest zwierzęciem Wodnym (C). Możesz zatem zagrać oba te Zwierzęta razem, tylko korzystając z Akcji **Zwierząt Wodnych** (D). Dobrze się składa, bo Siła tej Akcji wynosi obecnie 4.

Najpierw zagrywasz samca **Kapibary Wielkiej** obok samicy **Kapibary Wielkiej**, która jest już w twoim Zoo. Ponieważ udało Ci się umieścić parę zwierząt tego samego gatunku bezpośrednio obok siebie (E), zyskujesz 1 znacznik **Ochrony Przyrody**.

Następnie zagrywasz **Kozę** obok **Alpaki**, która już znajduje się w twoim Zoo.



WAŻNE: Za pomocą płytek Akcji możesz umieszczać tylko Zwierzęta i Projekty, a nie Budynki! 🏠

Zakończ Akcję

Po wykonaniu Akcji weź odpowiadającą jej płytkę Akcji z jej miejsca. Płytki Akcji znajdujące się po lewej stronie pustego miejsca przesunij w prawo. Na koniec umieść **użytą płytkę Akcji** na pustym miejscu znajdującym się najbardziej z **lewej strony**.

Jeśli użyłeś płytki, która była najbardziej z lewej strony, nie przesuwaj płytek.

PRZYKŁAD: Po wykonaniu Akcji **Projektów** z Siłą 3, umieść płytkę Akcji **Projektów** najbardziej z lewej strony i przesunij 2 płytki Akcji o 1 miejsce w prawo.



Zwiększa to Siłę Akcji **Skalnych Zwierząt** oraz **Leśnych Zwierząt** o 1, w tym przykładowo odpowiednio do 2 i 3.



Akcja **Projektów** w kolejnej turze będzie miała Siłę 1. Akcja **Zwierząt Wodnych** pozostała na swoim miejscu z Siłą 4.

3. MOŻLIWE: Zagraj 1 Budynek 🏠

Jeśli masz na ręce co najmniej 1 Budynek (niebieski kafelek) którego warunek spełniasz lub możesz spełnić, możesz w tym kroku zagrać dokładnie 1 taki kafelek. Umieść go na pustym polu twojej mapy Zoo (sąsiadujący z innym kafelkiem lub wejściem do Zoo), które spełnia warunki zagrywanego kafelka (jeśli występują). Jeśli umieszczenie kafelka wywołuje jakieś efekty (efekty jednorazowe, efekty stałe lub bonusy za umieszczenie na mapie Zoo), możesz je wykonać w dowolnej kolejności.

PRZYKŁAD: Domek na drzewie musi zostać umieszczony obok 2 kafelków z ikoną **Lasu** (A).

Zagrywasz go na puste pole pomiędzy **Langurem Czarnym** i **Dzioborożcem Wielkim**, z których każdy ma ikonę **Lasu** (B).

Ponieważ puste pole wskazuje ikonę 🏠 jako bonus za umieszczenie (C), możesz wziąć z Ekspozycji 1 kafelek.



4.

MOŻLIWE: Wsparzyj 1 cel Ochrony Przyrody



Posiadasz **4 znaczniki Osiągnięć Ochrony Przyrody**.

Każdy z nich możesz użyć, aby wesprzeć 1 cel Ochrony Przyrody. Nie możesz wesprzeć jednego celu więcej niż raz. Cele Ochrony Przyrody wskazują **jakie** ikony potrzebujesz zebrać, aby je wesprzeć.



Każdy znacznik Osiągnięcia wskazuje **najmniejszą liczbę** ikon danego typu, które musisz posiadać w twoim Zoo, aby wesprzeć ten cel (możesz na przykład użyć znacznika Osiągnięcia 4 ikon, jeśli masz 5 ikon danego celu). Wskazują one również ile umieszczenie danego znacznika Osiągnięcia zapewnia punktów na koniec gry.



W tym kroku możesz wesprzeć **dokładnie 1** cel Ochrony Przyrody, którego jeszcze nie wspierałeś. Policz liczbę ikon w swoim Zoo, spełniających warunek celu, który chcesz wesprzeć.

Liczbę tę możesz zwiększyć, odrzucając do puli zebrane w trakcie rozgrywki **znaczniki Ochrony Przyrody**. Każdy znacznik Ochrony Przyrody, który odrzucisz do puli, zwiększa liczbę zebranych wymaganych ikon o 1. Musisz jednak posiadać co najmniej 1 wymaganą ikonę w twoim Zoo, aby wesprzeć cel Ochrony Przyrody. Oznacza to, że wspierając cel Ochrony Przyrody **nie można zastąpić wszystkich ikon** znacznikami Ochrony Przyrody.

Następnie umieść na polu w twoim kolorze na planszy Ochrony Przyrody zakryty, nieużywany jeszcze znacznik Osiągnięcia z odpowiednią liczbą ikon, poniżej celu Ochrony Przyrody, który wspierasz.

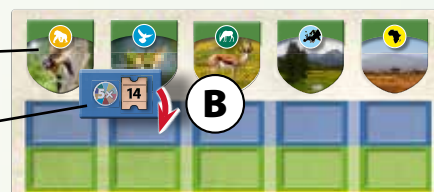
PRZYKŁAD: Posiadasz 3 ikony **Ptaków** w twoim Zoo (A), ale chcesz użyć najlepszego możliwego znacznika Osiągnięcia Ochrony Przyrody, który zapewnia najwięcej punktów.

Odrzucaś więc **2 znaczniki Ochrony Przyrody**, które zebrałeś wcześniej. Następnie umieszczasz znacznik Osiągnięcia Ochrony Przyrody z 5 ikonami na miejscu w twoim kolorze poniżej celu Ochrony Środowiska: Ptaki (B). Zapewnia on 14 punktów na koniec gry. Kolejne ikony ptaków umieszczone w twoim Zoo nie będą już pomocne w realizacji celów Ochrony Przyrody.



Cele Ochrony
Przyrody
(losowe)

Osiągnięcie
5 ikon



5.

MOŻLIWE: Ulepsz płytke Akcji

Masz **4 znaczniki Ulepszeń**, z których każdy możesz wykorzystać do ulepszenia dowolnej z twoich płytek Akcji. Możesz zatem w trakcie rozgrywki Ulepszyć wszystkie 4 płytki Akcji, jeśli spełnisz wszystkie **warunki** (możesz użyć kilka znaczników jednocześnie):



Wsparłeś co najmniej 1 cel Ochrony Przyrody.



Posiadasz w twoim Zoo co najmniej 2 Projekty.



Posiadasz w twoim Zoo co najmniej 3 połączone kafelki tego samego Siedliska (lub).

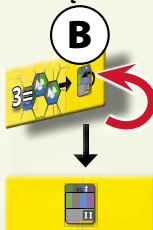
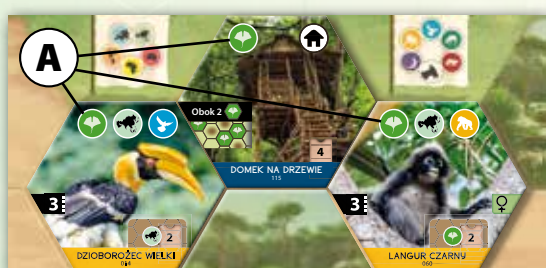


Posiadasz w twoim Zoo co najmniej 4 różne ikony kategorii Zwierząt.

Wykonaj poniższe kroki dla **każdego** z twoich wcześniej nieużywanych znaczników Ulepszeń, których warunek został spełniony (może to być wiele znaczników jednocześnie, odwracanych jeden po drugim):

- Wybierz 1 z twoich płytek Akcji, która nie została jeszcze Ulepszona.
- Odwróć ją ze **strony I** (strzałka skierowana w górę po lewej stronie) na **stronę II** (strzałka skierowana w górę po prawej stronie). Zwiększa to Siłę dla przyszłych Akcji tej płytki i pozwala na więcej opcji podczas rozpatrzenia danej Akcji.
- Następnie odwróć użyty właśnie znacznik Ulepszenia. **Nie może** zostać użyty ponownie.

PRZYKŁAD: Po tym, jak zagrałeś **Domek na drzewie** w kroku 3., masz w twoim Zoo 3 połączone kafelki z ikoną Lasu (A). Spełniasz teraz warunek "3 połączonych kafelków tego samego Siedliska". Odwróć odpowiedni znacznik Ulepszenia (B). Możesz teraz ulepszyć 1 z twoich płytek Akcji. Decydujesz się odwrócić płytkę Akcji **Zwierząt**



Wodnych na **stronę II** (C). Zwiększa to Siłę tej Akcji o 1 do końca rozgrywki. Na przykład, jeśli będziesz używać Akcji **Zwierząt Wodnych** w twojej kolejnej turze, będzie ona miała Siłę 4 (zamiast 3, ile wynosiła przed Ulepszeniem) i umożliwi zagranie do 2 Zwierząt Wodnych (zamiast tylko 1).



Odrzuć kafelki do limitu, uzupełnij Ekspozycję i sprawdź czy wystąpił warunek końca gry

LIMIT KAFELKÓW: Jeśli w tym kroku masz **więcej niż 6** kafelków na ręce, musisz odrzucić tyle, aby mieć ich 6. Podczas twojej tury możesz mieć więcej niż 6 kafelków, ale na koniec tury musisz odrzucić nadmiarowe.

UZUPEŁNIENIE EKSPOZYCJI: Najpierw, jeśli to konieczne, przesunij znajdujące się na Ekspozycji kafelki na niższy pusty numer na planszy Ekspozycji do momentu, aż nie będzie przerw pomiędzy kafelkami. Następnie umieść odkryte kafelki ze stosu na pustych polach z numerami na planszy tak, aby na Ekspozycji znów było 6 kafelków.

SPRAWDŹ WARUNKI KOŃCA GRY:

Następnie sprawdź czy **co najmniej 1** z warunków końca gry został spełniony (patrz następna sekcja). Jeśli nie, turę rozpoczyna kolejny gracz w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

PRZYKŁAD - UZUPEŁNIENIE EKSPOZYCJI:

Na początku twojej tury bierzesz na rękę kafelek z **pozycji 2**. Dzięki Akcji **Projektów** możesz wziąć dowolny kafelek, więc bierzesz ten z **pozycji 5**.

Na koniec twojej tury najpierw przesuwasz w dół kafelki z pozycji 3, 4 i 6. Następnie odkrywasz 2 nowe kafelki ze stosu i umieszczasz je na pustych pozycjach 5 i 6.



KONIEC GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA

Koniec gry jest wywołany, gdy co najmniej **1 z 3 warunków końca gry** jest spełniony na koniec tury.

3 warunki końca gry

- 1 Wsparłeś 4 cele Ochrony Przyrody, więc wszystkie **twoje 4 znaczniki Osiągnięć Ochrony Przyrody** znajdują się na **planszy Ochrony Przyrody**
 - 2 Zapełniłeś całą swoją mapę Zoo, więc nie zostały żadne puste pola.
 - 3 Stos zakrytych kafelków dobierania **się wyczerpał**.
- Jeśli na koniec twojej tury spełniasz warunek **1** i/albo **2**, weź **10-punktowy** znacznik końca gry. Następnie **wszyscy** pozostali gracze mają **jeszcze jedną turę** (poza tobą), po czym następuje **Punktacja Końcowa**. Jeśli po wywołaniu końca gry stos zakrytych kafelków jest pusty, potasuj wszystkie odrzucone kafelki i utwórz z nich nowy stos.
- Jeśli również spełniasz warunek **1** i/albo **2** w swojej ostatniej turze po tym, jak inny gracz wywołał koniec gry, weź **5-punktowy** znacznik końca gry.

Jeśli warunek **3** został spełniony, zanim ktokolwiek spełnił warunek **1** lub **2**, gra kończy się **natychmiast** po twojej turze. Przejdźcie od razu do **Punktacji Końcowej**. W tym przypadku nie otrzymujesz znacznika premii punktowej za wywołanie końca gry.

Punktacja Końcowa

Podliczając swoje punkty dodaj:

- Punkty na kafelkach w twoim Zoo. Niektóre kafelki mają stałą wartość punktów. Na innych kafelkach ich wartość punktów zależy od liczby ikon danego typu na sąsiadujących kafelkach lub na kafelkach w dowolnym miejscu twojego Zoo. Najpierw policz punkty z twoich **Zwierząt** (żółte), następnie z **Budynków** (niebieskie), **Projektów** (fioletowe) i **Otwartych Przestrzeni**.
- Punkty za twoje **znaczniki Osiągnięć Ochrony Przyrody** na planszy Ochrony Przyrody (np. Osiągnięcia, które wykorzystałeś do wsparcia celów).
- 2 punkty za każdy **znacznik Torbacza** i pozostałe **znaczniki Ochrony Przyrody**, które posiadasz.
- Punkty (10 albo 5) z twojego **znacznika końca gry**, jeśli taki posiadasz.
- **Tylko w trybie solo**: 5 punktów za każdy zakryty **znacznik Solo**.



Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wśród graczy z największą liczbą punktów wygrywa gracz z największą liczbą Zwierząt w swoim Zoo. Jeśli ta liczba jest również taka sama, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.