

## Spielmaterial

### ❖ Spielpläne

- Spielplan
  - Attraktionsleiste 
  - Artenschutzleiste 
  - Rufeiste 
  - Pausenleiste
  - Kartenablage, -auslage, -vorrat
- Verbandstableau
  - Artenschutzprojektkarten
    - „feste“
    - eigene
  - Spenden
  - Verbandsarbeiten  – 
- Zoopläne
  - A (leicht), 0 (mittel), 1-8 (fortgeschritten)
  - Markierungssteine für Artenschutzprojekte
  - Zoo mit Informationen
  - Partner-Zoos
  - Partner-Universitäten
  - Notizzettel (=Vorrat)
  - Verbandsarbeiter

### ❖ Karten

- **Endwertung** [11: 001-011]
- **Basis-Artenschutzprojekte** [12: 101-112]
- **Zoo** [212]
  - Tiere** [128: 401-528]
  - Sponsoren** [64: 201-264]
  - Artenschutz** [20: 113-132]
- Aktionskarten (jeweils I und II)
  - Karten
  - Bauen
  - Tiere
  - Verband
  - Sponsoren

### ❖ Plättchen

- Zoo
  - Standardgehege
    - 1, 2, ..., 5
  - Spezialgehege
    - Streichelzoo
    - Reptilienhaus
    - Großvogelvoliere
  - Kiosk
  - Pavillon
  - Sonderbauwerke
- Partnerzoos
- Universitäten
- Boni

### ❖ Marker

- X
- Doppler
- Gift
- Würgen

### ❖ Holz

- Pausenmarker
- Zählsteine
- Verbandsarbeiter
- Markierungssteine

## Spielaufbau

### ❖ Ggf. aussortieren (Startdeck)

- 001, 002, 008, 010,
- 223, 229, 234, 237, 238
- 407, 408, 437, 439, 455, 472, 488, 491, 499, 513, 515

### ❖ Spielplan

- Pausenmarker entsprechend Personenzahl
- Bonusplättchen mischen, verdeckt auf die gelben Bonusfelder und aufdecken; Rest zurück
- Zookarten mischen, auf den Nachziehstapel und die obersten 6 **verdeckt** auf die Auslagefelder
- Vortierkästen mit Plättchen und Markern daneben

### ❖ Verbandstableau

- Jeweils 1 Partnerzoo jedes Kontinents und 1 Universität jeder Art auf die Felder
- Basis-Artenschutzprojekte mischen, verdeckt daneben und die obersten 3 [4 bei 4 Spielern] offen unterhalb des Tableaus
- Endwertungskarten mischen und verdeckt daneben
- Startspieler auslosen

### ❖ Spieler

- Zooplan (Plan A für einen leichten Einstieg)
  - Anfangsaufstellung (A) sowie Einschränkungen beachten
  - ... ggf. Erklärungen ...
- Satz Aktionskarten mit **Seite I** nach oben unter die 5 Kartenfelder
  - Tiere* nach **links** (auf die ) , Rest zufällig
- Alles Material in der gewählten Farbe nehmen
  - Zählsteine auf die ersten Felder der Attraktions-, Artenschutz- und Rufeiste
    - 2. Spieler beginnt auf Feld 1 der Attraktionsleiste
    - 3. Spieler auf Feld 2
    - 4. Spieler auf Feld 3
  - 7 Markierungssteine auf die Felder am linken Rand des Zooplans, Rest daneben bereitlegen
  - 4 Verbandsarbeiter
    - 1 als aktiver Arbeiter auf den Notizzettel
    - 3 auf die vorgesehenen Felder
- 25 Geld in beliebiger Stückelung auf den Notizzettel
- 2 Endwertungskarten ziehen und neben den Zooplan
- 8 Zookarten ziehen, ... ggf. Erklärungen ...  
4 als Handkarten auswählen, 4 auf Ablagefeld des Spielplans (links) – offen oder verdeckt
  - 1-2 Sponsor-Karten
  - 2-3 Tierkarten
  - „Leichte“ Bedingungen
  - Symbole passend zu den Basis-Artenschutzprojekt-Karten
- **Jetzt erst die 6 Karten der Auslage aufdecken**

## Erklärungen

### 1. Spielplan

- Leisten
  - Symbole
  - Boni
  - Pausen
  - Spielende
  - Punkte

### 2. Zooplan

- A vs. 0 vs. 1-8
  - Ausgleich
- Info-Felder
- Notiz-Zettel
- Baufelder
  - Bauwerke
  - Tiere

### 3. Aktionskarten

- Prozedur (Spielzug)
- I vs. II
  - Einschränkungen
    - Baufelder
    - Spezialgehege
      - Reptilienhaus
      - Großvogelvoliere
        - Umzug
        - Markierung mit Markierungssteinen
    - Partnerzoos
    - Rufeiste
    - Spende
    - Tierkarten
    - Sponsorenkarten
  - Aufwertung
    - Bonusfelder
    - 2. Partnerzoo
    - 2. Universität

- X
  - X-Plättchen (Aufwertung)
- (Neue) Karten
- (Gehege) Bauen
- Tiere (in Gehege)
- Verband
- Sponsoren

### 4. Karten

- Handkarten vs. Spielplankarten
- Tierkarten
  - Anforderung(en)
  - Kosten
  - Streichtiere
  - Vorteile
    - Einmalig (sofort)
    - Mehrmahls
    - Bei Spielende
- Sponsorenkarten
  - Voraussetzung(en)
  - Effekte
- Artenschutzkarten
  - Voraussetzung(en)
  - Symbol
  - Auswilderung
  - Effekte
- Endwertungskarten
  - 2 ⇔ 1
  - Punkte
- Verbandstableau
  - Felder/Aktionen
  - Artenschutzkarten

### 5. Pause

- Aktionen

### 6. Einschränkungen (einmalig)

- Spezialgehege
- Partnerzoo
- Universität
- Artenschutzprojekt-Ausführung

## Spielablauf

### ❖ Spielzug

- Aktionskarten unterhalb des Zooplans, Wert des Platzes = Stärke  $\times$
- Karte wählen, kleines Stück nach unten ziehen, Aktion ausführen, links liegende Karten nach rechts und Karte auf Platz  $\downarrow$
- Mittels X-Marker kann die Stärke pro Marker um 1 erhöht werden
  - Nach Gebrauch zurück
  - Maximal 5 X-Marker im Besitz
- 4 Möglichkeiten für eine Aufwertung
  - Bonusfeld Artenschutzleiste
  - Bonusfeld Rufeiste
  - 2. Partnerzoo
  - 2. Universität
- Einschränkungen ohne Aufwertung
  - Baufelder im Zoo (Bau)
  - Großvogelvoliere, Reptilienhaus (Bau)
  - 3. Und 4. Partner-Zoo (Verband)
  - Ruf auf Ruf-Leiste > 10 (Karten)
  - Spende
  - Einige Sponsoren-Karten (Sponsor)
  - Einige Tier-Karten (Tier)
- Statt Aktion der Karte, 1 X-Marker nehmen, aber Aktionskarte trotzdem – wie bei Benutzung – verschieben

### ■ Nichts machen ist nicht erlaubt

### ■ Karten

- Pausenmarker 2 Felder vorwärts
- Karten ziehen
- Vorteile II
  - Eher zuschnappen
  - Ruffreichweite
  - Zoo-Ruf darf auf 10+ erhöht werden

### ■ Bauen

- 1 Bauwerk mit Größe  $\leq \times$  für 2 Geld/Feld bauen
  - Kioske mit 2 Feldern Abstand
- Vorteile II
  - Beliebig viele bauen
    - Nicht zwei gleiche pro Bau
  - Reptilienhaus und Großvogelvoliere
    - einmalig sofort Umziehmöglichkeit
  - Auch gesperrte Felder überbauen
  - Vollständig bebaut:  $\Rightarrow$  7 Attraktionen

### ■ Tiere

- Bis zu 2 Tierkarten aus der Hand lt. Tabelle nacheinander spielen
  1. Voraussetzungen erfüllen
  2. Kosten bezahlen (Partner-Zoo-Reduzierung beachten)
  3. Freies Gehege belegen und auf die belegte Seite umdrehen
    - Außer Streicheltieren kann jedes Tier allein in einem leeren Gehege untergebracht werden
  4. Tierkarte neben dem Zoo ablegen
  5. Effekte ausführen
    - Attraktionen erhöhen
    - Ggf. Artenschutzpunkte oder Ruf erhöhen
    - Ggf. sonstige Fähigkeiten/Effekte
- Vorteile II
  - Ruffreichweite
    - Zusatzkosten: Nummer des Aktenregisters
  - Falls Aktion mit Stärke  $\geq 5$ , darf der Ruf zu Beginn der Aktion zusätzlich um 1 erhöht werden
  - Auch Tiere mit Voraussetzungs-Symbol spielbar

### ■ Verband

- 1 Verbandsarbeit ausführen
- Mindestens 1 aktiver Verbandsarbeiter auf dem Notizzettel

- Verbandsarbeiter auf das Verbandstableau auf die auszuführende Arbeit stellen
  - Falls dort schon 1 eigener steht, werden 2 Arbeiter benötigt
  - Falls dort mehr als 1 eigener steht, kann die Arbeit nicht ausgeführt werden
- Mindeststärke beachten!
- Partnerzoos reduzieren Kosten für Tierkarten vom selben Kontinent um 3 Geld/Kontinent-Symbol
- Geben auch selbst 1 Symbol
- Mittels Partner-Universität einzige Möglichkeit, das Handkartenlimit von 3 auf 5 zu erhöhen
- Artenschutz: Entweder bereits ausliegendes Artenschutzprojekt oder eines aus der Hand
  - Neue Projektkarte oberhalb des Verbandstableaus auf den linken Platz
    - Falls dort schon eines liegt: alle Karten vorher nach rechts schieben
    - Falls mehr Karten als erlaubt dort liegen: rechte Karte auf den Ablagestapel
      - Eventuelle Markierungssteine zurück in den Vorrat
  - Basis-Artenschutzprojekte unten bleiben immer auf ihrem Platz
  - Zur Unterstützung muss mindestens 1 noch nicht mit einem Markierungsstein belegte Voraussetzung auf der Projektkarte erfüllt sein
    - Falls mehrere Voraussetzungen erfüllt werden können, darf eine ausgesucht werden
    - 1 beliebigen Markierungsstein vom linken Rand des Zooplans auf die Voraussetzung legen und Artenschutzstein sowie ggf. Rufzählstein bewegen
  - Jedes Projekt nur einmal unterstützen
- Vorteile II
  - Eine oder mehrere Verbandsarbeiten
    - Die Stärke muss mindestens so hoch sein, wie die Summe aller Verbandsarbeiten
  - 3+ Partnerzoos
  - Ruffreichweite
    - Zusatzkosten: Geld entsprechend der Nummer des Aktenregisters
  - Zusätzlich genau 1 Spende (ohne Verbandsarbeiter) für Tierschutzprogramm vornehmen; vorher muss aber 1 Verbandsarbeit ausgeführt worden sein
    - [Falls alle Einzelfelder belegt sind, kostet jede Spende 12 Geld]
  - 1 Artenschutzpunkt erhalten

### ■ Sponsoren

- 1 Sponsorenkarte spielen oder Pausenmarker um  $\times$  vorwärtsbewegen und  $\times$  Geld nehmen
- Stärke  $\times$  muss der Stufe der Sponsorenkarte entsprechen
- Angegebene Voraussetzungen müssen erfüllt sein
- Vorteile II
  - Mehrere Karten
  - Stärke  $\times+1$  muss der Stufe der Summe der Karten entsprechen
  - Ruffreichweite
    - Zusatzkosten: Geld entsprechend der Nummer des Aktenregisters
  - Auch Sponsorenkarten mit Symbol

### ❖ Pause

- Pausenmarker auf letztem Feld der Leiste
- Laufenden Spielzug beenden und Spiel unterbrechen
  1. Handkartenlimit: Überzählige Karten auf den Ablagestapel (Limit = 3 [5])
  2. Marker auf Aktionskarten: Doppler-, Gift- und/oder Würge-Marker zurück in den Vorrat
  3. Verbandstableau: Alle Verbandsmitarbeiter vom Tableau auf den Notizzettel und Partnerzoos und Universitäten auffüllen (jede einmal vorhanden)
  4. Auslage auffrischen: Beide untersten Karten der Auslage (Aktenregister 1 und 2) auf den Ablagestapel, restliche Karten nachrücken und wieder auffüllen
  5. Einkommen nehmen: ggf. in Reihenfolge: zuerst Pausenauslöser, dann im Uhrzeigersinn
    - Nach jeder Person Auslage wieder auffüllen
      - a. Geldeinkommen für Attraktionswert (Geld neben dem Feld der Attraktionsleiste)
      - b. Geldeinkommen für Kioske: 1 Geld für jedes an einen Kiosk angrenzende Sonderbauwerk, Spezialgehege, belegte Standardgehege und Pavillon
      - c. Einkommen für Symbol auf Sponsorenkarten und aktivierte (mit Markierungsstein) Boni am linken Zoorand
  6. Pausenleiste: zurück aufs Startfeld
- Pausenende: weiter im Uhrzeigersinn

### ❖ Spielende

- Bei Spielzugende oder während der Pause: Falls Zählsteine für Artenschutz und Attraktion im selben Punktebereich liegen oder vorbeigezogen sind
- Auslösung während Spielzug: Alle anderen Spieler haben noch einen Spielzug
- Auslösung während der Pause: Alle haben noch einen Spielzug

### ❖ Wertungspunkte

- Karten werten
  - Artenschutzpunkte oder Attraktion durch Endwertungskarte(n) sowie durch alle ausliegenden Karten mit Spiel-Ende-Symbol
- Siegpunkte ablesen
  - Siegpunkte = Kleine weiße Zahl in dem Feld mit Artenschutzzählstein zur Zoo-Attraktion addieren
  - Bei Gleichheit: Meiste Unterstützungen von Artenschutzprojekten (fehlenden Markierungsstein am linken Zoo-Rand) > alle

## Erklärungen

### ❖ Pläne

#### ■ Verbandstableau

- **Blauer Bereich:** Arbeiten, die mit Verbandsarbeitern ausgeführt werden können
  - Solange Verband nicht aufgewertet wurde ⇒ nur 1 Arbeit
- **Rosa Bereich:** zusätzliche Artenschutzpunkte durch Spenden an Tierschutzorganisationen nach Verbandsaufwertung
- **Ober- und unterhalb:** Plätze für Artenschutzprojekte

#### ■ Zoo

- Platzierung von: Gehege (Standard- oder Spezialgehege), Kioske, Pavillons oder Sonderbauwerke. (siehe Übersicht am rechten Rand)
- Auf den Felsen- und Wasserfeldern darf nicht gebaut werden, aber manche Tiere benötigen ein Gehege neben einem Felsen- oder Wasserfeld
- Auf Feldern mit dem Symbol II darf erst nach Aufwertung von Bauen gebaut werden
- Auf einigen Feldern ist ein Platzierungsbonus abgebildet, Erklärung: siehe Symbolübersicht
- Am **linken Rand** sind Bonusfelder, die durch die Unterstützung von Artenschutzprojekten aktiviert werden. Zu Beginn liegen hier 7 Markierungssteine. Nach einer Unterstützung wird der Markierungsstein auf die Artenschutzkarte gelegt und man erhält einen Bonus
- Am **unteren Rand** liegen die Kartenplätze für die Aktionskarten. Oberhalb der Plätze wird die Stärke der jeweiligen Aktion angegeben.
- Auf den fortgeschrittenen Zooplänen findet man eine spezielle Sonderfähigkeit
- Auf der **rechten Seite** sind Ablagefelder für Partnerzoos und Universitäten, von denen es 5 bzw. 3 verschiedene gibt. Es sind aber lediglich Partnerschaften zu maximal 4 Partnerzoos erlaubt
- Nach Aufbau einer Partnerschaft wird das Plättchen auf das unterste freie Feld der jeweiligen Spalte gelegt
- Abgebildete Boni werden sofort erhalten.
- Partnerzoos verringern die Ansiedlungskosten eines Tieres vom gleichen Kontinent um 3 pro Kontinent-Symbol auf der Tierkarte
- Universitäten bringen Boni und Symbole
- **Rechts daneben** befinden sich Ablagefelder für zusätzlichen Verbandsarbeiter, die hier bei Spielbeginn platziert werden
- Die Felder werden von unten nach oben genutzt, indem man die Arbeiter wegnimmt und sie als aktiven Arbeiter auf den darüber liegenden Notizzettel stellt
- Für den letzten Arbeiter erhält man ggf. einen Bonus in Form von Artenschutzpunkten.
- Alle aktiven Verbandsarbeiter, sowie Geld und X-Marker werden auf dem darüberliegenden Feld, dem Notizzettel gesammelt

### ❖ Leisten

#### ■ Pausenleiste

- Zu Beginn sowie nach jeder Pause liegt der Pausenmarker auf dem Startfeld
- Bei Pausenmarker-Bewegung wird dieser in Richtung Ende (links) gezogen
- Nach Erreichung des Endes gibt es eine Pause mit Pausenaktionen
- Für das Erreichen der Pause erhält der betreffende Spieler 1 X-Marker

### ■ Ruffeiste und offene Auslage

- Neben den Feldern der Auslage befindet sich die Ruffeiste, auf der der Ruf des Zoos festgehalten wird
- Nach jeder Ruf-Erhöhung wird der Zählstein vorwärtsbewegt
- Um den auf 10+ zu erhöhen, muss die Karten-Aktionskarte aufgewertet werden
- Abgebildete Boni erhält man einmalig sofort
- Für Ruferhöhungen >15 erhält man stattdessen Attraktionen (jeweils +1)
- Die Position des Zählsteins bestimmt, welche Karten der offenen Auslage sich „in Rufreichweite“ befinden: Karte auf demselben Aktenregister wie der Zählstein sowie alle Karten auf niedrigeren Registern
- Nach Nehmen von Karten aus der offenen Auslage, wird die Auslage erst wieder aufgefüllt, wenn der komplette Spielzug abgeschlossen ist
  - Hierzu werden zuerst Karten von Feldern der Auslage mit einer höheren Nummer hinunter auf die freien Felder mit einer niedrigeren Nummer geschoben werden – ohne die Reihenfolge der Karten zu verändern
  - Anschließend werden Karten vom Nachziehstapel auf die freigewordenen Felder gelegt
  - Der offene Ablagestapel darf nicht angesehen werden

### ❖ Karten

#### ■ Artenschutzkarten

- **Unten:** 3 verschiedene Voraussetzungen sowie die dazugehörigen Belohnungen
  - Ggf. zusätzlicher Bonus
- Zwei Arten von Projekten
  - Meistens muss ein Symbol in bestimmter Anzahl im Zoo vorgewiesen werden
    - Symbole oben auf allen Karten, inkl. Wasser- und Felsenfeld
  - **Tier-Auswilderung**
    - 1 Tierkarte mit bestimmtem Symbol aus dem Zoo ablegen
    - Attraktionszählstein entsprechend zurückbewegen
    - Passende Anzahl Markierungssteine vom Spezialgehege entfernen (sofern möglich) oder das kleinstmögliche Standardgehege auf die leere Seite drehen
      - Tierkarte auf den Ablagestapel
- *Auch auf kleiner Stufe lohnenswert*

#### ■ Endwertungskarten

- Tabelle oder Beschreibung

#### ■ Sponsorenkarten

- **Oben links:** Stufe der Karte
  - Braune Markierung: Spielende-Punkte
- **Daneben:** ggfs. Sonderbauwerk muss angrenzend an Wasser bzw. Felsen gebaut werden
- **Oben links darunter:** Voraussetzung/Symbol
- **Oben rechts:** Symbol: gilt für Voraussetzungen
- **Oben Mitte:** wiederkehrender Effekt
  - Pausen-Einkommen: violett hinterlegt
- **Unten links (gelb):** Einmal-Effekt
- **Unten rechts (braun):** Endwertungs-Effekt
- **Text:** weitere Erklärungen

#### ■ Tierkarten

- **Oben links**
  - Anforderungen an das benötigte Gehege (Mindest-Felderanzahl)
  - Daneben ggf. Wasser- und/oder Felsen-Symbole (Mindest-Angrenzungsfelder)
  - Falls das Tier alternativ auch in einem Spezialgehege untergebracht werden

kann, so ist wiederum rechts daneben die Art des Spezialgeheges genannt (Wasser und Felsen gelten weiter)

- **Darunter:** Geldkosten
- **Darunter:** ggf. weitere Voraussetzungen
- **Oben rechts:** Tier-Klasse und Kontinent; oft wichtig für Erfüllung von Artenschutzprojekten
- **Unten rechts:** Attraktionssteigerung bei Ansiedelung dieses Tieres sowie ggf. weitere Effekte wie Artenschutzpunkte oder Ruf
- **Text:** Fähigkeit, deren Effekt entweder sofort beim Ausspielen oder im Anschluss an die Aktion *Tiere* in Kraft tritt. Manche Tierkarten haben einen interaktiven Effekt (z.B. Gift.). Dieser gilt nur, falls der Zoo mind. 5 Attraktionen hat (siehe auch Glossar)

### ❖ Sonstiges

#### ■ Attraktion und Artenschutzpunkte

- Attraktion bestimmt Geldeinkommen in jeder Pause
- Artenschutzpunkte: Effekt bei Erreichen von:
  - 2 Punkte: Aktionskarte aufwerten oder zusätzlichen Verbandsarbeiter einstellen
  - 5/8 Punkte: 5 Geld oder eines der Bonusplättchen neben Feld 5/8 nehmen und Effekt sofort ausführen
    - Bonusplättchen entfernen
  - Erste Person 10 Punkte: Alle legen 1 Endwertungskarte ab
    - Falls niemand 10 Punkte erreicht, muss jeder am Spielende eine Karte ablegen

#### ■ Kartenablage

- Platzsparend übereinander anordnen
- Benötigte Informationen sind am oberen Rand abgebildet
- Sponsorenkarten mit einem braunen Streifen weisen auf einen Effekt am Ende des Spiels hin

#### ■ Spezialgehege

- Jede der 3 Spezialgehege (Streichelzoo, Großvogelvoliere, Reptilienhaus) darf nur **einmal** im Zoo vorhanden sein
- **Streicheltiere dürfen nur im Streichelzoo untergebracht werden**
- Alle Reptilien und manche Vögel können entweder in einem Standard- oder – alternativ – auch in einem Reptilienhaus bzw. der Großvogelvoliere untergebracht werden. Sind beide Gehege-Anforderungen abgebildet, darf frei gewählt werden
- Falls ein Tier in einem Spezialgehege untergebracht werden soll, werden so viele Felder dieses Geheges mit Markierungssteinen der eigenen Farbe markiert, wie es dem Platzbedarf des Tieres entspricht
- Nach dem Bau eines Reptilienhauses oder der Voliere und – falls man in seinem Zoo schon Tiere, die untergebracht werden könnten, hat –, dürfen diese Tiere sofort und einmalig umziehen: Für jedes Tier, das umzieht, darf das entsprechende Gehege (bzw. das kleinstmögliche, das die Anforderungen erfüllt) auf die leere Seite zurückgedreht werden

#### ■ Tierklassen

- Pflanzenfresser
- Primaten
- Raubtiere
- Reptilien
- Vögel
- Bären
- Streicheltiere