






-Spielmaterial

❖ Spielpläne

- Spielplan
 - Attraktionsleiste 
 - Artenschutzleiste 
 - Rufleiste 
 - 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** [17: 001-017]
- **Basis-Artenschutzprojekte** [13: 101-112,133]
- **Zoo** [266]
 - Tiere [160: 401-560]
 - Sponsoren [80: 201-280]
 - Artenschutz [26: 113-139]
- Aktionskarten
 - jeweils I und II
 - Alternativen
 - Karten
 - Bauen
 - Tiere
 - Verband
 - Sponsoren

❖ Plättchen

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

❖ Marker

- X
- Doppler
- Gift
- Würgen

❖ Holz

- Pausenmarker
- Zählsteine
- Verbandsarbeiter
- Markierungssteine

Spielaufbau


❖ Spielplan

- Pausenmarker entsprechend Personenzahl
- Bonusplättchen mischen, verdeckt auf die gelben Bonusfelder und aufdecken
- Zusätzliches zufälliges Bonusplättchen hinter das Feld „1 Attraktion“ neben Feld 15 der Rufleiste
 - Rest zurück
- Zookarten mischen, auf den Nachziehstapel und die obersten 6 **verdeckt** auf die Auslagefelder
- Sortierkästen mit Plättchen und Markern daneben

❖ Verbandstableau

- Jeweils 1 Partnerzoo jedes Kontinents und 1 Universität jeder Art auf die Felder
- Neue Universitäten mit den Tierklassen-Symbolen neben das Verbandstableau
- 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

- ... ggf. Erklärungen oder am Ende (①) ...
- Zooplan (Plan A für einen leichten Einstieg)
 - Anfangsaufstellung (A) sowie Einschränkungen beachten
 - ... ggf. Erklärungen oder am Ende (②) ...
- Draft für 2 alternative Aktionskarten
 - Jeder 3 zufällige der neuen 20 Aktionskarten
 - 1 behalten 2 nach links weitergeben
 - 1 behalten 1 nach links weitergeben
 - 2 mit unterschiedlichen Aktionstypen auswählen und die entsprechenden „normalen“ ersetzen, 3. zurück in die Schachtel
 - Falls drei gleiche Typen: Eine eines anderen Typs von den anfangs zurückgebliebenen ziehen
- 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 Rufleiste
 - 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 oder am Ende (③) ...
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
- ① ⇒ ① ⇒ ② ⇒ ③
- Jetzt erst die 6 Karten der Auslage aufdecken

① 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
 - Pavillon: Attraktion erhöhen
 - Kiosk: Einkommen erhöhen

3. Aktionskarten

- Prozedur (Spielzug)
- I vs. II
 - Einschränkungen
 - Baufelder
 - Spezialgehege
 - Reptilienhaus
 - Großvogelvoliere
 - Umzug
 - Markierung mit Markierungssteinen
 - Partnerzoos
 - Ruffleiste
 - Spende
 - Tierkarten
 - Sponsorenkarten
 - Aufwertung
 - Bonusfelder
 - 2. Partnerzoo
 - 2. Universität
- Neue Aktionskarten mit Sonderfähigkeiten
 - Zusätzliche oder günstigere Effekte
- X
 - X-Plättchen (Aufwertung)
- (Neue) Karten
- (Gehege) Bauen
- Tiere (in Gehege)
- Verband
- Sponsoren

4. ③ 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

① Unterschiede Zoopläne

❖ Plan A

- Anfängerplan mit Startvorteil
 - 1 Kiosk
 - 1 3er Gehege

❖ Plan 0

- Mittel-schwer
 - Mehr Bonusfelder
 - Mehr Wasser- und Felsenfelder

❖ Pläne 1-8

- Fortgeschritten
 - 1 Aussichtsplattform
 - Angrenzendes Standardgehege belegt ⇒ 2 Attraktionen
 - 2 Freilaufflächen
 - Angrenzendes Gehege hat +2 Kapazität
 - 3 Silbersee
 - Ertragreiches Gelände um den See: jeweils 2 Geld
 - 4 Handelshafen
 - Falls erschlossen ⇒ Handkarte für 3 Geld ablegen
 - 5 Parkrestaurant
 - Für jedes angrenzende und bebaute Feld 1 Geld/Pause
 - 6 Forschungsinstitut
 - Falls erschlossen ⇒ Bei Tierkarte 1 Voraussetzung ignorieren
 - 7 Eisdielen
 - Alle Kioskfelder bebaut ⇒ Jeder Kiosk: +1 Geld bei Pause
 - 8 Hollywood Hill
 - „H“ bebaut ⇒ Karten vom Stapel aufdecken und 1. Sponsorenkarte nehmen; Alle „H“ bebaut ⇒ Jede Sponsorenkarte -1 beim Auspielen

② Unterschiede Aktionskarten

❖ Bauen

1. Zusätzlich Pavillon bauen
2. Zusätzlich Kiosk bauen
3. Stärke +1
4. Wasser- oder Felsenfeld überbauen

❖ Karten

1. Alle gezogenen Karten behalten
2. Auslage ändern
3. Bei niedriger Stärke zuschnappen
4. Für 2 Geld um 1 Aktionskarte auf 1 zu legen

❖ Sponsoren

1. 5 Geld ⇔ 1 X-Marker
2. Falls Geld, zusätzlich x Geld
3. 1 Sponsorenkarte ⇒ 5 Geld
4. 1 Sponsorenkarte: Hand ⇒ Auslage

❖ Tiere

1. Statt 2 Tiere ⇒ 1 Voraussetzung ignorieren
2. Keine Tierkarte mehr ⇒ 1 von X aus Nachziehstapel
3. Tierkosten -2
4. Markierungsstein auf Auslagenkarte: ablegen ⇒ auf die Hand

❖ Verband

1. Partnerzoo aus Vorrat statt aus Tableau; auch mehrfach
2. Artenschutz: stattdessen neuer Verbandsarbeiter
3. Stärke > als erforderlich ⇒ 1 X-Marker
4. Stärke 5: Karte auf Platz 1 (ohne Verbandsarbeit) plus weitere Aktion

Aktionskarten



Bauen

- Seite I:** Du darfst 1 zusätzlichen Pavillon bauen. Du darfst dies tun, auch wenn du mit deiner regulären Bauaktion bereits 1 Pavillon baust und auch wenn du mit deiner regulären Bauaktion bereits die Stärke der Aktion komplett ausnutzt. Zahle insgesamt 3 Geld für den zusätzlichen Pavillon (die regulären Kosten von 2 plus Extrakosten von 1). Du darfst alle Gebäude (auch den zusätzlichen Pavillon) in einer Reihenfolge deiner Wahl bauen. **Seite II:** Wie Seite I, aber die Kosten für den zusätzlichen Pavillon reduzieren sich auf 2.
- Siehe Bauen 1. Hier: Kiosk.
- Seite I:** Du darfst mit einer Stärke von $X+1$ bauen. **Seite II:** Wie Seite I, aber zusätzlich darfst du von jedem Standardgehege so viele bauen wie du möchtest (das Limit für die Gesamtgröße von $X+1$ gilt weiterhin). Du darfst weiterhin nicht mehr als 1 Kiosk und 1 Pavillon bauen.
- Seite I:** Du darfst 2 Geld bezahlen, um genau 1 Wasser- oder Felsenfeld zu überbauen. Dies gilt nur, wenn du diese Aktion nutzt, nicht wenn du auf eine andere Art baust oder ein Sonderbauwerk platzierst. **Seite II:** Wie Seite I, aber anstatt 2 Geld zu bezahlen, erhältst du 2 Geld, wenn du 1 Wasser- oder Felsenfeld überbaust. Du darfst dennoch weiterhin nur 1 Wasser- oder Felsenfeld pro Aktion überbauen.



Karten

- Egal mit welcher Stärke du die Aktion durchführst, darfst du immer alle gezogenen Karten behalten. Du musst nicht 1 Karte abwerfen.
- Wähle bis zu X -mal: Lege 1 Karte aus der Auslage ab und fülle auf ODER lege 1 Karte von der Hand ab, um 1 neue vom Nachziehstapel zu ziehen (Tierfähigkeit *Wühlen X*). Führe diese Fähigkeit aus, bevor du neue Karten ziehst. (**Seite I:** $X=1$; **Seite II:** $X=2$)
- Du darfst auch schon bei einer niedrigeren Stärke als üblich *Zuschnappen*, anstatt Karten zu ziehen (**Seite I:** Stärke 3+; **Seite II:** Stärke 2+). **Seite II:** Führe die Aktion mit Stärke 5 aus, darfst du sogar 2x *Zuschnappen*. Fülle die Auslage zwischendurch nicht auf.
- Seite I:** Im Anschluss an diese Aktion darfst du 2 Geld bezahlen, um eine Aktionskarte auf Kartenplatz 1 zu legen (Tierfähigkeit *Ausgefuchst*). **Seite II:** Wie Seite I, aber du musst kein Geld bezahlen, um die Aktionskarte auf Kartenplatz 1 zu legen.



Sponsoren

- Seite I:** Zusätzlich zu deiner Aktion darfst du entweder 1 X -Marker bezahlen, um dafür 5 Geld zu erhalten, oder 5 Geld bezahlen, um dafür 1 X -Marker zu erhalten. Du darfst dies vor oder nach deiner Sponsorenaktion tun. Du darfst dies tun, egal ob du eine Sponsorenkarte spielst oder den Pausenmarker bewegst. Du darfst den neuen X -Marker nicht einsetzen, um die Stärke dieser Sponsorenaktion zu erhöhen. **Seite II:** Wie Seite I, mit zwei weiteren Optionen: Zahle 5 Geld oder 1 X -Marker, um 1 Ruf zu erhalten. Wähle 1 der 4 Optionen.
- Erhalte X Geld zusätzlich, wenn du durch diese Aktion Geld erhältst (egal wie viel Geld und egal aus wie vielen Quellen). Dabei ist es egal, ob du Geld erhältst, weil du den Pausenmarker bewegst, weil du eine Sponsorenkarte ausspielst,

die dir selber Geld gibt, oder durch irgendwelche Effekte Geld erhältst, die ausgelöst werden, weil du eine Sponsorenkarte ausspielst. (**Seite I:** $X=3$ Geld; **Seite II:** $X=5$ Geld)

- Seite I:** Zusätzlich zu deiner Aktion darfst du 1 Sponsorenkarte von deiner Hand abwerfen, um dafür 4 Geld zu erhalten. Du darfst dies vor oder nach deiner Sponsorenaktion tun. Du darfst dies tun, egal ob du eine Sponsorenkarte spielst oder den Pausenmarker bewegst. **Seite II:** Wie Seite I, aber du darfst eine beliebige Karte abwerfen (nicht nur eine Sponsorenkarte), um dafür entweder 4 Geld zu erhalten (wie auf Seite I) oder die Stufe einer Sponsorenkarte, die du mit dieser Aktion ausspielst, um 2 zu reduzieren
- Seite I:** Zusätzlich zu deiner Aktion darfst du 1 Sponsorenkarte von deiner Hand abwerfen, um dafür 1 **Sponsorenkarte** aus der Auslage auf die Hand zu nehmen (*Zuschnappen*). Du darfst dies vor oder nach deiner Sponsorenaktion tun. Du darfst dies tun, egal ob du eine Sponsorenkarte spielst oder den Pausenmarker bewegst. **Seite II:** Wenn du mit dieser Aktion den Pausenmarker bewegst, darfst du 1 beliebige Karte abwerfen (nicht nur eine Sponsorenkarte wie auf Seite I), um dafür eine Sponsorenkarte von der Hand auszuspielen, indem du X Geld bezahlst, wobei X der Stufe der Karte entspricht. Du darfst dies tun, bevor oder nachdem du Geld für das Bewegen des Pausenmarkers erhältst.



Tiere

- Wenn die Stärke der Aktionskarte dir erlauben würde 2 Tiere auszuspielen, du aber nur 1 Tier ausspielst, darfst du auf dieser Tierkarte 1 Voraussetzung ignorieren. (**Seite I:** Stärke 5; **Seite II:** Stärke 3+)
- Im Anschluss an diese Aktion darfst du deine Handkarten vorzeigen, um zu zeigen, dass du keine Tierkarte mehr hast (auch, wenn du gar keine Karten mehr auf der Hand hast). Wenn du dies tust, decke die obersten X Karten des Nachziehstapels auf. Nimm 1 Tierkarte davon auf die Hand und lege die anderen Karten ab (Tierfähigkeit *Jäger X*). (**Seite I:** $X=4$ Karten; **Seite II:** $X=6$ Karten)
- Seite I:** Reduziere die Kosten des ersten Tieres, dass du mit dieser Aktion ausspielst, um 2 (bis zu einem Minimum von 0). **Seite II:** Für jedes Tier, das du mit dieser Aktion spielst, darfst du 2 Geld zusätzlich bezahlen, um 1 zusätzliche Attraktion zu erhalten (maximal einmal pro Tier, die Kostenreduktion von Seite I gilt nicht mehr).
- Seite I:** Im Anschluss an die Aktion, darfst du 1 deiner Markierungssteine auf eine Tierkarte in der Auslage legen, auf der noch kein Markierungsstein (egal von wem) liegt. Wenn eine Tierkarte mit deinem Markierungsstein darauf aus der Auslage abgelegt wird, erhältst du sie stattdessen auf deine Hand. Wenn eine Tierkarte mit deinem Markierungsstein darauf die Auslage auf eine andere Art und Weise verlässt (gezogen oder aus der Auslage gespielt wird, egal von wem), erhältst du 2 Geld (aus dem Vorrat). Nimm in beiden Fällen deinen Markierungsstein wieder zurück in deinen Vorrat (Tierfähigkeit *Markieren*). **Seite II:** Wenn du mit dieser Aktion eine Tierkarte aus der Auslage spielst, auf der einer deiner Markierungssteine liegt, erhältst du 1 Ruf (zusätzlich zu den 2 Geld von der Tierfähigkeit *Markieren*). Im Anschluss an die Aktion: Tierfähigkeit *Markieren*.



Verband

- Seite I:** Wenn du mit dieser Aktion einen Partnerzoo nimmst, **musst** du ihn aus dem Vorrat nehmen und nicht vom Verbandstableau. Du darfst dabei auch einen Partnerzoo nehmen, den du schon hast (selbst wenn du ihn schon mehr als einmal hast). Wenn ein Partnerzoo im Vorrat nicht mehr vorhanden ist, kannst du ihn auch nicht nehmen, selbst wenn das letzte Exemplar noch auf dem Verbandstableau liegt. (Habt ihr alle bereits einen bestimmten Partnerzoo, füllt ihr diesen in der Pause nicht auf.) Hast du mehrere Partnerzoos desselben Kontinents, reduziert jeder davon die Kosten eines Tieres dieses Kontinents. **Seite II:** Wie Seite I, aber dasselbe gilt auch für Universitäten. Du darfst damit auch neue Universitäten direkt von ihrem Platz neben dem Verbandstableau nehmen – lass die neue Universität mit dem -Symbol, wo sie ist. Weitere Universitäten mit dem Symbol erhöhen dein Handkartenlimit nicht weiter.
- Seite I:** Wenn du die Projektarbeit Artenschutz durchführst, darfst du 1 neuen Verbandsarbeiter einstellen, anstatt ein Artenschutzprojekt zu unterstützen. Stelle den neuen Verbandsarbeiter neben den Arbeiter, mit dem du diese Verbandsarbeit ausführst. In der nächsten Pause kehren beide Arbeiter zurück auf deinen Zooplan. Du kannst diese Verbandsarbeit bis dahin nicht noch einmal ausführen, da du bereits 2 Arbeiter auf dem Feld hast. Du musst nicht 1 Artenschutzprojekt unterstützen können, um auf diese Weise 1 Arbeiter einzustellen. **Seite II:** Immer wenn du eine Verbandsarbeit ausführst, darfst du 1 zusätzlichen Arbeiter auf das Feld der Arbeit stellen, um die benötigte Stärke der Aktion für diese Verbandsarbeit um 2 zu reduzieren. Du darfst dies mehrmals in 1 Aktion tun. *Beispiel: Du hast alle 4 Verbandsarbeiter zur Verfügung und möchtest sowohl ein Artenschutzprojekt unterstützen als auch eine Partneruniversität gewinnen. Normalerweise benötigst du dafür eine Aktion der Stärke 9. Indem du 2 zusätzliche Arbeiter auf die Felder 4 und 5 platzierst (beide auf dasselbe Feld oder auf jedes Feld 1), reduzierst du die Kosten der Verbandsarbeiten um insgesamt 4 und es reicht eine Aktion der Stärke 5.*
- Seite I:** Wenn die Stärke deiner Verbandsaktion höher ist als die Zahl, die für die Verbandsarbeit benötigt wird (und nicht nur genauso hoch), erhalte 1 X -Marker. **Seite II:** Immer wenn du mit dieser Aktion eine Spende vornimmst, zahle dafür 1 Geld weniger für jeden X -Marker auf deinem Notizzettel (bis zu einem Minimum von 0 Geld). Du musst die X -Marker nicht abgeben.
- Seite I:** Wenn du diese Aktionskarte mit einer Stärke von 5 nutzt, darfst du diese Aktionskarte auf Kartenplatz 1 legen, ohne eine Verbandsarbeit auszuführen, um im Anschluss eine weitere Aktion auszuführen (Tierfähigkeit *Entschlossenheit*). Du musst keinen Verbandsarbeiter auf deinem Zooplan haben, um diese Aktion auf diese Weise auszuführen. **Seite II:** Statt eine Spende vorzunehmen, darfst du 1 Karte vom Nachziehstapel oder in Rufreichweite ziehen. Tue dies am Ende der Verbandsaktion. Du musst vorher mind. 1 Verbandsarbeit ausgeführt haben (wie bei einer Spende).

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 \uparrow
- 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 Rufleiste
 - 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
 - Rufreichweite
 - 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
 - Rufreichweite
 - Zusatzkosten: Nummer des Aktenregisters
 - Falls Aktion mit Stärke ≥ 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
- Universität mit Tierklassen-Symbol: Forschungs-Symbol und Karte mit selbem Symbol vom Nachziehstapel **finden**
 - Voraussetzungen
 - Universität mit farbigem Symbol noch auf dem Verbandstableau
 - Noch keine der neuen Universitäten auf dem eigenen Zooplan
 - Prozedur
 - Universität mit Tierklassensymbol nehmen in den Zooplan legen
 - Farbige Universität neben den Plan
- 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
 - Rufreichweite
 - 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]
 - Feld mit Markierungsstein aus dem Vorrat belegen
 - 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
- Rufreichweite
 - Zusatzkosten: Geld entsprechende 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), farbige Universität wieder zurück ins Tableau
 4. Auslage auffrischen: Beide untersten Karten der Auslage (Aktenregister 1 und 2) auf den Ablagestapel, restliche Karten nachrücken und wieder auffüllen
 - Jede Karte mit  Wellen-Symbol bewirkt, dass jeweils die unterste Karte in die Ablage kommt und neu aufgefüllt wird
 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

■ 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

■ 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

■ Rufeiste und offene Auslage

- Neben den Feldern der Auslage befindet sich die Rufeiste, 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 Bonusplättchen einmalig sofort ausführen
 - Graue Plättchen kann man behalten und zu einem beliebigen Zeitpunkt einmal nutzen und dann umdrehen
- Für Ruferhöhungen >15 erhält man stattdessen Attraktionen (jeweils +1)
- Die Position des Zählsteins bestimmt, welche Karten der offenen Auslage sich **„in Rufeichweite“** 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 hinter 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
- **Darunter (Meerestier): Riffbewohner**
 - Auslösung Riffbewohner-Effekte von **allen** (inkl. der gerade gespielten) Riffbewohnern im Zo
- **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

■ 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, kleines Aquarium, großes Aquarium) darf nur **einmal** im Zoo vorhanden sein
- Aquarium
 - Wasser-Symbol auf dem Aquarium zählt als 1 Wassersymbol im Zoo
 - Kleines und großes Aquarium müssen nicht benachbart sein
 - Nach Bau des **ersten** Aquariums, dürfen Tiere ggf. umziehen
 - Optionen auf den Tierkarten
 -  **Rotes** Sechseck und Aquarium: Tier muss ins (kleine oder große) Aquarium, Zahl im Sechseck nur für Klein- bzw. Groß-Tier-Bestimmung
 - Markierungssteine dürfen auf beide Aquarien aufgeteilt werden
 - Ggf. auch im abgebildeten Spezialgehege (**ohne** Aufteilung)
 - „Normales“ (Standard-)Sechseck: Kann auch im Standardgehege untergebracht werden
- **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, dass 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
- Meerestiere

■ Zuschnappen

- Karte aus der offenen Auslage auf die Hand nehmen.

GLOSSAR

Goldene Regeln

Bezug auf die eigene Karte

Grundsätzlich gilt für alle Effekte, egal ob auf Tier- oder Sponsorenkarten: Bezieht sich der Effekt auf ein Symbol und dieses Symbol kommt auf der Karte selbst vor, dann zählt das Symbol immer mit. Das gilt sowohl für Einmal-effekte wie auch für das Auslösen von regelmäßigen Effekten.



Beispiel: Die Pressesprecherin

(„Immer, wenn du

ein Forschung-Symbol in deinen Zoo spielst, erhalte 1 Ruf.“) gibt dir beim Ausspielen direkt 1 Ruf.

Beispiel: Ein Raubtier mit Rudel („Erhalte 1 Attraktion für jedes Raubtier-Symbol in deinem Zoo.“) gibt dir 1 zusätzliche Attraktion, selbst wenn du kein anderes Raubtier in deinem Zoo hast.

Definition Symbol

Symbole im Sinne von Karteneffekten befinden sich auf den Karten **rechts oben** sowie auf den Partnerzoos und Universitäten.

Dies sind in der Regel Kontinente, Tierklassen und Forschung. Zusätzlich als Symbol zählen die Wasser- und Felsenanforderungen der Tierkarten und Sonderbauwerke **links oben** auf den Karten.

Beispiel: Die Karte Pinguinbecken gibt 1 Vogel- und 1 Wasser-Symbol.

Die Voraussetzungen am linken Rand der Karte zählen **nicht** mit. Die Symbole auf den Artenschutzprojekten zählen ebenfalls **nicht**, da sich diese Karten nicht in einem Zoo befinden.

Kartentext über Regel

Widerspricht der Text auf einer Karte einer Regel, dann gilt der Text auf der Karte.

Reihenfolge

Boni und Effekte werden immer sofort ausgelöst. Die einzige Ausnahme sind Effekte, die „im Anschluss“ ausgeführt werden. Führe diese Effekte erst aus, wenn du mit deiner Aktion fertig bist und die Aktionskarte auf Kartenplatz 1 gelegt hast.

Finden mehrere Boni und/oder Effekte zur gleichen Zeit statt, dann darfst du sie in einer Reihenfolge deiner Wahl ausführen.

Beispiel: Du hast 4 Ruf und spielst die Sponsorenkarte Zooschule aus. Sie gibt dir 1 Ruf, 1 Artenschutzpunkt, lässt dich ein Sonderbauwerk platzieren und 1 Karte in Rufreichweite aus der Auslage nehmen (oder 1 Karte vom Stapel ziehen). Du darfst dir zuerst 1 Ruf nehmen. Dann den Artenschutzpunkt, welcher dein fünfter ist, und dir damit durch das Bonusplättchen 2 weitere Ruf gibt. Dann das Sonderbauwerk platzieren, welches dir als Platzierungsbonus 1 weiteren Ruf gibt. Und als letztes mit der nun viel größeren Rufreichweite 1 Karte aus der Auslage nehmen.

Doppelte Symbole

Auf manchen Karten ist das gleiche Symbol zweimal vorhanden. Alle Effekte, die dadurch ausgelöst werden oder sich darauf beziehen, werden dann auch zweimal ausgelöst. Hat ein Tier 2 gleiche Kontinent-Symbole, reduzieren sich durch einen Partnerzoo die Kosten beim Ausspielen entsprechend um 6 Geld. Benötigt ein Sonderbauwerk oder eine Tierkarte zwei gleiche Anforderungen (z. B. 2 Wasserfelder), so müssen die Felder des Bauwerks an mindestens 2 solche Felder angrenzen. Es ist erlaubt, dass nur 1 einziges Feld des Bauwerks an 2 solche Felder angrenzt. Es zählt nicht, wenn mehrere Felder des Bauwerks insgesamt nur an 1 solches Feld angrenzen.

Tierfähigkeiten

Aasen: Mische den Ablagestapel verdeckt und ziehe danach zufällig die Karten. Lege den Ablagestapel danach wieder offen zurück an seinen Platz.

Absägen: Entferne 1 leeres Standardgehege von deinem Zooplan und lege es zurück in den Vorrat. Erhalte 2 Geld für jedes Feld, welches das Gehege bedeckt hat. Deine restlichen Bauwerke müssen danach nicht mehr alle miteinander verbunden sein. Du kannst Platzierungsboni, die dadurch wieder frei geworden sind, erneut erhalten, wenn du sie erneut überbaust (es sei denn, du hast die „Umbaumaßnahmen“ [280] in deinem Zoo). Auch den Bonus für das vollständige Bebauen deines Zoos kannst du erneut erhalten, wenn du die freien Felder erneut bebaust. Grenzt das abgesägte Gehege an die „Freilaufläche“ (Zooplan 2) oder ist eine „Erweiterungsfläche“ (272), erhalte 4 Geld zusätzlich (als wäre das Gehege 2 Stufen größer).

Affenbände: Decke so lange Karten vom Nachziehstapel auf, bis du 1 Karte mit Primaten-Symbol aufdeckst. Nimm diese Karte auf die Hand (egal, ob es eine Tier- oder Sponsorenkarte ist) und lege alle anderen aufgedeckten Karten unter den Nachziehstapel (ohne ihre Reihenfolge zu ändern).

Aktion [Bauen, Karten, Sponsoren, Verband]: Beende zuerst die Aktion *Tiere*, bevor du im Anschluss diese Fähigkeit nutzt.

Das bedeutet, die Aktionskarte *Tiere* befindet sich zu dem Zeitpunkt bereits auf Kartenplatz 1. Nutze für die Aktion wie üblich deine Aktionskarte und lege sie danach auf Kartenplatz 1.

Anpassen: Ziehe X Endwertungskarten, dann wirf X Endwertungskarten ab. Du darfst neu gezogene Endwertungskarten, Endwertungskarten, die bereits auf deiner Hand waren, oder eine Kombination aus beidem abwerfen.

Aufplustern: Du darfst die Großvogelvoliere auch platzieren, wenn du die Aktion *Bauen* noch nicht aufgewertet hast. Es gelten ansonsten die üblichen Bauregeln. Gibt es keinen geeigneten Bauplatz auf deinem Zooplan oder hast du bereits eine Großvogelvoliere in deinem Zoo, dann kannst du die Großvogelvoliere nicht platzieren.

Ausgefuchst: Beende zuerst die Aktion *Tiere*, bevor du im Anschluss diese Fähigkeit nutzt. Das bedeutet, die Aktionskarte *Tiere* befindet sich zu dem Zeitpunkt bereits auf Kartenplatz 1. Lege die ausgewählte Aktionskarte auf Kartenplatz 1 und verschiebe dabei die anderen Aktionskarten entsprechend nach rechts.

Beutel: Die unter dem Tier liegenden Karten haben keine Funktion mehr. Wilderst du das Tier aus, dann lege die Karten auf den Ablagestapel. Die gewonnene Attraktion verlierst du deswegen nicht.

Boost [Verband, Tiere, Sponsoren, Karten, Bauen]: Beende zuerst die Aktion *Tiere*, bevor du im Anschluss diese Fähigkeit nutzt. Das bedeutet, die Aktionskarte *Tiere* befindet sich zu dem Zeitpunkt bereits auf Kartenplatz 1. Lege die entsprechende Aktionskarte auf Kartenplatz 1 oder 5 und verschiebe dabei die anderen Aktionskarten entsprechend nach rechts oder nach links.

Dickhäuter: Erreicht jemand von euch als erstes 10 Artenschutzpunkte und du hast diese Karte bereits vorher ausgespielt, dann darfst du auch diese Endwertungskarte ablegen. Du musst sie nicht von deinen anderen Endwertungskarten getrennt halten. Am Ende des Spiels darfst du alle deine Endwertungskarten werten.

Dominanz: Siehe Durchsetzung, allerdings ist das Basis-Artenschutzprojekt vorgegeben, welches du auf die Hand nehmen darfst. Ist das Basis-Artenschutzprojekt bereits im Spiel, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Doppler [Verband, Sponsoren, Karten, Bauen]: Lege sofort 1 Marker Doppler auf die entsprechende Aktionskarte bzw. auf eine beliebige Aktionskarte, wenn du das Bonusplättchen *Doppler* wählst. Fühst du die Aktion das nächste Mal aus, so darfst du sie doppelt ausführen. Das bedeutet, du führst sie zweimal direkt hintereinander aus, jeweils mit derselben Stärke , bevor du die Aktionskarte auf Platz 1 legst. Du darfst -Marker zur Verstärkung der Aktionen einsetzen, aber jeder -Marker zählt nur für 1 der beiden Aktionen, nicht für beide. Nutze „im Anschluss“-Effekte erst nach Abschluss beider Aktionen. Du darfst bei jeder der beiden Aktionen neu wählen, wofür du die Aktion nutzt. Z. B. darfst du mit einer doppelten Aktion *Sponsoren* 2 Sponsorenkarten ausspielen, zweimal den Pausenmarker bewegen oder einmal 1 Sponsorenkarte ausspielen und einmal den Pausenmarker bewegen. Löst du mit der ersten Aktion eine Pause aus, so findet diese wie üblich erst am Ende deines kompletten Spielzugs statt. Du kannst die zweite Aktion also noch ausführen. Lege den Marker Doppler nach Benutzung zurück in den Vorrat. Hast du den Marker bis zur nächsten Pause nicht eingesetzt, musst du ihn ungenutzt zurücklegen.

Durchsetzung: Nimm dir den verdeckten Stapel der übrigen Basis-Artenschutzprojekte, nimm 1 beliebige Karte davon auf die Hand und lege den Stapel wieder zurück neben das Verbandstableau. Du darfst dieses Artenschutzprojekt mit der Aktion *Verband* ausspielen, wie

jedes andere Artenschutzprojekt auch. Lege die Karte oberhalb des Verbandstableaus ab, nicht unterhalb zu den Basis-Artenschutzprojekten, die dort schon seit Spielbeginn liegen.

Entschlossenheit: Beende zuerst die Aktion *Tiere*, bevor du im Anschluss diese Fähigkeit nutzt. Das bedeutet, die Aktionskarte *Tiere* befindet sich zu dem Zeitpunkt bereits auf Kartenplatz 1. Nutze für die Aktion eine beliebige Aktionskarte und lege sie danach wie üblich auf Kartenplatz 1.

Gift: *Denke daran: Du darfst deinen Attraktionszählstein für dieses Tier vor oder nach Einsatz der Fähigkeit vorziehen. Für die Frage, welche anderen Personen vom Gift betroffen werden, zählt die Attraktion dieses Tieres also normalerweise nicht mit. Es kann nur betroffen werden, wessen Zoo mind. 5 Attraktion hat.* Gift-Marker bewirken in der Regel, dass du Geld bezahlen musst, wenn du eine Aktionskarte ohne Gift-Marker nutzt. Gift-Marker werden auf die Aktionskarten mit den niedrigsten Werten gelegt. Bei Gift 1 also auf die Aktionskarte im Kartenplatz 1, bei Gift 2 auf die Aktionskarten im Kartenplatz 1 und 2 usw. Sollte auf einer betroffenen Aktionskarte schon ein Gift-Marker liegen (von einem anderen Tier), legst du auf diese Aktionskarte keinen zweiten Gift-Marker, er verfällt. Führst du eine Aktion mit Gift-Marker auf der Aktionskarte aus, so lege den Gift-Marker von dieser Aktionskarte zurück in den Vorrat. Hast du danach noch Gift-Marker auf anderen Aktionskarten, so haben diese in diesem Spielzug keinen Effekt. Hast du am Ende deines Spielzugs mindestens 1 Aktionskarte mit Gift-Marker und während deines Zugs keinen Gift-Marker entfernt, dann musst du nun 2 Geld in den Vorrat zahlen. Kannst du das nicht, musst du deinen Spielzug zurücknehmen und ändern! Das heißt, du kannst den Effekt von Gift nicht verhindern, indem du dein ganzes Geld aus gibst. Eventuell musst du dir mit deiner Aktion sogar Geld nehmen. Lege in der nächsten Pause alle Gift-Marker ohne Effekt zurück in den Vorrat.

Extraschicht: Nimm 1 deiner Verbandsarbeiter vom Verbandstableau wieder zurück auf den Notizzettel auf deinem Zooplan. Du darfst ihn (im Zuge einer Verbandsaktion) erneut einsetzen. Du musst dir nicht merken, welche Verbandsarbeit er ausgeführt hat. Wenn du diese Verbandsarbeit erneut ausführen willst, und dort ist kein Verbandsarbeiter (mehr) von dir, brauchst du wie üblich nur 1 Verbandsarbeiter dafür. Verbandsarbeiten, auf deren Feld 2 Arbeiter stehen, darfst du nicht noch einmal ausführen.


Gleiten: Du darfst mehrmals denselben Effekt wählen, wenn du mehrere Meerestier-Symbole abwirfst. Wirfst du den Langkamm-Sägerochen ab, zählen beide seiner Meerestier-Symbole. Du darfst Karten ohne Meerestier-Symbol darauf abwerfen, erhältst dafür aber keinen Effekt. Platziere den Kiosk kostenlos, es gelten ansonsten die üblichen Bauregeln.

Haifischen: Wenn sich keine Tierkarte in Rufreichweite befindet, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Erhältst du Haifischen 2 und es liegt nur 1 Tierkarte in Rufreichweite, lege nur diese ab. Erhältst du Haifischen 2 und legst 2 Tierkarten ab, dann runde die Summe der Attraktion beider Karten ab, nicht jede Karte einzeln. Fülle erst am Ende deines Spielzugs die Auslage wieder auf (wie üblich).



Herdentier: Du kannst ein Herdentier auspielen, ohne dafür ein Gehege auf „belegt“ umzudrehen, falls du bereits 1 anderen Pflanzenfresser in deinem Zoo hast, der mindestens dieselbe Gehegegröße benötigt. Der andere Pflanzenfresser kann ebenfalls ein Herdentier sein, muss es aber nicht. Du darfst für mehrere Herdentiere jedes Mal denselben Pflanzenfresser nutzen, es gibt für die Anzahl der Herdentiere „im selben Gehege“ kein Limit. Spielst du ein Herdentier aus und hast noch keinen passenden Pflanzenfresser in deinem Zoo, musst du ganz normal ein Gehege umdrehen. Es ist in diesem Fall nicht möglich, nachträglich einen anderen Pflanzenfresser, der kein Herdentier ist, in dasselbe Gehege zu spielen. Wilderst du ein Herdentier aus, dann musst du immer ein Gehege von der belegten auf die leere Seite umdrehen, wenn du kannst. Ob du noch nachvollziehen kannst, ob du das Herdentier in ein eigenes Gehege gespielt hast oder nicht, spielt dabei keine Rolle.

Hilfsbereit: Dieses Tier ist ein Riffbewohner und löst somit alle Riffbewohnereffekte aus, die sich schon in deinem Zoo befinden. Dieses Tier hat jedoch keinen eigenen Riffbewohnereffekt.

Hypnose: *Denke daran: Du darfst deinen Attraktionszählstein für dieses Tier vor oder nach Einsatz der Fähigkeit vorziehen. Für die Frage, welche andere Person von der Hypnose betroffen wird, zählt die Attraktion dieses Tieres also normalerweise nicht mit. Es kann nur eine Person betroffen werden, deren Zoo mindestens 5 Attraktion hat.* Gibt es mehrere Zoos mit der höchsten Attraktion, darfst du dir die betroffene Person aussuchen. Bist du selbst die betroffene Person, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Nach Ausführung der Aktion wird die Aktionskarte wie üblich auf Kartenplatz 1 gelegt.


Du darfst eigene -Marker einsetzen, um die Stärke der Aktion zu erhöhen. Gift- und Würgen-Marker auf der Karte gelten auch für dich, einen Doppler-Marker auf der Karte darfst du aber nicht nutzen. Es gilt für die ganze Aktion die Seite der Aktionskarte (aufgewertet oder nicht) der betroffenen Person, nicht die deiner eigenen, gleichen Aktionskarte. Für alle anderen Aktionskarten gelten aber die Aufwertungen deiner eigenen Aktionskarten.

Beispiele:

1. Du führst die Aktion *Bauen* einer Person aus, die die Aktionskarte bereits aufgewertet hat. Du darfst damit ein *Reptilienhaus* bauen (wenn die Karte z. B. in Kartenplatz 3 liegt und du 2 -Marker aus gibst) und dieses auf Felder mit dem Symbol  platzieren, auch wenn du selbst die Aktionskarte *Bauen* noch nicht aufgewertet hast.

2. Du führst die Aktion *Tiere* einer Person aus, die diese Aktionskarte bereits aufgewertet hat. Du darfst damit ein Tier ausspielen, welches als Voraussetzung eine Aufwertung der Aktionskarte *Tiere* verlangt, auch wenn du selbst diese Aktionskarte noch nicht aufgewertet hast.

3. Du führst die Aktion *Verband* einer Person aus, die diese Aktionskarte noch nicht aufgewertet hat. Du darfst damit keinen dritten Partnerzoo nehmen, auch wenn du selbst diese Aktionskarte bereits aufgewertet hast.



4. Du führst die Aktion *Sponsoren* einer anderen Person aus. Du spielst damit eine Sponsorenkarte, mit der du ein Sondergebäude bauen darfst. Du darfst dieses Sondergebäude nicht auf Felder mit dem Symbol  bauen, da du die Aktionskarte *Bauen* noch nicht aufgewertet hast. Ob die betroffene Person die Aktionskarte *Bauen* aufgewertet hat, spielt keine Rolle.

Jäger: Sollte sich unter den gezogenen Karten keine einzige Tierkarte befinden, musst du alle Karten ablegen.

Lautstark: Stelle 1 zusätzlichen Verbandsarbeiter ein (stelle ihn vom untersten Ablagefeld, auf dem noch ein Arbeiter liegt, auf den darüberliegenden Notizzettel). Er steht dir ab sofort zur Verfügung. Stellst du den letzten Verbandsarbeiter auf deinem Zooplan ein, erhältst du auf manchen Plänen dafür Artenschutzpunkte. Hast du bereits alle deine Verbandsarbeiter eingestellt, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Magnet Meerestiere: Wie Magnet Sponsoren. Hier: Meerestiere.


Magnet Sponsoren: Ob die Karten für dich in Rufreichweite sind oder nicht, spielt keine Rolle. Liegen zu der Zeit keine Sponsorenkarten in der Auslage, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Fülle am Ende deines Spielzugs die Auslage wieder auf.

Marketing: Du darfst eine Sponsorenkarte von der Hand ausspielen, indem du  Geld bezahlst, wobei  der Stufe der Karte entspricht. (Das Symbol ist bereits aus dem Grundspiel bekannt, neu ist der Name der Fähigkeit.)


Markieren: Lege im Anschluss an diese Aktion 1 deiner Markierungssteine auf eine Tierkarte in der Auslage, auf der sich noch kein Markierungsstein (von dir oder einer anderen Person) befindet. Wird eine Karte mit deinem Markierungsstein aus der Auslage abgeworfen, nimm sie stattdessen auf die Hand. Wenn eine Karte mit deinem Markierungsstein darauf auf irgendeine andere Weise die Auslage verlässt (weil sie gezogen oder aus der Auslage gespielt wird, egal von wem, auch von dir selbst), so erhältst du 2 Geld (aus dem Vorrat). Nimm in beiden Fällen deinen Markierungsstein zurück in deinen Vorrat.


Posieren: Es gelten die üblichen Bauregeln, z. B. auch die Abstandsregel beim Bau eines Kiosks. Darfst du mehrere Male posieren, platziere die Bauwerke einzeln nacheinander.

Sonnenbaden: Lege die verkauften Karten auf den Ablagestapel.

Springen: Erreichst du hiermit das letzte Feld der Pausenleiste, so erhältst du 1 -Marker und

löst eine Pause aus. Die Pause findet nach Abschluss deines Zuges statt.



Stibitzen: *Denke daran: Du darfst deinen  Attraktionszählstein für dieses Tier vor oder nach Einsatz der Fähigkeit vorziehen. Für die Frage, welche anderen Personen vom Stibitzen betroffen werden, zählt die Attraktion dieses Tieres also normalerweise nicht mit. Es können nur Personen betroffen werden, deren Zoo mindestens 5 Attraktion hat. Gibt es mehrere Zoos mit der höchsten Attraktion bzw. den meisten Artenschutzpunkten, darfst du dir die betroffene Person aussuchen. Um die meisten Artenschutzpunkte zu haben, muss man mindestens 1 Artenschutzpunkt haben. Bist du selbst die betroffene Person, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Ziehe die Karte zufällig aus allen Handkarten (nur Zookarten, keine Endwertungskarten) der betroffenen Person. Hat diese keine Handkarte, muss sie dir 5 Geld geben. Hat die Person keine 5 Geld, muss sie dich 1 Handkarte ziehen lassen. Hat die betroffene Person weder Handkarten noch 5 Geld, so muss sie dir alles Geld geben, was sie in dem Moment noch hat. Darfst du zweimal bei derselben Person Stibitzen, so finden diese Stibitzen nacheinander statt. Beispiel: Die betroffene Person kann dich zuerst 1 Karte ziehen lassen und dann, abhängig von der gezogenen Karte, für das 2. Stibitzen entscheiden.*

Streicheltier: Für dein erstes Streicheltier erhältst du 3 Attraktion, für dein zweites 6 Attraktion und für dein drittes 9 Attraktion. Da du nur 1 Streichelzoo bauen darfst, kannst du nie mehr als 3 Streicheltiere in deinem Zoo haben. Streicheltiere gelten ebenfalls als Kleintiere .


Symbiose: Nutze die Fähigkeit 1 anderen Meerestiers in deinem Zoo, aber keinen Riffbewohnereffekt. Du darfst weder alle Riffbewohnereffekte in deinem Zoo auslösen, noch 1 einzigen. Wenn ein Meerestier mehr als 1 Fähigkeit hat, musst du 1 davon wählen. Handelt es sich um eine „im Anschluss“-Fähigkeit, führst du sie auch erst im Anschluss aus.

Tarnung: Du darfst 1 Voraussetzung auf 1 Tierkarte ignorieren, die du nach diesem Tier, aber noch im selben Zug, ausspielst.

Tauchgang: Sollte sich unter den aufgedeckten Karten keine Sponsorenkarte befinden, musst du alle aufgedeckten Karten ablegen.




Tauschen: Gib entweder 1 -Marker ab, um 5 Geld zu erhalten, oder gib 5 Geld ab, um 1 -Marker zu erhalten.

Wühlen: Du darfst nach jeder Karte neu entscheiden, welche Option du als nächstes wählst. Legst du eine Karte aus der Auslage ab, so fülle sofort und nach den üblichen Regeln auf. Verschiebe also ggf. die Karten von den höheren Aktenregistern und lege die neue Karte in Register 6.

Würgen: *Denke daran: Du darfst deinen  Attraktionszählstein für dieses Tier vor oder nach Einsatz der Fähigkeit vorziehen. Für die Frage, welche anderen Personen vom Würgen betroffen werden, zählt die*

Attraktion dieses Tieres also normalerweise nicht mit. Es können nur Personen betroffen werden, deren Zoo mind. 5 Attraktion hat (egal, ob sie den Würgen-Marker für Attraktion und/oder Artenschutz bekommen würden). Würgen-Marker verringern die Stärke X einer Aktion.

Würgen-Marker werden auf die Aktionskarten mit den höchsten Werten gelegt. Bei 1 Marker also auf die Aktionskarte im Kartenplatz 5, bei 2 Markern auf die Aktionskarten im Kartenplatz 4 und 5. Sollte auf einer betroffenen Karte schon ein Würgen-Marker liegen (von einem anderen Tier), legst du auf diese Aktionskarte keinen zweiten Würgen-Marker, er verfällt.

Führst du eine Aktion mit Würgen-Marker auf der Aktionskarte aus, so ist die Stärke der Aktion (mit Doppler für beide) für diese Aktion um 2 reduziert. Du kannst die Stärke wie üblich mit -Markern erhöhen. Lege nach der Aktion den Würgen-Marker von dieser Aktionskarte zurück in den Vorrat. Hast du eine Aktionskarte mit einem Würgen-Marker auf Kartenplatz 1 oder 2 (z. B. durch die Tierfähigkeit *Ausgefuchst*), so kannst du die Aktionskarte nicht mit Stärke -1 oder 0 nutzen. Entweder musst du genügend -Marker einsetzen, um die Stärke der Aktion mindestens auf 1 zu erhöhen, oder du kannst damit die alternative Aktion -Marker nutzen. Ansonsten musst du warten, bis die Aktionskarte mindestens auf Kartenplatz 3 liegt.

Lege in der nächsten Pause alle Würgen-Marker ohne Effekt zurück in den Vorrat.

Zuschnappen: Es gelten dieselben Regeln wie bei der Option Zuschnappen bei der Aktion *Karten*. Du musst eine Karte aus der Auslage wählen. Du darfst mit Zuschnappen keine Karte vom Nachziehstapel ziehen.

Karten

Artenschutzprojekte

Du darfst eine Artenschutzprojektkarte nur ausspielen, wenn du sie in diesem Moment auch unterstützt.

113 bis 122 (Auswildern): Das ausgewilderte Tier und die erfüllte Voraussetzung auf der Artenschutzprojektkarte müssen genau zueinander passen. Es handelt sich also nicht um eine Mindestgehegegröße des Tieres. So kannst du z. B. nicht die mittlere Voraussetzung (Gehegegröße 3) erfüllen, indem du ein Großtier auswilderst. Erhalte 1 Ruf, wenn du diese Artenschutzprojektkarte ausspielst. Unterstützt du eine bereits ausliegende Artenschutzprojektkarte Auswildern, erhältst du keinen Ruf. Beim Auswildern **verlierst du zuerst** die auf der Tierkarte unten rechts aufgedruckte **Attraktion**. Lege die Tierkarte auf den Ablagestapel. Dadurch fehlen dir von da an die Symbole, die auf der ausgewilderten Tierkarte vorhanden waren.

Du verlierst keine Artenschutzpunkte oder Ruf, die eventuell auf der Tierkarte unten rechts aufgedruckt sind. Du verlierst auch keine Attraktion, die du durch die Fähigkeit des Tieres bekommen hast (z. B. durch die Fähigkeit *Rudel*). Der Verlust der Symbole hat ebenfalls keine direkten Auswirkungen. Du musst keine Effekte rückgängig machen, die du durch die Symbole des ausgewilderten Tieres erhalten hast.

- Immer wenn du ein Tier auswilderst, drehst du ein Gehege von der belegten auf die leere Seite um, wenn du kannst. Dies gilt auch für Herdentiere.

- Du musst das kleinstmögliche belegte Gehege umdrehen, das den Größenanforderungen des Tieres entspricht und auch die Anforderungen an Wasser- und Felsenfelder erfüllt. Gibt es ein solches Gehege nicht, dann drehe das kleinstmögliche belegte Gehege um, welches nur die Größenanforderungen erfüllt.

- Wilderst du ein Tier aus, welches auch in einem Spezialgehege untergebracht werden kann, musst du grundsätzlich die passende Anzahl Markierungssteine aus dem Spezialgehege entfernen. Nur wenn du das nicht kannst, drehe ein Standardgehege um.

123 bis 127 (Nachzuchtprogramm): Die Voraussetzung zur Unterstützung dieser Artenschutzprojekte ist für alle 3 Felder gleich. Du darfst dir bei Unterstützung ein beliebiges freies Feld aussuchen. *Beispiel: Die erste Person, die ein solches Projekt unterstützt, sollte immer 2 Artenschutzpunkte und 2 Ruf nehmen. Als zweite Person kannst du dich entscheiden, ob du lieber 2 Artenschutzpunkte haben willst, oder 2 Ruf und dann nur 1 Artenschutzpunkt.*

134 bis 139 (Aufzuchtprogramm): Erhalte den Bonus in der rechten unteren Ecke der Karte sofort, wenn du die Karte ausspielst (und nur dann).

Sponsorenkarten



Dieses Symbol oben links auf einer Sponsorenkarte gibt die Stufe der Sponsorenkarte an. Es wird im Normalfall eine Aktion derselben Stärke benötigt, um die Sponsorenkarte auszuspielen. Ist dahinter ein brauner Streifen gezeitigt, hat diese Karte einen Effekt bei der Endwertung.

Effektarten



blau hinterlegt **oben** auf der Karte
Dauerhafter oder wiederkehrender Effekt



violett hinterlegt mit Hand **oben** auf der Karte
Einkommen während jeder Pause



gelb hinterlegt mit Blitz **unten links** auf der Karte
Einmaliger Effekt beim Ausspielen dieser Karte



braun hinterlegt mit Sanduhr **unten rechts** auf der Karte
Einmaliger Effekt am Spielende

Aufbau der Effekte

X:Y Wenn du die Bedingung auf der linken Seite erfüllst, erhältst du die Belohnung auf der rechten Seite. Ist auf der linken Seite keine Zahl angegeben, dann kannst du die Belohnung auch mehrfach erhalten, für jede Erfüllung der Bedingung 1x.

Gleiches gilt, wenn auf der linken Seite das Wort „je“ steht. Sind auf der linken Seite eine oder mehrere Zahlen angegeben, dann kannst du die Belohnung nur einmal erhalten. Stehen mehrere Zahlen zur Auswahl, dann erhältst du die Belohnung, die zu der höchsten Zahl gehört, deren Bedingung du erfüllst.

Beispiel:



Für jedes Asien-Symbol in deinem Zoo erhältst du 1 Attraktion.

Begriffsdefinitionen

Erschlossen: Ein Feld ist erschlossen, wenn es an ein bebautes Feld angrenzt, aber selbst nicht bebaut ist.

Nicht erschlossen: Ein Feld ist nicht erschlossen, wenn es an kein bebautes Feld angrenzt.

Dein Zoo: Dein Zoo umfasst deine gesamte Kartenauslage und alles, was auf deinem Zooplan abgelegt ist, oder sich sonst in deinem persönlichen Vorrat befindet.

Beliebiger Zoo: Die Gesamtheit der Kartenauslagen von allen Spielern sowie deren Zoopläne und persönliche Vorräte.

Randfeld: Ein Randfeld ist ein Feld auf deinem Zooplan, welches nicht an allen 6 Seiten an andere Felder grenzt.

Sonderbauwerke (Karten 243 bis 257): Du musst das Sonderbauwerk in deinem Zoo bauen. Kannst du das nicht, darfst du die Karte nicht ausspielen. Platziere ein Sonderbauwerk immer mit der farbig bedruckten Seite nach oben. Auf dieser Seite ist ein eindeutiges Zeichen abgebildet, das du so auch auf der Sponsorenkarte findest. Suche das zu deiner Sponsorenkarte passende Plättchen heraus und platziere es nach den üblichen Regeln auf deinem Zooplan. Du darfst es beliebig drehen, aber nicht wenden. Du musst für den Bau eines Sonderbauwerks kein Geld bezahlen. Sonderbauwerke sind keine Gehege im spieltechnischen Sinne. Das heißt, du kannst darin auch keine (zusätzlichen) Tiere unterbringen. Sonderbauwerke gelten nie selbst als Wasser- oder Felsenfelder.

Erklärung der einzelnen Sponsorenkarten

201 | WISSENSCHAFTLICHES LABOR: Sowohl beim Ausspielen dieser Karte als auch in der Einkommensphase jeder Pause darfst du eine Karte in Rufreichweite aus der Auslage nehmen oder eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Erhalte 1 bzw. 2 Artenschutzpunkte bei 3–5 bzw. 6 und mehr Forschung-Symbolen in deinem Zoo.

202 | PRESSESPRECHERIN: Immer, wenn du ein Forschung-Symbol in deinen Zoo spielst, erhalte 1 Ruf.

203 | TIERARZT: Erhalte 2, 5 bzw. 10 Geld für 1, 2 bzw. 3 Universitäten in deinem Zoo. Mit der Aktion *Verband* ein Artenschutzprojekt zu unterstützen, erfordert nur noch Stärke 4 (statt 5). Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls du 3 Universitäten in deinem Zoo hast.

204 | WISSENSCHAFTLICHES MUSEUM: Erhalte 2 Geld für jedes Forschung-Symbol in deinem Zoo. Immer wenn du ein Forschung-Symbol in deinen Zoo spielst, erhalte 1 Artenschutzpunkt.

205 | FELDFORSCHUNG GORILLAS: Erhalte beim Ausspielen dieser Karte 2 Ruf und 1 Artenschutzpunkt.

206 | MEDIZINISCHER DURCHBRUCH: Erhalte 2 Attraktion für jede Unterstützung eines Artenschutzprojekts, die du bereits vorgenommen hast. (Du kannst die Anzahl immer an den fehlenden Markierungssteinen am linken Rand deines Zooplans ablesen.) Erhalte 1 Artenschutzpunkt in der Einkommensphase jeder Pause.

207 | GRUNDLAGENFORSCHUNG: Zähle deine verschiedenen Tierklassen- und Kontinent-Symbole zusammen. Für je 2 verschiedene Symbole erhältst du 1 Artenschutzpunkt und alle anderen 2 Geld. *Beispiel: Wenn du insgesamt 7 verschiedene Symbole hast, erhältst du 3 Artenschutzpunkte und alle anderen jeweils 6 Geld.*

208 | WISSENSCHAFTLICHE BIBLIOTHEK: Erhalte 1 Attraktion für jedes Forschung-Symbol in deinem Zoo. Immer wenn ein Forschung-Symbol in einen beliebigen Zoo gespielt wird,

erhalte 2 Geld. Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls du mindestens 5 verschiedene Tierklassen-Symbole in deinem Zoo hast.

209 | TECHNOLOGIEINSTITUT: Sowohl beim Ausspielen dieser Karte als auch in der Einkommensphase jeder Pause erhältst du 1 -Marker. (Du darfst zu keinem Zeitpunkt mehr als 5 -Marker gleichzeitig haben.) Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls du 3 Universitäten in deinem Zoo hast.

210 | AMERIKA-KORYPHÄE: Erhalte 1 Attraktion für jedes Amerika-Symbol in deinem Zoo. Immer wenn du ein Amerika-Symbol in deinen Zoo spielst, darfst du kostenlos 1 Kiosk auf deinem Zooplan platzieren. Es gelten die üblichen Bauregeln, z. B. auch die Abstandsregel für Kioske. Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls du 5 oder mehr Kioske in deinem Zoo hast.

211 | EUROPA-KORYPHÄE: Erhalte 1 Attraktion für jedes Europa-Symbol in deinem Zoo. Immer wenn du ein Europa-Symbol in deinen Zoo spielst, darfst du kostenlos 1 1er-Gehege auf deinem Zooplan platzieren. Es gelten die üblichen Bauregeln. Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls du 5 oder mehr belegte 1er-Gehege in deinem Zoo hast.

212 | AUSTRALIEN-KORYPHÄE: Erhalte 1 Attraktion für jedes Australien-Symbol in deinem Zoo. Immer wenn du ein Australien-Symbol in deinen Zoo spielst, darfst du 1 Karte von der Hand unter diese Karte legen, um 2 Attraktion zu erhalten (*Beutel 1*). Karten unter dieser Karte haben keine Funktion mehr.

213 | ASIEN-KORYPHÄE: Erhalte 1 Attraktion für jedes Asien-Symbol in deinem Zoo. Immer wenn du ein Asien-Symbol in deinen Zoo spielst, darfst du kostenlos 1 Pavillon auf deinem Zooplan platzieren. Es gelten die üblichen Bauregeln.

214 | AFRIKA-KORYPHÄE: Erhalte 1 Attraktion für jedes Afrika-Symbol in deinem Zoo. Immer wenn du ein Afrika-Symbol in deinen Zoo spielst, darfst du im Anschluss eine beliebige Aktionskarte auf den Kartenplatz 1 legen. Beende zuerst die laufende Aktion, bevor du im Anschluss diese Fähigkeit nutzt. Das bedeutet, die Aktionskarte, mit der du diese Karte gespielt hast, befindet sich zu dem Zeitpunkt bereits auf Kartenplatz 1. Erhalte 1 Attraktion für jeden -Marker in deinem Vorrat.

215 | NACHZUCHTKOOPERATION: Lege beim Ausspielen dieser Karte 2 Markierungssteine aus deinem Vorrat auf die beiden Felder oben auf der Karte. Unterstützt du ein Basis-Artenschutzprojekt, darfst du genau 1 Markierungsstein als beliebiges Symbol ablegen (zurück in deinen Vorrat nehmen). Es ist nicht erlaubt, beide Markierungssteine für dasselbe Artenschutzprojekt einzusetzen. Als Basis-Artenschutzprojekt zählen nur die Karten, die unterhalb des Verbandstableaus liegen. *Beispiel: Du möchtest das Artenschutzprojekt Afrika unterstützen und hast 3 Afrika-Symbole in deinem Zoo. Wenn du 1 Markierungsstein von dieser Karte ablegst, kannst du das Artenschutzprojekt unterstützen, als hättest du 4 Afrika-Symbole.* Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls du 5 Mal oder häufiger Artenschutzprojekte unter-

stützt hast. (Du kannst die Anzahl immer an den fehlenden Markierungssteinen am linken Rand deines Zooplans ablesen.)

216 | KOMMUNIKATIONSTALENT: Stelle 1 zusätzlichen Verbandsarbeiter ein (stelle ihn vom untersten Ablagefeld, auf dem noch ein Arbeiter liegt, auf den darüberliegenden Notizzettel). Er steht dir ab sofort zur Verfügung. Stellst du den letzten Verbandsarbeiter auf deinem Zooplan ein, erhältst du auf manchen Plänen dafür Artenschutzpunkte. Hast du bereits alle deine Verbandsarbeiter eingestellt, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls dein Zoo 9 oder mehr Ruf hat.

217 | INGENIEUR: Jedes Mal, wenn du die Aktion *Bauen* nutzt, darfst du von genau einem gebauten Bauwerk 1 weiteres der gleichen Art bauen. Dies gilt nicht für Spezialgehege, von diesen darfst du weiterhin nur maximal 1 Spezialgehege jeder Art in deinem Zoo haben. Zahle für das zusätzliche Bauwerk ebenfalls die normalen Kosten. Baust du mit einer Aktion mehrere Bauwerke auf einmal, so darfst du trotzdem nur 1 weiteres Bauwerk mit dem Ingenieur bauen. Du darfst dir jedoch frei aussuchen, welches du zusätzlich baust. Es gelten die üblichen Bauregeln. *Beispiel: Wenn du mit der aufgewerteten Seite (II) der Bauen-Aktionskarte 1 Kiosk, 1 1er-Gehege und 1 2er-Gehege baust, dann darfst du 1 davon noch ein weiteres Mal errichten. Baust du ein weiteres 2er-Gehege, musst du für die Aktion insgesamt 12 Geld bezahlen. Es reicht trotzdem eine Aktion Bauen mit Wert 4.* Erhalte 5 Attraktion, falls du deinen Zoo komplett bebaut hast (also alle Felder außer den Felsen- und Wasserfeldern).

218 | NACHZUCHTPROGRAMM: Siehe Karte 215. Diese Karte hat andere Voraussetzungen für das Ausspielen, ist aber ansonsten identisch.

219 | BIODIVERSITÄTSFORSCHER: Erhalte 2 Geld für jedes Wasser- und Felsen-Symbol in deinem Zoo. Diese Symbole findest du auf den Karten 241 sowie 242 und ansonsten als Anforderungen oben links auf Karten. Du darfst Wasser- und Felsenfelder überbauen. Du musst dies aber nicht, damit dein Zoo als komplett bebaut gilt. Du darfst alle Anforderungen beim Platzieren von Sonderbauwerken und Ausspielen von Tierkarten bezüglich Wasser- und Felsenfeldern ignorieren. Die Wasser- und Felsen-Symbole zählen jedoch trotzdem (z. B. für die Endwertung dieser Karte). Überbaute Wasser und Felsenfelder zählen für die Karten 241 und 242 sowie die Endwertungskarte 004 nicht mehr mit. Erhalte 2 Attraktion für jedes Paar aus 1 Wasser- und 1 Felsen-Symbol in deinem Zoo (bis zu einem Maximum von 6 Attraktion). *Beispiel: Wenn du 2 Wasser-Symbole und 3 Felsen-Symbole in deinem Zoo hast, erhöht sich die Attraktion deines Zoos um 4.*

220 | LANDESSUBVENTIONEN: Sowohl beim Ausspielen dieser Karte als auch in der Einkommensphase jeder Pause erhältst du 3 Geld. Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls dein Zoo 9 oder mehr Ruf hat.

221 | ARCHÄOLOGIN: Immer, wenn du den Platzierungsbonus eines Randfeldes in deinem Zoo erhältst, erhältst du einen weiteren, noch freien Platzierungsbonus deiner Wahl zusätzlich. Wähle einen beliebigen, noch nicht überbauten Platzierungsbonus in deinem Zoo. Dieser muss sich nicht auf einem Randfeld befinden. Erhältst du mehrere Platzierungsboni auf Randfeldern gleichzeitig, darfst du dir für jeden einen weiteren freien Platzierungsbonus nehmen. Das können verschiedene sein oder mehrmals der gleiche. Nimm dir alle Platzierungsboni in der Reihenfolge deiner Wahl. Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls du in deinem Zoo alle Randfelder bebaut hast (außer den Felsen- und Wasserfeldern).

222 | FREIGABE VON PATENTEN: Erhalte 1 Artenschutzpunkt für jedes Forschung-Symbol in deinem Zoo (bis zu einem Maximum von 3). Alle anderen erhalten jeweils 2 Geld für jeden Artenschutzpunkt, den du dadurch erhältst.

224 | MIGRATIONSAUFZEICHNUNG: Erhalte 1 -Marker. (Du darfst zu keinem Zeitpunkt mehr als 5 -Marker gleichzeitig haben.) Jedes Mal, wenn du ein Auswildern-Artenschutzprojekt (Karten 113–122) unterstützt, erhältst du 1 Artenschutzpunkt zusätzlich. Du darfst jedes Auswildern-Artenschutzprojekt mehrfach unterstützen, indem du ein weiteres Tier der geforderten Art auswilderst. Pro Verbandsaktion darfst du aber weiterhin nur 1 Markierungsstein auf ein Artenschutzprojekt legen. Auch wenn du mehrere Markierungssteine auf das gleiche Artenschutzprojekt legst, so gilt jeder dieser Steine für andere Karten als 1 Artenschutzprojekt, welches du unterstützt hast.

225 | QUARANTÄNE-LABOR: Erhalte 1 -Marker. (Du darfst zu keinem Zeitpunkt mehr als 5 -Marker gleichzeitig haben.)

Die Effekte von *Gift*, *Würgen*, *Hypnose* und *Stibitzen* betreffen dich nicht. Wenn dich *Hypnose* oder *Stibitzen* betreffen würden, betrifft es stattdessen die nächste Person, die das Kriterium erfüllt, sofern vorhanden. Ignoriert dazu deine Zählsteine auf den Leisten. Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls du alle 5 Kontinent-Symbole in deinem Zoo hast.

226 | AUSLÄNDISCHES INSTITUT: Erhalte beim Ausspielen 2 Ruf. Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls du alle 5 Kontinent-Symbole in deinem Zoo hast.

227 | SPEZIALAUFTRAG DER WAZA: Entscheide, ob du dich im weiteren Verlauf des Spiels auf Klein- oder Großtiere konzentrieren möchtest und lege einen Markierungsstein aus deinem Vorrat auf das Stopp-Symbol unter der gewählten Sorte von Tieren, für die du dich entscheidest. Decke nacheinander Karten vom Stapel auf, bis du eine Tierkarte der gewählten Sorte findest, und nimm sie auf die Hand. Lege die anderen Karten auf den Ablagestapel. *Beispiel: Wenn du dich für Kleintiere entscheidest, lege einen Marker auf das linke -Kästchen und decke Karten auf, bis du ein Kleintier findest. Du darfst Großtiere für den Rest des Spiels nicht länger ausspielen.* Immer wenn du ein Tier der gewählten Sorte ausspielst, erhöht sich die Attraktion deines Zoos um 2 (für Klein-

tiere) bzw. 4 (für Großtiere). Tiere der nicht gewählten Sorte darfst du für den Rest des Spiels nicht mehr ausspielen. Das noch sichtbare Stopp-Symbol unter dieser Tiersorte soll dich daran erinnern. Kleintiere sind Tiere, die ein Standardgehege der Größe 1 oder 2 benötigen, sowie Streicheltiere. Großtiere benötigen ein Standardgehege der Größe 4 oder 5. Auf Tiere, die ein Standardgehege der Größe 3 benötigen, hat diese Karte keine Auswirkung. Du darfst sie weiterhin spielen, erhältst aber keinen Bonus, egal wie du dich entschieden hast.

228 | WAZA KLEINTIERPROGRAMM: Erhalte 2 Geld für jedes Kleintier in deinem Zoo. Immer wenn du in der Aktion Tiere nur Kleintiere ausspielst, darfst du 1 weiteres Kleintier zu normalen Kosten von deiner Hand ausspielen. Es gelten die üblichen Regeln für das Ausspielen von Tierkarten. Anschließend darfst du 1 Kleintier aus der Auslage auf die Hand nehmen, sofern vorhanden (auch wenn du kein weiteres Kleintier ausgespielt hast). Diese Kleintierkarte muss sich nicht in Rufreichweite befinden. Kleintiere sind Tiere, die ein Standardgehege der Größe 1 oder 2 benötigen, sowie Streicheltiere. *Beispiel: Wenn du in einer Aktion Tiere erst ein Kleintier und dann ein Großtier ausspielst, dann darfst du kein weiteres Kleintier ausspielen.*

229 | KLEINTIERSPEZIALISTIN: Erhalte 1 Attraktion für jedes Kleintier in deinem Zoo. Immer wenn du ein Kleintier ausspielst, zahle für das Tier 3 Geld weniger als auf der Tierkarte angegeben. Kleintiere sind Tiere, die ein Standardgehege der Größe 1 oder 2 benötigen, sowie Streicheltiere.

230 | GROSSTIEREXPERTE: Erhalte 2 Attraktion für jedes Großtier in deinem Zoo. Immer wenn du ein Großtier ausspielst, zahle für das Tier 4 Geld weniger als auf der Tierkarte angegeben. Großtiere sind Tiere, die ein Standardgehege der Größe 4 oder 5 benötigen.

231 | PATENSCHAFT: PRIMATEN: Erhalte 1 Attraktion für jedes Primaten-Symbol in deinem Zoo. Erhalte als Einkommen in jeder Pause 3 Geld für 1 bis 2 Primaten-Symbole in deinem Zoo, erhalte 6 Geld für 3 bis 4 Primaten-Symbole in deinem Zoo oder erhalte 9 Geld für 5 oder mehr Primaten-Symbole in deinem Zoo.

232 | PATENSCHAFT: REPTILIEN: Siehe Karte 231. Hier: Reptilien.

233 | PATENSCHAFT: GEIER: Siehe Karte 231. Hier: Vögel.

234 | PATENSCHAFT: LÖWEN: Siehe Karte 231. Hier: Raubtiere.

235 | PATENSCHAFT: ELEFANTEN: Siehe Karte 231. Hier: Pflanzenfresser.

236 | PRIMATENSPEZIALIST: Immer, wenn ein Primaten-Symbol in einen beliebigen Zoo gespielt wird, erhalte 3 Geld (pro Symbol).

237 | REPTILIENSPEZIALISTIN: Siehe Karte 236. Hier: Reptilien.

238 | ORNITHOLOGIN: Siehe Karte 236. Hier: Vögel.

239 | RAUBTIERSPEZIALIST: Siehe Karte 236. Hier: Raubtiere.

240 | PFLANZENFRESSERSPEZIALIST: Siehe Karte 236. Hier: Pflanzenfresser.

241 | HYDROLOGE: Erhalte 1 Attraktion für jedes Wasser-Symbol in deinem Zoo. Wasser-Symbole findest du auf dieser Karte und ansonsten als Anforderung oben links auf Karten. Immer wenn du ein Feld neben einem Wasserfeld bebaust, erhalte 1 Geld. Du erhältst 1 Geld für jedes dieser Felder, auch wenn du mit einer Aktion mehrere Felder neben Wasser gleichzeitig bebaust. Du bekommst immer 1 Geld pro Feld, auch wenn das Feld, auf dem du baust, an mehrere Wasserfelder angrenzt. Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls alle Wasserfelder erschlossen sind. Das heißt, dass kein Wasserfeld nur an unbebaute Felder grenzt.

242 | GEOLOGE: Erhalte 3 Attraktion für je 2 Felsen-Symbole in deinem Zoo. Felsen-Symbole findest du auf dieser Karte und ansonsten als Anforderung oben links auf Karten. *Beispiel: Wenn du 3 Felsen-Symbole in deinem Zoo hast, erhältst du 3 Attraktion.* Immer wenn du ein Feld neben einem Felsenfeld bebaust, erhalte 1 Geld. Du erhältst 1 Geld für jedes dieser Felder, auch wenn du mit einer Aktion mehrere Felder neben Felsen gleichzeitig bebaust. Du bekommst immer 1 Geld pro Feld, auch wenn das Feld, auf dem du baust, an mehrere Felsenfelder angrenzt. Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls alle Felsenfelder erschlossen sind. Das heißt, dass kein Felsenfeld nur an unbebaute Felder grenzt.

243 | ERDMÄNNCHENBAU: Platziere das Sonderbauwerk Erdmännchenbau auf deinem Zooplan (angrenzend an mind. 1 Felsenfeld). Immer wenn du ein Pflanzenfresser-Symbol in deinen Zoo spielst, erhalte 2 Attraktion. Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls du 6 oder mehr Pflanzenfresser-Symbole in deinem Zoo hast.

244 | PINGVINBECKEN: Platziere das Sonderbauwerk Pinguinbecken auf deinem Zooplan (angrenzend an mind. 1 Wasserfeld). Immer wenn du ein Vogel-Symbol in deinen Zoo spielst, erhalte 2 Attraktion. Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls du 6 oder mehr Vogel-Symbole in deinem Zoo hast.

245 | AQUARIUM: Platziere das Sonderbauwerk Aquarium auf deinem Zooplan (angrenzend an mind. 2 Wasserfelder). Immer wenn du ein Wasser-Symbol in deinen Zoo spielst, erhalte 2 Attraktion. Wasser-Symbole findest du auf Karte 241 und ansonsten als Anforderung oben links auf Karten. Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls du 6 oder mehr Wasser-Symbole in deinem Zoo hast.

246 | SEILBAHN: Platziere das Sonderbauwerk Seilbahn auf deinem Zooplan (angrenzend an mind. 2 Felsenfelder). Immer wenn du ein Felsen-Symbol in deinen Zoo spielst, erhalte 2 Attraktion. Felsen-Symbole findest du auf Karte 242 und ansonsten als Anforderung oben links auf Karten. Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls du 6 oder mehr Felsen-Symbole in deinem Zoo hast.

247 | PAVIANFELSEN: Platziere das Sonderbauwerk Pavianfelsen auf deinem Zooplan (angrenzend an mind. 1 Felsenfeld). Immer wenn du ein Primaten-Symbol in deinen Zoo spielst, erhalte 2 Attraktion. Erhalte 1 Arten-

schutzpunkt, falls du 6 oder mehr Primaten-Symbole in deinem Zoo hast.

248 | RHESUSAFFENPARK: Platziere das Sonderbauwerk Rhesusaffenpark auf deinem Zooplan. Immer wenn du ein Primaten-Symbol in deinen Zoo spielst, erhalte 1 -Marker. (Du darfst zu keinem Zeitpunkt mehr als 5 -Marker gleichzeitig haben.)

249 | STREIFENKAUZHÜTTE: Platziere das Sonderbauwerk Streifenkauzhütte auf deinem Zooplan. Immer wenn du ein Vogel-Symbol in deinen Zoo spielst, ziehe 2 Karten vom Nachziehstapel. Behalte 1 davon und lege die andere ab (*Wahrnehmung 2*).

250 | MEERESSCHILDKRÖTENBECKEN: Platziere das Sonderbauwerk Meeresschildkrötenbecken auf deinem Zooplan (angrenzend an mind. 1 Wasserfeld). Immer wenn du ein Reptilien-Symbol in deinen Zoo spielst, darfst du bis zu 2 Karten von deiner Hand für je 4 Geld verkaufen (*Sonnenbaden 2*). Lege die verkauften Karten auf den Ablagestapel.

251 | EISBÄRENANLAGE: Platziere das Sonderbauwerk Eisbärenanlage auf deinem Zooplan (angrenzend an mind. 1 Wasserfeld). Immer, wenn ein Bären-Symbol in einen beliebigen Zoo gespielt wird, erhalte 2 Attraktion. Erhalte 1 bzw. 2 Artenschutzpunkte bei 3-5 bzw. 6 und mehr Bären-Symbolen in deinem Zoo.

252 | TÜPFELHYÄNENAUSLAUF: Platziere das Sonderbauwerk Tüpfelhyänenauslauf auf deinem Zooplan (angrenzend an mind. 1 Felsenfeld). Immer wenn du ein Raubtier-Symbol in deinen Zoo spielst, decke die obersten Karten des Stapels auf (entspricht der Anzahl der Raubtier-Symbole in deinem Zoo). Nimm 1 Tierkarte auf die Hand. Lege die anderen Karten ab (*Jäger*). Sollte sich unter den gezogenen Karten keine einzige Tierkarte befinden, musst du alle Karten ablegen. Wenn du 2 Raubtier-Symbole gleichzeitig in deinen Zoo spielst (z. B. den Geparden, Tierkarte 401), so darfst du zweimal nacheinander die Fähigkeit *Jäger* nutzen. Beide Symbole zählen beide Male mit.

253 | OKAPISTALLUNG: Platziere das Sonderbauwerk Okapistallung auf deinem Zooplan. Lege beim Ausspielen der Karte 3 Markierungssteine aus deinem Vorrat auf diese Karte. Immer wenn du ein Pflanzenfresser-Symbol in deinen Zoo spielst, darfst du 1 Markierungsstein abgeben (zurück in deinen Vorrat nehmen) und dafür eine Sponsorenkarte für Geld von deiner Hand ausspielen (entspricht der Stufe der Sponsorenkarte). Es gelten ansonsten die üblichen Regeln für das Ausspielen von Sponsorenkarten. (Darf 3x im Spiel verwendet werden.)

Beispiel: Mit dem Ausspielen der Okapistallung darfst du sofort anschließend einen Marker von der Karte nehmen, um eine weitere Sponsorenkarte für Geld auszuspieren. Das Ausspielen der Karte Ausländisches Institut (226) würde 6 Geld kosten.

254 | ZOOSCHULE: Erhalte beim Ausspielen 1 Ruf und 1 Artenschutzpunkt. Platziere das Sonderbauwerk Zooschule auf deinem Zooplan auf

mindestens 2 Randfeldern. Nimm 1 Karte in Rufreichweite oder ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel.

255 | ABENTEUERSPIELPLATZ: Erhalte beim Ausspielen 4 Attraktion. Platziere das Sonderbauwerk Abenteuerplatz auf deinem Zooplan (angrenzend an mind. 1 Felsenfeld).

256 | WASSERSPIELPLATZ: Erhalte beim Ausspielen 4 Attraktion. Platziere das Sonderbauwerk Wasserspielplatz auf deinem Zooplan (angrenzend an mind. 1 Wasserfeld).

257 | SEITENEINGANG: Platziere das Sonderbauwerk Seiteneingang auf deinem Zooplan auf 2 Randfeldern. Es muss nicht an bereits vorhandene Bauwerke angrenzen, sondern kann frei auf dem Zooplan platziert werden. Es gelten ansonsten die üblichen Bauregeln. Von da an darfst du weitere Bauwerke auch immer an den Seiteneingang angrenzend bauen. Erhalte 2 Geld für jedes Bauwerk, außer leeren Standardgehegen, das an den Seiteneingang angrenzt (ähnlich wie ein Kiosk, nur dass der Seiteneingang selbst an einen Kiosk angrenzen kann). Erhalte 5 Attraktion, falls du deinen Zoo komplett bebaut hast (alle Felder außer den Felsen- und Wasserfeldern).

258 | EINHEIM. WASSERVÖGEL: Erhalte 1 Attraktion für jedes erschlossene Wasserfeld. Erhalte 1 Artenschutzpunkt für je 2 nicht erschlossene Wasserfelder. *Beispiel: Wenn du 5 Wasserfelder hast, die nicht erschlossen sind, erhältst du 2 Artenschutzpunkte.*

259 | EINHEIM. EIDECHSEN: Erhalte 1 Attraktion für jedes erschlossene Felsenfeld. Erhalte 1 Artenschutzpunkt für je 2 nicht erschlossene Felsenfelder. *Beispiel: Wenn du 3 Felsenfelder hast, die nicht erschlossen sind, erhältst du 1 Artenschutzpunkt.*

260 | HEIMISCHE HOFTIERE: Erhalte 1 Attraktion für jedes unbebaute erschlossene Randfeld (nur Baufelder zählen). Erhalte 1 Artenschutzpunkt für je 6 zusammenhängende unbebaute Baufelder. Baufelder sind alle Felder auf deinem Zooplan, außer Felsen- und Wasserfelder. Unbebaute Felder zählen mit, auch wenn du sie gar nicht hättest bebauen dürfen, da du die Aktionskarte *Bauen* nicht aufgewertet hast. Es zählt jede Gruppe von 6 zusammenhängenden unbebauten Feldern, egal ob sie mit anderen Gruppen verbunden ist oder nicht. *Beispiel: Wenn du insgesamt 24 unbebaute Baufelder hast, in zusammenhängenden Gruppen von 13, 6, 3 und 2 Feldern, erhältst du 3 Artenschutzpunkte.*

261 | SCHULFÜHRUNGEN: Erhalte beim Ausspielen 1 Artenschutzpunkt und 1 Attraktion. Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls du 5 oder mehr Tierklassen-Symbole in deinem Zoo hast (inkl. Streichelzoo und Bär).

262 | ENTDECKER: Erhalte 2 Geld für jedes unterschiedliche Kontinent- oder Tierklassen-Symbol in deinem Zoo (inkl. Streichelzoo und Bär). *Beispiel: Wenn du 2 Forschungs-Symbole, 2 Afrika-Symbole und 1 Raubtier-Symbol in deinem Zoo hast, erhältst du 4 Geld.* Immer wenn du ein Kontinent- oder Tierklassen-Symbol in deinen Zoo spielst, das noch nicht in deinem Zoo vorhanden ist, erhalte 1 Attraktion

und 2 Geld (inkl. Streichelzoo und Bär). Spielst du eine Karte, auf der 2 gleiche Symbole abgebildet sind, auf die das zutrifft, dann erhältst du diesen Bonus nur einmal.

263 | WAZA GROSSWILDPROGRAMM: Du darfst 1 kostenloses 5er-Gehege nach den üblichen Bauregeln platzieren. Immer wenn du ein Großtier ausspielst, darfst du eine beliebige Voraussetzung auf der Tierkarte ignorieren. Großtiere sind Tiere, die ein Standardgehege der Größe 4 oder 5 benötigen. Felsen- und/oder Wasseranforderungen darfst du **nicht** ignorieren.

Beispiele: 1. Um den Löwen auszuspielen, benötigst du nur 2 Raubtier-Symbole (statt 3) in deinem Zoo.

2. Um den neuseeländischen Seebären auszuspielen, muss deine Aktionskarte Tiere nicht aufgewertet sein. Diese Fähigkeit ist kumulativ mit dem Forschungsinstitut auf Plan 6. Hast du das Forschungsinstitut aktiviert, darfst du also auf Großtieren insgesamt 2 Voraussetzungen ignorieren.

264 | FREILAUFENDE NEUWELTAFFEN: Erhalte 1 Attraktion für jedes erschlossene Feld mit Platzierungsbonus. Erhalte 1 Artenschutzpunkt für je 2 nicht erschlossene Felder mit Platzierungsbonus.

265 | FRANCHISEKETTE: Du darfst kostenlos 1 Kiosk auf deinem Zooplan platzieren. Es gelten die üblichen Bauregeln, inklusive der Abstandsregel für Kioske. In der Einkommensphase jeder Pause erhältst du 1 Geld für jeden Kiosk in anderen Zoos als deinem eigenen. Es spielt keine Rolle, ob und wieviel Einkommen diese Kioske in den anderen Zoos erwirtschaften. Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls du 5 oder mehr Kioske in deinem Zoo hast.

266 | MEERESBIOLOGIN: Immer, wenn ein Meerestier-Symbol in einen beliebigen Zoo gespielt wird, erhalte 3 Geld (pro Symbol).

267 | HOFKATZE: Erhalte Attraktion für die Summe der Kioske und Pavillons in deinem Zoo: 1 | 3 | 5 Attraktion für 1-3 | 4-6 | 7+ Kioske und Pavillons. Erhalte 1 Artenschutzpunkt für jeden Kiosk, neben dem mindestens 3 Baufelder unbebaut sind (bis zu einem Maximum von 3 Artenschutzpunkten). Baufelder sind alle Felder auf deinem Zooplan, außer Felsen- und Wasserfelder.

268 | EUROPA-KONFERENZ: Erhalte Geld für Europa-Symbole in deinem Zoo: 2 | 5 | 10 Geld für 1-2 | 3-4 | 5+ Europa-Symbole in deinem Zoo. Immer wenn du ein Europa-Symbol in deinen Zoo spielst, darfst du 1 deiner Markierungssteine auf eine Tierkarte in der Auslage legen, auf der noch kein Markierungsstein (egal von wem) liegt. Wenn eine Tierkarte mit deinem Markierungsstein darauf aus der Auslage abgelegt wird, erhältst du sie stattdessen auf deine Hand. Wenn eine Tierkarte mit deinem Markierungsstein darauf die Auslage auf eine andere Art und Weise verlässt (gezogen oder aus der Auslage gespielt wird, egal von wem), erhältst du 2 Geld (aus dem Vorrat). Nimm in beiden Fällen deinen Markierungsstein wieder zurück in deinen Vorrat (Tierfähigkeit Markieren). Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls du 3

oder mehr Spenden geleistet hast. (Du kannst deren Anzahl jederzeit an deinen Markierungssteinen im Bereich Spenden auf dem Verbandstableau ablesen. Lege dafür auch immer einen Stein auf das Tableau, wenn du 12 Geld für eine Spende zahlst.)

269 | AUSTRALIEN-KONFERENZ: Immer wenn du ein Australien-Symbol in deinen Zoo spielst, darfst du kostenlos 1 Standardgehege in deinem Zoo durch ein Standardgehege ersetzen, das 1 Feld größer ist. Wenn das Gehege belegt ist, erhältst du dafür 2 Attraktion. Das neue Gehege muss dieselben Felder belegen wie das alte Gehege, plus 1 weiteres Feld. Ist auf dem weiteren Feld ein Platzierungsbonus, erhältst du diesen. Platzierungsboni, die bereits durch das alte Gehege belegt waren, erhältst du nicht noch einmal. Erhalte 1 Attraktion für jede Karte, die du in einen Beutel gelegt hast (durch andere Karten mit der Tierfähigkeit Beuteln oder Zooplan 7), bis zu einem Maximum von 5 Attraktion. Hast du ein Tier mit Karten im Beutel ausgewildert oder die Australien-Koryphäe auf Expedition geschickt, so zählen deren Karten nicht mehr.

270 | MARINE FORSCHUNGSEXPEDITION: Immer, wenn du ein Meerestier-Symbol in deinen Zoo spielst, darfst du entweder a) oder b) ausführen:

a) Lege 1 Personen-Sponsorenkarte von den Karten neben deinem Zooplan (nicht von der Hand) ab, um 1 Artenschutzpunkt zu erhalten. Der Name der Sponsorenkarte entscheidet, ob es sich um eine Person handelt, nicht das Bild. Das „Quarantäne-Labor“ z. B. zeigt im Bild eine Person, aber ein Labor ist offensichtlich keine Person. Das „Kommunikationstalent“ ist eine Person, auch wenn auf dem Bild mehr als nur 1 Person zu sehen ist. Text und Symbole der Sponsorenkarte gelten fortan nicht mehr, aber du musst auch nichts zurückgeben, was du von dieser Person bis dahin erhalten hast.

b) Decke die obersten 3 Karten des Nachziehstapels auf. Nimm 1 Sponsorenkarte davon auf die Hand und wirf die anderen Karten ab. Sollte sich unter den aufgedeckten Karten keine einzige Sponsorenkarte befinden, musst du alle aufgedeckten Karten ablegen (Tierfähigkeit Tauchgang).

271 | AUSGRABUNGSSTÄTTE: Platziere das Sonderbauwerk Ausgrabungsstätte auf deinem Zooplan. Erhalte jeden Platzierungsbonus, den du für dieses Bauwerk bekommst, zweimal direkt hintereinander. Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls alle Felder mit Platzierungsbonus auf deinem Zooplan bebaut sind.



272 | ERWEITERUNGSFLÄCHE: Du darfst 1 kostenloses 3er-Gehege nach den üblichen Bauregeln platzieren. Behandle jedes 3er-Gehege, welches auf mindestens 1 Randfeld gebaut ist, als wäre es ein 5er-Gehege (nachdem du es platziert hast). Erhalte 1 Artenschutzpunkt, falls du in deinem Zoo alle Randfelder bebaut hast (außer den Felsen- und Wasserfeldern).

273 | PUBLIKATIONEN: Du darfst 1 Spende vornehmen. Du musst dafür die Aktionskarte Verband nicht aufgewertet haben. Es gelten die

üblichen Regeln. Immer wenn du eine Spende vornimmst, zahlst du dafür 1 Geld weniger pro Forschung-Symbol in deinem Zoo (bis zu einem Minimum von 0).

274 | MASKOTTCHENSTATUE: Erhalte beim Ausspielen 1 Attraktion. Platziere das Sonderbauwerk Maskottchenstatue auf deinem Zooplan. In der Einkommensphase jeder Pause erhältst du 1 Attraktion. Erhalte 2 Attraktion für jede andere Person im Spiel, deren Zoo mehr Attraktion hat als deiner (im Solo-Spiel kannst du hierdurch keine Attraktion erhalten). Erhalte diese Attraktion, nachdem alle Personen (inkl. dir) alle Attraktion von anderen Karten am Spielende bekommen haben.

275 | PFERDEFLÜSTERER: Durchsuche den Ablagestapel und nimm daraus 1 Streicheltier deiner Wahl auf die Hand. Wenn sich kein Streicheltier im Ablagestapel befindet, erhältst du nichts. Du darfst den Ablagestapel sonst nicht durchsuchen (z. B. bevor du diese Karte spielst). Immer wenn ein Streicheltier-Symbol in einen beliebigen Zoo gespielt wird, erhalte 2 Geld (pro Symbol).

276 | LANDSCHAFTSGÄRTNER: Du darfst kostenlos 1 Pavillon auf deinem Zooplan platzieren. Es gelten die üblichen Bauregeln. Erhalte außerdem 1 Attraktion für jeden Pavillon auf deinem Zooplan (für den kostenlos platzierten Pavillon erhältst du also im Normalfall insgesamt 2 Attraktion). Immer wenn du einen Pavillon auf deinem Zooplan baust bzw. platzierst, erhalte 1 -Marker. Du darfst mit dieser Fähigkeit nicht mehr als 1 -Marker pro Aktion oder Pause (durch Einkommenseffekte) erhalten.

277 | FELDFORSCHUNG ORCA TYP-D: Erhalte beim Ausspielen 3 Ruf.

278 | AMAZONASHAUS: Erhalte beim Ausspielen 1 Ruf, 2 Artenschutzpunkte und 4 Attraktion. Platziere das Sonderbauwerk Amazonashaus auf deinem Zooplan (angrenzend an mind. 1 Wasser- und 1 Felsenfeld).

279 | UNTERWASSERTUNNEL: Erhalte beim Ausspielen 2 Attraktion. Die Felder des Untertunnels zählen als Wasserfelder (der Tunnel ist unterhalb der Wasserfelder) und der Untertunnel gilt als angrenzend an Wasser. Die Anforderungen auf der Karte und das Sonderbauwerk gelten aber nicht als Wasser-Symbole. Platziere das Sonderbauwerk Untertunnel auf 2 Wasserfeldern (du musst es angrenzend an ein bestehendes Bauwerk platzieren, wie üblich). Du darfst im Untertunnel Meerestiere unterbringen. Er gilt dabei für alle Belange (auch für das Umziehen von Tieren) als Spezialgehege Aquarium. Er bietet Platz für bis zu 2 Markierungssteine. Erhalte 3 Attraktion für 1 benachbartes Spezialgehege Aquarium (groß oder klein) oder 5 Attraktion für 2 benachbarte Spezialgehege Aquarium (groß und klein).

280 | UMBAUMASSNAHMEN: Du darfst bis zu 3 Bauwerke auf deinem Zooplan neu platzieren. Nimm bis zu 3 Bauwerke vom Zooplan und platziere sie dann kostenlos erneut (es gelten die üblichen Bauregeln). Deine Bauwerke müssen danach nicht mehr alle miteinander

verbunden sein. Du darfst außerdem kostenlos 1 Pavillon und/oder 1 Kiosk platzieren (auch hier gelten die üblichen Bauregeln). Du erhältst für all diese Bauwerke keine Platzierungsboni und auch keine Sponsorenkarten für die -Felder auf Zooplan 8. Ist dein Zoo vollständig bebaut, kannst du den Bonus dafür nicht erneut erhalten, indem du mit dieser Karte Bauwerke neu platzierst. Erhalte fortan keine Platzierungsboni mehr für Felder, die du auf dem Zooplan überdeckst. Dasselbe gilt für die Felder auf Zooplan 8. Erhalte 5 Attraktion, falls du deinen Zoo komplett bebaut hast (also alle Felder außer den Felsen- und Wasserfeldern).

Endwertungskarten

004 | ARCHITEKTENZOO: Ein Feld ist erschlossen, wenn es an ein bebautes Feld angrenzt, aber selbst nicht bebaut ist. Du musst für die Artenschutzpunkte nur Baufelder bebauen, also nicht die Wasser- und Felsenfelder.

005 | ARTENSCHÜTZERZOO: Du kannst die Anzahl immer an den fehlenden Markierungssteinen am linken Rand deines Zooplans ablesen.

006 | NATURALISTENZOO: Baufelder sind alle Felder auf deinem Zooplan, außer Felsen- und Wasserfelder. Unbebaute Felder mit zählen mit, auch wenn du sie gar nicht hättest bebauen dürfen, da du die Aktionskarte *Bauen* nicht aufgewertet hast.

009 | ARTENVIELFALTSZOO: Im Solo-Spiel wirfst du diese Karte ab, sobald du sie ziehst, und ziehst stattdessen eine andere Karte. Hat die Person rechts von dir ein Tierklassen-Symbol überhaupt nicht, reicht dir 1 Symbol, um dafür 1 Artenschutzpunkt zu bekommen. Du kannst mit dieser Endwertungskarte maximal 4 Artenschutzpunkte erhalten. *Beispiel: Du hast auf deinen Tier- und Sponsorenkarten 4 Raubtier-, 2 Vogel-, 2 Bären-, 1 Pflanzenfresser- und 1 Reptilien-Symbol. Die Person rechts von dir hat 4 Reptilien-, 3 Primaten- und 2 Streicheltier-Symbole. Du erhältst daher 4 Artenschutzpunkte.*

012 | DESIGNERZOO: Jede Form zählt nur einmal, egal wie viele Bauwerke dieser Form sich auf deinem Zooplan befinden. Ein 1er-Gehege, Kiosk und Pavillon haben alle dieselbe Form. Ebenso haben ein 2er-Gehege, kleines Aquarium, Wasser- oder Abenteuerspielplatz dieselbe Form usw.

013 | SPEZIALISIERTER GEOZOO: Wähle 1 Kontinentsymbol, für das du kein Basis-Artenschutzprojekt unterstützt hast (Karten 103 bis 107). Wenn ein solches Projekt mit der Fähigkeit Durchsetzung ins Spiel gekommen ist und oberhalb des Verbandstableaus liegt, zählt es nicht als Basis-Artenschutzprojekt.


014 | SPEZIALISIERTER ARTENZOO: Wie 013. Hier: Tierklassen-Symbole und Karten 108 bis 112 sowie 133 und auch wenn durch die Fähigkeit Dominanz ins Spiel gekommen.







015 | BRATWURSTECK: Zähle die Anzahl von Kiosken und von Pavillons auf deinem Zooplan. Die niedrigere Zahl der beiden ist die Anzahl Paare, die du hast. Es spielt keine Rolle, wo auf deinem Zooplan sich diese Bauwerke befinden.



016 | BARRIEREFREIER ZOO: Voraussetzungen sind am linken Rand der Karten abgebildet, unter den Kosten (Tierkarten) oder der Stufe (Sponsorenkarten). Wenn eine Karte mehrere Voraussetzungen hat, zählt jede davon. Es spielt keine Rolle, welche Voraussetzungen es sind und ob du sie erfüllt hast oder ignorieren konntest, um die Karte auszuspielen.

017 | INTERNATIONALER ZOO: Wie 009. Hier: Kontinent-Symbole. Außerdem zählen die Kontinent-Symbole auf deinen Partnerzoos (aber nicht die auf den Partnerzoos der Person rechts von dir) jeweils als 2 Symbole.

SYMBOLÜBERSICHT



	Afrika
	Amerika
	Asien
	Australien
	Europa

	Pflanzenfresser
	Primat
	Raubtier
	Reptil
	Vogel
	Bär
	Streicheltier

	<i>Kleintier:</i> Streicheltier oder Tier mit benötigtem Standardgehege Größe 1-2.
	<i>Großtier:</i> Tier mit benö- tigtem Stan- dardgehege Größe 4-5.



	Stärke der Aktion / Wert ei- nes Kartenplat- zes / Stufe einer Sponsorenkarte / Kosten einer Verbandsarbeit
	Attraktion
	Artenschutz- punkte
	(akademischer) Ruf
	Geld
	Forschung
	X-Marker
	Doppler (Tierfähigkeit <i>Doppler</i>)
	neuer Verbands- arbeiter (Tierfä- higkeit <i>Lautstark</i>)
	Partnerzoo
	Universität
	Unterstützung eines Arten- schutzprojekts
	Dein Handkar- tenlimit ist ab sofort 5.
	Du darfst eine Voraussetzung links auf einer Karte ignorieren.


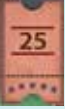
	Standardgehege einer bestimmten Größe
	Du darfst als einma- ligen Soforteffekt ein kostenloses Standard- gehege der Größe 2 bzw. 3 bauen.
	
	Ein bestimmtes Spezialgehege (wenn Soforteffekt, dann kostenlos bauen):
	Streichelzoo
	Großvogelvoliere
	Reptilienhaus
	Eine Zahl gibt an, wieviel Platz ein Tier dort benötigt.
	Felsen
	Wasser
	
	
	
	
	
	
	Kiosk
	Pavillon



	Nimm 1 Karte in Ruf- reichweite oder ziehe 1 Karte vom Nach- ziehstapel.
	<i>Zuschnappen:</i> Nimm 1 beliebige Karte aus der Auslage.




	Symbol oben rechts an grauer Fahne: gilt als in deinem Zoo.
	Symbol Mitte links an roter Fahne: in deinem Zoo benötigt (hier: <i>Forschung</i>).
	Benötigt Partnerzoo desselben Konti- nents. (Sponsoren- karten: beliebiger Kontinent)
	Benötigt die auf- gewertete Seite II der abgebildeten Aktionskarte (hier: <i>Tiere</i>).
	Dein Zoo darf max. 25 Attraktion haben.
	Benötigt min. 3 Ruf.

	Du darfst im An- schluss eine beliebi- ge Aktionskarte auf Kartenplatz 1 legen. (Tierfähigkeit <i>Ausgefuchst</i>)
	Du darfst im An- schluss eine weitere Aktion ausführen. (Tierfähigkeit <i>Entschlossenheit</i>)
	Werte einer deiner Aktionskarten auf. Drehe sie von Seite I auf Seite II . Sie bleibt auf dem- selben Kartenplatz.


	Immer wenn du etwas in deinen Zoo spielst.
	Immer wenn etwas in einen beliebigen Zoo gespielt wird.


	Ab sofort kannst du von interaktiven Effekten auf Tierkarten betroffen werden.
	Manche Zookarten sind nur bis Attraktion 25 spielbar. Diese Kennzeichnung dient als Erinnerung.

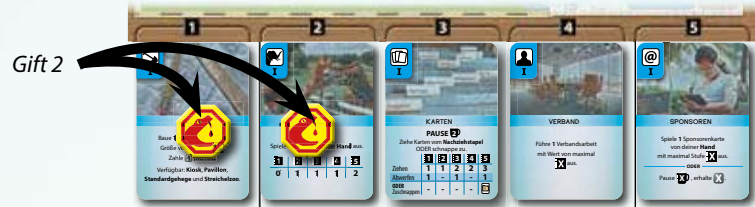
	Soforteffekt, z.B. als Platzierungsbonus oder beim Abdecken mit einem Partnerzoo oder einer Universität.
	Effekt, den du nach der Unterstützung eines Artenschutzprojekts sofort und in jeder Pause als Einkommen erhältst.


	Einmaliger Soforteffekt
	Effekt bei der Endwertung
	Einkommen in jeder Pause


	Tierfähigkeit Beutel X Du darfst bis zu X Karten von der Hand unter diese Karte legen, um je 2 zu erhalten.
	Tierfähigkeit Wahrnehmung X Ziehe X Karten vom Nachziehstapel. Behalte die Hälfte davon und lege die andere ab.
	Tierfähigkeit Jäger X Decke die obersten X Karten des Stapels auf. Nimm 1 Tierkarte auf die Hand. Lege die anderen Karten ab.
	Tierfähigkeit Sonnenbaden X Du darfst bis zu X Karten von deiner Hand für je 4 verkaufen.


	Du darfst eine Sponsorenkarte ausspielen, indem du X Geld bezahlt, wobei X der Stufe der Karte entspricht. Es gelten ansonsten die üblichen Regeln, d. h. du musst alle Voraussetzungen erfüllen. Die Aktionskarte <i>Sponsoren</i> wird durch diesen Effekt nicht bewegt.
-----------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

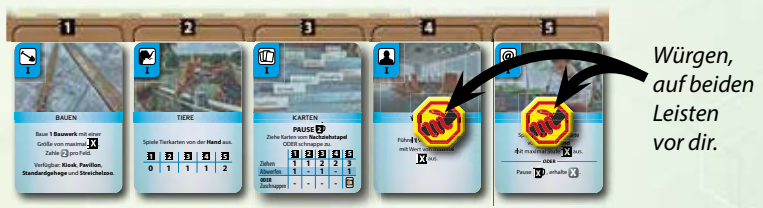
	Tierfähigkeit Gift X <ul style="list-style-type: none"> • Betroffen: Alle Zoos mit höherer Attraktion als deiner. • Je 1 Giftmarker von links auf die ersten X Aktionskarten legen (niedrigste Kartenplätze). Liegt auf einer Karte schon 1 Giftmarker, verfällt der neue für diese Karte. X = Gift X • Bei Spielen von Karte mit Giftmarker, Marker entfernen. • Wenn im Zug kein Giftmarker entfernt wurde, aber noch Marker auf Aktionskarten sind, 2 bezahlen. • In der nächsten Pause alle Giftmarker entfernen.
-----------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



	Tierfähigkeit Hypnose <ul style="list-style-type: none"> • Betroffen: Zoo mit der höchsten Attraktion. Wenn dein Zoo, dann kein Effekt. • Bei dieser Person 1 Aktion von Kartenplatz 1, 2 oder 3 ausführen. • Einsatz von X-Markern erlaubt. • Aktionskarte danach auf Kartenplatz 1 legen.
-----------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	Tierfähigkeit Stibitzen X <ul style="list-style-type: none"> • Betroffen: X = 1: Zoo mit der höchsten Attraktion. X= 2: Wie X = 1 und Zoo mit meisten Artenschutzpunkten. Gilt für beide: Wenn dein Zoo, dann kein Effekt. • Ziehe 1 Handkarte der betroffenen Person oder erhalte von ihr 5. Sie wählt.
-------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	Tierfähigkeit Würgen <ul style="list-style-type: none"> • Betroffen: Alle, die auf Attraktions- und / oder Artenschutzleiste vor dir liegen. • Je 1 Würgen-Marker von rechts auf die ersten X Aktionskarten legen (höchste Kartenplätze). Liegt auf einer Karte schon 1 Würgen-Marker, verfällt der neue für diese Karte. X = Anzahl der Leisten auf denen vor dir. • Stärke einer Aktionskarte mit Würgen-Marker ist um 2 reduziert. Marker danach entfernen. • In der nächsten Pause alle Würgen-Marker entfernen.
-------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



	1 beliebige Aktion (Seite I / II)		Aktion Karten (Seite I / II)		Aktion Bauen (Seite I / II)		Aktion Tiere (Seite I / II)		Aktion Verband (Seite I / II)		Aktion Sponsoren (Seite I / II)
-------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------

SYMBOLÜBERSICHT

	Verschiedene Tierklassen-Symbole
	Verschiedene Kontinent-Symbole
	Verschiedene Tierklassen- und Kontinent-Symbole
	Tierklassen-Symbole von 1 Tierklasse
	Kontinent-Symbole von 1 Kontinent
	Benötigt 1 beliebige Universität
	Benötigt 1 Kiosk auf deinem Zooplan
	Handkarten
	Abwurfstapel

	Riffbewohner: Erhalte alle Riffbewohnereffekte in deinem Zoo (inklusive des Effekts auf diesem Symbol) in einer Reihenfolge deiner Wahl. Oben – Kein eigener Riffbewohnereffekt. Unten – Eigener Riffbewohnereffekt: Erhalte 3 Geld.
	Der nach diesem Symbol erklärte Effekt ist ein Riffbewohnereffekt.
	Wenn beim Auslage auffüllen eine Karte mit Welle aufgedeckt wird, Karte in Register 1 abwerfen und erneut auffüllen (bei Bedarf wiederholen). <i>Beispiel: Siehe Regel Seite 5.</i>

	Tierfähigkeit Markieren Lege im Anschluss 1 Markierungsstein auf 1 leere Tierkarte in der Auslage. • Karte wird abgelegt: Erhalte die Karte. • Karte verlässt Auslage anders: Erhalte 2 Geld.
	Tierfähigkeit Extraschicht Du darfst 1 Verbandsarbeiter zurücknehmen.
	Tierfähigkeit Haifischen X Lege X Tierkarten aus der Auslage in Rufreichweite ab. Erhalte 1/2 ihrer Attraktion (runde ab).
	Tierfähigkeit Jäger X Decke X Karten auf (Nachziehstapel). Nimm 1 Tierkarte. Lege den Rest ab. X = wie angezeigt oder eigene
	Tierfähigkeit Wühlen X Wähle X Mal: • Lege 1 Karte aus der Auslage ab, fülle auf. • Lege 1 Karte von der Hand ab, ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel.

	Erhalte 1 Ruf pro 2 Forschung-Symbole in deinem Zoo.
	Decke Karten vom Nachziehstapel auf, bis du 1 Karte mit dem abgebildeten Symbol aufdeckst. Nimm diese auf die Hand. Lege den Rest unter den Nachziehstapel.
	Decke Karten vom Nachziehstapel auf, bis du 1 Kleintier bzw. Großtier aufdeckst. Nimm diese Karte auf die Hand. Lege den Rest unter den Nachziehstapel.

Neue Bonusplättchen

Behalte ein **graues** Bonusplättchen mit dem -Symbol, bis du es zu einem beliebigen Zeitpunkt während einem deiner Züge nutzt. Du kannst es 1x nutzen. Drehe es danach um. Gelbe Effekte sind Soforteffekte (wie gewohnt).

	Spielt du eine Tierkarte aus, darfst du bis zu 3 Voraussetzungen auf der Karte ignorieren. Drehe das Plättchen danach um.		Platziere kostenlos insgesamt 3 Kioske/Pavillons (Tierfähigkeit <i>Posieren</i>).
	Nimm 1 deiner Verbandsarbeiter wieder zurück (Tierfähigkeit <i>Extraschicht</i>). Drehe das Plättchen danach um.		Ziehe 3 Endwertungskarten, dann wirf 3 Endwertungskarten ab (Tierfähigkeit <i>Anpassen</i>).
	Unterstützt du ein Basis-Artenschutzprojekt, darfst du dieses Plättchen als 1 beliebiges Symbol nutzen. Drehe das Plättchen danach um.		Oben: Einmalig und sofort – <i>Zuschnappen</i> Unten: Dauereffekt – Dein Handkartenlimit ist um 1 erhöht (also entweder auf 4 oder 6, je nachdem, ob du die Universität besitzt, die das Handkartenlimit anhebt).

Aktionskarten-Layout

- Karten vom Nachziehstapel ziehen
- Karten in Rufreichweite ziehen
- Karten in Rufreichweite spielen plus Zusatzkosten
- Karten von der Hand ausspielen