GLOSSAR

**Auf diesen Seiten findet ihr Informationen zu ausgewählten Spielkonzepten und Karten.
Solltet ihr während des Spiels Fragen haben, dann schlagt hier nach.
Zusätzlich pflegen wir auf unserer Webseite eine FAQ für weitere Detailfragen.**

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 Einmaleffekte 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 Symbole

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.

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.

Diese Regeln mögen in manchen Ausnahmefällen Situationen ergeben, in denen sich nicht mehr alle deine Tiere einem passenden Gehege auf deinem Zooplan zuordnen lassen. Wir halten es jedoch nicht für sinnvoll oder praktisch, sich über die gesamte Dauer des Spiels zu merken, welches Tier genau in welchem Gehege beheimatet ist. Wir akzeptieren diese seltenen Ausnahmefälle, um einen besseren Spielfluss zu ermöglichen.

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.*

Tierfähigkeiten

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

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.

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. Führst 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 X, bevor du die Aktionskarte auf Platz 1 legst. Du darfst X-Marker zur Verstärkung der Aktionen einsetzen, aber jeder X-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 ausgibst. Eventuell musst du dir mit deiner Aktion sogar Geld nehmen.

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

Herdentier: Du kannst ein Herdentier ausspielen, 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.

Diese Regeln mögen in manchen Ausnahmefällen Situationen ergeben, in denen sich nicht mehr alle deine Tiere einem passenden Gehege auf deinem Zooplan zuordnen lassen. Wir halten es jedoch nicht für sinnvoll oder praktisch, sich über die gesamte Dauer des Spiels zu merken, welches Tier genau in welchem Gehege beheimatet ist. Wir akzeptieren diese seltenen Ausnahmefälle, um einen besseren Spielfluss zu ermöglichen.

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 X-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 X-Marker ausgibst) 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 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.

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 X-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 .

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 X-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 X-Marker einsetzen, um die Stärke der Aktion mindestens auf 1 zu erhöhen, oder du kannst damit die alternative Aktion *X-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.

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 gezeigt, 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 1



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

Beispiel 2



Hast du 4 Pflanzenfresser-Symbole in deinem Zoo, erhältst du 6 Geld.

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 selber 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 X-Marker. (Du darfst zu keinem Zeitpunkt mehr als 5 X-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 X-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 unterstützt 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 X-Marker. (Du darfst zu keinem Zeitpunkt mehr als 5 X-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 X-Marker. (Du darfst zu keinem Zeitpunkt mehr als 5 X-Marker gleichzeitig haben.) Die Effekte von *Gift*, *Würgen*, *Hypnose* und *Stibitzen* betreffen dich nicht. Wenn dich *Hypnose* oder *Stibitzen* betreffen würden, betrifft es statt dessen 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 Stop-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 Kleintiere) bzw. 4 (für Großtiere). Tiere der nicht gewählten Sorte darfst du für den Rest des Spiels nicht mehr ausspielen. Das noch sichtbare Stop-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 | PINGUINBECKEN : 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 Artenschutzpunkt, 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 X-Marker. (Du darfst zu keinem Zeitpunkt mehr als 5 X-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 X Karten des Stapels auf (X entspricht der Anzahl der Raubtier-Symbole in deinem Zoo). Nimm 1 Tierkarte auf die Hand. Lege die anderen Karten ab (*Jäger X*). 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 X Geld von deiner Hand ausspielen (X 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 auszuspielen. 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 Abenteuerspielplatz 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 mit  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. Streicheltier und Bär).

262 | ENTDECKER: Erhalte 2 Geld für jedes unterschiedliche Kontinent- oder Tierklassen-Symbol in deinem Zoo (inkl. Streicheltier 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. Streicheltier 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.

Beispiel: Freilaufende Neuweltaffen (264)

Du spielst die Karte 264 aus und erhältst sofort 2 Attraktion, da du 2 Felder mit Platzierungsbonus erschlossen hast. Würde dein Zooplan am Spielende wie gezeigt aussehen, würdest du für die 3 nicht erschlossenen Felder mit Platzierungsbonus 1 Artenschutzpunkt erhalten.



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.*

Die fortgeschrittenen Zoopläne

Plan 1 | AUSSICHTSPLATTFORM: Das Gehege muss an das Feld mit der Aussichtsplattform angrenzen, nicht an ein beliebiges der 4 Felsenfelder. Die Plattform hat keine Auswirkung auf Spezialgehege. Wilderst du ein Tier aus (und drehst damit ein belegtes Gehege wieder auf die leere Seite) und beheimatest dann in diesem Gehege ein neues Tier, so erhältst du die 2 Attraktion erneut. Die Aussichtsplattform selbst gilt nicht als Bauwerk (z. B. für Kioske).

Plan 2 | FREILAUFFLÄCHE: Das Gehege muss an das Feld mit der Freilauffläche angrenzen, nicht an ein beliebiges der 5 Wasserfelder. Die Freilauffläche hat keine Auswirkung auf Spezialgehege. Behandle jedes Standardgehege, welches an die Freilauffläche angrenzt, als wäre es 2 Stufen größer (nachdem du es platziert hast). Die Freilauffläche selbst gilt nicht als Bauwerk (z. B. für Kioske).
Beispiel: Hast du ein 1er-Standardgehege angrenzend an die Freilauffläche gebaut, so darfst du dort auch ein Tier beheimaten, das ein 2er- oder 3er-Gehege benötigt.

Plan 4 | HANDELSHAFEN: Der Handelshafen gilt als erschlossen, sobald du auf dem danebenliegenden Baufeld ein Bauwerk platziert hast. Du darfst dein erstes Bauwerk direkt neben dem Handelshafen bauen, musst es aber nicht. Du darfst die Fähigkeit jederzeit während deines Zugs nutzen, vor, während oder nach einer Aktion. Du darfst aber pro Spielzug nur 1 Karte mit dem Handelshafen ablegen. Du darfst die Fähigkeit nicht während einer Pause oder dem Spielzug einer anderen Person einsetzen. Der Handelshafen selbst gilt nicht als Bauwerk (z. B. für Kioske).

Plan 5 | PARKRESTAURANT: In der Pause erhältst du 1 Geld Einkommen für jedes um das Parkrestaurant liegende Feld, auf dem ein Bauwerk steht. Es spielt keine Rolle, ob dies einzelne Bauwerke sind oder mehrere Felder zum selben Bauwerk gehören. Es spielt auch keine Rolle, was für Bauwerke du dort baust, und ob Gehege belegt sind oder nicht. Das Parkrestaurant selbst gilt nicht als Bauwerk (z. B. für Kioske).

Plan 6 | FORSCHUNGSINSTITUT: Das Forschungsinstitut gilt als erschlossen, sobald du auf dem danebenliegenden Baufeld ein Bauwerk platziert hast. Du darfst dein erstes Bauwerk direkt neben dem Forschungsinstitut bauen, musst es aber nicht.
Du darfst eine Tierkarte auch ausspielen, wenn du genau 1 der linken Voraussetzungen nicht erfüllst. Alle anderen Voraussetzungen musst du weiterhin erfüllen. 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.*

Das Forschungsinstitut selbst gilt nicht als Bauwerk (z. B. für Kioske).

Plan 7 | EISDIELEN: Hast du alle  bebaut, erhältst du in der Einkommensphase 1 Geld zusätzlich für jeden Kiosk auf deinem Zooplan. Es spielt keine Rolle, ob diese Kioske als Platzierungsbonus oder auf anderem Wege gebaut wurden. Es spielt auch keine Rolle, ob sie ohne diesen Bonus ein Einkommen generieren oder nicht.

Plan 8 | HOLLYWOOD Hills: Felder mit einem H darfst du bebauen wie jedes andere Feld. Das H ist ähnlich einem Platzierungsbonus, gilt aber nicht als solcher (z. B. für die Karte 221). Immer wenn du ein Bauwerk auf einem H platzierst, decke nacheinander Karten vom Nachziehstapel auf, bis du eine Sponsorenkarte aufdeckst. Nimm diese auf die Hand und lege alle anderen aufgedeckten Karten auf den Ablagestapel. Sobald du alle 3 H-Felder bebaut hast, ist die Stufe jeder Sponsorenkarte, die du ausspielst, um 1 niedriger. Das heißt, du kannst sie leichter ausspielen.

Bildnachweise

Wikimedia Commons unter Creative Commons license
(commons.wikimedia.org, creativecommons.org):

408: Rudraksha Chodankar, 414: Bernard Dupont, 416: Joachim Kohler,
420: Soumyajit Nandy, 425: Chen Wu, 440: David Sifry, 446: Julien Willem,
449: Brisbane City Council, 450: JJ Harrison, 455: mitchpa1984,
460: Robertpollai, 463: Steven G. Johnson, 464: Wilfredor,
465: Hans Hillewaert, 466: Raul Ignacio, 467: Christof46,
468: Raimond Spekking, 472: Matthew Hoobin, 473: Bernard Dupont,
470: Ltshears, 476: Jefri Yunikson Beeh, 481: Karelj, 482: MKAMPIS,
490: Donald Hobern, 491: Schekinov Alexey Victorovich, 492: XLerate,
493: Public Domain, 497: Rufus46, 500: Yann, 502: Rohit Naniwadekar,
522: Public Domain, 524: NobbiP
228: Perth Zoo
Alle anderen: pixabay.com, iStock.com, Privat

