SYMBOLÜBERSICHT

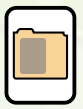
	Afrika
	Amerika
	Asien
	Australien
	Europa

	Pflanzenfresser
	Primat
	Raubtier
	Reptil
	Vogel
	Bär
	Streicheltier

	*Kleintier*: **Streicheltier** oder Tier mit benötigtem Standardgehege **Größe 1–2**.
	*Großtier*: Tier mit benötigtem Standardgehege **Größe 4–5**.

	Stärke der Aktion / Wert eines Kartenplatzes / Stufe einer Sponsorenkarte / Kosten einer Verbandsarbeit
	Attraktion
	Artenschutzpunkte
	(akademischer) Ruf
	Geld
	Forschung
	X-Marker
	Doppler (Tierfähigkeit *Doppler*)
	neuer Verbandsarbeiter (Tierfähigkeit *Lautstark*)
	Partnerzoo
	Universität
	Unterstützung eines Artenschutzprojekts
	Dein Handkartenlimit ist ab sofort 5.
	Du darfst eine Voraussetzung links auf einer Karte ignorieren.

	Standardgehege einer bestimmten Größe
	Du darfst als einmaligen Soforteffekt ein kostenloses Standardgehege 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
	Gehege / Sonderbauwerk benötigt angrenzend 1–2 Felsen- und / oder Wasserfelder. Symbole gelten als in deinem Zoo.
	Kiosk
	Pavillon

	Nimm 1 Karte in Rufreichweite oder ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel.
	*Zuschnappen*: 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: *Forschung*).
	Benötigt Partnerzoo desselben Kontinents. (Sponsorenkarten: beliebiger Kontinent)
	Benötigt die aufgewertete Seite II der abgebildeten Aktionskarte (hier: *Tiere*).
	Dein Zoo darf max. 25 Attraktion haben.
	Benötigt min. 3 Ruf.

	Du darfst **im Anschluss** eine beliebige Aktionskarte auf Kartenplatz 1 legen. (Tierfähigkeit *Ausgefuchst*)
	Du darfst **im Anschluss** eine weitere Aktion ausführen. (Tierfähigkeit *Entschlossenheit*)
	Werte einer deiner Aktionskarten auf. Drehe sie von Seite I auf Seite II. Sie bleibt auf demselben 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 bezahlst, wobei X der Stufe der Karte entspricht. Es gelten ansonsten die üblichen Regeln, d. h. du musst alle Voraussetzungen erfüllen.
Die Aktionskarte *Sponsoren* wird durch diesen Effekt nicht bewegt.

Tierfähigkeit *Gift X*

- 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.

Gift 2



Tierfähigkeit *Hypnose*

- 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*

- 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*

- 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.



Würgen, auf beiden Leisten vor dir.

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)