GLOSSAR

Wie auch im Grundspiel haben Autor und Verlag sich die größte Mühe gegeben, bei der Umsetzung der Erweiterung realitätsgetreu zu Werke zu gehen. Aber auch in dieser Erweiterung gibt es Ausnahmen, die der Spielmechanik geschuldet sind. So trägt z.B. der Bärenmarder die Unterklasse Bär, obwohl er nicht zur Familie der Bären gehört. Des Weiteren darf ein großes Meerestier auf verschiedene Aquarien aufgeteilt werden, was natürlich nicht der Realität entspricht.

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).



Spielst du eine Tierkarte aus, darfst du bis zu 3 Voraussetzungen auf der Karte ignorieren. Drehe das Plättchen danach um.



Nimm 1 deiner Verbandsarbeiter wieder zurück (Tierfähigkeit *Extraschicht*). Drehe das Plättchen danach um.



Unterstützt du ein Basis-Artenschutzprojekt, darfst du dieses Plättchen als 1 beliebiges Symbol nutzen. Drehe das Plättchen danach um.



Platziere kostenlos insgesamt 3 Kioske/ Pavillons (Tierfähigkeit *Posieren*).



Ziehe 3 Endwertungskarten, dann wirf 3 Endwertungskarten ab (Tierfähigkeit *Anpassen*).



Oben: Einmalig und sofort – *Zuschnappen*
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).

Artenschutzprojekte

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

Impressum

Autor: Mathias Wigge
Grafikdesign: Christof Tisch
Illustration: Loïc Billiau
Cover: Steffen Bieker
Redaktion & Realisation: Bastian Winkelhaus, Inga Keutmann, Frank Heeren
Lektorat: Michael Bauland, Sebastian Rams, Gerhard Tischler, Dominik Wagenführ

FEUERLAND

© 2023 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Straße 37
65817 Eppstein

www.feuerland-spiele.de

Stellvertretend für die vielen TestspielerInnen und UnterstützerInnen danken wir: Nina Ringhoff, Marcel Ringhoff, Christopher Aust-Preece, Denny Delakowitz, Jonas Langenbrinck, Roland Hoyer, Sebastian Koers, Boris Beara, Zsolt Hevesi, Marco Malitius.

Außerdem ein Dank an Arne Aßmann für die Idee des Unterwassertunnels und an Dennis Beck für die Idee der Endwertungskarte Barrierefreier Zoo.

Fehlende Teile? Hast du noch Fragen?
Auf unserer Internetseite wird dir geholfen. Entweder im Servicebereich oder auf unserer Spieleseite für die Arche Nova Erweiterung:
www.feuerland-spiele.de

Version 1.0

Bildnachweise

Wikimedia Commons unter Creative Commons license (commons.wikimedia.org, creativecommons.org):
268: BambooBeast, 271: Mohammed ali Moussa, 529: Nick Hobgood, 532: Adriana Zingone, Domenico D'Alelio, Maria Grazia Mazzocchi, Marina Montresor, Diana Sarno, LTER-MC team, 544: q phia, 545: Simon Fraser University, 546: Jeff Kubina, 547: Tino Strauss, 548: Hans Hillewaert, 549: Anneli Salo, 553: Fir0002, 558: Pablo Fernicola

Alle anderen: pixabay.com, iStock.com, Privat

Aktionskarten

Bauen

1 | 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.

2 | Siehe Bauen 1. Hier: Kiosk.

3 | 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.

4 | 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

1 | Egal mit welcher Stärke du die Aktion durchführst, darfst du immer alle gezogenen Karten behalten. Du musst nicht 1 Karte abwerfen.

2 | 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)

3 | 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: Führst du die Aktion mit Stärke 5 aus, darfst du sogar 2x *Zuschnappen*. Fülle die Auslage zwischendurch nicht auf.

4 | 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

1 | 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.

2 | 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)

3 | 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.

4 | 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

1 | 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+)

2 | 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)

3 | Seite I: Reduziere die Kosten des ersten Tieres, das 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).

4 | 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

1 | 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 5 erhöhen dein Handkartenlimit nicht weiter.

Verband 2–4 auf der nächsten Seite.

Verband (Fortsetzung)

2 | 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.*

3 | 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.

4 | 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).

Endwertungskarten

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.

Tierfähigkeiten

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 „Freilauffläche" (Zooplan 2) oder ist eine „Erweiterungsfläche" (272), erhalte 4 Geld zusätzlich (als wäre das Gehege 2 Stufen größer).

Affenbande: Decke solange 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).

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.

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).

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.

Magnet Meerestiere: Wie *Magnet Sponsoren*. Hier: Meerestiere.

Marketing: Du darfst eine Sponsorenkarte von der Hand ausspielen, indem du X Geld bezahlst, wobei X 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 Markierungstein 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.

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 X-Marker ab, um 5 Geld zu erhalten, oder gib 5 Geld ab, um 1 X-Marker zu erhalten.

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 ingesamt 2 Attraktion). Immer wenn du einen Pavillon auf deinem Zooplan baust bzw. platzierst, erhalte 1 X-Marker. Du darfst mit dieser Fähigkeit nicht mehr als 1 X-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 Unterwassertunnels zählen als Wasserfelder (der Tunnel ist unterhalb der Wasserfelder) und der Unterwassertunnel gilt als angrenzend an Wasser. Die Anforderungen auf der Karte und das Sonderbauwerk gelten aber nicht als Wasser-Symbole. Platziere das Sonderbauwerk Unterwassertunnel auf 2 Wasserfeldern (du musst es angrenzend an ein bestehendes Bauwerk platzieren, wie üblich). Du darfst im Unterwassertunnel 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 H-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 H-Felder auf Zooplan 8. Erhalte 5 Attraktion, falls du deinen Zoo komplett bebaut hast (also alle Felder außer den Felsen- und Wasserfeldern).

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).

Beispiel: Siehe Regel Seite 5.

	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.

