

Es wird im Uhrzeiger-Sinn gespielt. In seinem Zug macht man 1 von 5 Aktionen bzw. die Aktion "Nimm Dir 1 X-Marker".

Ablauf eines Spielzugs:

- 1 -   - 2 -   - 3 -   - 4 -   - 5 -



Deine Aktions-Karten liegen **1 ... 5** unterhalb Deines Zooplans. Die Stärke der jeweiligen Karte entspricht der Nummer (1 - 5) an ihrem Platz.

- ♦ Wähle 1 Aktions-Karte, indem Du sie etwas nach unten ziehst.
- ♦ Führe die Karte mit der ihr zugeordneten Stärke (oder weniger) aus. Mit 1 - 5 "Deiner X"-Marker darfst Du einmalig die Stärke verbessern. Dein Besitzlimit an diesen Markern beträgt 5. Erhältst Du "X"-Marker während der Aktion, sind sie aktuell nicht nutzbar.
- ♦ SCHIEBE nach der Ausführung alle Karten LINKS von der Position der gewählten Karte um 1 Position nach RECHTS, während die genutzte Karte GANZ LINKS in der Reihe platziert wird.
- ♦ Darfst Du "im Anschluß" an Deine Aktion noch einen Effekt ausführen, gilt dieser erst nach komplett erledigter Aktion inkl. Kartenverschiebung.
- ♦ Du MUSST mit Deiner Aktion immer etwas tun, NICHTS zu tun geht nicht.



- ♦ **BAUE genau 1 BAUWERK max. in Größe Deiner Aktions-Stärke.**
- ♦ Jedes zu belegende Feld kostet 2 Geld. ( ) = Felder Verfügbar: Kiosk (1), Pavillon (1), Standardgehege (1-5), Streichelzoo (3) nur 1-mal in Deinem Zoo

Funktionen:

Gehege = Unterbringung von Tieren  
Kioske = bringen in Pausen Geld  
Pavillons = sofort Attraktion +1

Kiosk muss zu jedem and. Kiosk mind. 2 Felder Abstand haben.  
Standardgehege mit leerer Seite nach oben bauen.

Überbaut man , erhält man entsprechende Platzierungs-Boni.

Bauregeln:

Neues Bauwerk angrenzend an mind. 1 Kante eines schon bestehendes Bauwerks bauen.

Das 1. Bauwerk muss mind. 1 Randfeld des Zoos bedecken.  
Baufelder = alles außer Wasser/Felsen

Einige Felder erfordern aufgewertete Aktions-Karte "Bauen".

**BEACHTETETS:** Du darfst Deine Aktion um 1 - 5 X-Marker verstärken. Max. 4 Aktions-Karten können aufgewertet werden.

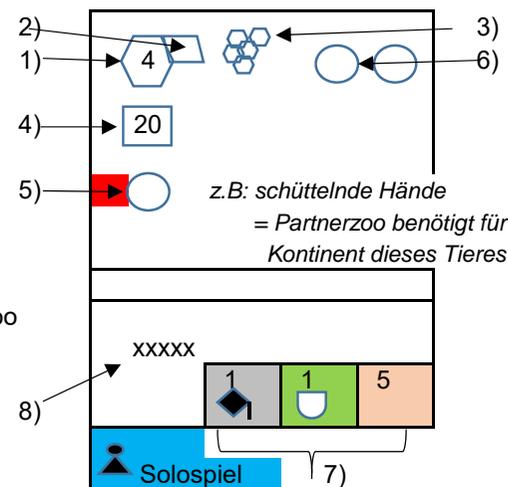


- ♦ **BAUE beliebig viele BAUWERKE insg. in Größe Deiner Aktions-Stärke.**
- ♦ Jedes zu belegende Feld kostet 2 Geld. ( ) = Felder Verfügbar: Großvogelvoliere (5), Reptilienhaus (5), jeweils nur 1-mal in Deinem Zoo erlaubt



- ♦ **SPIELE 1 - 2 TIER-KARTEN je nach Aktions-Stärke von der Hand aus.** Du darfst nacheinander bis zu 2 Tierkarten ausspielen und bringst diese Tiere in Deinem Zoo unter.

- 1) Mind. Gehege-Größe (Felder)
- 2) 1 - 2 Wasser und/oder Felsen sind am Gehege angrenzend erforderlich.
- 3) Alternatives Spezial-Gehege mit Form und Angabe, wie viele Felder das Tier belegt
- 4) Geldkosten für Ansiedlung im Zoo
- 5) Evtl. weitere Voraussetzungen: Partnerzoo / Tierklasse / Kontinent-Symbol auf Tieren bzw. Sponsoren-Karten
- 6) Zugehörige Tierklasse und Herkunfts-Kontinent
- 7) Belohnungen für Ansiedlung: Ruf des Zoos / Artenschutz-Punkte / Attraktions-Plus
- 8) Fähigkeit, die beim Ausspielen der Tierkarte wirkt bzw. im Anschluß.



Interaktiver Effekt (auf manchen Karten), er trifft Dich ab Attraktionswert 5.

**Schritte beim Auspielen von Tier-Karten:**

- 1) Ggf. sind Voraussetzungen zu erfüllen (Punkt 5 bei Kartenaufbau).
- 2) Kosten bezahlen (Punkt 4 dto.).  
Hast Du einen Partnerzoo auf dem Kontinent des Tieres, spare 3 Geld je Kontinent-Symbol auf der Tierkarte. Das Geld muss VOR dem Auspielen der Tierkarte vorhanden sein.
- 3) Belege ein freies Gehege. Jedes Tier (außer Streicheltiere) zieht allein in ein leeres Standard-Gehege ein. Das Gehege muss die Mind.-Größe haben, die das Tier erfordert. Gehege auf belegte Seite nach oben legen.
- 4) Die Tierkarte neben dem Zooplan ablegen.
- 5) Effekte ausführen: Attraktion erhöhen, evtl. Artenschutz-Punkte erhalten, Ruf des Zoos verbessern.

**Spezial-Gehege:**

- **Streichelzoo, Reptilienhaus, Großvolgelvoliere**
- Von jeder Spezialgehege-Art darfst Du max. 1 Exemplar haben.
- Reptilien und manche Vögel können in Standard-Gehegen oder alternativ in Spezial-Gehegen untergebracht werden.



- Bei Unterbringung im Spezial-Gehege **MARKIERST** Du so viele Felder mit Markierungs-Steinen wie der Platzbedarf des Tieres.
- Baust Du Reptilienhaus / Großvogelvoliere und hast schon Tiere im Zoo, die dahin passen würden, dürfen diese sofort + einmalig dahin umziehen.

- a. Drehe für jedes umziehende Tier das kleinst mögliche damit belegte Gehege auf seine freie Seite nach oben.
- b. Bisherige Anforderungen wie Wasser / Felsen müssen im Spezial-Gehege auch erfüllt sein.
- c. Markiere mit Steinen den Platzbedarf im Spezial-Gehege.



♦ **SPIELE TIER-KARTEN von der Hand aus ODER direkt in RUF-REICHWEITE aus.**

Wenn Du eine Tier-Karte direkt aus der Auslage spielen willst, muss sie in RUF-REICHWEITE sein:

RUF-Zählstein:

Es gibt eine offene Auslage von 6 Karten. Dein RUF-Zählstein wandert auf diesen Karten (Register 1 bis 6) voran. ZAHLE zusätzlich zu den Tierkosten noch so viel Geld, wie die Nummer des Aktenregisters der gewählten Karte zeigt.

**ERSCHLOSSEN = benachbart zu bebautem Feld, aber nicht selbst bebaut.**

- ♦ Darfst Du 2 Karten ausspielen, darfst Du beliebig wählen, wie viele von der Hand und/oder aus Ruf-Reichweite kommen.
- ♦ Erst nach komplettem Abschluß Deines Zuges füllst Du die Auslage auf.
- ♦ Beträgt Deine Aktions-Stärke mind. 5, erhalte sofort zu Beginn der Aktion 1 Ruf-Punkt mehr.



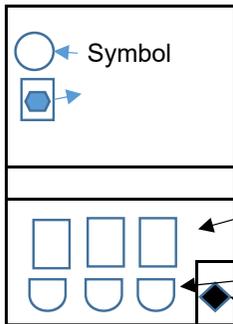
♦ **FÜHRE genau 1 VERBANDS-ARBEIT aus.**

Du brauchst mind. 1 aktiven Verbands-Arbeiter auf dem Notizzettel Deines Zooplans. Setze diesen Arbeiter auf dem Verbands-Tableau auf diejenige Arbeit, die Du erledigen willst.

- ♦ Steht aber schon 1 Arbeiter auf der gewählten Arbeit, brauchst Du 2 Arbeiter. Würden schon 2 Arbeiter dort stehen, ist die Arbeit vorerst nicht zu erledigen. Nur Deine eigene Farbe spielt hier eine Rolle. Verschiedene Arbeiten benötigen unterschiedliche Aktions-Stärke. PAUSE: Alle Deine Verbands-Arbeiter kehren auf den Zooplan zurück = aktiv.

**ÜBERSICHT über Arbeiten und erforderliche Stärke:**

- 2 Ruf erhöhen** = +2 bei Rufzähler
- 3 Partner-ZOO gewinnen** = 1 Zoo vom Verbands-Tableau nehmen und auf unterstes freies Partnerzoo-feld Deines Zoos legen. Ggf. Bonus erhalten. Besitze keinen identischen Partnerzoo mehrmals. Limit: 4 Partner-Zoos. Partnerzoos Deine reduzieren Kosten beim Auspielen von Tierkarten.
- 4 Partner-UNI gewinnen** = Nimm 1 UNI vom Verbands-Tableau und lege sie auf das unterste freie UNI-Feld Deines Zoo-Plans. Erhalte ggf. Bonus. Teilweise steigt Dein Ruf. Man darf keine UNI doppelt besitzen.
- 5 Projektarbeit ARTENSCHUTZ** = Unterstütze ein Projekt (ausliegend oder von der Hand). Ein solches Projekt kommt oberhalb des Verbands-Tableaus LINKS zur Auslage und schiebt schon ausliegende Projekte um 1 Feld nach RECHTS. Max. Anzahl ausliegender Projekte = wie Spieleranzahl. Ggf. wird bei Wert-Überschreitung das Projekt RECHTS abgeworfen und die Markierungs-Steine darauf an die Besitzer zurückgegeben.  
  
**Unterstützen** = 1 beliebigen Mark.-Stein vom LINKEN Rand Deines Zoos auf die Voraussetzung (muss noch frei sein) legen, die Du erfüllst. Gäbe es mehrere mögliche Erfüllungen, wähle genau eine aus. Aktivierung des Markierungs-Steins bringt dazugehörigen BONUS.



**Aufbau der ARTENSCHUTZ-KARTEN:**

- 1) 3 mögliche Voraussetzungen  
Meistens zählen die Symbole (X) am oberen Rand Deiner Karten, auf Partnerzoos, Unis. Oder es wird ein Tier in bestimmter Gehegegröße ausgewildert.
- 2) Zugehörige Belohnungen
- 3) Zusatzbonus für ausspielende Person

**Tier auswildern:**

- ◆ Du musst 1 Tierkarte mit einem bestimmten Symbol (z.B. Afrika) aus Deinem Zoo ablegen. Es muss genau 1 Gehege der geforderten Größe auf der Artenschutz-Karte benötigen.
- ◆ Du verlierst entsprechend Attraktion lt. Tierkarte in Deinen Zoo.
- ◆ Drehe das kleinstmögliche belegte Standard-Gehege (von der gewählten Größe auf der Tierkarte) auf die leere Seite nach oben bzw. entferne die Markierungs-Steine von dem evtl. genutzten Spezial-Gehege.
- ◆ Lege die Tierkarte auf den Ablagestapel.



- ◆ **FÜHRE 1 - x verschiedene VERBANDS-ARBEITEN aus. Du darfst genau 1 Spende vornehmen.**

Jede Arbeit erfordert 1 oder 2 Verbands-Arbeiter.  
Die Stärke Deiner Aktion muss in Summe dafür reichen.

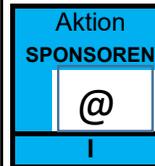
- ◆ Außerdem darfst Du bei Projektarbeit ARTENSCHUTZ (Stärke 5) alternativ zu Deinen Handkarten auch ein Projekt DIREKT aus der Auslage spielen. Die Karte muss in RUF-REICHWEITE sein. Zahle die Zusatzkosten dafür.
- ◆ Zahle als Zusatzkosten so viel Geld, wie Aktenregister-Nummer des Projekts.
- ◆ Fülle die Auslage erst nach komplettem Abschluß Deines Zuges wieder auf.



**ZUSÄTZLICH** nach getaner Verbands-Arbeit darfst Du genau 1-mal spenden. Zahle den kleinsten im Bereich SPENDE (Stärke = 0) sichtbaren Geldbetrag in den allg. Vorrat und setze 1 Markierungs-Stein aus Deinem Vorrat darauf. Sind alle Felder besetzt, kostet jede neue Spende 12 Geld (es wird aber kein Markierungs-Stein verwendet).

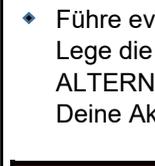
➔ **Erhalte** 1 Artenschutz-Punkt für die SPENDE..

**ZOO = Symbole auf Karten, Sponsoren, Universitäten, Partnerzoos**



- ◆ **SPIELE genau 1 SPONSOREN-KARTE aus ODER bewege den PAUSEN-Marker vor + und nimm Dir Geld.**

- ◆ Die Stärke der Aktion muss mind. so hoch sein wie die Stufe der Sponsoren-Karte. Evtl. Voraussetzungen der Karte sind zu erfüllen.



- ◆ **SPIELE 1 - x SPONSOREN-KARTEN aus ODER bewege den PAUSEN-Marker vor + und nimm Dir Geld.**

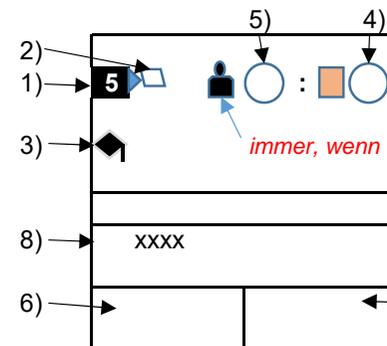
- ◆ Die Stärke der Aktion PLUS 1 muss mind. so hoch sein wie die Summe der Stufen der Sponsoren-Karten. Evtl. Voraussetzungen der Karten sind zu erfüllen.

**ENTWEDER:**

- ◆ Spiele jede Karte einzeln aus samt ihrer Effekte.
- ◆ Du darfst Sponsoren-Karten auch DIREKT aus der Auslage spielen, wenn diese in RUF-REICHWEITE sind.
- ◆ Zahle als Zusatzkosten so viel, wie die Aktenregister-Nummer des Projekts.
- ◆ Fülle die Auslage erst nach komplettem Abschluß Deines Zuges wieder auf.

**ODER:**

ALTERNATIV setzt Du den PAUSEN-Marker max. so viele Felder vor wie Deine Aktions-Stärke angibt. Dafür gibt es **2-faches Geld**.



**Aufbau der SPONSOREN-Karten:**

- 1) Stufe der Karte
- 2) Wasser/Felsen in Nachbarschaft, wenn Sonderbauwerk platziert.
- 3) Voraussetzungen für Ausspiel
- 4) Symbol der Karte
- 5) Wiederkehrender Effekt
- 6) Einmal-Effekt (GELB)
- 7) Effekt zur Endwertung (BRAUN)
- 8) Erklärung der Effekte



- ◆ **BEWEGE den PAUSEN-Marker 2 Felder vorwärts. Dann ziehe Karten vom Nachziehstapel ODER schnappe zu.**
- ◆ Je nach Aktions-Stärke darfst Du bis zu 3 Karten ziehen. Ggf. musst Du danach von der Gesamthand 1 Karte abwerfen.

- ◆ ALTERNATIV darfst Du - wenn Stärke **mind. 5** ist - genau 1 Karte aus der offenen Auslage auf die Hand nehmen (ZUSCHNAPPEN). Fülle die Auslage nach kompletierter Aktion auf (alte Karten > werden billiger).
- ◆ Für das Bewegen des PAUSEN-Markers gibt es hier kein Geld.



- ◆ **BEWEGE den PAUSEN-Marker 2 Felder vorwärts. Dann ziehe Karten vom Nachziehstapel UND / ODER in RUF-REICHWEITE aus der Auslage ODER schnappe zu.**

- ◆ Je nach Aktions-Stärke darfst Du bis zu 4 Karten ziehen. Ggf. musst Du danach von der Gesamthand 1 Karte abwerfen.

- ◆ ALTERNATIV darfst Du - wenn Stärke **mind. 3** ist - genau 1 Karte aus der offenen Auslage auf die Hand nehmen (ZUSCHNAPPEN). Fülle die Auslage nach kompletierter Aktion auf (alte Karten > werden billiger).
- ◆ Du darfst nun auch den RUF Deines Zoos auf 10 oder mehr steigern. d.h., nur durch aufgewertete Karten-Aktion.

- ◆ Für das Bewegen des PAUSEN-Markers gibt es hier kein Geld.



- ◆ **NIMM DIR 1 X-MARKER.**  
Jede beliebige Aktions-Karte kann dafür verwendet werden. Stärke ist egal. Die Karte kommt stets auf Kartenplatz 1. Hast Du zuvor schon 5 X-Marker, ist diese Aktion tabu.

**PAUSE:** Nach dem Zug eines Spielers, bei dem der Pausen-Marker auf das letzte Feld der Pausen-Leiste zieht, wird die Pause abgehandelt: Der auslösende Spieler erhält 1 "X-Marker".

**1. Handkarten-Limit:** Hast Du mehr als 3 (5 mit bestimmter Universität), lege beliebige überzählige Karten auf den Ablagestapel.

**2. Marker auf Aktionskarten:** Gift- und / oder Würgen-Marker auf Deinen Aktionskarten in den Vorrat legen.

**3. Verbands-Tableau:** Nimm alle Deine Verbands-Mitarbeiter vom Tableau zurück auf den Notizzettel auf Deinem Zooplan. Füllt die Auslage der Partnerzoos und Unis auf, so dass jeder Zoo und jede Uni genau 1-mal bereit steht. Unis und Partnerzoos, die Ihr alle bereits habt, nicht auffüllen.

**4. Auslage auffrischen:** Karten vom Aktenregister 1 und 2 auf den Ablagestapel legen. Restliche Karten auf leere Register nachrücken.

**5. Einkommen nehmen:** Wer die Pause ausgelöst hat, beginnt. Weiter im U-Sinn. Nach jeder Person wird die Auslage aufgefüllt, wenn jemand jetzt Karten nehmen darf.

a. **Attraktion:** Erhalte Geldwert wie Leiste neben Deinem Attraktions-Zähler.

b. **Kioske:** Jeden Kiosk betrachten. Jedes daran angrenzende Sonderbauwerk, Spezialgehege, belegte Standard-Gehege und jeder Pavillon bringt 1 Geld.

c. **Symbol**

"Hand": Kommt vor auf einigen Sponsoren-Karten, aktivierten Boni.

**6. Pausen-leiste:** Setzt den Pausenmarker zurück auf das zu Euer Personenzahl passende Startfeld.

- ◆ Danach endet die Pause und es geht weiter im Spiel mit der nächsten Person im Uhrzeigersinn, die ihren nächsten Spielzug macht.

**Spielende und Endwertung:**

1. Auslösung = wenn die Zählsteine eines Spielers für Artenschutz + Attraktion erstmals im selben Punktebereich sind ODER einer den anderen passiert. Nach dem Auslöse-Zug sagt man das Spielende an. Die ANDEREN Spieler haben danach noch je 1 Zug.

Wird das Spielende während einer Pause ausgelöst, haben ALLE noch 1 Zug.

2. **KARTEN WERTEN:** Erhalte Artenschutz-Punkte oder Attraktion durch Endwertungs-Karten sowie Deine ausliegenden Karten mit Spielende-Symbol.

3. **SP ablesen:** Suche im Punktebereich mit Deinem Artenschutz-Zählstein den geringsten Attraktionswert heraus = **ZIELWERT**. Ziehe den Zielwert vom tats. Attraktionswert (Position Deines Attraktionszählsteins) ab = Ergebnis SP.

Der Spieler mit den höchsten positiven SP gewinnt das Spiel.

*Patt: Der Beteiligte mit den meisten Unterstützungen von Artenschutzprojekten ist besser. Ansonsten gewinnen alle am Patt beteiligten Spieler.*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 23.01.22