

КОЛОДИ ДЛЯ ПЕРШОЇ ГРИ В «НОВИЙ КОВЧЕГ»

Щоб полегшити собі знайомство з грою, радимо зіграти першу партію з наведеними нижче колодами й базовими проєктами збереження. Зауважте, що ці колоди призначено саме для простішого старту, а не для ідеального балансу гри. До кожної колоди ми також додали кілька порад, які дії вам варто виконати до першої та другої перерви.

Приготування гравців. Як завжди, покладіть карту дії «Тварини» у крайню ліву комірку, позначену «1». Карту дії «Карти» покладіть у комірку «2», праворуч від карти дії «Тварини». Решту карт дій розмістіть у комірках «3», «4» і «5» у випадковому порядку. Після цього кожен гравець вибирає одну з наведених нижче колод. Усі карти з цієї колоди гравець бере собі на руку. Також кожен гравець отримує 1 карту підрахунку очок. Це означає, що вам не треба вибирати, яку карту підрахунку очок скинути, коли хтось із гравців здобуде 10 очок збереження. Покладіть свій базовий проєкт збереження, який отримали в колоді, під полем асоціацій. У грі вдвох чи в соло-грі візьміть відповідно ще 1 чи 2 випадкових базових проєктів збереження і покладіть під полем асоціацій, щоб загалом там лежали 3 базові проєкти збереження.

Якщо ви не можете виконати одну з рекомендованих дій, бо потрібна карта дії розташована в іншій комірці, натомість виконайте дію «Карти».

Гравець 1

Кarti тварин: «Гереза» (455), «Скельний варан» (472), «Ламка веретінниця» (488)

Карта спонсора: «Герпетолог» (237)

Карта підрахунку очок: «Гірський парк» (010)



Базовий проєкт збереження в грі:

«Африка» (103)



Поради щодо дій під час перших ходів

До першої перерви

1. Виконайте дію «Асоціація» з силою 3 або більше й візьміть партнерський зоопарк з Африки.
2. Виконайте дію «Спонсори» з силою 4 або більше й зіграйте карту спонсора «Герпетолог». На цій карті спонсора є символ рептилій, тому ви відразу отримуєте 3 монети.
3. Виконайте дію «Будівництво» з силою 2 або більше й побудуйте 2-місний вольєр за 4 монети. Розмістіть цей вольєр біля кіоску й клітинки зі скелями.
4. Виконайте дію «Тварини» з силою 5 і зіграйте 2 карти тварин: карту «Гереза» за 10 монет і карту «Скельний варан» за 9 монет (партнерський зоопарк зменшує вартість розігрування кожної з цих карт на 3). Потім отримайте 3 монети від карти спонсора, бо ви зіграли в свій зоопарк символ рептилій (карта «Скельний варан»).

Після першої перерви

Підтримайте проєкт збереження «Африка» за допомогою дії «Асоціація» з силою 5. Перемістіть на відповідний рівень карти один з верхніх 4 кубиків, що лежать у лівій частині вашої мапи зоопарку, й отримайте бонус комірки, з якої перемістили кубик.

Гравець 2

Кarti тварин: «Вівцебик» (437), «Лама» (439), «Крпачаста сипуха» (513)

Карта спонсора: «Експерт з малих тварин» (229)

Карта підрахунку очок: «Зоопарк для малих тварин» (002)



Базовий проєкт збереження в грі:

«Травоїди» (111)



Поради щодо дій під час перших ходів

До першої перерви

1. Виконайте дію «Асоціація» з силою 3 або більше й візьміть партнерський зоопарк з Америки.
2. Виконайте дію «Будівництво» з силою 4 або більше й побудуйте 4-місний вольєр за 8 монет.
3. Виконайте дію «Спонсори» з силою 5 і зіграйте карту спонсора «Експерт з малих тварин».
4. Виконайте дію «Тварини» з силою 5 і зіграйте 2 карти тварин. Спершу зіграйте карту «Вівцебик» за 10 монет (партнерський зоопарк зменшує вартість розігрування цієї карти на 3 монети). Другою зіграйте карту «Лама» за 4 монети (партнерський зоопарк зменшує вартість розігрування цієї карти на 3 монети, а карта спонсора «Експерт з малих тварин» — ще на 3). «Лама» має властивість «Стадна тварина», тому для неї не треба перевертати вольєр — ви розміщуєте її у вольєр «Вівцебика».

Після першої перерви

Підтримайте проєкт збереження «Травоїди» за допомогою дії «Асоціація» з силою 5. Перемістіть на відповідний рівень карти один з верхніх 4 кубиків, що лежать у лівій частині вашої мапи зоопарку, й отримайте бонус комірки, з якої перемістили кубик.

Гравець 3

Карти тварин: «Суматранський тигр» (407), «Ведмідь-губач» (408)

Карти спонсорів: «Науковий інститут» (223), «Спонсорство: леви» (234)

Карта підрахунку очок: «Меценатський зоопарк» (008)



Базовий проєкт збереження в грі:

«Хижак» (110)



Поради щодо дій під час перших ходів

До першої перерви

1. Виконайте дію «Асоціація» з силою 3 або більше й візьміть партнерський зоопарк з Азії.
2. Виконайте дію «Тварини» з силою 2 або більше й зіграйте карту тварини «Ведмідь-губач» за 11 монет (партнерський зоопарк зменшує вартість розігрування цієї карти на 3 монети).
3. Виконайте дію «Спонсори» з силою 3 або більше і зіграйте карту «Спонсорство: леви». Негайно здобудьте 1 очко привабливості за символ хижака на карті «Ведмідь-губач».
4. Виконайте дію «Будівництво» з силою 4 або більше й побудуйте 4-місний вольєр за 8 монет. Розмістіть цей вольєр так, щоб він закривав бонус розміщення «5 монет» і межував з 2 клітинками з водоймами. Отримайте 5 монет як бонус розміщення.
5. Виконайте дію «Спонсори» з силою 3 або більше й зіграйте карту спонсора «Науковий інститут», щоб приготуватися до розігрування «Суматранського тигра» (ця карта дасть вашому зоопарку 2 символи дослідження).

Після першої перерви

Виконайте дію «Тварини» з силою 2 або більше й зіграйте карту тварини «Суматранський тигр» за 23 монети (партнерський зоопарк зменшує вартість розігрування цієї карти на 3 монети).

Підтримайте проєкт збереження «Хижак» за допомогою дії «Асоціація» з силою 5. Перемістіть на відповідний рівень карти один з верхніх 4 кубиків, що лежать у лівій частині вашої мапи зоопарку, й отримайте бонус комірки, з якої перемістили кубик.

Гравець 4

Карти тварин: «Плащоносна ящірка» (491), «Чорний гриф» (499), «Австралійський пелікан» (515)

Карта спонсора: «Орнітолог» (238)

Карта підрахунку очок: «Зоопарк для великих тварин» (001)



Базовий проєкт збереження в грі:

«Австралія» (105)



Поради щодо дій під час перших ходів

До першої перерви

1. Виконайте дію «Асоціація» з силою 3 або більше й візьміть партнерський зоопарк з Австралії.
2. Виконайте дію «Будівництво» з силою 4 або більше й побудуйте 4-місний вольєр за 8 монет. Розмістіть цей вольєр так, щоб він закривав бонус розміщення «5 монет» і межував з 2 клітинками з водоймами. Отримайте 5 монет як бонус розміщення.
3. Виконайте дію «Спонсори» з силою 4 або більше й зіграйте карту спонсора «Орнітолог». На цій карті спонсора є символ птахів, тому ви відразу отримуєте 3 монети.
4. Виконайте дію «Тварини» з силою 5 і зіграйте 2 карти тварин: карту «Австралійський пелікан» за 10 монет і карту «Плащоносна ящірка» за 9 монет (партнерський зоопарк зменшує вартість розігрування кожної з цих карт на 3). Потім отримайте 3 монети від карти спонсора, бо ви зіграли в свій зоопарк символ птахів (карта «Австралійський пелікан»). Якщо гравець 1 уже зіграв карту «Герпетолог», він також отримує 3 монети, бо ви зіграли карту з символом рептилій («Плащоносна ящірка»).

Після першої перерви

Підтримайте проєкт збереження «Австралія» за допомогою дії «Асоціація» з силою 5. Перемістіть на відповідний рівень карти один з верхніх 4 кубиків, що лежать у лівій частині вашої мапи зоопарку, й отримайте бонус комірки, з якої перемістили кубик.



Розрізте цю інструкцію по пунктирних лініях, щоб кожен гравець міг покласти перед собою аркуш з порадами.

ГЛОСАРІЙ

На цих сторінках наведено інформацію про ігрові механіки й карти.
Якщо під час гри у вас виникнуть запитання, зазирніть сюди.

Золоті правила

Карти завжди враховують власні символи

Наведене нижче правило стосується всіх ефектів карт тварин і спонсорів.

Якщо в описі ефекту згадується символ, і цей символ є на самій карті, то його враховують для активації ефекту. Це стосується як одноразових, так і повторюваних ефектів.



Приклад 1. Карта «Речниця» (Щоразу, граючи символ дослідження у вашій зоопарку, ви здобуваєте 1 очко репутації) після розігрування негайно дає вам 1 очко репутації.

Приклад 2. Карта хижака з властивістю «Зграя» (Здобудьте 1 очко привабливості за кожен символ хижака у вашому зоопарку) дає вам 1 додаткове очко привабливості, навіть якщо у вашому зоопарку більше немає хижаків.

Які символи враховують

Символи, які згадуються в описах ефектів, розміщуються в правому верхньому кутку карт і на плитках партнерських зоопарків чи університетів. Усі ці компоненти повинні бути частиною вашого зоопарку. Зазвичай це символи континентів, категорій тварин і дослідження. Вимоги до розміщення біля водойм і/або скель, указані в лівому верхньому кутку карт тварин і унікальних будівель, також трактують як символи.

Приклад. Карта «Басейн з пінгвінами» має 1 символ птахів й 1 символ водойм.

Умови на лівій частині карти (під вартістю) не враховують. Символи на проєктах збереження також не враховують, адже ці карти не вважають частиною зоопарків.

Текст на карті важливіший за правила

Якщо текст на карті суперечить правилам, то застосовується саме текст на карті.

Послідовність

Бонуси й ефекти завжди застосовують негайно. Єдиним винятком із цього правила є ефекти зі словом «завершивши», які активуються лише після того, як ви завершили свою дію і перемістили карту дії в комірку «1».

Якщо кілька бонусів і/або ефектів активуються одночасно, ви можете застосувати їх у довільному порядку.

Приклад. Маючи 4 очки репутації, ви граєте карту спонсора «Зоологічна школа». Вона дає вам 1 очко репутації та 1 очко збереження, а також дає змогу розмістити унікальну будівлю й узяти 1 карту з вашого діапазону репутації на ринку (або взяти 1 карту з колоди). Ви можете спершу здобути 1 очко репутації; потім — 1 очко збереження (ваше 5-те очко), що дасть ще 2 очки репутації завдяки жетону бонусу. Розмістивши унікальну будівлю, ви здобуваєте ще 1 очко репутації як бонус розміщення. Нарешті, суттєво збільшивши свій діапазон репутації, ви берете 1 карту з ринку.

Подвійні символи

На деяких картах той самий символ зображено двічі. Усі ефекти, що активуються цим символом або містять згадку про нього, також активуються двічі.

Якщо карта тварини містить 2 однакові символи континенту, а ви маєте партнерський зоопарк, її ціна знижується на 6 монет відповідно.

Якщо унікальна будівля або карта тварини має однакову подвійну вимогу (наприклад, 2 клітинки водойм), то порядок з відповідною будівлею повинно бути принаймні 2 таких клітинки. Якщо 1 клітинка будівлі прилягає до 2 клітинок водойм, вимога виконується. Натомість якщо кілька клітинок будівлі прилягають до тієї самої (тобто загалом 1) клітинки водойми, вимога не виконується.

Роз'яснення проєктів збереження

Ви можете грати карту проєкту збереження лише тоді, коли негайно підтримаєте його, розмістивши на ньому кубик.

113–122 (Випустити в дику природу). Випущена тварина повинна відповідати умовам, зображеним на карті. Ви не можете випустити меншу або більшу тварину, ніж указано в умові. *Приклад. Ви не можете випустити велику тварину, щоб виконати середню умову (3-місний вольєр).* Здобудьте 1 очко репутації, зігравши цю карту. Якщо ви підтримуєте проєкт збереження «Випустити в дику природу», уже розміщений на столі, ви не здобуваєте очок репутації. Коли ви випускаєте тварину, ваш зоопарк **втрачає очки привабливості**, указані в нижньому правому кутку карти цієї тварини. Лише після цього ви здобуваєте очки збереження. Скиньте карту тварини. Ви більше не матимете символів цієї карти тварини.

Ви не втрачаєте очок збереження чи репутації, указаніх у нижньому правому кутку карти тварини. Ви також не втрачаєте очок привабливості, здобутих завдяки властивості тварини (як-от властивості «Зграя»). Втрата символів також не має прямих наслідків. Вам не треба скасовувати результати ефектів, у яких враховувалися символи випущеної тварини.

- Щоразу, коли ви випускаєте тварину, переверніть заселений вольєр порожньою стороною догори (якщо можливо). Це стосується і стадних тварин.
- Ви повинні перевернути найменший заселений вольєр, що відповідає вимогам розміщення (зокрема щодо

водойм і скель) цієї тварини. У рідкісній ситуації, коли у вас немає відповідного вольєра, переверніть найменший заселений вольєр, що відповідає принаймні вимогам щодо **розмірів**. Якщо ж у вас немає навіть таких, то не перевертайте жодного вольєра.

- Випускаючи тварину, яку також можна розмістити в особливому вольєрі, ви повинні завжди вилучати відповідну кількість кубиків гравця з особливого вольєра. Тільки якщо ви не можете цього зробити, то перевертаєте стандартний вольєр.



У рідкісних випадках ці правила можуть привести до ситуацій, коли не всі ваші тварини технічно матимуть власний вольєр на вашій мапі зоопарку. Однак ми вважаємо, що немає сенсу пам'ятати, у якому саме вольєрі тварина живе протягом усієї гри. Ми приймаємо такі рідкісні винятки, адже ці умовності спрощують перебіг гри.

123–127 (Програма розведення). Умова підтримки цих проєктів збереження однакова для всіх 3 бонусів. Підтримуючи їх, виберіть будь-який доступний бонус.

Приклад. Першому гравцеві, що підтримує такий проєкт, завжди варто взяти перший бонус — 2 очки збереження та 2 очки репутації. Другий гравець може вибрати, що здобути: 2 очки збереження чи 2 очки репутації та 1 очко збереження.

Роз'яснення властивостей карт тварин

Відстоювання. Перегляньте колоду карт базових проєктів збереження, виберіть 1 з них і візьміть її на руку, а решту поверніть колодою долілиць на місце. Як і будь-який інший проєкт збереження, ви можете зіграти отриману карту за допомогою дії «Асоціація». Розмістіть карту над полем асоціації (не під полем, де з початку гри лежать базові проєкти збереження).





Гіпноз. Пам'ятайте: ви можете перемістити вперед свій лічильник привабливості на відповідне значення перед або після використання цієї властивості. Тому, щоб визначити, які інші гравці зазнають впливу гіпнозу, привабливість цієї тварини зазвичай не враховують. Лише гравці, чії зоопарки мають принаймні 5 очок привабливості, можуть зазнати впливу гіпнозу.

Якщо відразу кілька зоопарків мають однакове найбільше значення привабливості, ви можете вибрати, до якого з гравців застосувати властивість. Якщо найбільше значення привабливості у вашого зоопарку, ефект властивості не діє.

Виконавши дію, перемістіть карту дії в комірку «1» як завжди. Якщо на вибраній карті дії є жетони удушення чи отрути, то вони впливають на ваш хід, і наприкінці ходу ви їх скидаєте. Однак ви не використовуєте жетон подвоєння.

Ви можете використовувати власні жетони сили, щоб збільшити силу дії. Дія виконується відповідно до сторони карти дії (звичайної чи вдосконаленої) вибраного вами гравця, ваша сторона такої ж карти дії не враховується. Однак якщо ця дія активує інші дії, то для них ви повинні використовувати власні карти дій. Примітка. Навіть якщо ваша карта вибраної дії вдосконалена, а відповідна карта цільового гравця — ні, то ви повинні застосувати ефект звичайної карти дії.

Приклади 1–4:

1. Ви виконуєте дію «Будівництво» гравця, що вже вдосконалив свою карту дії. За допомогою цієї дії ви можете побудувати терарій (наприклад, якщо карта в комірці «3» й ви додаєте 2 жетони сили), навіть якщо самі ви ще не вдосконалили карту дії «Будівництво».
2. Ви виконуєте дію «Тварини» гравця, що вже вдосконалив свою карту дії. Це дає вам змогу зіграти тварину, для якої потрібна вдосконалена карта дії «Тварини», навіть якщо самі ви її ще не вдосконалили.
3. Ви виконуєте дію «Спонсори» іншого гравця, щоб зіграти карту спонсора, яка дає змогу розмістити на мапі зоопарку унікальну будівлю. Однак ви не можете розмістити її на клітинці з символом , бо ви ще не вдосконалили власну карту дії «Будівництво». Байдуже, чи вдосконалив свою карту «Будівництво» вибраний вами гравець.
4. Ви виконуєте дію «Спонсори» іншого гравця, щоб зіграти карту спонсора, яка дає змогу розмістити на мапі зоопарку вольєр. Ваша власна карта «Будівництво» вже вдосконала, тому ви можете розмістити вольєр на клітинці з символом .

Голосистість. Найміть 1 спеціаліста асоціації (перемістіть фігурку з найнижчої зайнятої комірки на блокнот угорі). Відтепер цей спеціаліст у вашому розпорядженні. На деяких мапах зоопарку ви здобудете додаткові очки збереження за наймання останнього спеціаліста. Якщо ви вже найняли всіх своїх спеціалістів, ефект властивості не діє.

Дія («Асоціація», «Будівництво», «Карти», «Спонсори»). Ви повинні завершити дію «Тварини», перш ніж використати цю властивість. Тобто в момент застосування цієї властивості карта дії «Тварини» повинна вже бути в комірці «1». Використайте відповідну карту дії як завжди і потім перемістіть її в комірку «1».

Домінування. Знайдіть вказану карту в колоді базових проєктів збереження і візьміть її на руку, а решту поверніть

колодою долілиць на місце. Якщо вказана карта вже в грі, ця властивість не має ефекту.

Захоплення. Застосовуються ті самі правила, що й для варіанту «Захоплення» під час виконання дії «Карти». Ви повинні вибрати карту з ринку. Ця властивість не дає змогу брати карти з колоди.

Кмітливість. Ви повинні завершити дію «Тварини», перш ніж використати цю властивість. Тобто в момент застосування цієї властивості карта дії «Тварини» повинна вже бути в комірці «1».



Крадіжка. Пам'ятайте: ви можете перемістити вперед свій лічильник привабливості на відповідне значення перед або після використання цієї властивості. Тому, щоб визначити, які інші гравці зазнають впливу властивості крадіжки, привабливість цієї тварини зазвичай не враховують. Лише гравці, чії зоопарки мають принаймні 5 очок привабливості, можуть зазнати впливу цієї властивості.

Якщо зоопарки кількох гравців мають однакове значення привабливості (для деяких ефектів враховують і значення збереження), ви можете вибрати, до котрого з них застосувати властивість. Якщо найбільше значення у вашого зоопарку, ефект властивості не діє. Визначаючи гравця з найбільшою кількістю очок збереження, враховують тільки тих, хто має принаймні 1 очко.

Вибраний вами гравець вирішує: дозволити вам узяти карту чи заплатити вам 5 монет. Візьміть випадкову карту з-поміж усіх карт на руці (не карт підрахунку очок) вибраного гравця. Якщо цей гравець не має карт на руці, то повинен заплатити вам 5 монет. Якщо цей гравець не має 5 монет, то повинен дозволити вам узяти 1 карту зі своєї руки. Якщо цей гравець не має ні карт на руці, ні 5 монет, то повинен віддати вам усі монети, які має (якщо він узагалі не має монет, то ви нічого не отримуєте).

Якщо ви можете двічі застосовувати властивість крадіжки до того самого гравця, то застосовуєте їх одну за одною.

Приклад. Вибраний гравець може дозволити вам спершу взяти в нього 1 карту з руки, а потім вирішити інакше для другої крадіжки залежно від узяті вами карти.

Магніт для спонсорів. Ефект діє незалежно від того, перебувають карти спонсорів у вашому діапазоні репутації чи ні. Якщо в цей момент на ринку немає карт спонсорів, ефект властивості не діє. Наприкінці свого ходу поповніть ринок новими картами.

Мисливець. Якщо серед узятих карт немає карт тварин, ви повинні скинути всі карти.



Отрута. Пам'ятайте: ви можете перемістити вперед свій лічильник привабливості на відповідне значення перед або після використання цієї властивості. Тому, щоб визначити, які інші гравці зазнають впливу властивості отрути, привабливість цієї тварини зазвичай не враховують. Лише гравці, чії зоопарки мають принаймні 5 очок привабливості, можуть зазнати впливу цієї властивості.

Жетони отрути зазвичай змушують вас платити монети за використання карти дії, на якій немає жетона отрути.

Жетони отрути розміщують на картах дій у комірках з найменшими номерами. Інакше кажучи, якщо ви отримуєте 1 жетон, то кладете його на карту в комірці «1»; якщо отримуєте 2 жетони — на карти в комірках «1» і «2» тощо. На одній карті можна розмістити лише 1 жетон отрути. Якщо на карті вже є жетон отрути (від іншої тварини), то поверніть зайвий жетон отрути в загальний запас.

Виконавши дію, на карті якої є жетон отрути, поверніть цей жетон у запас; у цей хід ефект жетонів отрути на інших картах дій не впливає на вас.

Однак якщо ви не вилучали жетон отрути у цей хід і наприкінці ходу маєте принаймні 1 карту з жетоном отрути на ній, ви повинні заплатити 2 монети в запас. Якщо ви не можете заплатити 2 монети, ви повинні скасувати хід і виконати іншу дію. Тобто ви не можете запобігти ефекту цієї властивості, витративши всі свої монети. Можливо, вам навіть доведеться виконати іншу дію, щоб отримати монети для сплати.

Під час наступної перерви поверніть усі жетони отрути в запас без застосування їхніх ефектів.

x2 Подвоєння («Асоціація», «Будівництво», «Карти», «Спонсори»). Наступного разу виконуючи одну з цих дій, ви можете виконати її двічі поспіль. Щоразу виконуйте її з однаковою силою X, і лише після другого виконання розмістіть карту дії в комірці «1». Ви можете використовувати жетони сили, щоб збільшити силу дії, але кожен жетон сили застосовується лише до однієї з дій, а не до обидвох одночасно. Ефекти зі словом «завершивши» спрацьовують лише після виконання двох дій. Спосіб виконання дій можна визначити окремо для кожної з них. *Наприклад, двічі виконуючи дію «Спонсори», ви можете зіграти 2 карти спонсорів; двічі перемістити фішку перерви або зіграти 1 карту спонсора й один раз перемістити фішку перерви.* Якщо під час виконання першої дії ви активуєте перерву, вона почнеться тільки після повного завершення ходу, тобто ви зможете виконати другу дію.

Використаний жетон подвоєння поверніть у запас.


Якщо ви не використали жетон до наступної перерви, однаково поверніть його в запас.

Позування. Застосовуються звичайні правила будівництва, як-от вимога до мінімальної відстані між кіосками. Якщо властивість дає змогу розмістити кілька споруд, розміщуйте їх одну за одною.

Посилення («Асоціація», «Будівництво», «Карти», «Спонсори», «Тварини»). Ви повинні завершити дію «Тварини», перш ніж використати цю властивість. Тобто в момент застосування цієї властивості карта дії «Тварини» повинна вже бути в комірці «1». Якщо ви розміщуєте вибрану карту дії в комірці «1» — посуньте праворуч усі карти, що раніше були ліворуч від вибраної карти. Якщо в комірці «5» — посуньте ліворуч усі карти, що раніше були праворуч від вибраної карти.

Риття. Після кожної карти ви можете вибрати варіант дії. Якщо ви скидаєте карту з ринку, відразу поповніть його відповідно до звичайних правил. За потреби перемістіть карти з тек з більшими номерами й покладіть нову карту в теку № 6.

Рішучість. Ви повинні завершити дію «Тварини», перш ніж використати цю властивість. Тобто в момент застосування цієї властивості карта дії «Тварини» повинна вже бути в комірці «1». Використайте будь-яку додаткову карту дії й перемістіть її в комірку «1» як завжди.

Свійська тварина. За першу свійську тварину ви здобуваєте 3 очки привабливості, за другу — 6 очок привабливості, а за третю — 9. Ви можете збудувати лише 1 контактний зоопарк, тому у вашому зоопарку не може бути більше ніж 3 свійські тварини. Свійських тварин вважають малими тваринами .

Сонячні ванни. Покладіть продані карти у скид.

Стадна тварина. Ви можете зіграти стадну тварину, не перевертаючи вольєр заселеною стороною догори, якщо у вашому зоопарку вже є 1 травоїд, для розміщення якого потрібен вольєр такого самого або більшого розміру. Інший травоїд необов'язково повинен бути стадним. Того самого травоїда можна використовувати, щоб розмістити кілька стадних тварин, — їхня кількість в одному вольєрі необмежена. Якщо ви граєте стадну тварину, але у вашому

зоопарку немає травоїда з відповідними вимогами, переверніть вольєр як завжди. У такому разі ви не зможете пізніше розмістити в цьому вольєрі іншого не стадного травоїда.

Випускаючи стадну тварину в дику природу, ви можете перевернути заселений вольєр відповідного розміру порожньою стороною догори. Байдуже, чи ви перед тим зіграли цю стадну тварину в цей вольєр.



У рідкісних випадках ці правила можуть привести до ситуацій, коли не всі ваші тварини технічно матимуть власний вольєр на вашій мапі зоопарку. Однак ми вважаємо, що немає сенсу пам'ятати, у якому саме вольєрі тварина живе протягом усієї гри. Ми приймаємо такі рідкісні винятки, адже ці умовності спрощують перебіг гри.

Стервоїдність. Перетасуйте скид долілиць і візьміть з нього випадкові карти. Потім поверніть скид на місце, поклавши його горілиць.

Стійкість. Якщо ви граєте тварину з властивістю «Стійкість» до того, як хтось із гравців здобуде 10 очок збереження, ви матимете додаткову карту підрахунку очок; коли хтось із гравців здобуде 10 очок збереження, ви можете скинути будь-яку одну зі своїх карт підрахунку очок. Наприкінці гри врахуйте результати всіх своїх карт підрахунку очок.

Стрибок. Перемістившись на останню поділку треку перерви за допомогою цієї властивості, ви отримуєте 1 жетон сили й активуєте перерву. Перерва розпочнеться після завершення вашого ходу.



Удушення. *Пам'ятайте: ви можете перемістити вперед свій лічильник привабливості на відповідне значення перед або після використання цієї властивості. Тому, щоб визначити, які інші гравці зазнають впливу удушення, привабливість цієї тварини зазвичай не враховують. Лише гравці, чії зоопарки мають принаймні 5 очок привабливості, можуть зазнати впливу удушення (байдуже, за перевагу на якому треку вони отримують жетон удушення — привабливості чи збереження).*

Жетони удушення зменшують силу дії.

Жетони удушення кладуть на карти дій, розміщені в комірках з найбільшими номерами. Застосовуючи ефект «Удушення 1», покладіть жетон на карту в комірці «5». Застосовуючи ефект «Удушення 2», покладіть жетони на карти в комірках «4» і «5». На одній карті можна розмістити лише 1 жетон удушення. Якщо на карті вже є жетон удушення (від іншої тварини), то поверніть зайвий жетон удушення в загальний запас.

Коли ви виконуєте дію з жетоном удушення на відповідній карті, то її сила зменшується на 2 до кінця ходу. Якщо ви виконуєте дію з подвоєнням, то удушення впливає на обидві дії. Як завжди, ви можете збільшити силу дії за допомогою жетонів сили. Виконавши дію, поверніть жетон удушення з карти дії в загальний запас. Якщо карта дії з жетоном удушення перемістилася в комірку «1» або «2» (наприклад, через властивість тварини «Кмітливість»), то її сила відповідно становить -1 або 0, а отже, цю карту не можна зіграти. У такому разі ви повинні використати стільки жетонів сили, щоб збільшити силу дії принаймні до 1 або виконати альтернативну дію «Жетон сили». Інакше доведеться зачекати, поки карта дії переміститься принаймні в комірку «3».

Під час наступної перерви поверніть усі жетони удушення в запас, не застосовуючи їхніх ефектів.

Хизування. Можете розмістити авіарій, навіть якщо ще не вдосконалили дію «Будівництво». У всьому іншому діють звичайні правила будівництва. Якщо на вашій мапі зоопарку бракує клітинок для будівництва або на ній уже є авіарій, ефект властивості не діє.

Роз'яснення карт спонсорів

5

Цей символ у лівому верхньому кутку карти спонсора вказує на її рівень. Зазвичай, щоб розіграти карту спонсора, потрібна дія такої самої сили. Коричнева смужка під символом означає, що ця карта має ефект, який ви врахуєте під час підрахунку очок.

Типи ефектів

синій фон **угорі** карти



постійний або повторюваний ефект

фіолетовий фон з рукою **вгорі** карти



дохід під час кожної перерви

жовтий фон з блискавкою в **нижньому лівому кутку** карти



одноразовий ефект під час розігрування цієї карти

коричневий фон з пісковим годинником у **нижньому правому кутку** карти



одноразовий ефект наприкінці гри

Синтаксис ефекту

X:Y Виконавши умову ліворуч, отримайте винагороду праворуч. Якщо ліворуч не вказано жодного числа, ви можете отримати винагороду за кожне виконання умови. Те саме правило застосовується, якщо ліворуч вказано слово «для/за». Якщо ліворуч вказано одне або кілька чисел, ви можете отримати винагороду лише раз. Якщо ліворуч вказано кілька чисел на вибір, ви отримаєте винагороду відповідно до найбільшого числа, умову якого виконали.

Приклад 1



За кожен символ Азії у своєму зоопарку ви здобуваєте 1 очко привабливості.

Приклад 2



Якщо у вашому зоопарку є 3 або 4 символи травоядів, ви отримуєте 6 монет.

Термінологія

Будь-який зоопарк — це всі викладені карти всіх гравців, а також їхні мапи зоопарків та особисті запаси.

Ваш зоопарк — це всі ваші викладені карти, усі компоненти на вашій мапі зоопарку та в особистому запасі.

З'єднана клітинка — це незакрита клітинка поряд щонайменше з 1 закритою клітинкою.

Ізольована клітинка — це клітинка, поряд з якою немає жодної закритої клітинки.

Межова клітинка — це клітинка на вашій мапі зоопарку, поряд принаймні з однією стороною якої немає інших клітинок.

Унікальні будівлі (карти 243–257). Ви повинні збудувати унікальну будівлю у своєму зоопарку. Якщо ви не можете цього зробити, то не можете зіграти цю карту.

Завжди розміщуйте унікальну будівлю кольоровою стороною догори. На цій стороні зображено унікальний символ, який також є на картах спонсорів. Знайдіть плитку, що відповідає карті спонсора, і розмістіть її на своїй мапі зоопарку відповідно до звичайних правил. Цю плитку можна обертати як завгодно, але не можна перевертати. За розміщення унікальної будівлі не треба платити монети. Унікальні будівлі не є вольєрами з погляду ігроладу: ви не можете розміщувати в них додаткових тварин. Унікальні будівлі ніколи не трактують як клітинки зі скелями чи водоймами.

Огляд карт спонсорів

201 | НАУКОВА ЛАБОРАТОРІЯ. ●● Зігравши цю карту, а також у фазі доходу під час кожної перерви, ви можете взяти карту з колоди або діапазону репутації.

● Здобудьте 1 очко збереження за 3–5 символів дослідження у вашому зоопарку або 2 очки збереження за 6 і більше символів.

202 | РЕЧНИЦЯ. ● Щоразу, граючи символ дослідження у свій зоопарк, ви здобуваєте 1 очко репутації.

203 | ВЕТЕРИНАР. ● Отримайте 2/5/10 монет за 1/2/3 університети у вашому зоопарку. ● Щоб підтримати проєкт збереження за допомогою дії «Асоціація», треба сила 4 (а не 5).

● Здобудьте 1 очко збереження, якщо у вашому зоопарку є 3 університети.

204 | НАУКОВИЙ МУЗЕЙ. ● Отримайте 2 монети за кожен символ дослідження у вашому зоопарку. ● Щоразу, граючи символ дослідження у свій зоопарк, ви здобуваєте 1 очко збереження.

205 | ПОЛЬОВІ ДОСЛІДЖЕННЯ ГОРИЛ. Зігравши цю карту, здобудьте 2 очки репутації та 1 очко збереження.

206 | МЕДИЧНИЙ ПРОРИВ. ● Здобудьте 2 очки привабливості за кожен раз, коли ви підтримували проєкт збереження (щоб визначити, скільки разів ви це робили, порахуйте, скільки кубиків немає в лівій частині вашої мапи зоопарку).

● Здобудьте 1 очко збереження у фазі отримання доходу кожної перерви.

207 | ФУНДАМЕНТАЛЬНІ ДОСЛІДЖЕННЯ. ● Порахуйте загальну кількість різних символів категорій тварин і континентів у вашому зоопарку. За кожні 2 різні символи ви здобуваєте 1 очко збереження, а інші гравці отримують по 2 монети. *Приклад. Якщо ви загалом маєте 7 різних символів, то здобуваєте 3 очки збереження, а всі інші гравці отримують по 6 монет.*

208 | НАУКОВА БІБЛІОТЕКА. ● Здобудьте 1 очко привабливості за кожен символ дослідження у вашому зоопарку. ● Щоразу, коли в будь-який зоопарк грається символ дослідження, ви отримуєте 2 монети. ● Здобудьте 1 очко збереження, якщо у вашому зоопарку є принаймні 5 різних символів категорій тварин.

209 | ТЕХНОЛОГІЧНИЙ ІНСТИТУТ. ● Зігравши цю карту, а також у фазі отримання доходу кожної перерви, ви отримуєте 1 жетон сили (пам'ятайте: одночасно ви можете мати щонайбільше 5 жетонів сили). ● Здобудьте 1 очко збереження, якщо у вашому зоопарку є 3 університети.

210 | ЕКСПЕРТ З АМЕРИКИ. ● Здобудьте 1 очко привабливості за кожен символ Америки у вашому зоопарку. ● Щоразу, граючи символ Америки у свій зоопарк, ви можете безплатно розмістити 1 кіоск на своїй мапі зоопарку. Діють звичайні правила будівництва, як-от вимога до мінімальної відстані між кіосками. ● Здобудьте 1 очко збереження, якщо у вашому зоопарку є щонайменше 5 кіосків.

211 | ЕКСПЕРТ З ЄВРОПИ. ● Здобудьте 1 очко привабливості за кожен символ Європи у вашому зоопарку. ● Щоразу, граючи символ Європи у свій зоопарк, ви можете безплатно розмістити 1-місний вольєр на своїй мапі зоопарку. Діють звичайні правила будівництва. ● Здобудьте 1 очко збереження, якщо у вашому зоопарку є щонайменше 5 заселених 1-місних вольєрів.

212 | ЕКСПЕРТ З АВСТРАЛІЇ. ● Здобудьте 1 очко привабливості за кожен символ Австралії у вашому зоопарку. ● Щоразу, граючи символ Австралії у свій зоопарк, ви можете розмістити 1 карту з руки під цією картою і здобути 2 очки привабливості («Сумка 1»). Карти під цією картою більше не виконують жодної функції.

213 | ЕКСПЕРТ З АЗІЇ. ● Здобудьте 1 очко привабливості за кожен символ Азії у вашому зоопарку. ● Щоразу, граючи символ Азії у свій зоопарк, ви можете безплатно розмістити 1 павільйон на своїй мапі зоопарку. Діють звичайні правила будівництва.

214 | ЕКСПЕРТ З АФРИКИ. ● Здобудьте 1 очко привабливості за кожен символ Африки у вашому зоопарку. ● Щоразу, граючи символ Африки у свій зоопарк, ви, завершивши поточну дію, можете розмістити будь-яку карту дії в комірці «1». Перш ніж використати цю властивість, завершіть поточну дію, тобто карта дії, за допомогою якої ви зіграли цю карту спонсора, уже повинна бути в комірці «1». ● Здобудьте 1 очко привабливості за кожен жетон сили у вашому запасі.

215 | ГЛОБАЛЬНА ПРОГРАМА РОЗВЕДЕННЯ. ● Зігравши цю карту, розмістіть 2 кубики гравця зі свого запасу у двох комірках угорі карти. Підтримуючи базовий проєкт збереження, ви можете скинути рівно 1 кубик як будь-який символ (поверніть його у свій запас). Не можна використовувати обидва кубики для одного проєкту збереження. Базовими проєктами збереження вважають лише карти під полем асоціації. *Приклад. Ви хочете підтримати проєкт збереження Африки, маючи 3 символи Африки у своєму зоопарку. Ви можете скинути 1 кубик з цієї карти й підтримати проєкт збереження, ніби ви маєте 4 символи Африки.*

● Здобудьте 1 очко збереження, якщо ви підтримали щонайменше 5 проєктів збереження (щоб визначити, скільки разів ви це робили, порахуйте, скількох кубиків немає в лівій частині вашої мапи зоопарку).

216 | ТАЛАНОВИТИЙ ПЕРЕМОВНИК. ● Найміть 1 додаткового спеціаліста асоціації (перемістіть його з найнижчої зайнятої комірки на блокнот угорі). Цей спеціаліст негайно стане доступним для вас. На деяких мапах зоопарків ви отримаєте додаткові очки збереження за наймання останнього спеці-

аліста. Якщо ви вже найняли всіх своїх спеціалістів, ефект властивості не діє («Голосистість»).

● Здобудьте 1 очко збереження, якщо ваш зоопарк має щонайменше 9 очок репутації.

217 | ІНЖЕНЕР. ● Щоразу, виконуючи дію «Будівництво», ви можете збудувати рівно 1 додаткову споруду того самого типу (за винятком особливих вольєрів, бо в кожному зоопарку їх може бути не більше ніж 1 кожного типу). Заплатіть звичайну вартість додаткової споруди. Якщо ви будуєте відразу кілька споруд за допомогою однієї дії, побудувати можна лише одну додаткову споруду, однак ви можете вибрати, яку саме. Діють звичайні правила будівництва.

Приклад. Будуючи 1 кіоск, 1 1-місний вольєр і 1 2-місний вольєр за допомогою вдосконаленої (сторона II) карти дії «Будівництво», ви можете розмістити ще 1 споруду одного з цих типів. Вибравши додатковий 2-місний вольєр, ви повинні сплатити загалом 12 монет за цю дію. Сили 4 дії «Будівництво» все ще достатньо.

● Здобудьте 5 очок привабливості, якщо ваша мапа зоопарку повністю закрита (крім клітинок зі скелями й водоймами).

218 | ПРОГРАМА РОЗВЕДЕННЯ. Див. карту 215. Ця карта має інші умови розігрування, однак решта характеристик однакові.

219 | ДОСЛІДНИК РІЗНОМАНІТТЯ. ● Отримайте 2 монети за кожен символ водойм і скель у вашому зоопарку. Їх можна знайти на картах 241 і 242, а також як умови в лівому верхньому кутку карт. ● Ви можете закривати клітинки з водоймами й скелями. Щоб виконати умову повного закриття мапи зоопарку, ці клітинки закривати не треба. Ігноруйте всі вимоги до розміщення унікальних споруд і розігрування тварин поряд з клітинками з водоймами та/або скелями. Однак символи водойм і скель усе ще враховують (наприклад, під час підрахунку очок за цю карту). Закриті клітинки водойм і скель не враховують для карт 241 і 242, а також під час підрахунку очок за карту 004. ● Здобудьте 2 очки привабливості за кожен набір з 1 символу водойм та 1 символу скель у вашому зоопарку (щонайбільше 3 набори). *Приклад. Якщо у вашому зоопарку є 2 символи водойм і 3 символи скель, привабливість зоопарку збільшується на 4.*

220 | ФЕДЕРАЛЬНІ ГРАНТИ. ● Зігравши цю карту, а також у фазі отримання доходу кожної перерви, ви отримуєте 3 монети. ● Здобудьте 1 очко збереження, якщо ваш зоопарк має щонайменше 9 очок репутації.



221 | АРХЕОЛОГІЧНІ РОЗКОПКИ. ● Щоразу, отримуючи бонус розміщення в межовій клітинці зоопарку, ви можете отримати ще один будь-який безплатний бонус розміщення. Виберіть будь-який бонус розміщення з-поміж незакритих у вашому зоопарку. Цей бонус необов'язково повинен бути на межовій клітинці. Якщо ви отримуєте одночасно кілька бонусів розміщення на межових клітинках, то можете отримати додатковий безплатний бонус розміщення за кожну з них. Це може бути будь-яке поєднання однакових чи різних бонусів. Послідовність отримання бонусів розміщення довільна. ● Здобудьте 1 очко збереження, якщо на вашій мапі зоопарку закриті всі межові клітинки (крім клітинок зі скелями й водоймами).


222 | ПОДІЛИТИСЯ ПАТЕНТАМИ. ● Здобудьте 1 очко збереження за кожен символ дослідження у вашому зоопарку (не більше ніж 3). За кожне очко збереження, яке ви здобули таким способом, усі інші гравці отримують по 2 монети.

224 | СПОСТЕРЕЖЕННЯ ЗА МІГРАЦІЄЮ. ● Отримайте 1 жетон сили (пам'ятайте: одночасно ви можете мати щонайбільше 5 жетонів сили). ● Щоразу, підтримуючи проєкт збереження «Випустити в дику природу» (карти 113–122), ви додатково здобуваєте 1 очко збереження. Ви можете підтримувати проєкти цього типу кілька разів, випускаючи інших тварин потрібної категорії. Однак ви можете розмістити на будь-якому проєкті збереження лише 1 кубик гравця за кожну дію «Асоціація». Навіть якщо ви розмістили кілька кубиків на одному проєкті збереження, для ефектів інших карт кожен із цих кубиків рахують як окремий проєкт збереження, підтриманий вами.

225 | КАРАНТИННА ЛАБОРАТОРІЯ. ● Отримайте 1 жетон сили (пам'ятайте: одночасно ви можете мати щонайбільше 5 жетонів сили). ● На вас не діють ефекти «Отрута», «Удушення», «Гіпноз» і «Крадіжка». Якщо ви повинні зазнати впливу ефекту «Гіпноз» або «Крадіжка», то ефект застосовують (якщо можливо) до наступного гравця, що відповідає критеріям. Інакше кажучи, ваші лічильники на треках ігноруються. ● Здобудьте 1 очко збереження, якщо у вашому зоопарку є символи всіх 5 континентів.

226 | ІНОЗЕМНИЙ ІНСТИТУТ. Зігравши цю карту, ви здобуваєте 2 очки репутації. ● Здобудьте 1 очко збереження, якщо у вашому зоопарку є символи всіх 5 континентів.

227 | СПЕЦІАЛЬНЕ ОЦІНЮВАННЯ WAZA. ● Виберіть, на яких тваринах (великих чи малих) зосередитися до кінця гри, і розмістіть кубик гравця зі свого запасу в комірці з символом  під вибраним типом тварин. Відкривайте по одній карти з колоди, поки не знайдете карту тварини вибраного типу. Візьміть цю карту на руку, а решту переглянутих карт покладіть у скид. *Приклад. Якщо ви вибрали малих тварин, розмістіть кубик гравця на лівій комірці з символом  і переглядайте карти, поки не знайдете малу тварину. До кінця гри ви не можете грати великих тварин (див. нижче).*

● Щоразу, коли ви граєте тварину вибраного типу, привабливість вашого зоопарку збільшується на 2 очки (для малих тварин) або 4 очки (для великих тварин). До кінця гри ви не можете грати тварин іншого типу; про це нагадує видимий символ . Малими вважають тварин, яким потрібен 1- або 2-місний стандартний вольєр, а також свійських тварин. Для великих тварин потрібен 4- або 5-місний стандартний вольєр. Ефект карти не діє для тварин, яким потрібен 3-місний вольєр. Ви можете й далі грати їх, але ніяких бонусів не отримаєте.

228 | ПРОГРАМА WAZA ДЛЯ МАЛИХ ТВАРИН. ● Отримайте 2 монети за кожну малу тварину у вашому зоопарку.

● Щоразу, граючи лише малих тварин під час дії «Тварини», ви можете зіграти 1 додаткову малу тварину з руки за звичайну ціну. Діють звичайні правила розігрування карт тварин. Після цього візьміть на руку 1 карту малої тварини з ринку (якщо така є), навіть якщо ви не зіграли додаткову малу тварину. Ця карта обов'язково повинна бути в діапазоні репутації. Малими вважають тварин, яким потрібен 1- або 2-місний стандартний вольєр, а також свійських тварин. *Приклад. Якщо під час дії «Тварини» ви спершу зіграли малу тварину, а потім велику, то не можете зіграти ще одну малу тварину.*

229 | ЕКСПЕРТ З МАЛИХ ТВАРИН. ● Здобудьте 1 очко привабливості за кожну малу тварину у вашому зоопарку.

● Щоразу, коли ви граєте малу тварину у свій зоопарк, заплатіть за неї на 3 монети менше, ніж указано на карті цієї тварини. Малими вважають тварин, яким потрібен 1- або 2-місний стандартний вольєр, а також свійських тварин.

230 | ЕКСПЕРТ З ВЕЛИКИХ ТВАРИН. ● Здобудьте 2 очки привабливості за кожну велику тварину у вашому зоопарку.

● Щоразу, коли ви граєте велику тварину у свій зоопарк, заплатіть за неї на 4 монети менше, ніж указано на карті цієї тварини. Великими вважають тварин, яким потрібен 4- або 5-місний стандартний вольєр.

231 | СПОНСОРСТВО: ПРИМАТИ. ● Здобудьте 1 очко привабливості за кожен символ примата у вашому зоопарку. ● У фазі отримання доходу кожної перерви отримайте 3 монети за 1–2 символи приматів, 6 монет за 3–4 символи приматів або 9 монет за 5 і більше символів приматів у вашому зоопарку.

232 | СПОНСОРСТВО: РЕПТИЛІЇ. Див. карту 231. Тут: рептилії.

233 | СПОНСОРСТВО: ГРИФИ. Див. карту 231. Тут: птахи.

234 | СПОНСОРСТВО: ЛЕВИ. Див. карту 231. Тут: хижаків.

235 | СПОНСОРСТВО: СЛОНИ. Див. карту 231. Тут: травояди.

236 | ПРИМАТОЛОГ. ● Щоразу, коли в будь-який зоопарк грається символ примата, ви отримуєте 3 монети (за кожен символ).

237 | ГЕРПЕТОЛОГ. Див. карту 236. Тут: рептилії.

238 | ОРНИТОЛОГ. Див. карту 236. Тут: птахи.

239 | ЕКСПЕРТ З ХИЖАКІВ. Див. карту 236. Тут: хижаків.

240 | ЕКСПЕРТ З ТРАВОЇДІВ. Див. карту 236. Тут: травояди.

241 | ГІДРОЛОГ. ● Здобудьте 1 очко привабливості за кожен символ водойм у вашому зоопарку. Їх можна знайти на цій карті, а також як умови в лівому верхньому кутку карт. ● Щоразу, коли ви закриваєте клітинку поряд з клітинкою з водоймою, отримайте 1 монету. Ви отримуєте 1 монету за кожну закриту клітинку, навіть якщо кілька таких клітинок одночасно закриваються поряд з однією клітинкою з водоймою. Ви завжди отримуєте 1 монету, навіть якщо закрита клітинка розташована поряд з кількома клітинками з водоймами. ● Здобудьте 1 очко збереження, якщо всі клітинки з водоймами з'єднані, тобто немає жодної клітинки з водоймою, поряд з якою є лише порожні клітинки.

242 | ГЕОЛОГ. ● Здобудьте 3 очки привабливості за кожні 2 символи скель у вашому зоопарку. Їх можна знайти на цій карті, а також як умови в лівому верхньому кутку карт. *Приклад. Якщо у вашому зоопарку є 3 символи скель, ви здобуваєте 3 очки привабливості.* ● Щоразу, коли ви закриваєте клітинку поряд з клітинкою зі скелями, отримайте 1 монету. Ви отримуєте 1 монету за кожну закриту клітинку, навіть якщо кілька таких клітинок одночасно закриваються поряд з однією клітинкою зі скелями. Ви завжди отримуєте 1 монету, навіть якщо закрита клітинка розташована поряд з кількома клітинками зі скелями. ● Здобудьте 1 очко збереження, якщо всі клітинки зі скелями з'єднані, тобто немає жодної клітинки зі скелями, поряд з якою є лише порожні клітинки.

243 | ЛІГВО СУРИКАТІВ. ● Розмістіть унікальну будівлю «Лігво сурикатів» на вашій мапі зоопарку (поряд щонайменше з 1 клітинкою зі скелями). ● Щоразу, коли ви граєте символ травояда у свій зоопарк, здобудьте 2 очки привабливості. ● Здобудьте 1 очко збереження, якщо у вашому зоопарку є щонайменше 6 символів травоядів.

244 | БАСЕЙН З ПІНГВІНАМИ. ● Розмістіть унікальну будівлю «Басейн з пінгвінами» на вашій мапі зоопарку (поряд щонайменше з 1 клітинкою з водоймою). ● Щоразу, коли ви граєте символ птаха у свій зоопарк, здобудьте 2 очки привабливості. ● Здобудьте 1 очко збереження, якщо у вашому зоопарку є щонайменше 6 символів птахів.

245 | АКВАРІУМ. ● Розмістіть унікальну будівлю «Акваріум» на вашій мапі зоопарку (поряд щонайменше з 2 клітинками з водоймами). ● Щоразу, коли ви граєте символ водойм у свій зоопарк, здобудьте 2 очки привабливості. Його можна знайти на карті 241, а також як умову в лівому верхньому кутку карт. ● Здобудьте 1 очко збереження, якщо у вашому зоопарку є щонайменше 6 символів водойм.

246 | КАНАТНА ДОРОГА. ● Розмістіть унікальну будівлю «Канатна дорога» на вашій мапі зоопарку (поряд щонайменше з 2 клітинками зі скелями). ● Щоразу, коли ви граєте символ скель у свій зоопарк, здобудьте 2 очки привабливості. Його можна знайти на карті 242, а також як умову в лівому верхньому кутку карт. ● Здобудьте 1 очко збереження, якщо у вашому зоопарку є щонайменше 6 символів скель.

247 | БАБУЇНОВІ СКЕЛІ. ● Розмістіть унікальну будівлю «Бабуїнові скелі» на вашій мапі зоопарку (поряд щонайменше з 1 клітинкою зі скелями). ● Щоразу, коли ви граєте символ примата у свій зоопарк, здобудьте 2 очки привабливості. ● Здобудьте 1 очко збереження, якщо у вашому зоопарку є щонайменше 6 символів приматів.

248 | ПАРК МАКАК-РЕЗУСІВ. ● Розмістіть унікальну будівлю «Парк макак-резусів» на вашій мапі зоопарку. ● Щоразу, коли ви граєте символ примата у свій зоопарк, отримайте 1 жетон сили (одночасно ви можете мати щонайбільше 5 жетонів сили).

249 | ХАТИНКА ДЛЯ СОВИ. ● Розмістіть унікальну будівлю «Хатинка для сови» на вашій мапі зоопарку. ● Щоразу, коли ви граєте символ птаха у свій зоопарк, візьміть 2 карти з колоди. Залиште 1 карту собі, а іншу скиньте («Сприйняття 2»).

250 | РЕЗЕРВУАР З МОРСЬКОЮ ЧЕРЕПАХОЮ. ● Розмістіть унікальну будівлю «Резервуар з морською черепахою» на вашій мапі зоопарку (поряд щонайменше з 1 клітинкою з водоймою). ● Щоразу, граючи символ рептилії у свій зоопарк, ви можете продати до 2 карт з руки за 4 монети кожно («Сонячні ванни 2»). Покладіть продані карти в скид.

251 | МАЙДАНЧИК ПОЛЯРНОГО ВЕДМЕДЯ. ● Розмістіть унікальну будівлю «Майданчик полярного ведмедя» на вашій мапі зоопарку (поряд щонайменше з 1 клітинкою з водоймою). ● Щоразу, коли в будь-який зоопарк грається символ ведмедя, ви здобуваєте 2 очки привабливості. Якщо це призвело до виконання вами умови кінця гри, але хід був не ваш, то гра не закінчується, адже умова кінця гри перевіряється під час ходу гравця, який її виконав, або під час перерви. ● Здобудьте 1 очко збереження за 3–5 символів ведмедів у вашому зоопарку; здобудьте 2 очки за 6 і більше символів.

252 | ЗАГІН ДЛЯ ПЛЯМИСТИХ ГІЕН. ● Розмістіть унікальну будівлю «Загін для плямистих гіен» на вашій мапі зоопарку (поряд щонайменше з 1 клітинкою зі скелями). ● Щоразу, коли ви граєте символ хижака у свій зоопарк, відкритий Х верхніх карт колоди, де Х — кількість ваших символів хижаків. Візьміть на руку 1 з цих карт тварин. Інші карти скиньте («Мисливець Х»). Якщо серед відкритих таким способом карт немає карт тварин, ви повинні скинути всі карти. Якщо ви одночасно граєте у свій зоопарк 2 символи хижака (наприклад, карта тварини 401 «Гепард»), ви можете використати властивість «Мисливець» двічі поспіль. Два символи враховують обидва рази.

253 | СТІЙЛА ДЛЯ ОКАПІ. ● Розмістіть унікальну будівлю «Стойла для окапі» на вашій мапі зоопарку. ● Зігравши цю карту, розмістіть на ній 3 кубики гравця зі свого запасу. Щоразу, граючи символ травояда у свій зоопарк, ви можете скинути 1 кубик із цієї карти (поверніть його у свій запас) і зіграти з руки карту спонсора за Х монет, де Х — рівень карти спонсора. У всьому іншому застосовуються звичайні правила розігрування карт спонсорів.

Приклад. Зігравши карту «Стойла для окапі», ви можете негайно скинути кубик з карти й зіграти іншу карту спонсора за монети. Так, за розігрування карти «Іноземний інститут» (226) треба заплатити 6 монет.

254 | ЗООЛОГІЧНА ШКОЛА. Зігравши цю карту, ви здобуваєте 1 очко репутації та 1 очко збереження. ● Розмістіть унікальну будівлю «Зоологічна школа» щонайменше на 2 межових клітинках вашої мапи зоопарку. Візьміть 1 карту з колоди або діапазону репутації.


255 | ПРИГОДНИЦЬКИЙ МАЙДАНЧИК. Зігравши цю карту, ви здобуваєте 4 очки привабливості. ● Розмістіть унікальну будівлю «Пригодницький майданчик» поряд щонайменше з 1 клітинкою зі скелями.

256 | ВОДНИЙ МАЙДАНЧИК. Зігравши цю карту, ви здобуваєте 4 очки привабливості. ● Розмістіть унікальну будівлю «Водний майданчик» поряд щонайменше з 1 клітинкою з водоймою.

257 | БІЧНИЙ ВХІД. ● Розмістіть унікальну будівлю «Бічний вхід» на 2 межових клітинках вашої мапи зоопарку. Вона не обов'язково повинна бути поряд з іншими спорудами. У всьому іншому застосовуються звичайні правила будівництва. Тепер ви можете розміщувати інші споруди поряд з «Бічним входом». ● Отримайте 2 монети за кожно споруду (крім порожніх стандартних вольєрів) поряд з «Бічним входом» (подібно до кіосків, але з урахуванням того, що «Бічний вхід» може розміщуватися поряд з кіоском). ● Здобудьте 5 очок привабливості, якщо ваша мапа зоопарку повністю закрита (крім клітинок зі скелями й водоймами).

258 | МІСЦЕВІ МОРСЬКІ ПТАХИ. ● Здобудьте 1 очко привабливості за кожно з'єднану клітинку з водоймою. ● Здобудьте 1 очко збереження за кожні 2 ізольовані клітинки з водоймами. *Наприклад, якщо на вашій мапі зоопарку є 3 ізольованих клітинок з водоймами, здобудьте 2 очки збереження.*

259 | МІСЦЕВІ ЯЩІРКИ. ● Здобудьте 1 очко привабливості за кожно з'єднану клітинку зі скелями. ● Здобудьте 1 очко збереження за кожні 2 ізольовані клітинки зі скелями. *Наприклад, якщо на вашій мапі зоопарку є 3 ізольовані клітинки зі скелями, здобудьте 1 очко збереження.*

260 | МІСЦЕВІ ФЕРМЕРСЬКІ ТВАРИНИ. ● Здобудьте 1 очко привабливості за кожно з'єднану порожню межову клітинку для будівництва. ● Здобудьте 1 очко збереження за кожних 6 порожніх клітинок для будівництва, які утворюють суцільну групу. Клітинками для будівництва вважають усі клітинки на вашій мапі зоопарку, крім клітинок з водоймами та скелями. Порожні клітинки з символом  також враховують, навіть якщо ви не можете використати їх для будівництва, бо ще не вдосконалили карту дії «Будівництво». Враховується кожна суцільна група з 6 порожніх клітинок, незалежно від того, розміщені вони одна поряд з одною чи ні. *Приклад. Якщо на вашій мапі зоопарку є загалом 24 порожні клітинки для будівництва в суцільних групах на 13, 6, 3 і 2 клітинки, здобудьте 3 очки збереження.*

261 | ШКІЛЬНІ ЕКСКУРСІЇ. Зігравши цю карту, ви здобуваєте 1 очко привабливості й 1 очко збереження. ● Здобудьте 1 очко збереження, якщо у вашому зоопарку є щонайменше 5 різних символів категорій тварин (зокрема ведмедів і свійських тварин).

262 | ДОСЛІДНИК. ● Отримайте 2 монети за кожен інший символ континенту або тварини (зокрема ведмедів і свійських тварин) у вашому зоопарку. *Приклад. Якщо у вашому зоопарку є 2 символи дослідження, 2 символи Африки й 1 символ хижака, отримайте 4 монети.* ● Щоразу, додаючи до вашого зоопарку символ континенту або категорії тварини (зокрема ведмедів і свійських тварин), якого в ньому ще не було, ви здобуваєте 1 очко привабливості та 2 монети. Якщо на зіграній карті зображено відразу 2 однакові символи, яких ще немає у вашому зоопарку, бонус ви однаково отримуєте лише раз.

263 | ПРОГРАМА WAZA ДЛЯ ВЕЛИКИХ ТВАРИН. ● Ви можете безплатно розмістити 5-місний вольєр (застосовуються звичайні правила будівництва). ● Щоразу, граючи велику тварину, ви можете ігнорувати одну довільну умову на карті цієї тварини (у лівій частині під вказаною вартістю). Великими вважають тварин, яким потрібен 4- або 5-місний стандартний вольєр.

Приклади:

1. Щоб зіграти карту «Лев», вам потрібні лише 2 символи хижаків (замість 3) у вашому зоопарку.
2. Щоб зіграти карту «Новозеландський морський котик», вам не треба вдосконалювати дію «Тварини».

Ця властивість сумується з «Дослідницьким інститутом» на мапі «6», тобто активувавши «Дослідницький інститут», ви можете ігнорувати відразу 2 умови розігрування великих тварин.

264 | ВІЛЬНІ МАВПИ НОВОГО СВІТУ. ● Здобудьте 1 очко привабливості за кожно з'єднану клітинку з бонусом розміщення. ● Здобудьте 1 очко збереження за кожні 2 ізольовані клітинки з бонусами розміщення.

Приклад. Вільні мавпи Нового світу (264)

Ви граєте карту № 264 й негайно здобуваєте 2 очки привабливості, бо маєте 2 з'єднані клітинки з бонусами розміщення.


Якщо ваша мапа зоопарку наприкінці гри матиме вигляд як на малюнку праворуч, ви здобудете 1 очко збереження за 3 ізольовані клітинки з бонусами розміщення.



Роз'яснення карт підрахунку очок

004 | АРХИТЕКТУРНИЙ ЗООПАРК. З'єднаною вважають незакриту клітинку поряд щонайменше з 1 закритою клітинкою. Щоб здобути очки збереження, ви повинні закрити лише клітинки для будівництва, тобто клітинки з водоймами та скелями не враховують.

005 | ЗАПОВІДНИЙ ЗООПАРК. Щоб визначити, скільки разів ви підтримували проєкти збереження, порахуйте, скількох кубиків немає в лівій частині вашої мапи зоопарку.

006 | ПРИРОДНИЧИЙ ЗООПАРК. Клітинками для будівництва вважають усі клітинки на вашій мапі зоопарку, крім клітинок з водоймами та скелями. Порожні клітинки з символом 

також враховують, навіть якщо ви не можете будувати на них, бо не вдосконалили карту дії «Будівництво».

009 | БІОРИЗНОМАНІТНИЙ ЗООПАРК. Застосовується до символів у вашому зоопарку та зоопарку гравця праворуч. У соло-грі ви скидаєте цю карту й берете іншу. Якщо гравець праворуч не має жодного символу категорії тварин, то 1 вашого символу вистачить, щоб здобути за нього 1 очко збереження. За допомогою цієї карти ви можете здобути не більше ніж 4 очки збереження. *Приклад. На ваших картах тварин і спонсорів є такі символи: 4 хижаків, 2 птахи, 2 ведмеді, 1 травоїд та 1 рептилія. Гравець праворуч має такі символи: 4 рептилії, 3 примати та 2 свійські тварини. Ви отримуєте 4 очки збереження.*

Роз'яснення мап зоопарків

Мапа «А». Надрукований на мапі кіоск вважають збудованим, тому можете покласти на нього плитку кіоска.

Мапа «1» (Оглядова вежа). Вольєр повинен розміщуватися поряд з клітинкою з оглядовою вежею, а не біля інших 3 клітинок зі скелями. Ефект оглядової вежі не діє для особливих вольєрів. Якщо ви випустили тварину в дику природу, тобто перевернули заселений вольєр порожньою стороною догори, а потім поселили в цей вольєр нову тварину, ви знову здобуваєте 2 очки привабливості. Оглядову вежу не вважають спорудою (наприклад, для кіосків).


Мапа «2» (Майданчики просто неба). Вольєр повинен розміщуватися поряд з клітинкою з майданчиками, а не біля інших 4 клітинок з водоймами. Ефект майданчиків не діє для особливих вольєрів. Поселяючи тварин у стандартні вольєри поряд з майданчиками чи пізніше випускаючи тварин у дику природу, вражайте розмір цих вольєрів на 2 клітинки більшим. Ефект майданчиків не можна ігнорувати. Майданчики просто неба не вважають спорудами (наприклад, для кіосків).

Приклад. Якщо ви розмістили стандартний 1-місний вольєр поряд з майданчиками, то можете заселити в нього тварину, для якої потрібен 1-, 2- або 3-місний вольєр.

Мапа «4» (Торговий порт). Клітинку торгового порту вважають з'єднаною, якщо поряд з нею розміщена споруда. Ви можете відразу розмістити свою першу споруду поряд з торговим портом, однак це необов'язково. Ви можете використовувати цю властивість будь-коли під час свого ходу (до, після або під час виконання дії). За допомогою торгового порту можна скинути лише 1 карту протягом ходу. Ви не можете використовувати цю властивість під час перерви або ходу суперника. Торговий порт не вважають спорудою (наприклад, для кіосків).

Мапа «5» (Ресторан у парку). Отримайте 1 монету за кожну закриту клітинку поряд з рестораном під час кожної перерви.


Це можуть бути як окремі споруди, так і клітинки однієї великої споруди. Неважливо, якого типу ці споруди та чи заселені вони (якщо це вольєри). Ресторан не вважають спорудою (наприклад, для кіосків).




 Ви можете безплатно збудувати один з двох особливих вольєрів — терарій або авіарій, навіть якщо ще не вдосконалили дію «Будівництво» (діють звичайні правила розміщення).

Мапа «6» (Дослідницький інститут). Клітинку дослідницького інституту вважають з'єднаною, якщо поряд з нею розміщена споруда. Ви можете відразу розмістити свою першу споруду поряд з дослідницьким інститутом, однак це необов'язково. Активувавши властивість, ви можете грати карти тварин, ігноруючи 1 довільну умову (у лівій частині під вказаною вартістю). *Приклади:*


1. Щоб зіграти карту «Лев», вам потрібні лише 2 символи хижаків (замість 3) у вашому зоопарку.
2. Щоб зіграти карту «Новозеландський морський котик», вам не треба вдосконалювати дію «Тварини».


Дослідницький інститут не вважають спорудою (наприклад, для кіосків).

Мапа «7» (Кафе з морозивом). Закривши всі , ви отримуватимете додатково 1 монету за кожен кіоск на вашій мапі зоопарку під час кожної перерви. Це не залежить від того, яким способом побудовано кіоски, а також чи дають вони дохід без цього бонусу.


Мапа «8» (Голлівудські пагорби). Клітинки з символами  можна закривати, як і будь-які інші. Це не вважають бонусом розміщення (наприклад, для карти 221). Щоразу, коли ви розміщуєте споруду на , відкривайте одну за одною карти з колоди, поки не знайдете карту спонсора. Візьміть цю карту на руку, а решту відкритих таким способом карт покладіть у скид. Коли ви закриєте всі 3 клітинки з символами , рівень усіх ваших карт спонсорів зменшиться на 1, тобто вам стане легше їх грати.

Щодо бонусів

 Коли ви отримуєте жетон подвоєння як бонус, то повинні відразу розмістити його на карті дії.

 Коли бонуси дають вам змогу отримати партнерський зоопарк чи університет, то ви вибираєте його з тих, які є на полі асоціації. Щоб отримати третій партнерський зоопарк, ви повинні спершу вдосконалили карту дії «Асоціація» (це об-

меження діє завжди, бо воно вказане на секції партнерських зоопарків вашої мапи, а не лише на карті дії «Асоціація»).

Коли бонуси дають вам змогу розмістити споруду на мапі зоопарку — діють звичайні правила щодо її розміщення (як-от обмеження будівництва на клітинках із символом , доки ви не вдосконалили карту дії «Будівництво»).

Автори фотографій

Вікісховище за ліцензією Creative Commons (commons.wikimedia.org, creativecommons.org):








408: Рудракша Чоданкар, 414: Бернард Дюпон, 416: Йоахім Колер, 420: Сумяджит Нанді, 425: Чен Ву, 440: Девід Сіфрі, 446: Джульєн Вільєм, 449: міська рада Брісбена, 450: JJ Harrison,



455: mitchpa1984, 460: Robertpollai, 463: Стивен Дж. Джонсон, 464: Wilfredor, 465: Ганс Хиллеварт, 466: Рауль Ігнасіо, 467: Christof46, 468: Раймонд Спеккінг, 472: Метью Губін, 473: Бернард Дюпон, 470: Ltshears, 476: Джефрі Юніксон Бі, 481: Karelj, 482: MKAMPIS, 490: Дональд Гоберн,















491: Щекінов Алексей Викторович, 492: XLerate, 493: загальне користування, 497: Rufus46, 500: Yann, 502: Рохіт Нанівадекар, 522: загальне користування, 524: Nobbip, 228: Зоопарк Перта
Усі інші: pixabay.com, iStock.com, особисті













ДОВІДНИК СИМВОЛІВ



	Австралія
	Азія
	Америка
	Африка
	Європа







	Примати
	Птахи
	Рептилії
	Травоїди
	Хижак
	Ведмеді
	Свійські тварини




	<i>Мала тварина:</i> потрібен стандартний вольєр розміром 1–2 або контактний зоопарк.
	<i>Велика тварина:</i> потрібен стандартний вольєр розміром 4–5.



	Сила дії / номер комірки / рівень карти спонсора / значення завдання від асоціації
	Привабливість
	Очки збереження
	Репутація
	Монети
	Дослідження
	Жетон сили
	Подвоєння (властивість тварин «Подвоєння»)
	Новий спеціаліст асоціації (властивість тварин «Голосистість»)
	Партнерський зоопарк (з поля асоціації)
	Університет (з поля асоціації)
	Підтримка проекту збереження
	Тепер ліміт карт на вашій руці – 5.
	Можете ігнорувати 1 умову (ліворуч) на карті.



	Стандартний вольєр указанного розміру
	Ви можете негайно й безплатно побудувати один 2- або 3-місний стандартний вольєр.
	Певний особливий вольєр (для негайного ефекту безплатного будівництва):
	Контактний зоопарк
	Авіарій
	Терарій
	Число вказує на кількість клітинок, потрібних для тварини.
	Скелі
	Водойми
	Вольєр або унікальна будівля повинна межувати з указаними 1–2 клітинками зі скелями та/або водоймами. Символи трактують як наявні у вашому зоопарку.
	Кіоск
	Павільйон



	Візьміть 1 карту з колоди або діапазону репутації.
	<i>Захоплення:</i> візьміть будь-яку 1 карту з ринку.

	Символ у правому верхньому кутку: трактують як наявний у вашому зоопарку.
	Символ ліворуч на червоному фоні: умова, яку має виконувати ваш зоопарк (тут – дослідження).
	Умова: мати партнерський зоопарк з того самого континенту (карти спонсорів – будь-який континент).
	Умова: мати вказану карту дії (тут – «Тварини»), удосконалену до сторони II.
	Привабливість вашого зоопарку не може перевищувати 25.
	Умова: мати принаймні 3 очки репутації.

	Завершивши , можете розмістити будь-яку карту дії в комірку «1» (властивість тварини «Кмітливність»).
	Завершивши , можете виконати будь-яку іншу дію (властивість тварини «Рішучість»).
	Удосконаліть 1 зі своїх карт дій, тобто поверніть її зі сторони I на сторони II. Вона залишається у своїй комірці.


	Щоразу, коли ви граєте щось у свій зоопарк.
	Щоразу, коли щось грається в будь-який зоопарк.

	Відтепер на вас можуть діяти інтерактивні ефекти карт тварин.
	Деякі карти зоопарку можна грати, лише маючи не більше ніж 25 очок привабливості. Про це нагадує позначка.

	Негайний ефект, як-от отримання бонусу розміщення або винагороди за закриття клітинки партнерським зоопарком чи університетом.
	Ефект, що діє негайно після підтримки проекту збереження, а потім дає дохід під час кожної перерви.


	Негайний одноразовий ефект
	Ефект під час підрахунку очок
	Дохід під час кожної перерви


	Властивість тварин «Сумка X» Ви можете розмістити під цією картою до X карт з руки. Здобудьте 2 за кожну таку розміщену карту.
	Властивість тварин «Сприйняття X» Візьміть X карт з колоди. Залиште половину з них на руці, а решту скиньте.
	Властивість тварин «Мисливець X» Відкрийте X верхніх карт колоди. Візьміть 1 карту тварини на руку, а решту скиньте.
	Властивість тварин «Сонячні ванни X» Ви можете продати до X карт з руки по 4 за кожну.


	Ви можете зіграти карту спонсора з руки, заплативши X монет, де X – рівень цієї карти. Діють звичайні правила, тобто ви повинні виконати всі умови для розігрування. Ви не можете зіграти карту з ринку. Ваша карта дії «Спонсори» не зазнає впливу цього ефекту й залишається у своїй комірці.
---	---

	Властивість тварин «Отрута X» <ul style="list-style-type: none"> Впливає на всі зоопарки з більшим значенням привабливості, ніж у вашого. Покладіть по 1 жетону отрути на перші X карт дій, починаючи з лівого кінця (найменші номери X комірок, де X — «Отрута X»). Якщо на карті вже є жетон отрути, скиньте зайвий. Використавши карту дії з жетоном отрути, скиньте жетон. Якщо ви не скинули жетон отрути під час свого ходу й на ваших картах дії залишився принаймні 1 жетон отрути, заплатіть 2. Під час наступної перерви вилучіть усі жетони отрути.
---	--



	Властивість тварин «Гіпноз» <ul style="list-style-type: none"> Впливає на зоопарк з найбільшим значенням привабливості. Якщо це ваш зоопарк, ефект не діє. Виконайте 1 дію з-поміж карт дій у комірках «1», «2» або «3» вибраного гравця. Ви можете використовувати власні жетони сили. Використана карта дії переміщується в комірку «1».
---	--

	Властивість тварин «Крадіжка X» <ul style="list-style-type: none"> X = 1 – впливає на зоопарк з найбільшим значенням привабливості. X = 2 – впливає на зоопарк з найбільшим значенням привабливості та зоопарк з найбільшою кількістю очок збереження. В обох випадках: якщо це ваш зоопарк, ефект не діє. Візьміть у вибраного гравця 5 або 1 випадкову карту з руки. Цей гравець вирішує, що саме ви отримаєте.
--	--

	Властивість тварин «Удушення» <ul style="list-style-type: none"> Впливає на всі зоопарки, що випереджають вас на треку привабливості та/або збереження. Покладіть по 1 жетону удушення на перші X карт дій, починаючи з правого кінця (найбільші номери X комірок, де X — кількість треків, на яких вас випереджає вибраний гравець). Якщо на карті вже є жетон удушення, скиньте зайвий. Сила карти дії з жетоном удушення зменшується на 2. Використавши карту дії з жетоном удушення, скиньте жетон. Під час наступної перерви вилучіть усі жетони удушення.
---	---



«Удушення», гравець випереджає вас на обох треках.

	Будь-яка дія (будь-яка сторона)		Дія «Карти» (будь-яка сторона)		Дія «Будівництво» (будь-яка сторона)		Дія «Тварини» (будь-яка сторона)		Дія «Асоціація» (будь-яка сторона)		Дія «Спонсори» (будь-яка сторона)
---	---------------------------------	---	--------------------------------	---	--------------------------------------	---	----------------------------------	---	------------------------------------	---	-----------------------------------