

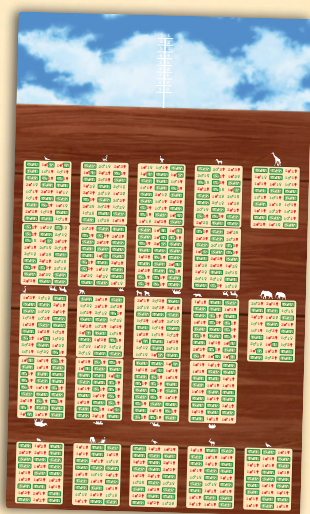
Nechce se vám číst pravidla? Naše video s vysvětlením pravidel najdete zde
<https://hraj.cz/katalog-her/335:zootycoon>



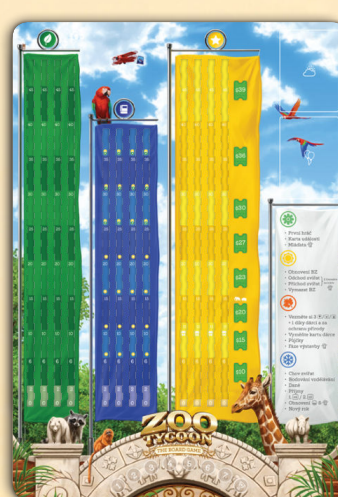
Obsah



1 burza zvířat (BZ)



1 podklad burzy zvířat



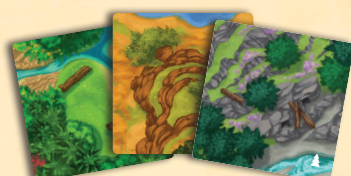
1 bodovací tabulka



33 krabiček (str. 18)



4 desky zoo
včetně 4 desek zaměstnanců



172 dílů výběhu

3 různé biomy (deštný prales,
savana a horský les)



53 dílů budov

17 různých ilustrací



35 dílů spolu žijících druhů

7 velkých druhů,
5 malých druhů



60 kruhových žetonů

16 žetonů kontroly početí
44 žetonů zákazu



89 karet zvířat

22 karet na každého hráče a
1 karta pandy velké



12 přehledových karet

3 karty na každého hráče



18 karet událostí



7 karet dárců



236 figurek zvířat
23 druhů
(samice mají světlejší
barvu než samci*)



40 žetonů mláďat
20 **samců** a 20
samic mláďat



200 kostiček / 4 žetony
nadšení (válečky)
50 kostiček
a 1 váleček na hráče



12 figurek pracovníků
3 na hráče



155 kontaktních míst
4 různé tvary



8 dřevěných hracích
kostek



2 dřevěné žetony
Jeden označuje kola
a druhý roční období



1 žeton
prvního hráče



1 látkový sáček

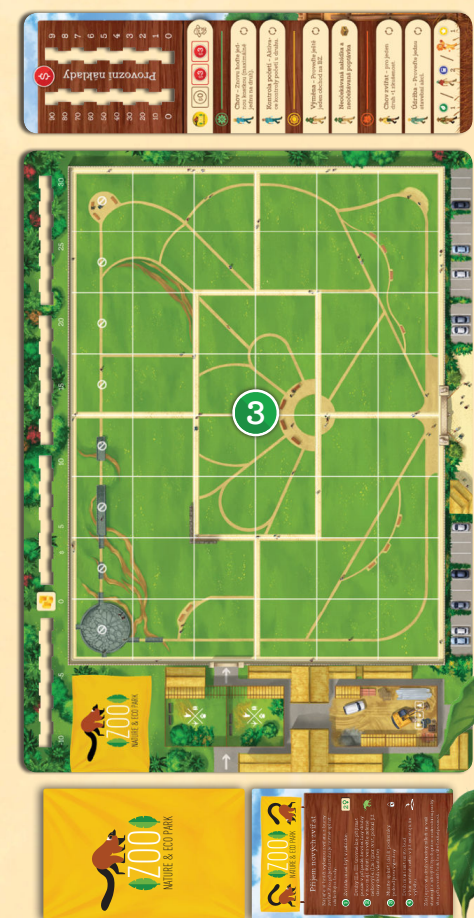
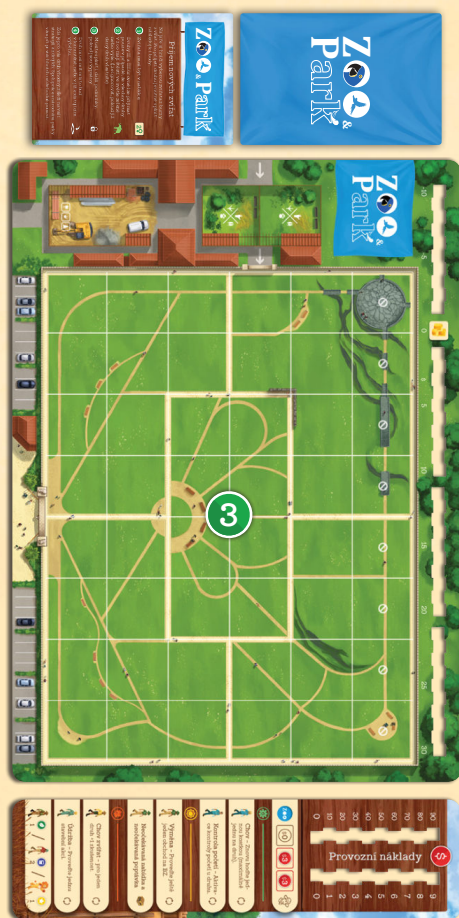
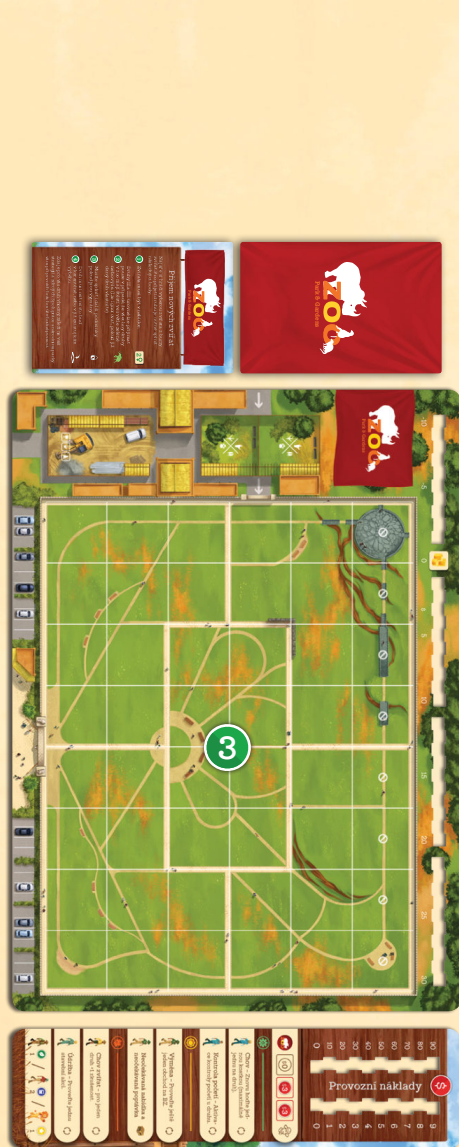
Pozor – Pokud se během hry vyčerpá zásoba některé ze součástí, jednoduše použijte jinou podobnou součást jako náhradu za tu chybějící, např. figurku červené pandy místo figurky tygra.

* Samci a samice goril západních, slonů indických, orangutanů bornejských, jelenů wapiti a lvů mají různé tvary.

Příprava hry

Následující vysvětlení se týká základní hry pro 3 až 4 hráče. Úpravy pravidel pro verzi pro dva hráče (a pro hru v jednom hráči) jsou popsány v samostatné kapitole (str. 18-20).

- 1 Burzu zvířat (**BZ**) a bodovací tabulku umístěte na stůl **naproti sobě**.
- 2 Podkladovou stránku BZ vložte **pod** burzu tak, aby v každém výřezu byly vidět znaky. Začněte na **náhodně vybrané** výchozí pozici.
- 3 Každý hráč obdrží 1 desku zoo, 1 desku zaměstnanců, 22 karet zvířat, 3 přehledové karty, tj. všechny součásti s logem jeho zoo, a navíc 3 pracovníky, 1 žeton nadšení a všechny kostičky **v barvě hráče**. Každý hráč si před sebe umístí svou desku zoo a napravo od ní desku zaměstnanců.
- 4 Každý hráč umístí kostičku na 10. pole svého **počítadla peněz**, čímž označí, že začíná s **10** . Každý hráč si také vezme **6 dílů výběhu**, které umístí na příslušné pole v levém dolním rohu desky své zoo. Kromě toho každý hráč umístí jednu kostičku na každé ze dvou polí označených „0“ na počítadle provozních nákladů a všechny 3 pracovníky na jejich políčka na desce zaměstnanců.
- 5 Umístěte **jednu kostičku každého hráče** na každé z počátečních polí („0“) 3 stupnic na bodovací tabulce (Ochrana přírody , Vzdělávání , a Popularita) a v případě Popularity, **také žeton nadšení ve vaší barvě** (který se umístí pod pole „0“).
- 6 Všechny **žetony mláďat** vložte **do látkového sáčku** a položte nad BZ spolu s 8 hracími kostkami, kartou pandy velké, díly spolu žijících druhů a figurkami zvířat.
- 7 Umístěte **8 žetonů zákazu** na **8 horních políček** všech desek zoo. Zbývající díly (výběhy, budovy, zákazy a žetony kontroly početí) a dřevěné součásti (kontaktní místa) umístěte mezi BZ a bodovací tabulku, nebo nad bodovací tabulku.
- 8 Karty událostí a karty dárců promíchejte, vytvořte z nich dva balíčky a umístěte je na bodovací tabulku. **Vrchní kartu dárce** otočte **lícem nahoru**.
- 9 Umístěte žeton pro počítání kol na výchozí pozici („1“) a žeton ročního období na **Léto** . Ten hráč, který v den hraní hry viděl největší zvíře, získá žeton prvního hráče.



Cíl hry

V **deskové hře Zoo Tycoon**, začínáte jako noví správci čtyř městských parků. Město usiluje o nové uspořádání těchto parků a doufá, že přidáním zvířat se tyto zelené plochy stanou atraktivnějšími pro veřejnost. Aby byl projekt z hlediska politiky přijat, musí být zoologické zahrady finančně soběstačné a přispívat k ochraně přírody. Po prvním hodnocení (7 let po otevření) bude řízení všech nově vzniklých zoologických zahrad centralizováno. Ten, kdo těchto sedm let zvládne nejúspěšněji, může po právu očekávat, že se stane preferovaným uchazečem o tuto atraktivní pozici. Dejte do toho všechno!

Přehled hry

Desková hra Zoo Tycoon se hraje na **7 kol (let)**. Každé kolo je rozděleno na **4 roční období** (s výjimkou 1. kola, které začíná v létě – str. 14). Na jaře 🌱, kdy začíná rok, se narodí mláďata. V létě ☀️ se přijímají nová zvířata. Na podzim 🍁 probíhá výstavba nových výběhů a v zimě ❄️ se zhodnocuje a končí rok. Pokaždé, když skončí roční období, posune se žeton ročního období. Hra končí po 7 kolech. U každého hráče se porovnává konečné skóre ochrany přírody 🌿 a popularity ⭐. **Nižší z obou hodnot** představuje vítězné body. Hráč s největším počtem vítězných bodů vyhrává hru.

Karty zvířat

23 hlavních druhů ve hře je zastoupeno kartami zvířat a figurkami zvířat. Na kartě zvířete najdete všechny důležité informace o druhu. Figurky zvířat umísťujete na desku zoo.

1 **Úroveň** – Označuje, ve které oblasti BZ můžete zvíře najít.

2 **Kategorie** – Každý druh je zařazen do jedné ze 4 kategorií:

🐾 Primáti 🐘 Kopytníci 🐾 Masožravci 🐦 Ptáci

3 **Základní hodnota popularity** ⭐ – Toto je základní hodnota popularity, která se přidá přímo do stupnice popularity na bodovací tabulce, když přidáte tento druh do své zoo. Tygři, levharti sněžní a medvědi černí mají zvláštní vlastnost: jejich základní hodnota závisí na počtu zvířat ve výběhu (jedno nebo dvě). Pokud se počet zvířat zvýší, popularita se odpovídajícím způsobem upraví.



4 **Základní hodnota vzdělávání** 📖 – Toto je základní hodnota vzdělávání o druhu. Její hodnota se nepřidává přímo k vaší stupnici vzdělávání, ale můžete ji započítat zakoupením kontaktních míst 🏠. Kontaktní místa jsou malé dřevěné domečky, které si hráči kupují a umísťují je na díly výběhů. Viz str. 12.

5 **Základní hodnota ochrany přírody** 🌿 – Toto je základní hodnota ochrany přírody. Její hodnota se nepřidává přímo k vaší stupnici ochrany přírody, ale můžete ji započítat zakoupením kontaktních míst 🏠 (str. 12).

6 **Další požadavky** – Abyste mohli do své zoo zařadit druh III. úrovně nebo pandu velkou/slona indického, musíte mít v zoo předem stanovený počet druhů stejné kategorie. Navíc panda velká a slon indický jsou k dispozici pouze hráčům s hodnotou popularity 15 a vyšší.

7 **Spolupráce s národními parky** – Pokud se vám jako prvnímu nebo druhému hráči podaří během hry shromáždit všechny druhy národního parku ve vaší zoo, budete za to na konci hry odměněni body za ochranu přírody (str. 15).

8 **Počet zvířat na dílu výběhu** – Udává, kolik figurek zvířat tohoto druhu lze umístit na jeden díl výběhu. Barevné pozadí/ikona navíc ukazuje, který ze tří biotopů daný druh vyžaduje.



Deštný prales



Savana



Horský les

9 **Náklady na obsazený díl výběhu** – U dílu výběhu, na kterém stojí alespoň jedna figurka zvířete, vznikají provozní náklady, např. 🚂 u slona indického.

10 Chování samců ve skupinách



Ve výběhu může být maximálně jeden alfa samec.



Samci se chovají jako alfa samci, ale pokud nejsou přítomny žádné samice, mohou se vytvořit skupiny samců.



Ve výběhu jsou povoleny všechny kombinace samců a samic.

11 Tolerance pro smíšené výběhy – Výběhy s jedním hlavním druhem a jedním spoludruhem získávají jeden bod popularity navíc.



Druh snáší další druhy žijící ve výběhu.



Druh nesnáší žádné další druhy ve výběhu.

Spolu žijící druhy – Druhy, které spolu mohou žít ve výběhu, jsou reprezentovány díly. Mohou obývat výběh samostatně nebo společně s hlavním druhem. Velké vedle sebe žijící druhy zabírají dva díly výběhu, zatímco malé pouze jeden.

Stejně jako hlavní druhy mají i spolu žijící druhy základní hodnoty (popularita, vzdělávání a ochrana přírody), provozní náklady (vždy ) a patří do určité kategorie/biomu. Na rozdíl od hlavních druhů jsou spolu žijící druhy vždy k dispozici a hráči si je mohou vzít až ve fázi výstavby na podzim.



12 Štěstí zvířat – Štěstí zvířete se hodnotí podle splnění 4 potřeb. Rozhodující je nejnižší hodnota jedné ze všech potřeb, tj. pokud je jedna potřeba ve žluté a ostatní jsou ve světle zelené, celkové štěstí tohoto živočišného druhu je ve žluté. Hráči si pomocí kostiček označují potřeby jednotlivých druhů a aktuální úroveň jejich uspokojení.



Zkušenosti

Míra zkušenosti s druhem se časem zvyšuje, ale její navyšování lze urychlit pomocí akcí personálu (str. 17). Pokud již vlastníte druh zvířete stejné kategorie, začínáte na úrovni hnědého otisku tlapky, tj. na poli 2, jinak začínáte na poli 1.



Volný prostor

Díly výběhů, které nejsou obsazeny hlavním druhem nebo spolu žijícím druhem, jsou považovány za volný prostor.



Útočiště

Počet útočišť, které jsou součástí výběhu (str. 12).



Velikost skupiny

Počet figurek zvířat, které lze umístit do výběhu. Ikona se podobá tvaru figurky zvířete. Pokud je v horním poli symbol „+“, znamená to, že velikost skupiny není omezena.

13 Popularita – Velikost skupiny určuje, kolik žlutých kontaktních míst můžete umístit do výběhu. Například u slona indického, pokud je velikost skupiny 5 nebo vyšší, můžete do tohoto výběhu umístit až 3 žluté domečky (str. 12).

14 Hod kostkou o mláďata – Hod kostkou, který potřebujete pro získání mláďat, závisí na štěstí druhu. Čím vyšší je štěstí, tím nižší číslo vám stačí, abyste získali mláďata. Pokud je úroveň štěstí slona indického ve žluté, hod kostkou není možný „□“. Při štěstí ve světle zelené je k získání mláďat zapotřebí „“, ale při štěstí v tmavě zelené potřebujete hodit „“ nebo „“. Počet kostek, kterými je třeba hodit, je specifický pro daný druh:



jedna kostka na samici



jedna kostka na pár



jedna kostka

15 Velikost vrhu – Toto číslo určuje, kolik žetonů mláďat musí být do výběhu umístěno při jednom úspěšném hodu kostkou.

16 Péče o mládě – Pokud má samice druhu se symbolem „péče o mládě“ potomky, její figurku na jedno kolo položte na bok. Tak označíte, že tato samice nemůže mít po dobu jednoho kola další potomky.



Průběh hry – jaro

Na jaře se předává žeton prvního hráče, vytáhne se karta události a především si všichni hráči hodí kostkami kvůli mláďatům za každý z hlavních druhů.

1. První hráč

Žeton prvního hráče se předává proti směru hodinových ručiček.

2. Karty událostí

Loňskou kartu události položte dospod balíčku a odkryjte novou kartu události. Efekty karet událostí s názvem **Mimořádné zprávy** mají **okamžitou platnost**. Karty událostí s názvem **Zprávy ovlivňují celé nadcházející kolo** nebo alespoň jedno roční období. Všechny karty událostí a jejich účinky jsou podrobně vysvětleny v části „Karty událostí“ (str. 21/22).

3. Mláďata

Hráči musí hodit kostkami, aby jejich hlavní druh mohl mít mláďata. Hráči toto mohou udělat **současně**.

Kostky se házejí pro každý hlavní druh, který splňuje následující dvě podmínky:

- 1 Ve výběhu (ve skupině hlavních druhů) musí být alespoň **jeden samec a jedna samice**.
- 2 **Štěstí** druhu musí být dostatečně vysoké, aby umožňovalo potomstvo/hod kostkou.

Počet kostek, kterými musíte hodit, je **specifický pro daný druh** (např. na pár, viz str. 5). Po hodu kostkami zkontrolujte, zda je číslo na jedné nebo více z nich **stejně nebo vyšší**, než je požadovaný minimální výsledek pro daný druh (což závisí na štěstí druhu). Za každý úspěšný hod kostkou **náhodně vytáhnete druhově specifický počet žetonů mláďat** z látkového sáčku a umístíte je do výběhu (**růžová** = samice / **světle modrá** = samec). Tento postup opakujte pro všechny hlavní druhy.

Po hodu kostkami pro všechny druhy nyní každý z vás posune svůj žeton na stupnici popularity o **základní hodnotu nejoblíbenějšího druhu, který měl mláďata**. Tento žeton představuje „**nadšení**“ 😊 návštěvníků (str. 10), které dočasně zvyšuje popularitu, a tím vede k dalším příjmům. Pokud již letošní karta události vedla k nadšení ve vaší zoo, stačí, když **od tohoto okamžiku zvýšíte nadšení**. V opačném případě začíná nadšení vždy na úrovni vaší základní hodnoty popularity.



U druhů se symbolem péče o mláďe (str. 5) je fáze mláďat mírně upravena. Z počtu kostek, který je specifický pro daný druh, **odečtete počet samic** tohoto druhu, které jsou **aktuálně položeny na bok**. Výsledek určuje počet kostek, kterými musíte pro tento druh skutečně hodit. Poté, co si vytáhnete mláďata, která jste získali díky hodu kostkou, a nadšení bylo vyhodnoceno, všechny samice, které **do této chvíle ležely** na boku, se nyní **opět postaví**. Poté všechna zvířata, která v tomto kole **měla nová mláďata**, **položte** na bok (jednu figurku samice za každý úspěšný hod kostkou).

DŮLEŽITÉ

Žetony mláďat **nepotřebují prostor** (nemají vliv na potřebu volného prostoru / velikost skupiny) a **nevytvářejí žádné náklady**. Mohou být kdykoli **převezeny na figurky zvířat**. Jakmile jsou převezeny na figurky zvířat, **zacházejte s nimi jako s jakoukoli jinou figurkou dospělého zvířete**. Mláďata ale můžete také **ponechat v podobě žetonů mláďat po libovolně dlouhou dobu**. Žetony mláďat **můžete darovat** ve fázi „Odchodu zvířat“ (str. 7), pokud jim odpovídá poptávka.
Důležité – **Pro každý žeton mláďete, který je stále umístěn ve výběhu na konci hry, bude odečten 1 bod popularity** 🌟.

Průběh hry – léto

V létě jsou **hlavní druhy přivezeny do zoo nebo rozdány**. Za tímto účelem mají zoologické zahrady k dispozici **2 transakce** v každém kole na BZ (mezi hráči **k žádné přímé transakci nedochází**). Hráč může například darovat zvířata jednoho hlavního druhu a vzít si jiný hlavní druh. Pokud hráč potřebuje více než 2 akce transakcí, může k jejich získání použít pracovníky (str. 17).

Podklad burzy zvířat ukazuje v každém kole, které hlavní druhy jsou **v nabídce** na BZ a které **jsou poptávány** a vždy uvádí samce/samice. Je třeba rozlišovat 3 případy:

1♂ 2♀

Červená (vybarvené ikony) – Na tento druh je poptávka (v tomto případě 1 samec a 2 samice)

1♂ 1♀

Zelená – Tento druh je v nabídce (v tomto případě 1 samec a 1 samice)

2♂ 2♀

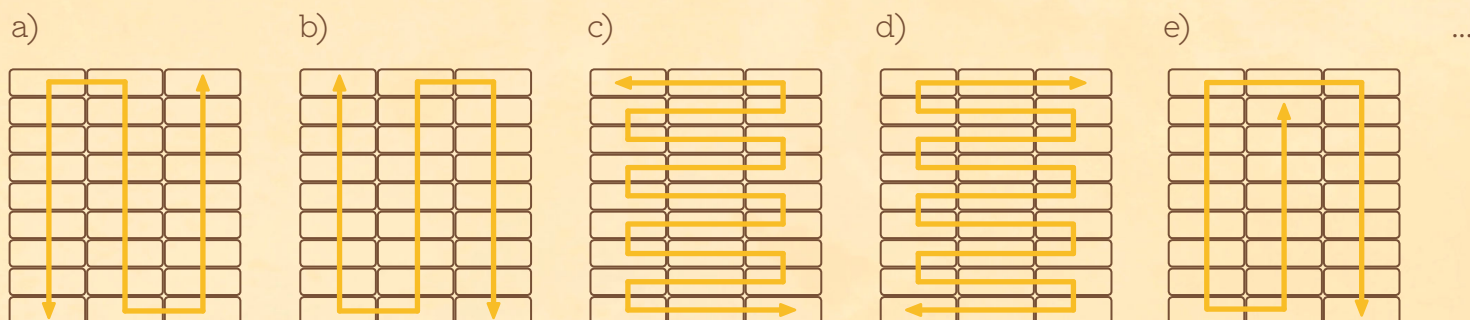
Zelený rámeček – Druh je v nabídce a nabídka zahrnuje alespoň tolik zvířat, kolik je potřeba k dosažení minimální velikosti skupiny tohoto druhu.

DŮLEŽITÉ

Stejně jako ve skutečném světě, kdy si zoologické zahrady posílají zvířata, **neplatí se žádné peníze** a nedochází k peněžnímu zisku (za hlavní druhy i spolu žijící druhy). Burza zvířat v této hře představuje nabídku a poptávku zoologických zahrad po celém světě, jejichž součástí jsou i zoologické zahrady hráčů. Zoologické zahrady si mezi sebou vyměňují zvířata, aby udržely geneticky zdravou populaci. To je důležité, protože když druh ve volné přírodě vyhyne, jsou tyto vzdálené populace poslední obrannou linií před úplnou ztrátou druhu.

1. Obnovení burzy zvířat

Hned na začátku léta **se burza zvířat posune o jednu pozici na podkladu**. Je důležité mít na paměti, že jednu pozici na podkladu nelze během hry použít dvakrát. Toto jsou některé z možných cest, kterými se můžete vydat:



2. Odchod zvířat

Podle toho, kdo je na tahu, hráči darují/odkládají zvířata. Za tímto účelem si hráči vezmou figurky zvířat z karantény (str. 8) nebo žetony mláďat z výběhů a umístí je na odpovídající ilustraci zvířete na BZ. Pokaždé, když jsou zvířata z jednoho druhu (bez ohledu na to, kolik jich je) odkládána, **počítá se to jako jedna transakce**.

Zvířata **lze odložit pouze v případě, že je po nich poptávka** na BZ nebo dokud není tato poptávka zcela uspokojena jedním nebo více hráči. Jakmile je poptávka uspokojena, nelze během téhož kola odložit žádná další zvířata stejného druhu.

Odkládat se mohou pouze figurky zvířat z karantény a žetony mláďat. Figurky zvířat / díly spolu žijících druhů, které jsou již součástí výběhu, **nemohou být odloženy**.

Zajímá vás, proč byste měli zvířata darovat, když za ně nedostanete zapláceno? (1) Aby vaše dvě pole karantény nebyla blokována a (2) protože na konci hry ztrácíte 1 bod popularity ★ za každý žeton mláďate, který se stále nachází v jednom z vašich výběhů.

3. Příjem nových zvířat

Ve fázi „Příjmu nových zvířat“ si začínající hráč nejprve vezme jedno nebo více zvířat **jednoho druhu**, následně si zvířata vybere druhý, třetí a čtvrtý hráč. Poté si čtvrtý hráč může vzít jedno nebo více zvířat z jiného druhu, následuje třetí, druhý a první hráč. Hra se poté vrátí do původního směru od prvního ke čtvrtému hráči (kyvadlový draft). Tento způsob příjmu zvířat pokračuje, **dokud všichni hráči nebyli na řadě** nebo si už nemohou vzít další zvířata (protože **už vyčerpali své akce transakce**).

Nabídku může přijmout pouze jeden hráč. Nemusí ji ale zcela využít jeden hráč, tj. pokud jeden z hráčů nechá část nabídky na burze, může si tato zvířata vzít další hráč.

1 Aby bylo možné zvířata přijímat, musí být splněny následující podmínky:

Dostupnost – Musí existovat nabídka druhů, o které máte zájem. Celková nabídka druhu se skládá ze všech zvířat, která BZ nabízí, a zvířat, která ostatní hráči darovali ve fázi „odchodu zvířat“. Pokud si vezmete žetony mláďat, které daroval spoluhráč, nenecháváte si je, ale ihned je přeměníte na figurky zvířat.

2 Splnění požadavků

Druhy úrovně I – Nemají **žádné požadavky** a může si je vzít libovolný hráč.

Druhy úrovně II a III – Pouze zoologické zahrady, kde úroveň **šťěstí žádného** druhu není níže než ve **světle zelené**, mohou přijmout nové druhy II. a III. úrovně. Některé druhy mají navíc **další požadavky** (str. 4), které musí být splněny, abyste si je mohli vzít.



Výjimka – **Vždy máte přístup** k druhům úrovně II a III, **které již máte v zoo nebo v karanténě** až do konce hry, bez ohledu na aktuální stav šťěstí ve vaší zoo.

3 Prostor – Všechny nové druhy a zvířata potřebují v zoo místo. Existují dvě možnosti:

Stávající výběhy – Pokud **si vezmete další zvířata** druhu, který již v zoo chováte, můžete tato zvířata umístit přímo do jejich stávajícího výběhu. **Šťěstí** druhu je pak **okamžitě upraveno** (všechny minimální standardy musí být splněny!). Pokud se šťěstí zvýší/sníží, může to ovlivnit, zda si hráč bude smět vzít další druhy II. a III. úrovně v této fázi příjmu nových zvířat. **Totéž platí pro umístění nového druhu zvířete do předem připraveného prázdného výběhu.** Jejich šťěstí je také okamžitě vyhodnoceno a musí být splněny všechny minimální standardy. Pokud je výsledné šťěstí tohoto nového zvířecího druhu ve žluté, brání vám to v tom, abyste si později ve fázi příjmu nových zvířat vzali nové druhy II. nebo III. úrovně.

Karanténa – Všechna zvířata / nové druhy, které nelze umístit do stávajícího výběhu, musí být umístěny do karantény, která pojme maximálně **dva druhy**. **Počet zvířat není omezen** a v karanténě můžete chovat kombinace zvířat, které by obvykle nebyly povoleny ve výběhu, např. dva samce tygra. Zvířata v karanténě ještě nejsou součástí zoo a **nemají žádný vliv** na šťěstí, popularitu, karty dárců atd.



Při příjmu zvířat (ale i při jejich odkládání) doporučujeme, aby hráč umístil **kostičku** své barvy na pole BZ/ilustraci příslušného druhu, aby se ostatní hráči **mohli zeptat dotyčného hráče**, co si vzal (v případě, že zapomenou). Díky tomu můžete také sledovat, kolik transakcí jste již provedli.

4. Vyprázdnění burzy zvířat

Na konci léta všechny kostičky použité k označení transakcí vraťte příslušným hráčům a všechny **nevyužité žetony mláďat / figurky zvířat** (které byly darovány) odstraňte z BZ a **vraťte** do zásoby / do látkového sáčku. Kostičky v projektech na ochranu přírody (str. 15/16) a v neočekávané nabídce/poptávce (str. 17) **nechte na místě**.

Průběh hry – podzim

1. Díly výběhů

Všichni hráči obdrží **3 díly výběhu zdarma**.

Kromě 3 dílů výběhu, které obdrží všichni hráči, **odhalený dárce věnuje někomu díl výběhu zdarma**. Sada karet dárce se skládá ze 7 karet se 4 různými typy dárce:



Dárce z deštných pralesů (1)

Hráč s největším počtem druhů z deštného pralesa (hlavní druhy a vedlejší druhy) získá jeden díl výběhu navíc.



Dárce ze savany (1)

Hráč s největším počtem druhů ze savany (hlavní druhy a vedlejší druhy) získá jeden díl výběhu navíc.



Dárce z horského lesa (1)

Hráč s největším počtem druhů z horských lesů (hlavní druhy a vedlejší druhy) získá jeden díl výběhu navíc.



Dárce na péči o zvířata (4)

Hráč s nejvyšším skóre v oblasti péče o zvířata (**alespoň „0“**) obdrží jeden díl výběhu navíc. Výpočet skóre péče o zvířata je podrobně vysvětlen na str. 16.

Pokud dva nebo více hráčů **zcela stejně** splňují kritéria dárce, **oba obdrží zdarma jeden díl výběhu**. Pokud **žádný hráč nesplňuje** kritérium (např. žádný hráč nemá druh ze savany), **žádný hráč nezíská** díl výběhu od dárce.

Další díl výběhu dostane **hráč, který aktuálně vede na stupnici ochrany přírody** 🌿 a také všichni hráči, kteří jsou ve stejném segmentu (např. 7-10) jako tento hráč. Hráči, kteří se nacházejí na prvních 3 bílých startovních polích (0-2) **neobdrží** díl výběhu navíc.

Hráči tak mohou v této fázi získat **3 až 5 dílů výběhu zdarma**. Všechny díly výběhu, které obdržíte, umístěte na příslušné místo na desce zoo. Dokud díly nejsou umístěny ve fázi výstavby, **lze jejich biom zvolit libovolně**.

2. Vyměňte kartu dárce

Odhalte **novou kartu dárce pro nadcházející rok** a položte ji na balíček lícem vzhůru.

3. Půjčky

Všichni hráči, kteří mají na svém počítadle peněz v tuto chvíli **méně než 10** 💰, mohou požádat o **jednu nebo více půjček** od města. Za každou půjčku získáte **4** 💰, ale také musíte **umístit další žeton zákazu** na volné pole své desky zoo. Pokud již nejsou k dispozici žádná volná pole, nemůžete požádat o půjčku.

Pozor – Po přijetí půjčky **nesmíte mít více než 10** 💰 na svém počítadle peněz. Pokud si například vezmete půjčku a počítadlo peněz ukazuje **7** 💰, budete mít po jejím čerpání hodnotu **10** 💰, nikoli **11** 💰.

Žetony zákazu blokuji pole **zoo**, na kterých jsou umístěny. Proto na těchto polích není možné stavět. Žetony zákazu můžete odstranit pouze zakoupením dílů výběhu (str. 10).

4. Fáze výstavby

Všichni hráči provedou fázi výstavby **současně**. Hráči, kteří jsou na řadě později, **mohou počkat** s nejdůležitějšími tahy, dokud hráči před nimi nedokončí svou fázi výstavby.

Ve fázi budování můžete postavit **nové výběhy či budovy** nebo **stávající díly s výběhy rozšířit**. Kromě toho jsou tato fáze a fáze příjmu zvířat v létě **jediné období** ve hře, kdy **mohou zvířata vstoupit** do zoo. Všechny tyto možné akce se **neprovádějí v žádném konkrétním pořadí** a hráči je mohou libovolně kombinovat.

Při výstavbě zoo **nemusíte stavět budovy a různé výběhy těsně** vedle sebe, tj. můžete začít na libovolné pozici na desce zoo a pokračovat ve výstavbě na jiné pozici. Jakmile ukončíte výstavbu, **stavby nelze přemísťovat** s výjimkou stavebních akcí (str. 17).

Pokaždé, když si hráč něco koupí, sníží se mu okamžitě hodnota na počítadle peněz o cenu nákupu. Nákupy nesmí vést k tomu, že hráč klesne pod 0 .

Výběhy

K budování nových výběhů nebo rozšíření stávajících výběhů používají hráči **díly, které obdrželi dříve**. Kromě toho mohou **zakoupit další díly výběhu, jeden stojí 7** . Zakoupené díly musíte umístit v tomto kole a nelze si je schovat na později.

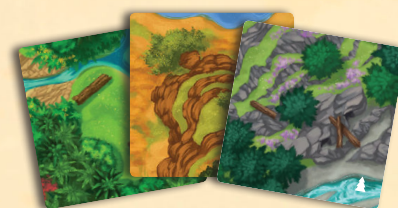
 **Za každý zakoupený díl výběhu** můžete ze své desky zoo **odstranit jeden žeton zákazu**.

Výběhy musíte **stavět vedle sebe nebo nad či pod sebou** (nelze skládat díly do uhlopříčky) a musíte použít díly z řady **jednoho biomu** (deštný prales, savana nebo horský les). Pokud chcete, aby některé díly tvořily jeden výběh, umístěte je **bez mezery** a posuňte je těsně k sobě.

Výběhy můžete **obsadit** nejvýše **jedním hlavním druhem** z karantény a/nebo **jedním „spoludruhem“** z BZ, který odpovídá biomu výběhu. K tomuto účelu slouží odpovídající zvířecí figurky/díly, které **se umístí na díly výběhu**. Umístění figurek zvířat/dílů není pevně dané a můžete jimi ve výběhu volně pohybovat. Figurky zvířat **nemůžete** umístit na díly spolu žijících zvířat.

Pozor – **Každý druh lze v zoo chovat pouze jednou**, např. nemůžete mít dva výběhy se lvy.

Kontrolní seznam na další stránce vám krok za krokem ukáže, co všechno je třeba vzít v úvahu při přidávání nových zvířat do vaší zoo.



Deštný prales, savana a horský les



Spolu žijící druhy z deštného pralesa, savany a horského lesa



Nadšení a popularita

Popularita je trvalá, tj. nepřijdete o ni. Můžete ji získat prostřednictvím zvířat, budov, akcí zaměstnanců (str. 17) a vzdělávání. **Ale nadšení je pomíjivé a resetuje se** na konci každého roku. Nadšení **začíná** každý rok na úrovni **stálé popularity** a navazuje na ni. **Pokud se popularita během roku posune nahoru, nadšení se posune spolu s ní**. Nadšení lze během roku získat ze **3 zdrojů**: (1) karty událostí, (2) základní hodnota nejoblíbenějšího hlavního druhu s mláďaty a (3) základní hodnota nejoblíbenějšího nového hlavního druhu v zoo.

Díky nadšení nezískáte přístup ke slonu indickému, pandě velké nebo k výdělečným budovám; to dokáže pouze trvalá hodnota popularity.

Nový výběh – kontrolní seznam

1 Minimální požadavky

Pravidla pro umístění – Zajistěte, aby bylo zohledněno chování samců druhu ve skupině a byl dodržen maximální počet figurek zvířat na dílu. Pokud chcete přidat také spolu žijící druhy do výběhu, je to povoleno pouze pro tolerantní hlavní druhy.

Zkušenosti – Kostička zkušenosti začíná vždy na poli 1, pokud již nemáte druh (včetně spolu žijících druhů) stejné kategorie, který byl umístěn ve vaší zoo **v předchozím roce**, v tomto případě začínáte na poli 2.

Volný prostor – Volný prostor je jakékoliv místo, na kterém není umístěna žádná figurka zvířat nebo díl spolu žijících druhů. Díly s kontaktními místy (na kterých nejsou figurky zvířat/díly) se považují za **volné**.

Útočiště – Počet útočišť ve výběhu (viz následující strana „Kontaktní místa“).

Velikost skupiny – Zajistěte, aby byl ve výběhu minimální počet zvířat a aby nebyl překročen maximální počet.

Aby vám to neuniklo, položte příslušnou kartu zvířete na pravou nebo levou stranu své desky zoo a kostičkami označte úroveň uspokojení jednotlivých potřeb.

2 Po dokončení stavby výběhu v tomto kole **přičtete základní hodnotu popularity** ★ **všech nových druhů zvířat** (včetně spolu žijících druhů) na stupnici popularity. Pokud jste postavili nový smíšený výběh (výběh s hlavními druhy i spolu žijícími druhy), získáte bonusový bod popularity.

3 **Nejvyšší základní hodnota popularity** pro **nový** hlavní druh, který byl přidán do vaší zoo v tomto kole, **je zaznamenána žetonem nadšení** 😊 na stupnici popularity.

4 Všechny nově vzniklé **provozní náklady** 💰 musí být přidány do počítadla provozních nákladů.

5 Pokud jsou budovy nebo kontaktní místa ovlivněny novými výběhy/změnami, je nutné **zkontrolovat, zda se nemění i jejich efekt**.

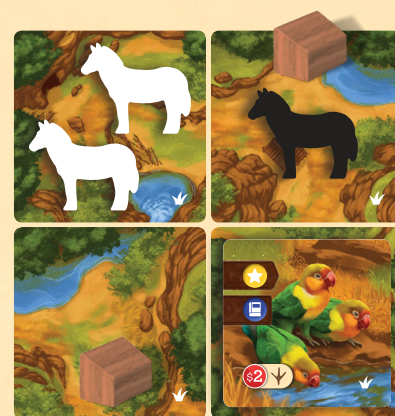
Nezáleží na tom, zda nový druh umístíte přímo do prázdného výběhu v létě nebo na podzim nebo na podzim rozšíříte stávající výběh; tyto kroky je třeba provést vždy.



Rachel, modrá hráčka, postaví výběh pro své 3 zebry stepní. **Minimální požadavky jsou splněny:**

Na jednom dílu výběhu jsou maximálně 2 zebry, ve skupině je pouze jeden samec a zebry tolerují ve svém výběhu papouška Fischerova. Co se týče zkušenosti, zebra začíná na prvním poli, protože je to Rachelin první kopytník. Ve výběhu je 1 volný prostor (neobsazený zvířaty) a 2 útočiště (o jedno více, než je minimální požadavek). Kromě toho 3 zebry stepní splňují minimální požadovaný počet zvířat. Rachel si to poznačí kostičkami na kartě zvířete. Štěstí tohoto druhu je momentálně ve **žluté**.

Pak si Rachel přidá 4 body popularity ★ na své stupnici popularity (zebra stepní + papoušek Fischerův + 1 bonusový bod, protože byl vytvořen nový smíšený výběh). Rachelino nadšení 😊 se zvýší o 2 (základní hodnota nejoblíbenějšího nového hlavního druhu). V neposlední řadě se provozní náklady zvyšují o 💰 (1 \$ + 1 \$ = 2 \$ za dva obsazené díly zebry + 2 \$ za papouška Fischerova).



Kontaktní místa – Každé z kontaktních míst stojí 2 a umísťuje se **na díly výběhu**. Každý díl výběhu může obsahovat **maximálně 1 kontaktní místo**. Efekt kontaktních míst **není statický**; když se situace změní (např. do výběhu je přidán nový druh), upraví se i síla efektu. Kontaktní místa mohou být postavena pouze tehdy, pokud mají na zvolené pozici efekt (výjimka: Útočiště lze postavit v prázdných výbězích). Existují 4 typy kontaktních míst:

- Kontaktní místo popularity** – Započítejte **1 bod popularity** za každou takovou stavbu. **Maximální počet** kontaktních míst, které mohou být postaveny jako součást výběhu, je určen **velikostí skupiny** (p. 5).
- Kontaktní místo pro vzdělávání** – Započítejte **celou hodnotu vzdělávání** výběhu na stupnici vzdělávání (tj. včetně hodnoty všech přítomných spolu žijících druhů). Na jeden výběh je tedy potřeba maximálně 1 kontaktní místo vzdělávání.
- Kontaktní místo pro ochranu přírody** – Pro každé místo pro ochranu přírody, se přidá **1 bod za ochranu přírody** na stupnici ochrany přírody. **Maximální počet** kontaktních míst pro ochranu přírody, které mohou být postaveny ve výběhu, **se rovná celkové hodnotě ochrany přírody** výběhu (včetně hodnoty spolu žijícího druhu).
- Útočiště** – Za každé útočiště započítejte **+1 útočiště** za každý druh ve výběhu.

Budovy – Budovy, stejně jako díly výběhů, **se umísťují přímo na desku zoo**. Efekt budov míst **není statický**, a tyto stavby lze postavit pouze tehdy, pokud mají na zvolenou pozici efekt. Výběhy/budovy se **započítávají pouze jednou** ke každému efektu budovy (např. výběh nemůže aktivovat efekt dvou sousedních infostánek). Kromě toho každá budova v zoo **musí být jedinečná**, tj. dvě budovy se stejnou ilustrací nejsou povoleny. Existují dvě kategorie budov (kontaktní budovy a výdělečné budovy):

Kontaktní budovy



Parky započítávají 1 bod popularity za každou sousedící* budovu. Parky mohou být umístěny vedle sebe, ale nepřidávají si vzájemně body popularity. Každý park může získat maximálně 4 body popularity.



Infostánky kombinují vždy dva biomy, např. savanu a horský les. Za každý sousedící* výběh s odpovídajícím biotem a alespoň jedním druhem s hodnotou vzdělávání získáte 2 body vzdělávání (maximálně 8 bodů za vzdělávání). Infostánek může získat maximálně 4 body za vzdělávání za každý biot, tj. aby infostánek získal 8 bodů vzdělávání, musí mít 2 sousedící výběhy z každého biotu uvedeného na dílu infostánku.



Pavilony vám získají 1 bod za ochranu přírody za každý sousedící* výběh, který obsahuje alespoň jeden druh s hodnotou ochrany přírody. Každý pavilon vám může získat maximálně 4 body za ochranu přírody.

Výdělečné budovy mohou být postaveny v zoologických zahradách s **popularitou 10** nebo vyšší. Pro zoologickou zahradu jsou dalším zdrojem příjmů. Stánky s občerstvením generují příjmy ve výši 3, stánky se suvenýry 5.

Každý z dostupných stánků s občerstvením (6) a stánků se suvenýry (3) je **přiřazen k jednomu ze 3 biotů**. Pokud postavíte **první** stánek s občerstvením biotu, musí **sousedit* se dvěma** (ne prázdnými) **výběhy** se stejnými bioty. **Druhý** stánek s občerstvením biotu musí být umístěn **vedle jiného výběhu** se stejným biotem (tj. pro 2 stánky s jídlem v jednom biotu potřebujete 3 výběhy se stejným biotem). Teprve když jste postavili oba stánky s občerstvením v daném biotu, můžete postavit **odpovídající stánek se suvenýry**, který sám musí rovněž sousedit* s vhodným výběhem (čtvrtým výběhem nebo jedním ze tří již existujících výběhů).

Příjmy z výdělečných budov **odečtete od provozních nákladů** vaší zoologické zahrady. Pokud si například zakoupíte stánek s občerstvením, snížíte své provozní náklady o 3. Provozní náklady nemohou klesnout pod hodnotu „0“.

* Diagonála se v této hře nepovažuje za sousedící.



Stánky s občerstvením

Stánky se suvenýry

Příklad kontaktních míst



Rachel (viz příklad na str. 11) rozšířila svůj výběh pro zebry stepní. Ve výběhu je nyní 6 zeber (což zvyšuje náklady na provoz o \$1).

Rachel nyní chce výběh lépe využít. Za tímto účelem buduje vzdělávací kontaktní místo **na jednom z dílů výběhu, na kterém ještě není kontaktní místo**. Díky tomuto vzdělávacímu kontaktnímu místu si Rachel může přidat 3 body na stupnici vzdělávání (2 body za zebra stepní a 1 bod za papouška Fischerova). Na dvou zbývajících dílech výběhu bez kontaktních míst postaví také dvě kontaktní místa popularity. Může to udělat díky velikosti skupiny 6, jež ji k tomu opravňuje. To jí umožní postoupit na stupnici popularity o 2 body. Za tato 3 kontaktní místa zaplatí Rachel 6.

Kontaktní místa získávají stejný počet bodů bez ohledu na to, kde jsou ve výběhu umístěna. Nesmíte ale zapomínat, že na jednom dílu výběhu nesmí **být nikdy více než 1 kontaktní místo**.

Po těchto výstavbách je nyní výběh pro zebry využitý/dokončený na 100 %. Kontaktní místa pro ochranu přírody nepřicházejí pro tento výběh v úvahu, protože ani papoušek Fischerův ani zebra stepní nemají uvedenou hodnotu ochrany přírody.



Příklad výstavby I

Erik má ve své zoo dva výběhy: nosorožce dvourohého a gazelu dama. V této fázi výstavby má stále k dispozici 10 \$, které chce investovat.

Za 5 \$ chce koupit stánek s občerstvením. Jelikož jde o první stánek s občerstvením z biomu savany v jeho zoo, musí hraničit se dvěma savanovými výběhy. Proto umístí stánek s občerstvením do rohu mezi výběhy nosorožce dvourohého a gazely dama. Následně sníží své provozní náklady o \$3.

Ve druhém rohu mezi oběma výběhy umístí pavilon za zbývajících 5 \$. Tím získá 2 body ochrany přírody (protože v obou výbězích se nachází chráněný druh), které si Erik okamžitě zaznamená na stupnici ochrany přírody. Pokud budou v příštích kolech postaveny další výběhy v sousedství tohoto pavilonu, mohou přinést další body, pokud se v nich budou vyskytovat chráněné druhy (maximálně 4 body za 4 sousední výběhy).

Všimněte si, že obě budovy by měly naprosto stejný efekt, kdyby se jejich pozice vyměnila.



Příklad výstavby II

Kristina umístí mezi výběh skunka pruhovaného a výběh mýval severní infostánek (deštný a horský les) za 5 \$. Protože biom dvou sousedících výběhů (v tomto případě horský les) odpovídá infostánku, získá okamžitě 4 body vzdělávání (2 body za každý výběh). Další přilehlé výběhy horských lesů by ale žádné další body nepřinesly, protože infostánek může získat maximálně 4 vzdělávací body na jeden biom. Další body je tedy možné získat pouze v sousedních výbězích druhého biomu (deštný prales).



Průběh hry – zima

1. Chov zvířat 🕒

Pro všechny druhy, u nichž jste ještě nedosáhli maximální hodnoty **zkušenosti**, kostičku **posuňte o jedno pole nahoru**.

2. Bodování vzdělávání 📖

Hráč, který má v současné době **nejvyšší skóre vzdělávání**, **získává 1 bod za ochranu přírody** 🌿. Každý další hráč **ve stejném segmentu vzdělávání** jako vedoucí hráč obdrží také tento bod za ochranu přírody. Tyto body za ochranu přírody se udělují pouze hráčům, kteří **se již nenachází na 3 bílých startovních polích** (0–2). Body popularity a body za ochranu přírody **uvedené na stupnici vzdělávání jsou vždy uděleny okamžitě**, jakmile jich na podzim dosáhnete s vaší kostičkou.

3. Daně

Všechny peníze nad 3 🪙 **propadají**, tj. každý z vás bude mít po této fázi maximálně 3 🪙.

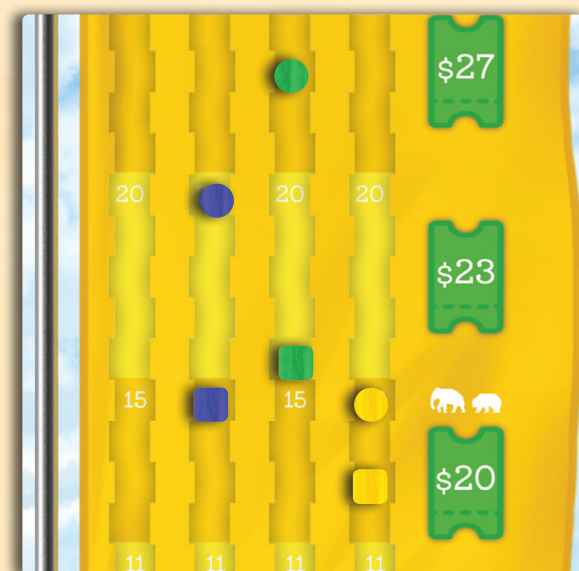
4. Příjmy

Podle umístění žetonu nadšení 😊 (nebo pokud není k dispozici, kostičky popularity), každý hráč nyní obdrží své **příjmy**. Příjmy jsou určovány všemi hráči **společně**, od hráče s nejvyšším umístěním po hráče s nejnižším umístěním. Příjmy se vypočítají takto:

Pevná částka segmentu (vpravo), ve kterém se nacházíte.

- +** Bonus ve výši \$4, který získáte, pokud zaujímáte nejvyšší pozici na stupnici popularity, nebo bonus ve výši \$2, pokud jste na druhé nejvyšší pozici. V případě nerozhodného výsledku prvního či druhého místa získají všichni hráči, kteří se umístili na stejném místě, plný bonus za své umístění. Pokud je na prvním místě několik hráčů, není druhé místo.
- Provozní náklady \$ (rovnají se nákladům za chov zvířat a zaměstnance mínus příjmy ze stánků s občerstvením a stánků se suvenýry).

Hráči přičtou tento individuální součet na svém počítadle peněz 🪙 (počítadlo peněz nesmí klesnout pod -10 🪙 ani překročit 30 🪙).



V tomto příkladu získá zelený hráč 31 ($27+4$), modrý hráč získá 25 ($23+2$) a žlutý hráč získá 20. Od těchto příjmů hráči odečtou své individuální provozní náklady a celkový součet přičtou ke své hodnotě na počítadle peněz.

5. Nadšení a pracovníky vraťte na původní hodnotu

Žetony nadšení 😊 **odstraňte ze stupnice popularity** (vezměte si je zpět nebo je dočasně umístěte pod pole „0“ na stupnici popularity). Kromě toho všechny nasazené **pracovníky** (p. 17) **vraťte zpět** na původní pozici a odpovídajícím způsobem snižte provozní náklady.

6. Nový rok

Žeton pro počítání kol **posuňte o jeden rok dál**. Po 7 kolech následuje konec hry (str. 15). Hráči, kteří mají na konci hry na počítadle peněz 🪙 záporný výsledek, jsou vyloučeni. Nemohou vyhrát.

DŮLEŽITÉ

Nyní víte, jak se hraje běžné kolo deskové hry Zoo Tycoon. Existuje jedna výjimka. V prvním kole přeskočíte jaro a **začnete v létě** („Příjem nových zvířat“). V této první fázi příjmu zvířat můžete **ignorovat všechny požadavky** (např. štěstí ve světle zelené) a začínáte s jakýmkoli druhem zvířete, **kromě pandy velké / slona indického**. Pokud však začnete s **druhem III. úrovně**, nemůžete si zvolit druhý hlavní druh (s druhou dostupnou transakcí), ale obdržíte díl **pavilonu zdarma**, který musíte umístit do zoo v nadcházející fázi výstavby. Po této fázi příjmu zvířat se přesunete přímo **do fáze výstavby** na podzim a rok zakončíte běžnou zimou.





Konec hry



Na konci hry každý hráč **spočítá všechny žetony mláďat**, které jsou součástí jeho výběhu a **získanou hodnotu odečte** od své stupnice popularity .

Po těchto odečtech jsou hodnoceny **projekty na ochranu přírody** pod BZ, a to **zleva doprava**.

- 1** **Spolupráce s národními parky** (viz níže) – První a druhý hráč, který realizuje spolupráci s národním parkem, nyní obdrží body za ochranu přírody .
- 2** **Celosvětový záchranný program** (str. 16) – Hráč s nejvyšším počtem bodů na stupnici Celosvětového záchranného programu získá 8 bodů za ochranu přírody ; hráč s druhým nejvyšším počtem bodů získá 4 .
- 3** **Péče o zvířata** (str. 16) – Každý hráč si spočítá vlastní skóre péče o zvířata. Hráč s **nejvyšším** skóre péče o zvířata (alespoň 1) získá **5 bodů**, které se přičtou k hodnotě, která je pro daného hráče na bodovací tabulce (popularita nebo ochrana přírody) aktuálně nižší. Hráč s **druhým nejvyšším skóre** (alespoň 1) získá **3 body** ke své nižší hodnotě. Hráči se skóre **0 nebo -1 neobdrží nic**. Hráči se skóre **nižším než -1 ztrácejí 2 body ze své nižší hodnoty**. Pokud jsou hodnoty hráče na obou stupnicích stejné nebo se díky získaným bodům vyrovnají, dosud nerozdělené body se střídavě přičítají nebo odečítají na obou stupnicích.

Nyní může každý hráč utratit všechny své peníze za díly výběhů, kontaktní místa, budovy a placené stavební akce (str. 17) jako ve fázi výstavby. Veškeré výsledné účinky na 3 bodovací stupnice se odpovídajícím způsobem upraví. Je důležité si uvědomit, že **žádná nová zvířata** (včetně spolu žijících druhů, přeměněných mláďat a zvířat v karanténě) už se do zoo nepřijímají. **Akce zaměstnanců** (p. 17) **již také nejsou povoleny**. Poté, co všichni hráči utratí své peníze (pokud je to možné), **hra končí**.

Každý hráč nyní sám určí, **která z jeho hodnot je nižší** (popularita , nebo ochrana přírody). Tato hodnota **představuje jejich vítězné body**. Hráč s **největším počtem vítězných bodů vyhrává** a v případě remízy je vítězů více.

Projekty na ochranu přírody

BZ obsahuje 4 různé projekty, za které mohou hráči v průběhu hry získat body za ochranu přírody .

Spolupráce s národními parky

Pokud se vám podaří být prvním/druhým hráčem, **který má ve výbězích všechny druhy** z jednoho z 5 národních parků (spolu žijící druhy jsou zvýrazněny zeleně), můžete umístit jednu ze svých kostiček na horní/dolní bodovací pole na BZ. Získané body za ochranu přírody **se nepřičítají** do vaší stupnice za ochranu přírody, dokud nenastane **konec hry**. Pokud několik hráčů splní **ve stejném kole podmínky spolupráce se stejným parkem, všichni obdrží plný počet bodů** a umístí svou kostičku na stejné bodovací pole. Pokud je na prvním místě několik hráčů, není druhé místo.*



Projekt Serengeti je jedinečný v tom, že si můžete vybrat, zda chcete mít v zoo zebra stepní nebo pštrosa, a dále nosorožce černého nebo žirafu.

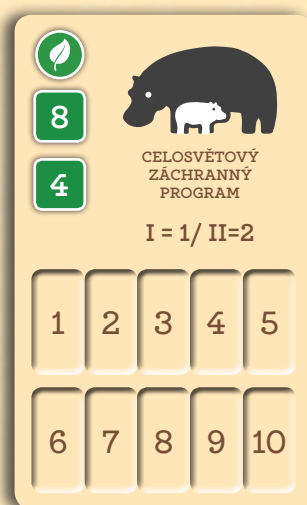


Projekt Wolong je jedinečný tím, že zahrnuje i pandu velkou. Pandy velké jsou jediným exkluzivním druhem ve hře, tj. pouze jeden hráč získá pár pand, který musí být na podzim zařazen do zoo. Pokud si hráč ve fázi příjmu nových zvířat vezme pandu velkou, označí pole „Pandí diplomacie“ (na BZ) jednou ze svých kostiček. I když si někdo jiný vezme pandu velkou, můžete i tak dokončit projekt Wolong (se zbývajících 3 druhy), ale pak získáte jen 4 body za ochranu přírody.

*Tento přístup, že stejný výkon vede ke stejnému/plnému počtu bodů, se využívá i při bodování Celosvětového záchranného programu a Projektu péče o zvířata na konci hry.

Celosvětový záchranný program

Kdykoli má **druh úrovně I nebo II** ve vaší zoo **své první mládě**, můžete přesunout svou kostičku **o 1 pole (úroveň I) nebo o 2 pole (úroveň II)** dál na stupnici Záchraného programu. Hráč s nejvyšší hodnotou na této stupnici **na konci hry** získá **8 bodů** za ochranu přírody 🌿. Hráč, který je druhý, obdrží **4** 🌿.



Péče o zvířata

Každý živočišný druh se štěstím ve **žluté** je hodnocen jako **-1**, ve **světle zelené** jako **0** a v **tmavě zelené** jako **2**. Pokud takto **sečtete skóre** všech druhů zvířat, získáte skóre péče o zvířata. Toto skóre se používá pro dárce na péči o zvířata (str. 9) a uděluje body na konci hry (str. 15).



Reintrodukce

Na rozdíl od ostatních tří projektů na ochranu přírody jsou reintrodukce výjimečné. **Nejsou hodnoceny na konci hry, ale hned po jejich dokončení.** Reintrodukce jsou tím, co činí druhy III. úrovně výjimečnými, protože s nimi přímo souvisí.

U **druhů III. úrovně** se můžete rozhodnout, zda chcete jejich mláďata použít pro reintrodukci (která probíhá na BZ), nebo je přidat do výběhu.

Stupnice reintrodukce druhu III. úrovně ukazuje, **kolik mláďat** by mělo být přiřazeno, aby byla provedena reintrodukce. **Hodnoty vpravo** udávají, **kolik bodů za ochranu přírody** 🌿 můžete za každou reintrodukci získat. **V každém kole je povolena maximálně jedna reintrodukce pro každý druh.**

Pokud má hráč mláďata druhu, který má být navrácen do přírody (reintrodukován), umístí na stupnici **jednu kostičku za každé mládě** (ze sáčku se nemusí vytahovat žádné žetony mláďat). Pokud má několik hráčů mláďata stejného druhu, je stupnice **vyplněna kostičkami hráčů podle jejich pořadí ve hře.**

Dokud nedojde k reintrodukci, kostičky zůstávají na stupnici, tj. stupnice může být také pouze **částečně zaplněna.**

K reintrodukci **dochází** poté, co všichni hráči na jaře dokončí házení kostkami k získání mláďat, **stupnice reintrodukčního druhu je zcela pokryta.** Pokud je stupnice plná a v tomto kole se objeví více mláďat, vytáhněte ze sáčku žetony mláďat (jako běžná mláďata) a umístěte je do výběhu. Tato mláďata **již nelze použít pro reintrodukci.**

Když proběhne reintrodukce, **všechny kostičky jsou odstraněny s výjimkou jedné,** tu umístíte na jedno z polí ochrany přírody vpravo. Kromě toho je nyní hráč, který provedl reintrodukci, **okamžitě odměněn** odpovídajícím počtem **bodů za ochranu přírody.** Pokud je do reintrodukce zapojen **více než jeden hráč,** body za ochranu přírody **se rozdělí rovným dílem** (body se zaokrouhlují nahoru).

Jakmile **jsou pokryta všechna pole ochrany přírody vpravo** (např. po 3 reintrodukcích orangutana bornejského), **není možné provést žádné další reintrodukce** s tímto druhem a na stupnici nelze umísťovat žádná další mláďata.



Žlutý hráč má mládě orangutana bornejského a chce ho znovu vysadit do volné přírody (provést reintrodukci). Na horní stupnici BZ je umístěna žlutá kostička. (Při reintrodukci nezáleží na pohlaví potomka, i když je na reintrodukční stupnici zobrazena silueta orangutaního samce.)



Protože je nyní stupnice plná, proběhne reintrodukce. Obě kostičky se odstraní a jedna (na barvě nezáleží) se umístí na horní pole vpravo. Žlutý i modrý hráč okamžitě získají 2 body za ochranu přírody.

Projekty na ochranu přírody nejsou jediným zdrojem bodů za ochranu přírody (viz kapitoly Kontaktní místa na str. 12, Pavilony na str. 12 a Vzdělávání na str. 14), ale bude velmi obtížné zvítězit bez dokončení některého z nich.

Akce personálu

V průběhu hry mohou hráči se svými 3 pracovníky provádět akce personálu (na desce zaměstnanců). Každá akce personálu je přiřazena k ročnímu období a lze ji provést pouze během tohoto období.

Když provedete akci personálu, umístíte na příslušnou akci (na vlastní desku zaměstnanců) jednoho ze svých pracovníků. **Každý pracovník může provést jednu akci za kolo.** První akce personálu v jednom kole **je zdarma**; druhá a třetí akce personálu **zvyšuje provozní náklady** o . Akce se symbolem  lze provádět **několikrát** za kolo pomocí několika pracovníků. Každou zimu se všichni nasazení pracovníci vrátí na své původní místo a hráči si odpovídajícím způsobem sníží provozní náklady.

Akce personálu na jaře



Rozmnožování – U jednoho živočišného druhu lze jednou z kostek s neúspěšným výsledkem hodit znovu. Tuto akci můžete pro každý druh použít pouze jednou v každém kole.



Kontrola počtí – Umístěte žeton kontroly počtí na jednu z karet zvířat. Od teď už nemusíte na jaře házet kostkami pro tento druh. Tento žeton můžete kdykoli odstranit (bez akce personálu).

Akce personálu v létě



Transakce – Hráč může provést jednu další transakci na BZ za každého nasazeného pracovníka. Hráč tedy může mít maximálně 5 transakcí za kolo (2 transakce zdarma + 3 další transakce díky pracovníkům).



Neočekávaná nabídka – Ve fázi příjmu nových zvířat použijte nabídku, kterou již využil jiný hráč.

Neočekávaná poptávka – Ve fázi odchodu zvířat vyprázdněte jedno ze svých karanténních polí, aniž by na druh existovala poptávka.



Neočekávanou nabídku i poptávku může každý hráč použít pouze jednou za celou hru. Po použití musí hráči umístit jednu ze svých kostiček na odpovídající pole na BZ. Důležité – obě akce se stále počítají jako transakce na BZ.

Akce personálu na podzim



Chov zvířat – Pokud k této akci přiřadíte pracovníka, můžete zvýšit zkušenost jednoho druhu o 1. Tuto akci můžete provést u jednoho druhu několikrát v jednom kole.



Údržba – V zoo jsou povoleny 3 typy stavebních akcí, pomocí kterých můžete měnit stávající struktury. Každá jednotlivá akce stojí 2  nebo použití pracovníka.



Zábava – Tuto akci může provést **pouze jeden pracovník za rok**. Můžete získat buď 1 bod popularity , **nebo** 2 body za vzdělávání , **nebo** 1 bod za ochranu přírody  pomocí jednoho pracovníka.



Změna biomu – Biom prázdného výběhu (tj. výběhu bez zvířat) lze změnit. Kontaktní místa, která jsou součástí výběhu, se neodstraňují.



Přesun budovy* – Budovu lze přesunout na libovolné jiné místo v zoo. Při přesunu budovy se její efekt vynuluje a na novém místě se znovu vyhodnotí. U výdělečných budov musí nové umístění opět splňovat všechny nezbytné podmínky (tj. dostatek příslušných sousedících výběhů). Efekty budovy nemusí být na novém místě nulové.



Přesunutí dílů výběhu* – Dílem výběhu lze pohnout o jedno místo (i diagonálně). Pokud je díl výběhu součástí výběhu, který se skládá z více než jednoho dílu, nesmí se od výběhu oddělit. Pokud je na přesouváním dílu kontaktní místo, přesune se spolu s dílem. Po přesunutí jednoho či více dílů výběhu musíte zkontrolovat, že výdělečné budovy v zoo sousedí s dostatečným počtem odpovídajících dílů výběhu.

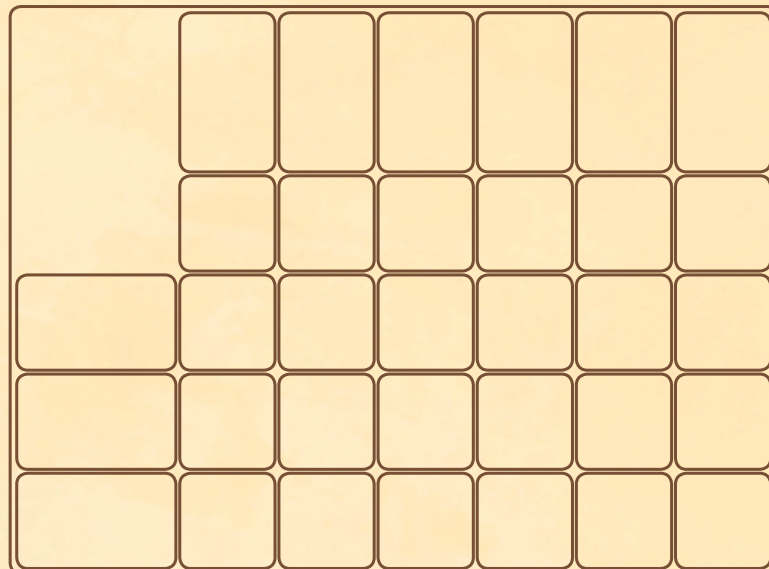


Krabičky

Hra obsahuje **33 krabiček (dvou velikostí)**, do kterých lze uložit různé dřevěné součásti a kartonové díly. To by mělo výrazně urychlit proces přípravy a uklizení hry.

Rozložení vpravo ukazuje, jak nejlépe je můžete umístit do krabice. Pokud to uděláte tímto způsobem, budete mít stále prostor pro **karty zvířat / přehledové karty** ve volném rohu.

Design krabiček ukazuje, **které součásti** do nich patří. Všechny hlavní druhy mají svoji krabičku (**některé ji sdílejí**) a pro vedlejší druhy jsou tři krabičky, aby je bylo možné třídit podle biomu. Dále je tu krabička pro každého hráče (všechny součásti v barvě hráče), pro všechna kontaktní místa, pro každý podtyp budovy atd.



Hry pro začátečníky

Pokud hrajete deskovou hru Zoo Tycoon poprvé a chcete zjednodušený úvod do hry, můžete pro první hru provést následující změny.

- 1 Nechte **karty událostí** v krabici a hrajte bez nich.
- 2 **Kartu dárce neměňte**, bude to vždy jedna ze 4 karet **dárců na péči o zvířata**. V každém kole tak hráč s nejvyšším skóre péče o zvířata získá zdarma díl výběhu.
- 3 Každý hráč může provést **jednu stavební akci zdarma** za kolo.
- 4 Kromě žetonů mláďat a figurek zvířat, které jsou součástí karantény, **mohou být ve fázi „odchodu zvířat“ odloženy také figurky zvířat, které jsou součástí výběhů**.
- 5 **Počet transakcí na burze zvířat není omezen** na 2, což znamená, že každý hráč může v létě provést neomezený počet transakcí.

Hra pro dva hráče

Ve hře pro dva hráče musí být provedeny **následující změny**:

- 1 Odstraňte kartu událostí „**Velkorysé dědictví**“ z balíčku karet událostí.
- 2 Hráč s **druhým nejvyšším skóre** na stupnici popularity **obdrží \$2 bonus za příjmy pouze tehdy**, pokud jsou oba hráči v **ve stejném segmentu**.
- 3 Za celou hru lze dokončit pouze **3 spolupráce s národními parky** (navíc, **nelze dokončit spolupráci na druhém místě**). Pokud oba hráči uzavřou spolupráci ve stejném kole a jedná se o třetí a čtvrtou spolupráci ve hře, mohou být uzavřeny 4 spolupráce národních parků místo 3.
- 4 V **Celosvětovém záchranném programu** obdrží druhý hráč **4 body za ochranu přírody**  pouze v případě, že se jeho kostička nachází ve **stejném segmentu** (1–5 nebo 6–10) jako kostička vedoucího hráče.
- 5 V **projektu Péče o zvířata** nejsou k dispozici **žádné body za druhé místo**. Hráči však stále mohou přijít o body, pokud je jejich skóre péče o zvířata **méně než -1**.

Hra pro jednoho hráče – Příprava hry

Připravte hru podle pravidel, ale pouze pro jednu zoologickou zahradu namísto několika. Dále je třeba provést následující změny:

- 1 **Karty událostí** „Velkorysý dědictví“ a „Vyznamenání ve vzdělávání“ ze hry **odstraňte**.
- 2 Kromě vlastních karet zvířat, **si vezměte druhou sadu karet zvířat**, z níž vyjmete a odložíte stranou kartu zvířete **slona indického**. Zbytek této sady karet zamíchejte a rozdělte je na **dvě hromádky lícem dolů**, jednu s **6** kartami a druhou s **15** kartami. **Přidejte slona indického do balíčku s 15 kartami zvířat** a zamíchejte je. Poté položíte balíček 6 karet na balíček těchto 16 karet zvířat. Tento balíček položte lícem dolů pod BZ. Kromě toho položte třetí nezměněný balíček karet zvířat (zamíchaný a lícem dolů) napravo (nebo nalevo) od BZ.
- 3 Umístěte **kartu péče o zvířata** pod BZ a **umístěte kostičku** jiné barvy (nejlépe takovou, která odpovídá druhému balíčku karet zvířat) na první pozici „0“. Umístěte druhou kostičku stejné barvy v blízkosti **Celosvětového záchranného programu**.
- 4 Umístěte **1** žluté kontaktní místo  na ikonu **\$15** příjmů na stupnici popularity.
- 5 Umístěte **7** modrých kontaktních míst  na následující políčka stupnice vzdělávání: 4, 7, 11, 16, 21, 26 a 31.
- 6 Umístěte **5** zelených kontaktních míst  na následující políčka stupnice ochrany přírody: 3, 6, 10, 14 a 18 (nebo 3, 6, 9, 12 a 15, pokud hru chcete trochu jednodušší).



Hra pro jednoho hráče – Průběh hry

Průběh hry bude stejný jako hra pro 3–4 hráče s výjimkou následujících změn specifických pro dané roční období:

Jaro

Karty událostí – Pro karty událostí **Losí bratři**, **Král savany** a **Příběh z džungle**, musíte mít ve své zoo **alespoň 3 druhy** s odpovídajícím biotem, abyste získali 3 nadšení.

Mláďata – **Jednou hrací kostkou hodte za soupeře** v každé fázi mláďat. Pokud je výsledkem hodu **1**, zůstává soupeřovo skóre v Celosvětovém záchranném programu zachováno **beze změny**. Pokud je výsledek **2–5**, skóre soupeře na stupnici **se zvýší o 1**, anebo o **2**, pokud na kostce hodíte **6**.

Léto

Odchod zvířat – když odkládáte zvířata, přidáváte je přímo do zásoby a neumísťujete je na BZ.

Příjem nových zvířat – **Než si začnete brát** zvířata z BZ (včetně startovního kola), **odhalte dvě karty zvířat** z balíčku pod BZ. Tyto karty **zůstanou otočené lícem nahoru** až do konce hry. Pokud má po tomto vyložení karet váš soupeř na stole **všechny hlavní druhy** z jednoho z **národních parků**, **se kterými spolupracuje, lícem nahoru**, stane se následující:

- a Pokud jste **již dokončili** spolupráci s tímto Národním parkem, **nemusíte nic dělat**.
- b Pokud jste ještě **nedokončili** tuto spolupráci s národním parkem, umístěte **jednu z kostiček soupeře na horní bodovací pole** spolupráce. Pokud se vám podaří dokončit stejnou spolupráci i v tomto kole, získáte body za prvenství. Pokud ji dokončíte v pozdějším kole, můžete skončit pouze na druhém místě.
- c Pokud má soupeř na stole lícem nahoru karty zvířat orlosupa bradatého, levharta sněžného a pandy červené, **panda velká** je nyní umístěna **na vrchol jeho balíčku**. Pokud se vám v tomto kole podaří získat pandu velkou, můžete **ji sebrat** soupeři, **jinak** panda velká patří **výhradně soupeři**.

Pokud soupeř vytáhne kartu s **druhem III. úrovně, polovinu požadovaných zvířat na stupnici reintrodukce** pokryjí soupeřovy kostičky (jedna pro přímorožce arabského, přesně polovina pro všechny ostatní). Od této chvíle stačí k reintrodukci jen **polovina** zvířat, ale také získáte jen **polovinu** bodů za ochranu přírody 🌿 (zaokrouhlujte nahoru).

Kromě toho, **příjem zvířat** z BZ zůstává stejný **s jednou výjimkou**: Pokud jste si vzali zvířata z jednoho druhu a nyní chcete provést druhou transakci, pak **otočte 4 karty zvířat** (nebo 6, pokud to chcete mít trochu složitější) **z třetího připraveného balíčku karet zvířat**. **Nesmíte si vzít žádný z těchto 4 nebo 6 odhalených druhů** ve své druhé transakci. Pokud druh, o který jste měli zájem, již není k dispozici, pak samozřejmě už **nemusíte dělat nic**. Chcete-li poté provést další transakci, bude se tento proces **opakovat**. Jakmile skončíte s fází příjmu nových zvířat, tento balíček se všemi 22 kartami se znovu zamíchá a položí na místo připravené pro další fázi příjmu nových zvířat.

Podzim 🍁

Díly výběhů – každé kolo se na stupnici ochrany přírody **odstraní nejnižší umístěné zelené kontaktní místo**. Pokud se vaše kostička nachází na **stejně nebo vyšší pozici**, než je pozice tohoto kontaktního místa, obdržíte **díl výběhu zdarma**, v opačném případě ne. Kromě toho dárcovské karty fungují také trochu jinak. Pro dárce na péči o zvířata **porovnejte své skóre v oblasti péči o zvířata** se soupeřem (na kartě péče o zvířata). Pokud je to vaše **stejně nebo vyšší**, obdržíte díl výběhu. Co se týká všech **dárců, kteří se zaměřují na určitý biom**, získáte zdarma díl výběhu, pokud máte **3 nebo více druhů** příslušného biomu ve své zoo.

Zima ❄️

Chov zvířat – musíte **hodit jednou kostkou** za svého soupeře. Pokud je výsledkem **1**, pozice kostičky vašeho soupeře na kartě péče o zvířata **klesne o 1**. Pokud hodíte **2–5**, pozice kostičky **se zvýší o 1**. Pokud hodíte **6**, pozice kostičky **se zvýší o 2**.

Bodování vzdělávání – každé kolo se na stupnici vzdělávání **odstraní nejnižší umístěné modré kontaktní místo**. Pokud se vaše kostička nachází na **stejně nebo vyšší pozici**, než je pozice tohoto kontaktního místa, obdržíte **1 bod za ochranu přírody** 🌿, v opačném případě ne.

Příjmy – Získáte bonus **\$4** **pouze**, pokud je váš žeton nadšení nebo kostička na stupnici popularity (to, co je na vyšší pozici) **ve stejném nebo vyšším segmentu jako žluté kontaktní místo**. V každém kole se žluté kontaktní místo **posune o jeden segment nahoru** tj. z 15 \$ na 20 \$, pak na 23 \$ atd. Chcete náročnější herní zážitek? Pak snižte bonus na **\$2** nebo **\$0**.

Konec hry 🏆

V rámci Celosvětového záchranného programu a Projektu na péči o zvířata porovnáte své skóre se skóre soupeře. **Použijí se pravidla hry pro dva hráče**:

Pokud jste v Celosvětovém ochranném programu na prvním místě, **získáte 8 bodů za ochranu přírody** 🌿. Pokud jste na druhém místě, získáte 4 body za ochranu přírody 🌿, pokud jste **ve stejném segmentu** jako váš soupeř.

V rámci projektu na péči o zvířata **první místo vyhrává 5 bodů**, ale **žádné body za druhé místo** se neudělují. Můžete ale přijít o 2 body, pokud je vaše skóre péče o zvířata nižší než -1.

Bodovací tabulka – Po skončení hry porovnejte své vítězné body s níže uvedenými výsledky:

0–15	Zatím se toho moc neudálo. Ale to nevadí, všechny začátky jsou těžké.
16–24	Dobře. Na tom můžete stavět!
25–30	Ještě trochu tréninku a možná nám vývojářům trochu zavaříte.
31–35	Velmi dobře, zvládnete s námi držet krok.
36–39	Vynikající výkon, i my vývojáři to zvládneme jen za nejlepších podmínek.
40+	Vývojářům dáváte na frak, vážně se nedá říct, jestli proti vám ještě můžeme vyhrát!



Karty událostí

U všech karet událostí, které odměňují nebo trestají hráče, platí, že pokud jsou na tom dva nebo více hráčů úplně stejně, jsou odměněni nebo potrestáni oba hráči. Pokud nechcete karty událostí používat, můžete je vynechat, aniž by to mělo negativní vliv na hru.



Vysílání TV pořadu

Televizní pořad o každodenním životě v zoologických zahradách je nyní virální. Mnozí diváci nyní chtějí navštívit zoologické zahrady ze seriálu. Všechny zoologické zahrady začínají tento rok s nadšením hodnoty 3.



Příběh z džungle

Příběh o dívce a jejích dobrodružstvích v deštném pralese je v kinech velkým hitem. Zoo s největším počtem druhů z deštného pralesa (včetně spoludruhů) zvýší hodnotu svého nadšení o 3.



Král savany

Příběh o mladém lvu, který se stane králem savany, je v kinech velkým hitem. Zoo s největším počtem druhů ze savany (včetně spoludruhů) zvýší hodnotu svého nadšení o 3.



Losí bratři

Příběh o dvou odvážných bratrech, kteří se postaví Pánovi hor, je v kinech velkým hitem. Zoo s největším počtem druhů z horských lesů (včetně spoludruhů) zvýší hodnotu svého nadšení o 3.



Vyznamenání ve vzdělávání

V novinách se píše, že jedna z městských zoologických zahrad má vynikající vzdělávací program pro malé i velké. Do této zoo se sjíždějí školní třídy. Zoo s nejvyšší hodnotou vzdělávání zvýší hodnotu nadšení o 3.



Normální rok

Ne každý rok je výjimečný, lidé si užívají normality a zvířata jsou v klidu. Nic se neděje.



Špatné počasí

Častý déšť vede k výrazně nižšímu počtu návštěvníků. Je třeba šetřit. Každý hráč sníží své počítadlo peněz o 3 na minimálně 10.



Pěkné počasí

Díky slunečnému počasí navštívilo zoo výrazně více návštěvníků, než se očekávalo. V letošním roce lze investovat více, než se očekávalo. Každý hráč zvýší své počítadlo peněz o 3.



Velkorysé dědictví

Bohatý občan a známý milovník zvířat zahrnul do závěti svou oblíbenou zoo. Zoologická zahrada s nejnižší trvalou hodnotou popularity získá díl výběhu zdarma.



Motivovaní zaměstnanci

Vaši vlastní zaměstnanci oceňují váš management a jsou v práci plně motivováni. V tomto kole nevznikají při druhé akci personálu žádné provozní náklady. Druhého pracovníka položte vedle prvního, abyste na něj během kola nezapomněli.



Nákaza ptactva ✂

Položte tuto kartu vedle BZ. Po dobu jednoho kola nelze do zoo přidat žádné zvíře kategorie „ptáci“ (včetně všech zvířat v karanténě). Do výběhů lze přidávat pouze mláďata. Darování a reintrodukce ptáků jsou však stále možné a ptáci mohou být stále přidáni do karantény (pouze nemohou vstoupit do zoo). Pokud je tato karta tažena v 7. kole, efekt se neaktivuje a je tažena další karta události.



Zabavení celní správou

Lidé jsou někdy hloupí a chamtiví, ale naštěstí je celníci chytí! Položte tuto kartu vedle BZ. Každá zoo může v nadcházejícím létě zvýšit zásoby jednoho druhu o maximálně 1 samici a 1 samce (a tuto zvýšenou zásobu využít). To je možné i v případě, že není přítomna žádná nabídka, pouze poptávka. Druhy lze přijímat pouze v případě, že splňujete jejich požadavky.



Nákaza primátů 🐒

Položte tuto kartu vedle BZ. Po dobu jednoho kola nelze do zoo přidat žádné zvíře kategorie „primáti“ (včetně všech zvířat v karanténě). Tato karta události funguje stejně jako karta „Nákaza ptactva“.



Protest v zoo

Péče o zvířata je pro lidi oprávněným zájmem. Každá zoo, která má skóre péče o zvířata nižší než -1 na začátku zimy, přijde o všechny body nadšení před tím, než se vypočítají příjmy.



Nákaza kopytníků 🐾

Položte tuto kartu vedle BZ. Po dobu jednoho kola nelze do zoo přidat žádné zvíře kategorie „kopytníci“ (včetně všech zvířat v karanténě). Tato karta události funguje stejně jako karta „Nákaza ptactva“.



Přerušení chovu

Pro všechna mláďata v zoo je třeba najít místo v síti zoologických zahrad. Bohužel v současné době není místo, a chov musí být dočasně zastaven. Letos na jaře nebudou mít druhy úroveň II žádná mláďata. Pokud je tato karta tažena v 7. kole, efekt se neaktivuje a je tažena další karta události.



Nákaza masožravců 🐾

Položte tuto kartu vedle BZ. Po dobu jednoho kola nelze do zoo přidat žádné zvíře kategorie „masožravci“ (včetně všech zvířat v karanténě). Tato karta události funguje stejně jako karta „Nákaza ptactva“.



Vysoká plodnost

Možná je to něčím ve vodě nebo skvělým počasím, ale letos je mláďat mnohem více než obvykle. K výsledku každé kostky přičtete 1. Například z hozené čtyřky je pětka.



Děkujeme! 😊

Tuto deskovou hru zafinancovalo **5 054 úžasných lidí na Kickstarteru**. Jsme všem velmi vděční za důvěru v nás a naši vizi. Desková hra, kterou nyní držíte v rukou, je tedy nejen dílem našeho týmu, ale do značné míry také dílem těchto 5 054 lidí. QR kód vás přesměruje přímo na seznam jmen všech našich podporovatelů.
(<https://treecer.com/en/thank-you/ZooTycoon>)



Autoři / Pravidla
Příprava české verze
Překlad
Ilustrace

Marc Dür, Samuel Luterbacher
GameRock Studio, s. r. o.
Mgr. Alena Novotná
Johanna Tarkela, Matthieu Martin,
Nina Pommelin, Rozenn Grosjean, Victor Sales



Treeceratops

Vydavatel
Distributor

Treeceratops / info@treecer.com / www.treecer.com
ADC Blackfire Entertainment s.r.o. / info@blackfire.cz / www.blackfire.cz

Držitel ochranné známky

Microsoft Corporation



Zoo Tycoon © 2022 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, Zoo Tycoon, logo Zoo Tycoon, logo Xbox a Xbox Games Studios Publishing jsou ochranné známky skupiny společností Microsoft. Všechny ostatní ochranné známky jsou majetkem příslušných vlastníků. – Žádná část tohoto produktu nesmí být reprodukována nebo komerčně využívána bez zvláštního povolení.



O Treeceratops



Treeceratops, to jsou **kreativní, udržitelné** produkty navržené ve Švýcarsku. S citem pro detail se snažíme vyvíjet produkty s přírodní tematikou, které uživatelům umožňují se zcela **ponořit** do hry. Většina našich produktů je financována **crowdfundingem** prostřednictvím Kickstarteru, protože nám to umožňuje zapojit hlas našich zákazníků již v rané fázi vývoje. Je pro nás důležité, abychom společně něčeho dosáhli a aby se naši zákazníci stali součástí našeho příběhu.



Další produkty najdete v našem obchodě.
Naskenujte QR-kód nebo navštivte stránku
www.treecer.com

Přehled hry

1. kolo

Každý hráč začíná s 10  a 6 díly výběhu.

V prvním kole se jaro zcela vynechá, tj. **začínáte v létě** („Příjmem nových zvířat“). Poté se přesunete přímo na podzim, **na fázi výstavby**.

V létě v prvním kole **můžete začít s jakýmkoli druhem v nabídce**, kromě pandy velké a slona indického. Pokud hráč začíná s **druhem III. úrovně, nemůže si vybrat druhý** hlavní druh, ale získá **zdarma pavilon**, který musí umístit v první fázi výstavby.

2.–7. kolo



První hráč – Žeton prvního hráče se předává proti směru hodinových ručiček.

Karta události – Odhalí se jedna karta události.

Mlád'ata – Kostky je třeba hodit pro všechny hlavní druhy, které mohou mít mlád'ata. Pro každého hráče se základní hodnota popularity nejoblíbenějšího hlavního druhu s mlád'aty započítá jako nadšení .



Obnovení burzy zvířat – Burza se na podkladu posune o jednu pozici.

Transakce se zvířaty* – Hráči jeden po druhém odkládají tolik zvířat, kolik si přejí (při odpovídající poptávce na BZ).

Příjem nových zvířat* – Podle kyvadlového draftu si hráči (první, druhý, až čtvrtý, pak čtvrtý, třetí, až první) berou zvířata (úrovně I až III), která nabízí BZ, jejichž požadavky splňují a pro která mají dostatek místa.

* Hráči mají k dispozici 2 transakce za kolo.

Vyprázdnění burzy zvířat – Všechny součásti na BZ, které již nejsou potřeba, jsou odstraněny.



Díly výběhů – Každý hráč obdrží 3 díly výběhu. Hráči, kteří v oblasti ochrany přírody  vedou, a splňují kritérium dárcovské karty, obdrží další díl výběhu.

Vyměňte dárce – Doberte a odhalte novou kartu dárce.

Půjčky – Hráči si mohou několikrát navýšit své peníze o 4  (dokud nemají na své stupnici peněz maximálně 10 ). Za každou přijatou půjčku musí být na volné pole na desce zoo umístěn žeton zákazu.

Fáze výstavby – Hráči staví výběhy, budovy a kontaktní místa nebo přestavují svou zoo. Kromě toho do své zoo zařazují nová zvířata (včetně spolu žijících druhů). Pro každého hráče se základní hodnota popularity nového nejoblíbenějšího hlavního druhu v zoo započítá jako nadšení .



Chov zvířat – Zkušenosti u každého hlavního druhu v zoo se zvýší o 1.

Bodování vzdělávání – Všichni hráči ve stejném segmentu jako hráč s nejvyšším vzděláním  obdrží 1 bod za ochranu přírody .

Daně – Všechny peníze nad 3  propadají.

Příjmy – Všichni hráči obdrží příjmy podle své pozice na stupnici popularity, plus bonusy za první nebo druhé místo, minus jejich provozní náklady.

Původní hodnota nadšení a pracovníků – Žetony nadšení  jsou odstraněny ze stupnice popularity a pracovníci jsou vráceni na svá výchozí pole.

Nový rok – Žeton pro počítání kol se posune o jedno pole dál.

Konec hry  (Pouze pro hráče, kteří mají na počítadle peněz  0 a víc)

Nejprve se počet **žetonů mlád'at odečte** od popularity . Po tomto kroku se vyhodnotí **projekty na ochranu přírody**  pod BZ **zleva doprava** a jejich body se přičtou ke stupnici ochrany přírody. Body z **projektů na péči o zvířata** se přičítají k nižší z hodnot: popularita nebo ochrana přírody.

Nyní hráči **utratí všechny své peníze**  za budovy, kontaktní místa a díly výběhů. Efekty na 3 bodovacích stupnicích jsou zhodnoceny odpovídajícím způsobem. Poté se určí **počet vítězných bodů** individuálně pro každého hráče (**nižší hodnota popularity**  a **ochrany přírody** ). Hráč s největším počtem vítězných bodů vyhrává hru.