

🕒 120-180'
👤 13+
👨‍👩‍👧‍👦 1-4

ZOO TYCOON

THE BOARD GAME

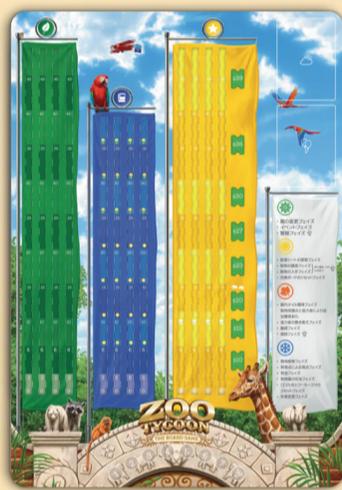
ルール説明書 ゲームの内容物



交換ボード 1枚



数値シート 1枚



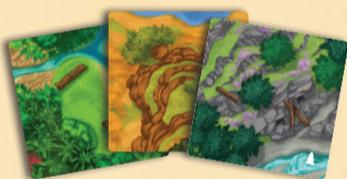
得点ボード 1枚



コマ用小箱 33個
(18ページ参照)



動物園ボード 4枚
スタッフボード 4枚



園内タイル 172枚
熱帯雨林🌴、サバンナ🦘、山地林🌲
(両面で違う生息環境が描かれている)



建物タイル 53枚
(15種類×3枚、
2種類×4枚)



共存動物タイル 35枚
(大サイズ6種類×3枚、
大サイズ1種類×2枚、
小サイズ5種類×3枚)



円形トークン 60個
(避妊薬トークン 16個、
禁止トークン 44個)



動物カード 89枚
(各プレイヤーごとに22枚、
他ジャイアントパンダ1枚)



早見表カード 12枚
(各プレイヤーごとに3枚)



イベントカード 18枚



協力者カード 7枚

このルール説明書 1冊



動物コマ 236個
(23種類、メスのコマの色は、オスのコマの色より薄い色[注1])

[注1]: ニシゴリラ、アジアゾウ、ボルネオオランウータン、ワピチ、ライオンは、いずれもオスとメスで形が異なります。

重要: ゲーム中、コマやトークンなどが足りなくなった場合、同種の内容物で代用して遊んでください(例: レッサーパンダのコマのかわりに、トラのコマを使う)。

動物コマの種類と詳細な数は、以下のurlにて公開しています。

<https://arclightgames.jp/product/102zoo/>



子孫ディスク 40個
(オス20個、メス20個)



木製ダイス 8個



木製マーカー 2個
(ラウンドマーカーと季節マーカー用)



カラーキューブ 200個
ロコミディスク 4個
(各プレイヤー色ごとにキューブ50個/ディスク1個)



親マーカー 1個



ワーカーコマ 12個
(各プレイヤー色ごとに3個)



布袋 1枚



注目マーカー 155個
(保護注目マーカー 40個、人気注目マーカー 30個、教育注目マーカー 30個、棲み家マーカー 55個)



1人用動物福祉カード 1枚
(1人プレイ用。19ページ参照)

ゲームの準備

以下の説明は、3～4人で遊ぶ基本ゲームについてのものです。プレイヤーが1～2人の場合は若干の違いがあります(18～20ページ参照)。

- ① 交換ボードをテーブルの中央に配置します。その下側に、得点ボードを天地逆にして配置します。
- ② 数値シートを交換ボードの下に敷きます。このとき、交換ボードに開いたすべての穴(「交換ボードの窓」と呼びます)から記号や数字が見えるように、適切に調整してください。ゲーム開始時には、特定の記号と数字で始まるというルールはありませんので、見える数字や記号は適当に決めてください。
- ③ 各プレイヤーは動物園ボード1枚を取ります。続いてその動物園ボードに記された動物園のロゴがあるスタッフボード1枚と、動物カード22枚、早見表カード3枚を取ります。また、そのロゴの背景色と同じ色のワーカーコマ3個、ロコミディスク1個、カラーキューブ50個も取ります。動物園ボードはプレイヤーの正面、スタッフボードは動物園ボードの右側、早見表カードは左側に配置します。
- ④ 各プレイヤーは動物園ボード上部にある資金表の「10」のマスに自分のカラーキューブを1個配置します(これは資金マーカーと呼び、資金の現在の値を表示します)。これは10 を持ってゲームを開始することをあらわします。また各プレイヤーは任意の園内タイル6枚を取り、それらを自分の動物園ボード左下の絵の上に置いてください(ここを「タイル置き場」と呼びます)。また、スタッフボード上部にある経費表の「0」のマス(2か所あります)にもカラーキューブを1個ずつ配置します。さらに、経費表の下にある3つのマスの、それぞれ自分のワーカーコマ1個を配置してください。
- ⑤ 得点ボードの3列ある表(動物保護 , 教育 , 人気)の、それぞれの「0」のマスの、自分のカラーキューブを1個ずつ配置します。各表の列1つには、プレイヤー1人だけが配置するようにしてください。また人気表の「0」のマスの、自分のロコミディスクを配置してください。表に配置したこれらのキューブやディスクは、動物保護点マーカー、教育点マーカー、人気点マーカー、ロコミディスクと呼び、それぞれの現在の値を表示します。
- ⑥ 子孫ディスク をすべて布袋に入れます。その布袋を8個の木製ダイス/ジャイアントパンダの動物カード/共存動物タイル/動物コマと一緒に、交換ボードの上の方(またはコマ用小箱の中)に配置します。ここを「コマ置き場」と呼びます。
- ⑦ 8個の禁止トークンを、各プレイヤーの動物園ボード最上段のマス一列(8マス)に配置します。他のタイル類(残りの禁止トークン、避妊薬トークン、園内タイル、建物タイル)と注目マーカーを、交換ボードと得点ボードの間、もしくは得点ボードの上の方に配置します。
- ⑧ イベントカードと協力者カードは、それぞれひとまとめにしてよくシャッフルし、裏向きの山(「イベントの山」「協力者の山」と呼びます)にし、得点ボードの右上にあるスペースに配置してください。その後、協力者の山の一番上のカードをめくって表向きにします。
- ⑨ ラウンドマーカーを、得点ボード下部にあるラウンド表の「1」のマスのマスに配置します。季節マーカーを得点ボード右端にある季節表の夏 のシンボルの上に配置します。今日、最も大きい動物を見た1人(複数人が見た動物の大きさが同じだったり、誰も見ていなかったりする場合は、ランダムな方法で決めた1人)が「親」となり、親マーカーを受け取ります。



1

2

3

4

5

6

7

8

9

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

ゲームの目的

プレイヤーはこのゲームで、市立公園の新しいマネージャーに任命されました。市はこの公園を動物園として再開発しようとしています。この緑地に動物たちを配置して、より人々を楽しませようと望んでいるのです。このプロジェクトが政治的に認められるためには、財政的な自立と、自然保護教育に貢献する必要があります。7年後に行われる最初の査定以降は、この一新された動物園の運営に注力されることになるでしょう。そして、この7年間で最も動物園を成功に導いた者が、この魅力的な地位にふさわしいと認められる者になるはずで、最善を尽くしてください！

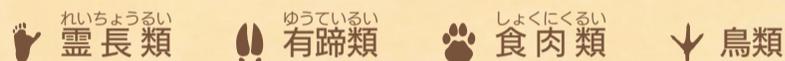
ゲームの流れ

このゲームは7ラウンド(1ラウンドは1年をあらわします)行います。各ラウンドは4つのシーズン(春夏秋冬)からなります(第1ラウンドは例外的に夏から始まります。8ページ参照)。また、各シーズンはいくつかのフェイズに分かれています。春🌸シーズンでは動物たちの繁殖を行い、夏☀️シーズンでは動物たちの譲渡や取引などを行い、秋🍁シーズンでは建物の建設を行い、冬❄️シーズンではラウンドの評価と終了処理を行います。7ラウンドが終了したら、最終精算を行ったあとゲームは終了します。各プレイヤーは、自分の得点ボードの動物保護点🍃と人気点🌟を比べて、より低い方の点数が、そのプレイヤーが獲得した勝利点となります。そして獲得勝利点が最も高いプレイヤーが、ゲームの勝者です。

動物カードの詳細

このゲームに登場する動物のうち、23種類の動物については動物カードや動物コマで表現されています(これらの動物を「一般の動物」と呼びます)。動物カードには、次に説明するいろいろな情報が記されています。動物コマは、動物園ボードに配置するものです。

- 1 レベル：交換ボードのどのエリアにこの動物がいるかを見分けるためのものです。共存動物タイルはレベル∞、一般の動物はレベルⅠ～Ⅲです。
- 2 カテゴリー：各動物は、以下のいずれかに分類されます。



- 3 人気基本点🌟：この動物を自分の動物園に加えたとき、この基本点を得点ボードの人気表に加算してください。ただしトラ、コキヒョウ、アメリカグマについては、特別な値が記されています。これらの動物の基本点は、そのビオトープ(7ページ参照)にいる動物の数(1または2)により異なります。この動物の数が増減した場合、そのたびに人気点を増減させてください。
- 4 教育基本点📖：この点数は、注目マーカー📖を使ったときのみ、教育表に加算します。注目マーカーはプレイヤーが購入し、園内タイルに配置するものです(13ページ参照)。
- 5 保護基本点🍃：この点数は、注目マーカー🍃を使ったときのみ、動物保護表に加算します(13ページ参照)。
- 6 他の必要条件：レベルⅢの動物、またはジャイアントパンダ/アジアゾウを動物園に入れるためには、それらの動物と同じカテゴリーの動物たちが、指定された数だけ動物園にいない限りなりません。さらに、ジャイアントパンダ/アジアゾウの場合、動物園にいる動物の人気点の合計が15点以上必要です(次ページのアジアゾウの例では、配置のために有蹄類の動物が3個と人気点15点が必要なことを表しています)。
- 7 国立公園との連携：交換ボードの下端には、(左から)5つの国立公園のスペースがあり、そのそれぞれにいくつかの動物シンボルが記されています。その各公園のすべてのシンボルの動物を最初、または2番目に早く自分の動物園に揃えたプレイヤーは、そうした国立公園ごとに、最終精算時に動物保護点を得ます(16ページ参照)。
- 8 1枚の園内タイルに配置できる数の上限：1枚の園内タイルに、このカードの示す動物コマを配置できる数の上限です。さらに、「ビオトープ」(1枚、もしくは複数の同じ生息環境が隣接した園内タイル。次ページ参照)にも配置の上限があります。また、この背景色/シンボルは、その動物の生息環境(以下の3種類)をあらわします。



- 9 経費：1枚の園内タイルに、このカードの示す動物コマを1個でも配置しているとき、冬❄️シーズンに支払わねばならない経費です(例えばアジアゾウなら💰3)。

10 オスの社会行動

α 群れのボス：1つのビオトープ(7ページを参照)の中には、オスは1個しか配置できませんが、メスは何個でも配置できます。オスは群れの支配者です。しかし群れにオスがいない場合は、メスだけの群れでも問題なく成立します。

α 1つのビオトープの中にメスが1個以上いる場合、「群れのボス」として扱います。しかし群れにメスがいない場合は、オスだけの群れでも問題なく成立します。

α 1つのビオトープにオスもメスも何個でも配置できます。

11 他の種との共存性：一般の動物コマがあるビオトープに、1枚以上の共存動物タイルがある場合、追加で人気点を1点得ます。

co このシンボルが記された動物は、共存動物がいるビオトープの中にいることができます。

co このシンボルが記された動物は、共存動物がいるビオトープにいないことができません。

共存動物：共存動物はすべてタイルで表現されています。共存動物はビオトープには単独でも、一般動物と一緒にでもいることができます。大サイズの共存動物タイルの場合、配置するためには連続した2枚の園内タイルが必要ですが、小サイズの場合は園内タイル1枚で済みます。

一般の動物と同様に、共存動物も3種類(人気・教育・動物保護)の基本点をもっています。また、経費(すべて\$2)も記されています。共存動物は、秋シーズンの建設フェイズ中にのみ獲得して、ビオトープに配置することができます。



12 動物の幸福度：動物の幸福度を知るためには、4種類の欲求表のレベルを確認しなければなりません。そのうち最も低いレベルのものが、その動物の幸福度となります。例えば欲求表の1つのレベルが《黄色》のエリアであり、他がすべて《黄緑》のエリアである場合、その動物の幸福度は《黄色》です。プレイヤーは自分のカラーキューブを使い、4種類の欲求表の現在のレベルを表示してください。

Ⓕ 経験レベル

動物との経験は、時間によって増加してゆきます。動物園に新しく加えたとき、基本的にはこの表の一番下にキューブを置きます。ただし、あなたの動物園に同じカテゴリー②の動物がいるなら、カテゴリーが記されたマス(下から2番目)にキューブを置きます。これを「経験マーカー」と呼びます。

ⓧ (ビオトープで必要な)自由空間の数

自由空間とは、一般の動物/共存動物がいないタイルを指します。

🏠 棲み家の数

ビオトープにある(必要な)棲み家の数(12ページ参照)。

🐘 群れの大きさ

この動物コマが、ビオトープで群れとして存在するために必要な数です。表の一番上の「+」がついた数字は、ビオトープにその数字以上の個体数があることを示しています。

13 人気注目マーカー：群れの大きさにより、その群れがいるビオトープに、人気注目マーカー🌟を合計何個置けるかが変わります(ただし、園内タイル1枚につき1個が上限です)。例えばアジアゾウ(右図)の場合、群れの大きさが5以上であるなら、そのアジアゾウがいるビオトープには注目マーカーが3個まで配置できます。

14 繁殖判定：幸福度が《黄緑色》以上になり、同じビオトープ内にオスとメスがいたら、その動物は繁殖を行います(6ページ参照)。ここに描かれたダイスの出目以上が出たら繁殖に成功(子孫ディスクをそのビオトープに配置)します。

繁殖判定で振るダイスの数は、一番下のシンボルで記されています。

♀ メス1個につきダイス1個 ♂ つがい1セットにつきダイス1個 🎲 メスの数にかかわらずダイス1個

15 産子数：判定に成功したダイス1個につき、何個の子供が生まれるかを示します(その数ぶんの子孫ディスクを同じビオトープに配置します)。

16 養育：動物カードにこのシンボルがあるメスが繁殖判定に成功したとき、そのコマを1ラウンドの間だけ横倒しにしてください(詳細は次ページ)。横倒しにしたメスは、次のラウンドの繁殖フェイズ終了後まで、子供を作らないことを示しています。



ゲームのプレイ：春シーズン

一番最初のラウンドでは春シーズンは飛ばし、夏シーズンの動物の入手フェイズ(9ページ参照)から開始します。他のラウンドは春シーズンからゲームを開始します。春シーズンでは親の変更やイベントカードの処理などが行われますが、最も重要なのは動物たちの繁殖です。

1. 親の変更フェイズ

親マーカーを持っているプレイヤーは、それを自分の右隣にいるプレイヤーに渡します。



2. イベントフェイズ

交換ボードに前の年(ラウンド)のイベントカードが残っていれば、それをイベントの山の底に移します。

新たにイベントの山の上から1枚めくって表向きにします。「速報」と記されているカードの効果は、ただちに適用します。「ニュース」と記されているカードは、このラウンド中、その内容がゲームに適用されます。それぞれのイベントカードの詳細については、21～22ページの「イベントカード」を参照してください。



3. 繁殖フェイズ

プレイヤーの動物園にいる一般の動物は、条件が満たされていれば、すべて繁殖を行います。繁殖の判定は動物の種類ごとにダイスを振ります。プレイヤーは全員同時にダイスを振ってもかまいません。

各動物ごとに繁殖の条件を確認し、条件を満たしている動物は必ず繁殖を行い、ダイスを振ります。

繁殖の条件

- 1つのビオトープに、最低でもオス1個とメス1個がいる。
- その動物の幸福度(欲求表で一番低いレベル)が《黄緑》以上になっている。

各繁殖判定で振るダイスの数は、動物の種類ごとに異なります(右図参照)。ダイスを(すべて)振ったあと、そのうち成功の出目以上の数字が出たダイス1個につき、産子数ぶんの子孫ディスクを布袋から引き、その動物がいるビオトープの任意のタイルの上に配置します。こうした繁殖を、自分の動物園にいるすべての種類の動物に対して行います。

	メス1個につき ダイス1個
	つがい1セットに つきダイス1個
	メスの数にかか わらずダイス1個



養育(5ページ参照)のシンボルがある動物は、繁殖フェイズでの判定は異なったものになります。繁殖判定で振ることができるダイスの数から、(対象の動物の)すでに横倒しになっているメスのコマの数を引きます。その結果の数だけダイスを振ってください。

ダイスを振って繁殖判定を行った後、現在横倒しになっているメスをすべて元のように立て直します。それが終わったあと、今回の繁殖判定に成功した数だけメスのコマを横倒しにします。

その後、繁殖が成功した(子孫ディスクを1個以上ビオトープに置いた)動物のうち、最も人気基本点の高いものの点数と同じだけ、人気表上の自分のロコミディスクを前進させます。このロコミディスクは、来客者が発信するロコミ(😊)を指します(「ロコミ点」と呼びます)。これによって一時的に動物園の人気が上がります、追加収益が得られるでしょう。

もしもイベントカードの効果ですでにロコミ点が人気点より上である場合、その位置からロコミディスクを前進させてください。そうでない場合は、ロコミ点は現在の人気点と同じ位置になりますので、その位置からロコミディスクを前進させます。

重要

子孫ディスク(🎲)は、置く場所による条件や効果を受けません(空マスであろうとなかろうと、群れの大きさがどうだろうと無視します)。もちろん、経費も発生しません。

子孫ディスクは自由なタイミングで成獣(そのビオトープにある動物コマ)と交換できます。交換の際、同じ性別(ピンク=メス/水色=オス)のコマを交換し、交換した子孫ディスクは布袋に戻します。動物コマと交換したあとは、通常の動物コマとしての扱いを受けます。

子孫ディスクは任意の期間、子孫ディスクのままにしておいてかまいません。子孫ディスクは必要なら、子孫のまま動物の譲渡フェイズ(8ページ)で譲渡することもできます。

注意：園内マスにあるすべての子孫ディスクについて、プレイヤーは最終精算時に1個あたり人気点(★)を1点失います。

動物保護プロジェクト

世界動物保全計画

あなたの動物園にいるレベルI～IIの動物がゲーム中初めて繁殖判定に成功したとき、この保全計画表(右図の下の1～10の数字の表)にある自分のキューブを、レベルIの動物なら1点、レベルIIなら2点ぶん、進めてください。

最終精算時にその表で最も大きい数字のマスにいるプレイヤーは、動物保護点🍃を8点得ます。2番目のプレイヤーは🍃4点得ます。

世界動物保全計画
I = 1 / II = 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

重要

ビオトープとは

ビオトープとは、動物たちが暮らす生物空間の意味があり、このゲームでは各ビオトープは動物園ボード上に配置されている1枚以上の園内タイルで構成されます。

動物園ボード上に置いた園内タイルのうち、生息環境(熱帯雨林🌴、サバンナ🦏、山地林🌲)が同じものが辺で隣接しているなら、それらは(複数のタイルで構成された)1つのビオトープとみなします(どのタイルがどのビオトープを構成しているのかを表すため、ビオトープごとに、それを構成している園内タイルは隙間なくぴったりとくっつけてください)。

なお、他の生息環境に接続していない園内タイル1枚のみでも、1つのビオトープです。

野生復帰

野生復帰はレベルIIIの動物特有のもので、

交換ボードのレベルIIIの動物の絵のマスの中央には、横一列にいくつかの「復帰ボックス」が描かれています。これは、野生復帰ボーナスが発生するために必要な子孫の数を示しています。また、マスの右上にはタテに3～4個の「復帰ボーナスマス」があります。

レベルIIIの動物が繁殖判定に成功した場合、その子孫は、野生復帰させるか、またはその動物がいるビオトープに通常どおり配置するかどうかを選択します。なお、1種類の動物が1ラウンド中、複数回繁殖判定に成功したときは、そのうち最大1個までしか野生復帰を選択できません。

野生復帰を選んだ場合、自分のカラーキューブを1個、その動物の空いている復帰ボックスに(左詰め)配置します。同じラウンド中、複数のプレイヤーが同じ種類の動物の野生復帰を行う場合、親から時計回り順にこの処理を行います。もしもこの処理中、復帰ボックスがすべて埋まった状態になったら、それ以降の他プレイヤーは、このラウンド中は野生復帰を選べなくなります(繁殖に成功したら、通常どおり、ビオトープに子孫ディスクを置きます)。

復帰ボックスがすべて埋まるまで、そこに置かれたキューブはそのままになります。

すべてのプレイヤーがダイスを振り終えて、子孫ディスクの処理が終わったとき、復帰ボックスがすべて埋まっているレベルIIIの動物があれば、野生復帰ボーナスが発生します。そして、復帰ボックスにキューブを配置したプレイヤー全員で(キューブをいくつ置こうが関係ありません)、ただちにその復帰ボーナスマスに記された数字を該当人数で割り(切り上げ)、その値の動物保護点🍃を獲得します。その後、復帰ボックスにあるキューブのうち、一番右側にあるものを復帰ボーナスマスの空きマスの一番上に配置し、それ以外の復帰ボックスに残っているキューブを、それぞれ持ち主の元に戻します。

復帰ボーナスマスがすべて埋まった場合(例えばボルネオオランウータンの場合、3マスとも埋まったあと)、これ以降、この動物は、野生復帰を選択することができません(復帰ボックスにキューブを置けません)。



黄プレイヤーは、ボルネオオランウータンの繁殖判定に成功し、子孫ディスクを園内タイルに加えることを選ぶかわりに、野生復帰(復帰ボックスに自分のキューブを置くこと)を選びました(復帰ボックスに描かれたシルエットはオスのものですが、特に意味はなく、性別関係なくこのボックスには配置できます)。

これで復帰ボックスがすべて埋まりました。野生復帰ボーナスが発生します。



青と黄プレイヤーが復帰ボックスにキューブを置いていたので、この2人で動物保護点🍃4点を分けます(1人2点)。そして、復帰ボックスの一番右側のキューブを復帰ボーナスマスに移し、それ以外の復帰ボックスに残ったキューブは持ち主の手元に戻します。

3. 動物の入手フェイズ

第1ラウンドは、このフェイズからゲームを開始します。

取引順：親が最初の手番を行い、続いて時計回りの順番で他のプレイヤーも手番を行います。親の右隣のプレイヤーが手番を行ったら、そのプレイヤーが続けて2回目の手番を行います。その後、今度は反時計回りの順番で、他のプレイヤーが手番を行っていきます。この一連の流れを「スネークドラフト」と呼びます。

そして親が2回目の手番を行ったら、続けてスネークドラフトを初めから行います(親は2回続けて手番を行います)。

自分の手番では、取引回数を1回使うことによって「入手」を行うか、「パス」を選択します。一度パスを行ったら、次の手番が来ても「入手」を行うことはできません。なお、入手できる動物がないなら、自動的にパスとなります。

全員がパスをするまでこれを繰り返します。

入手：供給が1以上ある動物か譲渡でコマが1個以上置かれている動物を1種類選び、それに自分のキューブ1個を置きます。この時、すでに自分のキューブが置かれている動物(このラウンド中、譲渡や入手を行ったもの)は選べません。

その後、その動物/性別のコマを、最少で1個、最多で置かれている動物コマ/子孫ディスクの個数まで入手できます。子孫ディスクを入手したら、それはすぐにその動物/性別のコマに変換します。

動物を入手する場合、次の条件が満たされていなければなりません。

① 供給がある：対象の動物に供給がある必要があります。供給できる数は、交換ボードの窓から見える数字と記号、それに他のプレイヤーが動物の譲渡フェイズで譲渡する動物を合計したものです。もしも他のプレイヤーが譲渡した子孫ディスクを入手した場合、ただちに同種の動物/性別のコマに変換してください。

② 入手条件

レベルⅠの動物：条件はありません。いかなるプレイヤーでも入手できます。

レベルⅡ/Ⅲの動物：動物園のすべての動物の幸福度が《黄緑》か《緑》であるなら、新しいレベルⅡ/Ⅲの動物を入手できます。それに加え、特定の動物には、それぞれ必要な条件が別にあります。

例外事項：すでに自分の動物園/検疫所にいるレベルⅡ/Ⅲの動物については、現在の動物の幸福度に関わらず、いつでも入手できます。なお、第1ラウンドでは入手についての特別ルールがあります(15ページ参照)。

③ 配置条件：入手した動物はすぐに自分の動物園に配置しなければなりません。配置する場合、次のどちらかの場所に配置します。

ビオトープ(園内タイル)：すでに自分の動物園にいる動物を入手した場合、同じ種類の動物がいるビオトープの中の園内タイルのいずれかに、その動物を配置してください(すべての必要条件は満たさねばなりません)。その後ただちにビオトープ内の状況をチェックし、その動物の幸福度を変更します。幸福度が上昇/下降した場合、それはこのフェイズ中、次にレベルⅡ/Ⅲの動物を入手するときに関係があるでしょう(配置した結果、すべての動物の幸福度が《黄緑》になれば、このラウンド中、次にレベルⅡ/Ⅲの動物を入手できるようになります。いずれかの動物の幸福度が《黄色》になったら、次の手番にレベルⅡ/Ⅲの動物が入手できなくなります)。

検疫所：自分の動物園のビオトープにいない動物を入手したら、まずは検疫所に配置します。入手したがビオトープに配置できない、または配置したくない動物も、ここに配置します。検疫所には2種類の動物しか配置できません。1つの検疫所マスには、同じ種類の動物であれば、条件を無視していくつでも配置できます(例えば1つの検疫所マスに、2個のオスのトラを配置できます)。検疫所にいる動物は、動物園にいるとはみなしません。なので、幸福度や人気点、協力者カードなどの効果を受けません。

新しい動物をビオトープ(園内タイル)に配置したとき、国立公園の提携の条件を満たせる可能性があります(詳しくは16ページを参照)。



検疫所



4. 交換ボードのリセットフェイズ

夏シーズンの終了時には、この夏シーズン中、交換ボードにある譲渡と入手で置いたキューブを、それぞれのプレイヤーの手元に戻します。また、交換ボード上に残った動物コマ/子孫ディスクを、動物コマはコマ置き場へ、子孫ディスクは布袋の中へ戻します。

それ以外のキューブ(動物保護プロジェクトや野生復帰、夏のスタッフアクションで自分の動物園ボードに置いてあるもの)は、そのまま残します。

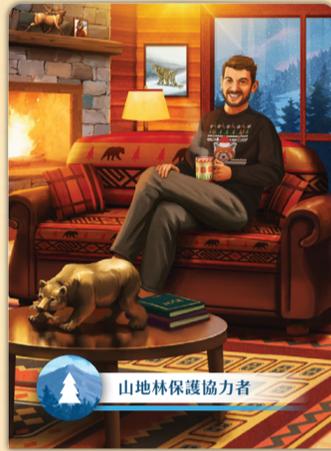
第1ラウンドでは、このフェイズの終了後、秋シーズンの建設フェイズ(11ページ参照)に飛びます。

ゲームのプレイ：秋シーズン

1. 園内タイル獲得フェイズ

プレイヤーは全員、コストを支払わずに任意の園内タイルを3枚得ます。

続いて、協力者の山の上の、表になっているカードの内容を確認し、該当するプレイヤーは園内タイルをもう1枚得ます。協力者の山は7枚からなっており、カードの種類は次の4種類です。



熱帯雨林保護協力者(1枚)

生息環境が熱帯雨林である動物(一般の動物と共存動物)が最も多い動物園の持ち主は、園内タイルをもう1枚得ます。

サバンナ保護協力者(1枚)

生息環境がサバンナである動物(一般の動物と共存動物)が最も多い動物園の持ち主は、園内タイルをもう1枚得ます。

山地林保護協力者(1枚)

生息環境が山地林である動物(一般の動物と共存動物)が最も多い動物園の持ち主は、園内タイルをもう1枚得ます。

動物福祉協力者(4枚)

動物福祉点が最も高い(最低0)プレイヤーは、園内タイルをもう1枚得ます。動物福祉プロジェクトは、交換ボード下端に記された動物保護プロジェクトのスペースの1つです(動物福祉点の計算については16ページを参照)。

上記の判定で、もしも2人以上もう1枚上のプレイヤーが条件を満たしているなら、それら全員が追加の園内タイルを得ます。誰も条件を満たせなかった場合(例えば、誰もサバンナの動物を持っていない)、誰も追加の園内タイルを得られません。

さらに、動物保護点(🐾)が最も高いプレイヤーは、園内タイルをもう1枚得ます。その1位のプレイヤーがいるマスを含む「得点エリア」(表上で色で区切られたエリア、例えば7～10、21～24など)に動物保護点マーカーが置いてある他のプレイヤーも、同様に園内タイル1枚を得ます。ただし、白っぽく表示されたスタートエリア(0～2)にいるプレイヤーは(最も高い値のプレイヤーを含み)、追加の園内タイルを得られません。

プレイヤーはこれらにより、このフェイズで任意の園内タイルを3～5枚得ます。得たタイルは、自分の動物園ボードのタイル置き場に置きます。任意の生息環境のタイルを選んでかまいません。これらのタイルは、のちの建設フェイズで配置します。

2. 協力者の置き換えフェイズ

協力者の山の一番上のカードを捨て札にし、山の一番上のカードをめくります。次のラウンドの秋シーズンでは、このカードが判定対象になります。

3. 融資フェイズ

ここで、自分の資金(資金表にある自分のキューブの位置)が9(👉)以下のプレイヤーは、1回以上の融資を得られます。融資1回につき4(👉)を得られますが、自分の動物園ボードの空きマス(タイルが置かれていないマス)を1つ選び、そこに禁止トークンを1個配置しなければなりません。動物園ボードに空きマスがない場合は、融資を得られません。

重要：融資によって受け取る資金はあなたの資金が10(👉)になるまでです。融資により10(👉)を超えるなら、資金は10(👉)になります。例：7(👉)のプレイヤーが融資を1回得たら、4(👉)ではなく3(👉)を獲得し、資金は10(👉)になります。

禁止トークンが配置されているマスには何も配置することができません。禁止トークンは、園内タイルを購入したときに、取り除くことができます(次ページ参照)。



4. 建設フェイズ

このフェイズは、全プレイヤーが同時に行います。

このフェイズでは、プレイヤーは新しい園内タイルや建物タイルを建設したり、既存のビオトープを拡張することができます。また、このフェイズでのみ、動物園内にまだいない新しい動物を検疫所からビオトープに入れたり、共存動物タイルをビオトープに入れることができます。ここでできるアクションの順番は自由で、任意の組み合わせで行うことができます。

一度建設した園内/建物タイルは、保守管理アクション(17ページ参照)以外では場所を動かすことができません。

プレイヤーが何かしらの購入を行ったら、支払った金額だけ自分の資金表  のマーカーを下げ、資金の現在値を表示してください。なお、資金が0未満になるように支払いや購入は行えません。

園内タイルの追加購入

各プレイヤーは、先のフェイズで得た園内タイル以外に、7  を支払って、任意の園内タイル  1枚を得ることができます。

これを行った時、自分の動物園ボード上にある禁止トークンを1個、ボードから取り除くことができます。

この方法で得た園内タイルは、このラウンド中に必ず建設してボードに置かなければなりません。



園内タイル

熱帯雨林 、サバンナ 、山地林 

園内タイルの建設(ビオトープの拡大)

保有している園内タイル1枚を自分の動物園ボードに配置します。これを、保有する園内タイルがなくなるまで行うことができます(追加購入していないタイルを残すこともできます)。

建設する各園内タイルが配置できるのは、動物園ボード上で、他のタイルが置かれていないマスです。他のタイルに隣接して配置する必要はありません。

園内タイルを配置したとき、既存のビオトープと辺で隣接した場所にそのビオトープと同じ生息環境のタイルを配置した場合、そのタイルは既存のビオトープの一部となります(ビオトープのサイズが大きくなります)。これを表すため、配置した園内タイルをビオトープと隙間なくぴったりとくっつけてください。

注意：ビオトープに斜め(角)で隣接しているタイルは、隣接しているとはみなしません。



それぞれの生息環境に
棲む共存動物タイル

熱帯雨林 、サバンナ 、山地林 

動物の導入

動物園内にあるビオトープに対して検疫所から最大1種類(数は、検疫所に置かれている好きな個数)の動物コマと(もしくは)交換ボードから最大1種類の共存動物タイルを取り、そのビオトープに含まれるタイルに配置することができます。この時、配置の必要条件(次ページ参照)を全て満たしていないといけません。また、共存動物タイルを置いたタイルの上に、動物コマを配置することはできません。

新しい動物の欲求表の準備：このとき、今まで動物園にいなかった新しい動物を配置したなら、欲求表の確認と調整ができるように、自分の動物カードの中から対応するものを動物園ボードの隣に配置してください。そして各欲求表にキューブを置いて、現在の状況を示します。

共存動物タイルについての注意

- ・小サイズの各共存動物タイルは、園内タイル1枚の上に置きます。大サイズの各共存動物タイルは、連続した園内タイル2枚の上に置きます。
- ・1つのビオトープに、共存動物タイルだけを配置することもできます。

次ページの注意事項を順番に確認すれば、新しい動物を動物園に導入する際の問題について理解できるはずです。

人気点 とロコミ点

人気点は恒久的なものです。つまり、失われることはありません。プレイヤーは動物、建物、スタッフアクション(17ページ参照)、教育点などから人気点を得ることができます。

いっぽう、ロコミ点は一時的なものであり、年末にはリセットされ、その時点での人気点と同じ点に戻ります。人気点がゲーム中に上昇する場合、ロコミ点も一緒に上昇します。ロコミ点は次の3種類から得られます。(1)イベントカード、(2)子孫がいる動物の中で、最も人気基本点の高いもの、(3)動物園に新しく加えられた動物の中で、最も人気基本点の高いもの。

ロコミ点では、アジアゾウやジャイアントパンダの獲得条件や、商用建物の建設条件を満たせません。それができるのは人気点のみです。

動物の配置についての注意事項

- 動物の配置条件：動物コマを（検疫所や交換ボードから）ビオトープに配置したとき、すぐにその動物の他の必要条件、1枚の園内タイルに配置できる数の上限、オスの社会行動が適合しているか、配置したビオトープを見て欲求表（自由空間、棲み家、群れの大きさ）のそれぞれ一番下の数字に達しているかを確認してください。
配置した結果、条件を満たさないか、達していないものが1つでもあったなら、配置の失敗となります。失敗した場合、配置した動物コマは元の場所に戻してください。
- 経験レベル（欲求表）：ビオトープに新しい種類の動物を加えるとき、その動物の経験レベルを決定します。通常では経験レベルは1（一番下のマス）になりますが、あなたの動物園に、すでに同じカテゴリーの動物（共存動物も含む）がいるなら、2（茶色の足跡のシンボルがある、下から2番目のマス）からスタートします。
- 自由空間（欲求表）：動物が生息するビオトープには、自由空間が必要です。自由空間とは、動物コマや共存動物タイルが置かれていない園内タイルを指します。なお、注目マーカー（だけ）が置かれているタイルは、自由空間とみなします。
- 棲み家（欲求表）：ビオトープで必要な棲み家の数です（次ページの「棲み家マーカー」参照）。
- 群れの大きさ（欲求表）：動物の数が、群れの大きさの最低限から最大限の間にあるかどうかを確認してください。

欲求表の更新：動物の追加配置、ビオトープの拡大、注目マーカーの配置などにより、動物の欲求表の状態が変化します。状態が変化するとき、キューブを動かして現在の状況を示してください。

動物たちの移動：配置する条件を満たせるようにするため、ビオトープ内にいる一般動物のコマ、共存動物タイルの位置は自由に変わることができます。

動物（動物コマ）や共存動物のタイルは、条件が合うなら動物園内の別のビオトープに移すこともできます。

なお、1つのビオトープには、一般の動物は最大1種類、共存動物タイルは最大1種類しか存在できません（共存動物タイルのみがいるビオトープもありえます）。

重要：1人のプレイヤーの動物園では、同じ種類の動物を複数のビオトープに配置することはできません。例えば2つのビオトープにそれぞれライオンを配置することはできません。

- 新しい動物が共存動物を配置したら、その人気基本点★を人気表に加算します。このとき、複数の種類の動物がいるビオトープができた場合、さらにボーナスとして人気点★1点を加算します。
- 建設フェイズの終了時、このラウンド中にビオトープに追加した新しい動物のうち、それが前のラウンドから動物園にいた他のどの動物よりも人気基本点★が高いのなら、その人気基本点だけ、自分の口コミ点☺を加算します。
- 経費の追加：ビオトープを確認し、一般の動物が配置されているマスの数だけ、その動物の経費\$を経費表に加算します。さらに、ビオトープにある共存動物タイル1枚につき経費2\$を経費表に加算します。



青のプレイヤーは、3頭のサバンナシマウマを自分の動物園に入れるため、新しいビオトープを作ります（右図のように、サバンナの園内タイルを4枚建設し、それらを隣接するように配置しました）。このとき、動物の配置に必要な条件は以下になります。

まず、サバンナシマウマは、園内タイル1枚には2頭までしか配置できません①。次に、ビオトープ内の群れには、オスは1個しか含むことはできません②。また、ルリゴシボタンインコ（共存動物）はサバンナシマウマと共存できるため③、これも配置します。

続いてサバンナシマウマの4つの欲求表を確認します。青のプレイヤーは、自分の動物園にサバンナシマウマを初めて配置するため、経験レベルはレベル1（一番下のマス）です④。ビオトープには、自由空間（動物がいない園内タイル）は1枚⑤、棲み家は2個あります⑥。そしてサバンナシマウマの数（群れの数）は3頭です⑦。以上で、サバンナシマウマの幸福度は《黄色》となります（4つの欲求表で一番低い値）。

ここで青のプレイヤーは、人気点★を4点（サバンナシマウマ2点+ルリゴシボタンインコ1点+複数の種類の動物ボーナス1点）⑧得て、それを人気表に加算します。さらにこのラウンドで新たに追加された動物のうち、最も人気基本点の高い動物（配置したサバンナシマウマ）の人気点、すでに園内にいる他の動物より高いため、この基本人気点分だけ、口コミ点⑩が加算されます⑩（人気点★4点+口コミ点☺2点=6点です）。

建設フェイズの最後に、経費は④加算されました（サバンナシマウマがいるタイル2枚=\$1×2、ルリゴシボタンインコがいるタイル1枚=\$2、合計\$4⑨）。



マーカーの購入と配置：2  を支払うことにより、次の4種類のマーカーのうち1個を自分の動物園の園内タイル1枚に配置することができます。園内タイル1枚には、マーカーを1個までしか配置できません。注目マーカーの効果は、状況によって変化します。状況が変化した場合（例えば共存動物タイルがビオトープに追加されたとき）、効果を調整してください。マーカーは、配置した結果、効果がある場所のみ建設してください(例外：棲み家 )。

-  **人気注目マーカー**：このマーカー1個につき、人気点  を1点得ます。このマーカーが1つのビオトープ内に配置できる上限は、群れの大きさによって変化します(5ページ参照)。
-  **教育注目マーカー**：このマーカーを配置したビオトープ内にいる動物と共存動物の教育点  の合計だけ教育点  を得ます。このマーカーは1つのビオトープに2個以上あっても、1個分のマーカーしか教育点  を得られません。
-  **保護注目マーカー**：このマーカー1個につき、動物保護点  を1点得ます。1つのビオトープに建設できる保護注目マーカーの最大数は、そこにいる動物たち(共存動物も含む)保護基本値の合計です。
-  **棲み家マーカー**：そのビオトープにいる動物専用の棲み家です。マーカー1個につき、棲み家1個と数えます。

建物タイル

建物タイルは園内タイルと同様、動物園ボードのマスに配置します。注目マーカーと同様に、その効果は状況によって変化しますし、配置した結果によって、効果がある場所にしか配置できません。また、特に記していない限り、1枚の園内タイル/建物タイルが適用する、同じ種類の建物効果は1回だけです(例えば1枚の園内タイルの両側に教育展示ブースの建物があつた場合、その園内タイルから得点を得られるのは片方だけです)。

一般建物



公園：これが公園以外の建物タイル1枚に隣接していれば、その建物1枚につき、人気点  を1点得ます。公園タイルどうしを隣接させることはできますが、それによる人気点は得られません。公園1枚につき、得られる人気点の上限は4点です。

教育展示ブース：これがタイル左下に記された生息環境を持ったビオトープ1つに隣接した上で、そのビオトープ内に基本教育点  が1点以上ある動物がいるなら、教育点  を2点得ます(最大8点)。それぞれの辺に隣接しているビオトープごとに、得点の有無を確認します。ただし、1種類の生息環境から得られる上限は4点です。

動物保護センター：これが基本保護点をもつ動物がいるビオトープ1つに隣接していれば、保護点  を1点得ます。それぞれの辺に隣接しているビオトープごとに、得点の有無を確認します(最大4点)。

(上図左のタイル1枚から教育点を8点得るには、このタイルに熱帯雨林のビオトープ2つ、サバンナのビオトープ2つがすべて隣接し、さらにこの4つのビオトープそれぞれの中に教育基本点をもつ動物がいる必要があります)

商用建物：商用建物は、人気点  が10点以上のときに建設できます。商用建物は、動物園に追加の収益をもたらす経費  を軽減することができます。フードブースは  \$3、グッズ売り場は  \$5の経費を軽減します。

フードブース(6種類)とグッズ売り場(3種類)は、それぞれ隣接できる生息環境のタイルが決まっています。初めてフードブースを建設する場合、対応する(空ではない)ビオトープ2つが、フードブースの2方向に隣接するように建設しなければなりません(14ページの例を参照)。

また、2枚目のフードブースを建設する場合、別の(対応する)ビオトープに隣接するように建設しなければなりません(つまり、2枚のフードブースを建設する場合、隣接するビオトープは、最低3つ必要になります)。グッズ売り場については、2枚のフードブースを建設したあとでないと建設できません。グッズ売り場は、対応する別の生息環境のタイル(新しい環境のタイルでも、既存の環境のタイルでも)に隣接するように建設してください。

商用建物からもたらされた収益により、動物園全体の経費  が軽減されます。例えば、フードブースを1枚建設した場合、経費  から  \$3が差し引かれます。ただし、経費は-1以下にはなりません(0にはなります)。

※重要：このゲームで言う「隣接」とはタテヨコの隣接であり、斜め(タイルの角どうし)は隣接に含めません。



フードブース

グッズ売り場

注目マーカーの例



青プレイヤーは、サバンナシマウマのいるビオトープを拡張しました（12ページの例の続きです）。このビオトープには、6個のサバンナシマウマがいることになります（動物コマが置かれたタイルが1枚増えているため、経費が\$1だけ増えました）。

青プレイヤーは、ビオトープからもう少し得点したく思いました。そのため、注目マーカーがまだないタイルの中から1枚を選び、教育注目マーカーを配置します。これで、教育点を3点得ました（サバンナシマウマから2点、ルリゴシボタンインコから1点）。さらに、注目マーカーがまだ配置されていないタイル2枚に、それぞれ人気注目マーカーを配置しました。群れのサイズが「6」になったため、これが可能になったのです。そしてこの建設により、人気点を2点得ました。こうして注目マーカーを3個建設したため、青のプレイヤーは6点を支払いました。

注目マーカーは（同じビオトープ内であれば）どのタイルに置かれようと、すべて同じ得点になります。ただしひとつ注意すべきことは、1枚の園内タイルの上には、1個しか注目マーカーが置けないということです。

青プレイヤーは、サバンナシマウマのいるビオトープについては、これ以上何もやることはありません。保護注目マーカーはこのビオトープに建設できません。なぜなら、サバンナシマウマもルリゴシボタンインコも動物保護基本点をもっていないからです。



建設の例 1

赤プレイヤーは、自分の動物園に2つのビオトープを持っています。片方はクロサイ（一般の動物）、もう片方はダマガゼル（共存動物タイル）のいるビオトープです。この建設フェイズで黄のプレイヤーは10点を持っているので、建物の建設をしようと考えました。

5点を支払い、赤のプレイヤーはフードブースを建設することにしました。このフードブースは、サバンナ用です。初めてフードブースを建設するので、フードブースの2方向に（空ではない）サバンナのビオトープを隣接させるように配置しなければなりません。そのため、右図のようにクロサイとダマガゼルの両方に接する場所に、フードブースを配置します。そして、経費を\$3ぶん軽減します。

残った5点を支払い、赤プレイヤーは動物保護センターを建設することにしました。建設する場所は、反対側の角です（右図参照）。これにより、動物保護点を2点得ます（クロサイもダマガゼルも動物保護基本点をもっていますので、それぞれから1点を得ます）。赤プレイヤーはただちに動物保護表のマーカーを動かして現在地を表示します。もしもその後のラウンドに、この動物保護センターの空いた辺に、別のビオトープが隣接し、そのエリアに動物保護基本点が記されている動物が配置されたら、追加で動物保護点を得ることに注意してください（最大4点）。

また、フードブースと動物保護センターの場所を交換しても、両方とも同じ効果を得るでしょう。



建設の例 2

黄プレイヤーは5点を支払って、熱帯雨林と山地林のシンボルが記された教育展示ブースを、2つの山地林のビオトープの間に配置しました。片方にはシマスカンクがいて、もう片方にはアライグマがいます。どちらの動物も、教育基本点をもっています。

教育展示ブースには山地林のシンボルが記されているので、教育点を4点得ます（各山地林ごとに2点ずつ）。しかし、これ以上この教育展示ブースに山地林のビオトープを隣接させても、教育点は得点できません（同じ種類のビオトープと隣接するときの得点上限は4点）。さらに得点したい場合、熱帯雨林のビオトープ（教育基本点をもつ動物つき）と隣接しなければなりません。



ゲームのプレイ：冬シーズン

1. 動物飼育🕒フェイズ

経験レベルがまだ最大でない動物すべては、経験レベルが1上がります(経験マーカーを1マス上に動かします)。

2. 教育点📖による得点フェイズ

教育点📖が最も高いプレイヤー全員は、動物保護点🌿を1点得ます。このとき1位のプレイヤーがいるマスを含む「得点エリア」(10ページ参照)に教育点マーカーが置いてある他のプレイヤーも、同様に動物保護点🌿を1点得ます。ただし、教育点が0～2点(白いマス)のプレイヤーは(1位のプレイヤーを含み)、この点を得ることはできません。

教育表に記された人気点と動物保護点のシンボルは、(秋シーズンで)そこに教育点が達したときに、ただちにそれぞれの点数を1点得ることができることをあらわしています。

3. 税金フェイズ

この時、資金が3👛を超えていたら、資金は強制的に3👛になります。

4. 動物園の収支フェイズ

各プレイヤーの現在の人気点(ロコミディスク😊のある場所。ロコミディスクが表にないなら、人気点マーカーがある場所)により、各プレイヤーは収入を得て資金が増減します。現在の人気点が最大のプレイヤーから順に、収入の処理を行います。

該当マーカーがあるマスの左側に記された\$の値に、

最も人気点が多いプレイヤーは、ボーナスとして\$4を加えます。2番目のプレイヤーは\$2です。1番目、または2番目が同点だった場合、同点である全員がその順位のボーナスを得ます。ただし1番目が同点だった場合は2番目はボーナスを得られません。

経費表に記された経費\$ (動物およびワーカーの経費から、フードブースやグッズ売り場からの収入を引いたもの)。

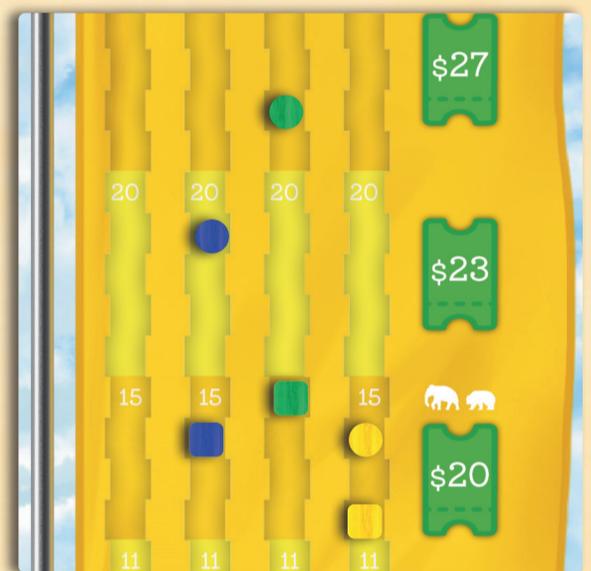
各プレイヤーは上記の合計を、資金表に反映させます(資金は-10より下になることも、30を超えることもできません)。

5. ロコミ点とワーカーコマのリセットフェイズ

ロコミディスク😊を人気表から取り除きます(手元に戻すか、一時的に人気表の「0」のマスに置いてください)。また、すべてのワーカーコマ(17ページ参照)を、ゲームの準備で配置した場所に戻します。それに応じて、経費表も調整します。

6. 年度変更フェイズ

ラウンドマーカーを1マス(1年ぶん)進めます。ラウンドマーカーが2～7なら、次のラウンドを開始します(春シーズンから順に行います)。ラウンドマーカーが🌿に到達したら、最終精算を行い、ゲームの勝者を決めます。この時、資金👛が-1以下のプレイヤーは、最終精算を行うことなくゲームから脱落します。



上図の例では、緑プレイヤーは31👛(27+4)を得て、青プレイヤーは25👛(23+2)を得ます。黄プレイヤーは20👛です。その後各プレイヤーは、その値から経費\$を引き、残った金額を資金表に反映させます。

重要

これで、このゲームの基本の流れは理解できたはずですが、前にも述べましたが、第1ラウンドでは春シーズンは飛ばし、夏シーズンの「3. 動物の入手フェイズ」「4. 交換ボードのリセットフェイズ」、秋シーズンの「4. 建設フェイズ」、冬シーズンの1から順番に、という進行となることに注意してください。

第1ラウンド、動物の入手フェイズの特別ルール：ゲーム開始直後の動物の入手の時のみ、園内にいる全動物の幸福度を無視し、供給がある(緑の数字になっている)レベルI / レベルII / (ジャイアントパンダ / アジアゾウを除く)レベルIIIの動物の中から任意のものを選んで入手ができます。

ただし、レベルIIIの動物を入手したら、このラウンドではもう動物の入手を選ぶことはできません。このラウンド中にレベルI / レベルIIを入手していたら、レベルIIIの動物は入手できません。レベルIIIの動物を入手したら、すぐに建物タイル「動物保護センター」を1枚、無料で獲得します。これは、続く建設フェイズで必ず配置しないとイケません(もしも、動物を園内に入れることができず「動物保護センター」を動物園に配置できない場合は、建設フェイズの終了時に、そのタイルを戻します)。



🏆 最終精算 🏆

各プレイヤーは自分の動物園の園内タイルに置かれた子孫ディスクの数を数え、その数に等しい人気点★を失います。

続いて、動物保護プロジェクト(交換ボードの一番下に記された各スペース)を得点します。一番左から始め、右に向かって順番に解決します。

- 1 国立公園の提携(下記参照)：左から数えて5つ目までのスペースが、国立公園の提携スペースです。ここに記された動物をすべて自分の動物園に入れた1番手と2番手が、自分のキューブが置いてあるスペースに記された動物保護点🍃を得ます。
- 2 世界動物保全計画(7ページ参照)：このスペースの保全計画表で、最も大きい数字のマスに自分のキューブを置いているプレイヤーは、動物保護点🍃を8点得ます。2番目のプレイヤーは4点です。
- 3 動物福祉プロジェクト(下記参照)：各プレイヤーは、自分の動物福祉点を計算します。その後、その点数を比べ合います。最も高いプレイヤーは、5点を得ます。その5点は、そのプレイヤーの現在の人気点★と動物保護点🍃のうち、より点数が低いほうに加算します。2番目のプレイヤーは3点で、同様により点数が低いほうに加算します。動物福祉点が0または-1のプレイヤーは何も得られません(ペナルティはありません)。動物福祉点が-2以下のプレイヤーは、より点数が低いほうから2点を引きます。もしも人気点と動物保護点が同値の場合、その両方に加算/減算します。

その後、各プレイヤーは、残っている資金💰を使い、園内タイル、注目マーカー、建物の購入や保守管理アクション(17ページ参照)を行います。それぞれの効果で得た得点を、人気表、教育表、動物保護表に加算してください。

ただし、このとき新たな動物(一般の動物、共存動物タイル、子孫ディスクの一般動物への変換。検疫所にある動物コマも含む)を動物園に入れることはできませんし、スタッフアクション(17ページ参照)も一切できません。

全員が残った資金を使い切ったあと、各プレイヤーは自分の得点ボードの、動物保護点🍃と人気点★を調べます。より低い方の点数が、そのプレイヤーの勝利点となります。勝利点が最も高いプレイヤーが、ゲームに勝利します。同点の場合、勝利を分け合います。

動物福祉プロジェクト

あなたの動物園にいる、各動物の幸福度(5ページ参照)により、動物福祉点が決まります。

- 幸福度《黄色》：-1点
- 幸福度《黄緑色》：0点
- 幸福度《緑色》：+2点

各動物の上記の数値を合計した物が、動物福祉点となります。

動物福祉点は、動物福祉協力者(10ページ参照)や、最終精算時の得点計算で使います。

動物福祉プロジェクト

★ / 🍃

5	3	0	-2
1.	2.	0/-1	<-1

2 0 -1

動物保護プロジェクト

交換ボードの一番下には複数のマスがあり、それらは4種類の動物保護プロジェクトをあらわしています。プレイヤーはゲーム中、それらのマスを使って動物保護点🍃を得られます。このうち、繁殖に関わる2つ「世界動物保全計画」「野生復帰」については、7ページを参照。

国立公園の提携

交換ボードの下端には7つのスペースがあり、そのうち左から数えて5つ目までが提携している国立公園を示しています。それぞれのスペースの下部には動物のリスト(共存動物は緑色であらわされています)と、左上には動物保護点のシンボルと2つのマスが記されています。1つの国立公園のリストにある動物をすべて自分の動物園のビオトープに配置したとき、その国立公園の左上の空いているマスに自分のキューブを1個配置します。そこにキューブを配置したプレイヤーは、ゲーム終了時に動物保護点🍃を得ます。もしも複数のプレイヤーが、同じラウンド中、同じ国立公園のリストを初めて満たしていた場合、ともに最も上で空いているマスに自分のキューブを置きます(横に並べます)[注2]。なお、上のマスに2個以上のキューブがある場合、このゲーム中、条件を満たしても下のマスに置くことはできません。

セレンゲティ国立公園

ダチョウまたはサバンナシマウマ
ライオン
キリンまたはクロサイ
オグロヌー
ルリゴシボタンインコ

「セレンゲティ国立公園」は、サバンナシマウマまたはダチョウ、クロサイまたはキリンを選択できる、とてもユニークなプロジェクトです。

ウォーロン臥竜自然保護区

ジャイアントパンダ
レッサーパンダ
ユキヒョウ
ヒゲワシ

*ジャイアントパンダ以外の3種類をビオトープに配置しても達成(下段にキューブを置く)。

「^{ウォーロン}臥竜自然保護区」は、ジャイアントパンダが含まれているとてもユニークなプロジェクトです。ジャイアントパンダは、このゲームでは唯一の独占可能な動物です。つまり、ただ1人のプレイヤーだけがジャイアントパンダのつがいを手に入れることができるのです。手に入れたパンダは、次の秋シーズンには動物園に配置しなければなりません。プレイヤーが動物の入手フェイズにパンダを手に入れたときは、交換シートの「パンダ外交」と記されたマスに、自分のキューブを配置しなければなりません。ジャイアントパンダが他のプレイヤーに取られたとしても、他の3種類の動物を手に入ればこのプロジェクトを推進できます。ただし動物保護点🍃は、4点しか得られません。

[注2]：同時に複数のプレイヤーが同じ得点をしたり、なんらかのボーナスを得たりするときも、分け合うことなく、全員がすべてを得ます。これは、動物保護プロジェクトだけでなく、最終精算時の世界動物保全計画、動物福祉点の計算などでも同じです。

スタッフアクション

ゲーム中、プレイヤーは自分の3個のワーカーコマを使い、(自分のスタッフボード上で) スタッフアクションを行うことができます。スタッフアクションの内容はシーズンによって異なります。

スタッフアクションを行う場合、自分のワーカーコマ1個を、スタッフボードの行いたいアクションのマスに移します。1個のワーカーコマは、1ラウンドにつき1つのアクションを行うことができます。ラウンド中、最初に行うスタッフアクションは、コストを払わずに実行することができます。いっぽう、2回目・3回目のアクションについては、1回ごとに経費が  ずつ増加します(そのたびに、経費表のキューブの位置を修正します)。 のシンボルが記されたアクションは、1ラウンド中、同じアクションを複数回行うことができます(同じアクションを複数回行う場合でも、アクション1回ごとにワーカーコマ1個の配置と経費の増加が必要です)。冬シーズンになるたびに、アクションマスにいるワーカーは、ゲームの準備時に配置されたマスに戻します。

春のスタッフアクション



再交尾：動物1種類を対象に、繁殖判定に失敗したダイス1個を振りなおすことができます。このアクションは、1ラウンド中、動物1種類につき1回のみ行えます。



産児制限：自分の動物園にいる動物1種類の上に、避妊薬トークンを1個配置します。それ以降、春にその動物のためにダイスを振る必要はありません。この避妊薬トークンは、(スタッフアクションなしに)いつでも取り除くことができます。

なぜ避妊が必要なのかって？ 幸福度の高い動物は、放っておくと勝手に繁殖を続けます。ゲーム終了時、動物園内に子孫ディスクが多く存在すると、それだけ人気点  を失ってしまいます。

夏のスタッフアクション



交換：ここにワーカーコマを1個配置したら、このラウンドの取引回数が1回増えます。つまり、プレイヤーは最大で5回の取引ができるわけです(基本の取引2回+このスタッフアクションの取引3回)。



予定外の供給：動物の入手フェイズで、他のプレイヤーが入手したものと同じ動物1種を得ることができます。

予定外の需要：動物の譲渡フェイズで、対象の動物の需要がなくとも、検疫所の動物が置かれたマス1つを空にする(取り除く)ことができます。

予定外の供給/需要は、自分の手番で、(ワーカーを置いた上で)取引回数を1回使う必要があります。

また予定外の供給/需要は、各プレイヤーごとに、それぞれゲーム中1回しか行えません。それを示すため、それらのアクションを行ったプレイヤーは自分のキューブを、交換ボードのレベル1の部分の一番右下にあるマスの、対応したアクションが記された場所に配置してください。



秋のスタッフアクション



動物飼育：このマスにワーカーコマを1個配置したとき、任意の種類の動物の経験レベルを1上げます。このアクションは同じラウンド中、同じ種類の動物に対して何度でも行えます。



保守管理：このマスにワーカーを1個配置したとき、以下の「生息環境の改変」「建物の移動」「園内タイルの移動」のうち1つを1回実行します。このアクションは、ワーカーコマを配置する代わりに2  を支払うことにより実行できます。



イベント担当：このアクションには、1ラウンドにつきワーカーコマ1個しか配置できません。これを行うことにより、人気点  1点、または教育点  2点、または動物保護点  1点を得ます。



生息環境の改変：上に動物コマ/共存動物タイルが配置されていない園内タイルを、違う生息環境のものに交換することができます。そのとき、載っている注目マーカーはそのまま受け継ぎます。



建物の移動：建物タイルは動物園ボードのどこにでも移動させることができます。建物が移動するときは、移動前の場所での効果は消滅し、移動先で改めて効果を発揮します。建物の効果はゼロにはなりません。また移動先のマスが、配置に必要な条件(例えば隣接する生息環境のタイル)を満たしていなければなりません。



園内タイルの移動：園内タイル1枚を1マスぶん移動できます(斜めの移動も可能です)。もしも移動対象の園内タイルが、他の園内タイルと隣接したビオトープの一部であるならば、移動させることはできません。なお、移動対象の園内タイル上に置かれた注目マーカー/動物コマ/共生動物タイルは、そのまま一緒に移動します。

[注意]：建設物(建物タイル/注目マーカー/園内タイル)と違い、動物コマ/共存動物タイルは、動物園ボードの中で、配置しなければならない場所というのではありません。群れが成立する条件さえ満たしていれば、任意の園内タイルに配置し直してもかまいません。もちろん、他のビオトープに移すこともできます。

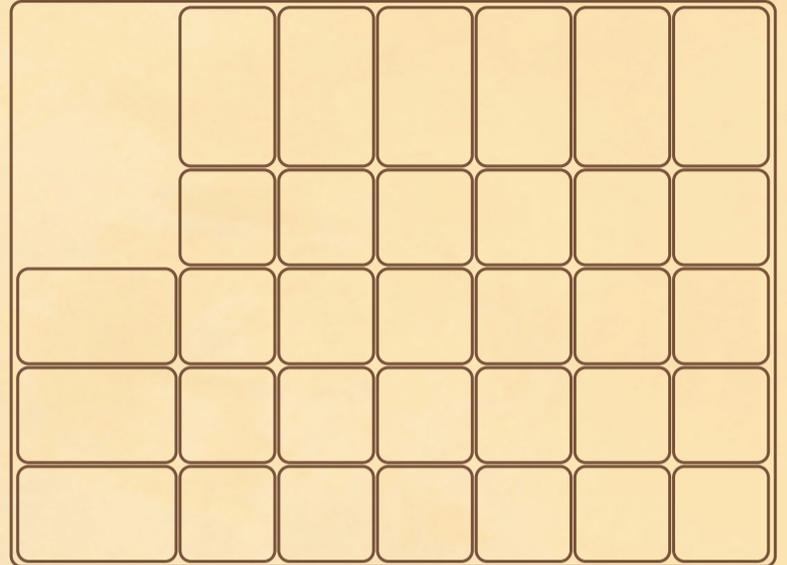


コマ用小箱

このゲームには33個の小箱（大きさは2種類）が含まれています。これらは木製の内容物や、厚紙のタイルなどをしまうために用意したものです。これらの小箱に内容物を仕分けして入れておけば、ゲームの準備やゲームの進行に、大きく役立つことでしょう。

右に示す配置図は、ゲームの箱にこれらの小箱をしまう場合の例です。左上の大きな隙間には、動物カード／早見表カードをしまうことができます。

小箱は、どの内容物が対応しているか分かるようにデザインされています。動物コマはそれぞれ専用の箱（一部は共通の箱）があり、共存動物用については生存環境ごとに3つの箱が用意されています。また、各プレイヤー用、注目マーカー用、建物用（種類ごと）の小箱もあります。



初心者用ゲーム

このゲームを初めて遊ぶとき、とりあえず簡単に遊んでみたいという方は、次の5点を変更したルールで遊んでみてください。

- ① イベントカードは使用しないので、すべてゲームの箱にしまってください。
- ② 協力者の山は使いません。かわりに、動物福祉協力者のうち1枚を任意に選び、それを表にして配置します。ゲームを通して、秋シーズンの園内タイルフェイズでは、そのカードを用いて判定します。
- ③ 各プレイヤーは毎ラウンド、コストを払わずに保守管理アクションを1回行えます（2回目以降は通常どおりのコストなどを使用すれば行えます）。
- ④ 動物の譲渡フェイズでは、検疫所にある動物コマと子孫ディスクに加え、園内タイルにある動物コマも、譲渡の対象になります。
- ⑤ 夏シーズンでは、交換ボード上で行われる取引の回数の制限はありません。取引順で手番を進めつつ、任意の回数の取引（動物の譲渡、動物の入手）を行ってください。

2人ゲーム

基本ルールのうち、次の5点を変更します。

- ① ゲームの準備の際、イベントカード《莫大な遺産》をイベントの山から探し出して取り除き、箱にしまえます（使用しません）。
- ② 冬シーズンの「動物園の収支フェイズ」では、人気表で2番目のプレイヤーは、1番目のプレイヤーと同じ得点エリアにいないければ\$2のボーナス収入を得られません。
- ③ 動物保護プロジェクトでは、国立公園の提携は3つの国立公園からしか得点できません。さらに、2番目のプレイヤーは得点できません。ただし、すでに2つの国立公園が得点されているとき、2人のプレイヤーが同じラウンドで別々の国立公園から得点する場合は、例外的に4つの国立公園から得点することになります。
- ④ 最終精算の得点で、世界動物保全計画では、2番目のプレイヤーは、1番目と同じ得点エリア（1～5、または6～10）にいないければ動物保護点4点のボーナスを得られません。
- ⑤ 最終精算の得点で、動物福祉点を比べて2番手のプレイヤーは、ボーナス得点を得られません。ただし、動物福祉点が-2以下のプレイヤーは、勝利点を失うのは変わりません。

1人ゲーム：ゲームの準備

3～4人で遊ぶ場合の基本ルールとほぼ同じですが、使用するのは1つの動物園のみです。さらに、次の6点を変更します。

- 1 ゲームの準備の際、イベントカード《莫大な遺産》と《素晴らしく教育的》の2枚をイベントの山から探し出して取り除き、箱にしまえます(使用しません)。
- 2 自分の動物カード(22枚)の他に、もう1セット(22枚)の動物カードを取り、そこからアジアゾウのカードを取って別の場所に置きます。残りの21枚をシャッフルし、裏向きの6枚の山と15枚の山に分けます。その後、別の場所に置いたアジアゾウのカードを15枚の山の方に混ぜシャッフルします。最後に、6枚の山を16枚の山(アジアゾウ入り)の上に載せます。この裏向きの山を「第2セットの山」と呼びます。この山を交換ボードの下の方に配置します。さらにもう1セットの動物カードを伏せてシャッフルし、「第3セットの山」を作ります。第3セットの山は交換ボードの左側もしくは右側に配置します。
- 3 交換ボードの下端の動物保護プロジェクトの、一番右側にある動物福祉プロジェクトのスペースの内容を変更するカード、1人用動物福祉カード(右図参照)があります。それを交換ボードの動物福祉プロジェクトのスペースのそばに配置し、そのカードの「動物福祉表」(数字が記されたマス)のうち、色が変わっている「0」のマスを、自分の色とは違う色のキューブ(第2セットの色と同じものがよいでしょう。この色のキューブのことを「ダミー用キューブ」と呼びます)を置きます。さらにダミー用キューブを1個、動物福祉プロジェクトのスペースの左側にある、世界動物保全計画のスペースのそばに置きます。残りのダミー用キューブは、まとめて手の届く場所に置いてください。
- 4 人気表の\$15のマスを、黄の人気注目マーカーを1個配置します。
- 5 教育表の4、7、11、16、21、26、31の7つのマスを、それぞれ1個ずつ、青色の教育注目マーカーを配置します。
- 6 動物保護表の3、6、10、14、18(難易度を下げるなら3、6、9、12、15)の5つのマスを、それぞれ1個ずつ、緑色の保護注目マーカーを配置します。



動物福祉カード上でダミー用キューブが「進む」ときは右のマスに進み、「後退」ときは左のマスに進みます。

この表は「1段目の一番右と2段目の一番左」「2段目の一番右と3段目の一番左」が繋がっています。1段目の一番左、3段目の一番右が、この表の両端です(表の外に出るように進むときは、端で止まります)。

1人ゲーム：ゲームのプレイ

3～4人で遊ぶ場合の基本ルールとほぼ同じですが、各シーズンごとに変更点があります。また、架空のダミープレイヤーが存在します。

春シーズン

イベントカード：《映画「スーパーエルクブラザーズ」》《映画「サバンナ大帝」》《映画「ジャングルの少女 ター」》では、最低3種類の動物が対象の生息環境にいない場合は、口コミ点を3点得られません。

繁殖フェイズ：各繁殖フェイズでは、自分の繁殖とは別に、ダイスを1個振ります。出目が1の場合は何も起こりません。2～5の場合は、ダミー用キューブを世界動物保全計画の1のマスを置く、もしくは今いるマスから1マス先に進ませます。出目が6の場合はキューブを2のマスを置く、もしくは今いるマスから2マス先に進ませます。

夏シーズン

動物の譲渡フェイズ：プレイヤーが動物を譲渡するときは、交換ボードに移さずに、コマ置き場に移してください。

動物の入手フェイズ：交換ボードから動物を選んで入手する前に、第2セットの山の上から2枚めくり(最初の入手フェイズでもこれは起こります)。めくられたカードはゲーム終了までそのまま残ります。こうしてめくられたカードにより、いずれかの国立公園の提携が成立(このとき、共存動物については一切無視し、一般の動物のみで判断します)した場合、次の処理を上から順に行います。

- a プレイヤーが対象の国立公園の提携を成立させている場合、何も起こりません。
- b プレイヤーが対象の国立公園の提携をまだ成立させていない場合、ダミー用キューブを、対象の国立公園のスペースの空いているマスのうち、より大きな数字のマスを配置します。もしもプレイヤーが同じラウンド中に対象の国立公園の提携を成立させていたならば、基本ルール同様に、ともにより大きな数字のマスを得点できることとなります。
- c ヒゲワシ、ユキヒョウ、レッサーパンダがめくられていた場合、コマ置き場から第2セットの山の上に、ジャイアントパンダの動物カードを移します。プレイヤーがそのラウンド中にジャイアントパンダを入手した場合、そのカードを受け取りますが、それができなかった場合はダミープレイヤーが受け取ります。

もしもレベルIIIの動物がめくられたら、交換ボードのその動物のマスの復帰ボックスの半分のマス（切り上げ）に、ダミープレイヤーのキューブを配置してください。プレイヤーは残ったマスを使って野生復帰を行います。ですのですぐに野生復帰が発生するでしょうが、得られる動物保護点🍀は半分（切り上げ）になります。

それ以外では、交換ボードからの動物の入手は基本ルールと同じですが、次の特殊な処理を行います。

プレイヤーが「一般の動物を入手」して、続いて2回目の取引を行う前に第3セットの山の上から4枚（難しくしたい場合は6枚）めくりま
す。こうしてめくられたカードの動物は、プレイヤーの2回目の取引の対象には選べなくなります。プレイヤーが取引をしたい動物がすべ
てめくられてしまった場合は、もちろん2回目の取引を行わなくてもよいです。2回目の取引後に、さらに取引を行いたいと思う場合、毎
取引前に同じことを繰り返します（新たにめくられた動物も、取引の対象にできなくなります）。動物の入手フェイズの次の、交換ボードの
リセットフェイズの時に、このラウンド中にめくられた動物カードは第3セットの山に戻し、シャッフルして新たな山にします。

秋シーズン 🍁

園内タイルフェイズ：各ラウンド、動物保護表で最も数字が少ない位置にある緑の保護注目マーカー1個を取り除きます。動物保護表
にあるプレイヤーのキューブが、取り除いた注目マーカー以上の数字のマスにあるなら、任意の園内タイルをもう1枚得ます。また、動
物福祉協力者カードの効果も少し異なります。プレイヤーはダミープレイヤーと動物福祉点を比べあいます（プレイヤーは自分の動物福祉
点を計算します。ダミープレイヤーの動物福祉点は、動物福祉表に置かれたダミー用キューブの位置です）。あなたの動物福祉点が、ダミー
プレイヤーの動物福祉点以上だった場合、あなたは任意の園内タイルをもう1枚得ます。特定の生息環境にいる動物の種類を競う協力
者カードでは、それに対応する生息環境の動物が3種類以上いた場合に、任意の園内タイルをもう1枚得ます。

冬シーズン ❄️

動物飼育（ダミープレイヤー用）：ダミープレイヤーのダイスを1個振ります。出目が1の場合は、動物福祉表のダミー用キューブを1マス
後退させます。2～5の場合は、それを1マス進ませます。出目が6の場合は2マス進ませます。

教育点による得点フェイズ：各ラウンド、教育表で最も数字が少ない位置にある青の注目マーカーを取り除きます。教育表にあるプレイ
ヤーのキューブが、取り除いた注目マーカーがあったマスと同じ、またはそれより数字が上のマスにあるなら、動物保護点🍀を1点得ます。

動物園の収支フェイズ：プレイヤーのロコモディスク、または人気点を示すキューブが（より高いものを選びます）、黄の注目マーカーがあ
る得点エリア、もしくはそれより数字が上のエリアにある場合、\$4のボーナスを得ます。黄の人気注目マーカーは毎ラウンド、1得点エ
リアずつ上がってゆきます（例えば\$15から\$20、\$20から\$23）。もしも難易度を上げたい場合、ボーナスを\$2または\$0に変更し
てください。

最終精算 🏆

世界動物保全計画と動物福祉プロジェクトでは、プレイヤーとダミープレイヤーの数値を比べます。このとき、2人ゲームのルールを適用し
ます。

世界動物保全計画では、2番目のプレイヤーが1番目のプレイヤーと同じ得点エリアにいる場合のみ、2番目のプレイヤーは動物保護点
🍀4点を得ます。1番目のプレイヤーは動物保護点🍀8点を得ます。

動物福祉プロジェクトでは、1番目のプレイヤーのみが4点を得ます（現在の人気点と動物保護点のうち、より点数が低いほうに加算しま
す）。2番目は得点できません。もちろん、動物福祉点が-2以下のプレイヤーは、より点数が低いほうから2点を引きます。

得点ボード：ゲームが終了したとき、その得点が下記のどれに当たるかを確認しましょう。

- 0～15 まだまだってところだが、まあ気にするな。誰だって最初は難しいんだ。
- 16～24 いいね。よく作った。
- 25～30 もう少しうまく作ったら、俺たちデベロッパーを困らせることになっただろう。
- 31～35 とてもいい。俺たちと肩を並べるレベルだ。俺たちはこのゲームを隅から隅まで知ってるが、君もそうなんだね。
- 36～39 これは素晴らしい。俺たちでさえ、こんなのは滅多に作れないよ。
- 40以上 君は俺たちに冷や汗をかかせている！ どうやったら君に勝てるか分からない！



イベントカード

これらのイベントカードはプレイヤーに対して報酬／罰則を与えるものです。複数のプレイヤーが対象に該当する場合、それらのプレイヤーは共通に報酬／罰則を得ます。イベントカードを使用したくない場合は、ゲームの準備前にゲームから除外してください。



テレビで紹介

動物園の日常を映すテレビ番組は話題になった。視聴者の多くは、実際に動物園に来て体験したいと思っている。

今年、すべての動物園は、口コミ点を3😊得る。



平穏な年

毎年何か起きるわけではない。人は平穏を愉しみ、動物は安眠をむさぼり、すべて世はことなし。

何も起こらない。



映画「ジャングルの少女 ター」

熱帯雨林での少女の冒険を描いた映画は大ヒット中である。

熱帯雨林の動物（共存動物タイルも含む）を、自分の動物園に最も多く持っているプレイヤー全員は、口コミ点を3😊得る。



悪天候

大量に降り続く雨により、来客は激減した。節約をしなければならない。

プレイヤー全員は、ただちに資金を3💰失う（9💰以下になったら、資金は10💰になる）。



映画「サバンナ大帝」

サバンナの王へと成り上がる若いライオンの映画は大ヒット中である。

サバンナの動物（共存動物タイルも含む）を、自分の動物園に最も多く持っているプレイヤー全員は、口コミ点を3😊得る。



快晴

快晴のおかげで、思ったより多くの客が来場したため、今年は予想以上に資金運用がうまくいっている。

各プレイヤーは、資金を3💰得る。



映画「スーパーエルクブラザーズ」

勇敢なエルク兄弟が山の王に挑戦する映画は大ヒット中である。

山地林の動物（共存動物タイルも含む）を、自分の動物園に最も多く持っているプレイヤー全員は、口コミ点を3😊得る。



莫大な遺産

街の富豪と有名な動物愛好家は、大好きな動物園に遺産の一部を贈ることに決めた。

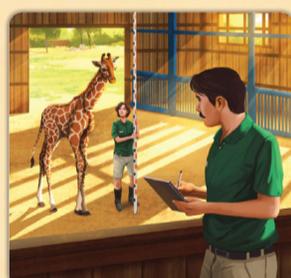
現在の人気点が最も低いプレイヤー全員は、任意の園内タイルを1枚得る。



素晴らしく教育的

新聞によれば、全年齢向けの素晴らしく教育的なプログラムが存在する動物園が、この街にあるという。様々な学校が授業に使うため、その動物園に群がっているらしい。

教育点が最も高い動物園は、口コミ点を3😊得る。



働き者

動物園の従業員は、あなたの経営方法を高く評価し、やる気に満ち溢れている。

このラウンドでは、2回目のスタッフアクションは、コストを払わずに行える。それを示すため、2個目のワーカーコマを1個目のワーカーコマがあるマスに移す。



鳥類の伝染病 📌

このカードを交換ボードのそばに配置する。このラウンド中、鳥類に属する動物は、動物園のビオトープに加えることができない（検疫所からビオトープに移すこともできない）。

ただし、繁殖によって子孫ディスクは園内タイルに加えることができる（子孫ディスクを成獣に交換することもできる）。さらに、譲渡や野生復帰の対象にもできる。このカードが7ラウンド目に引かれた場合は、効果を失って捨て札になる。その後、新たにイベントカードを1枚引いて解決する。



霊長類の伝染病 📌

このカードを交換ボードのそばに配置する。このラウンド中、霊長類に属する動物は、動物園のビオトープに加えることができない（検疫所からビオトープに移すこともできない）。以降すべて「鳥類の伝染病」の内容に準じる。



有蹄類の伝染病 📌

このカードを交換ボードのそばに配置する。このラウンド中、有蹄類に属する動物は、動物園のビオトープに加えることができない（検疫所からビオトープに移すこともできない）。以降すべて「鳥類の伝染病」の内容に準じる。



食肉類の伝染病 📌

このカードを交換ボードのそばに配置する。このラウンド中、食肉類に属する動物は、動物園のビオトープに加えることができない（検疫所からビオトープに移すこともできない）。以降すべて「鳥類の伝染病」の内容に準じる。



高い受精率 📌

水がいいのか、好天続きのせいかわからないが、今年は例年以上に出産数が多い。

繁殖判定の出目にすべて+1する（例えば4の出目は5になる）。



押収品の入手

人はカネが関わるとマヌケで欲深くなることがある。だが、税関の職員たちは、それを見逃すことはない！

このカードを交換ボードのそばに配置する。各動物園はこの夏の動物の入手フェイズで、各動物につき、供給可能な数をオス・メスそれぞれ1個まで増やすことができる。これは、供給がゼロの動物についても可能である。もちろん条件を満たせないと、対象の動物は入手できない。



動物園への抗議

動物福祉は、人々にとって当然懸念すべきことだ。

動物福祉点が-2以下のプレイヤーは、冬シーズン開始時、動物園の収支を計算する前に、すべての口コミ点を失う。



繁殖の一時中止

動物園で生まれた新しい命は、関連施設へと移される。残念ながら今のところ、施設は一杯だ。一時的に保護して育てることができなくなっている。

この春シーズンでは、レベルIIの動物について、繁殖を行うことはできない。このカードが7ラウンド目に引かれた場合は、効果を失って捨て札になる。その後、新たにイベントカードを1枚引いて解決する。

日本語版クレジット

発売元：株式会社アークライト
〒101-0052
東京都千代田区神田小川町1-2
風雲堂ビル2F



※このゲームはフィクションです。実在の人物、団体、事件などとは一切関係ありません。

翻訳：工藤雅之

編集：鷹海和秀

DTPワーク：すざきあきら

©2023 Arclight, Inc.

アークライトゲームズ公式サイト

<https://arclightgames.jp/>

※ルールの質問、不良交換などはこちら



Thank you! 😊

This board game was financed by **5054 wonderful people on Kickstarter**. We are deeply grateful to everyone for their trust in us and our vision. The board game as it is now in your hands, therefore is not only the work of our team, but also to a significant extent the work of these 5054 people. The QR code will take you directly to a list of names of all our supporters. (<https://treecer.com/en/thank-you/ZooTycoon>)



The Authors
Rulebook
Copy Editing

Marc Dür, Samuel Luterbacher
Marc Dür, Samuel Luterbacher
Yuki A, Sharon Bugghey, Alexandra Engrand,
Andreas Fellmann, James Hart, James Henderson,
Richard Jackson, Jennifer Mokos, Kohri Takeda
Johanna Tarkela, Matthieu Martin, Nina Pommelin,
Rozenn Grosjean, Victor Sales
Treeceratops / info@treecer.com / www.treecer.com

Illustrations

The Publisher



Treeceratops

The Trademark Holder Microsoft Corporation



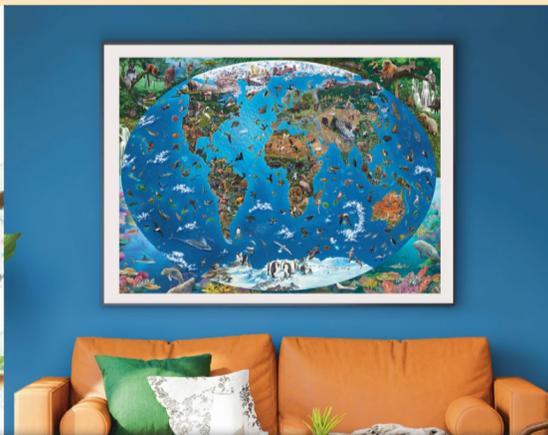
Zoo Tycoon © 2022 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Zoo Tycoon, the Zoo Tycoon logo, the Xbox logo and Xbox Games Studios Publishing are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners. – No part of this product may be reproduced or used commercially without special permission.



About Treeceratops



Treeceratops stands for **creative, sustainable** products designed in Switzerland. With a keen eye for detail, we aim to develop nature themed products that allow users to **immerse** themselves completely. Most of our products are funded with **crowdfunding** via Kickstarter, because this allows us to include the voice of our customers early – on even during the development phase. It is important to us to achieve something together and to let our customers be part of our story.



You can find more products on our store.
Scan the QR-Code or visit www.treecer.com

ゲームの概要

第1ラウンド

各プレイヤーは10  と、任意の園内タイル6枚を取り、ゲームを開始する。

第1ラウンドでは春シーズンをスキップし、夏シーズンの「3.動物の入手フェイズ」、秋シーズンの「4.建設フェイズ」の順に行う。冬シーズン以降は通常どおりに行う。

第1ラウンドの動物の到着フェイズでは、ジャイアントパンダとアジアゾウ以外の、供給があるすべての動物を入手できる。ただし、レベルⅢの動物を選ぶ場合、もはやその種類以外の動物を選ぶことはできないが、かわりに建物タイル「動物保護センター」1枚をコストを払わずに得る。そのタイルは、続く建設フェイズで配置しなければならない。

第2～7ラウンド

1. 親の変更フェイズ：親マーカーを反時計回りで次のプレイヤーに渡す。
1. イベントフェイズ：新たにイベントの山の上から1枚めくる。
1. 繁殖フェイズ：繁殖判定のため、自分の動物園にある一般の動物の種類ごとに、ダイスを振る。繁殖が成功した動物のうち、最も人気基本点の高いものの点数に等しい口コミ点  を上げる。
1. 数値シートの更新フェイズ：交換ボードの下の数値シートを少しずらして異なった数字/記号にする。
2. 動物の譲渡フェイズ [注3]：親から順に時計回りの順番で、任意の数の動物を譲渡する（交換ボードに移す）。
3. 動物の入手フェイズ [注3]：スネークドラフトを行い、各プレイヤーは交換ボードで供給されている動物（レベルⅠ～Ⅲ）を入手する。ただし入手条件と配置条件は満たされねばならない。
4. 交換ボードのリセットフェイズ：交換ボード上の内容物をすべて取り除く（例外あり）。
1. 園内タイル獲得フェイズ：園内タイルを3枚得る。動物保護点  が1位のプレイヤーと、協力者カードの評価に合致したプレイヤーは、それぞれもう1枚ずつ園内タイルを得る。
2. 協力者の置き換えフェイズ：新たに協力者の山の上から1枚めくる。
3. 融資フェイズ：融資1回につき4  を得る（何回でも得られるが、保有資金は10  を超えない）。融資1回につき自分の動物園ボードの空きマスひとつに、禁止トークンを1個配置する。
4. 建設フェイズ：自分の動物園に園内タイル、ビオトープ、建物タイル、注目マーカーを建設する。ビオトープに、新しい動物や共存動物を入れることもできる。また、新たに自分の動物園に加えた動物のうち、最も人気基本点の高い動物ものの点数が、このラウンドで加えた他の動物の人気基本点よりも高い場合、その人気基本点ぶんの口コミ点を得る。
1. 動物飼育フェイズ：（経験レベルがまだ最大でない）動物すべては、経験レベルが1上がる。
2. 教育点による得点フェイズ：教育点  が1位のプレイヤー、およびそれと同じ得点エリアにいるプレイヤーは、動物保護点  を1点得る。
3. 税金フェイズ：3  以上になっていたら、3  になる。
4. 動物園の収支フェイズ：口コミ点による収入を得る。1位と2位のプレイヤーはボーナスを得る。それから経費を引く。
5. 口コミ点とワーカーコマのリセットフェイズ：口コミディスクを取り除き、ワーカーをゲーム開始時に配置した場所に戻す。
6. 年度変更フェイズ：ラウンドマーカーを1マス進める。

[注3]：1ラウンド中、譲渡/入手の取引は2回まで。ワーカーを使えばそれ以上可能。

最終精算 （資金 が-1以下なら実行できない）

自分の動物園の園内タイルに置かれた子孫ディスクの数を数え、そのぶん人気点  を失う。続いて動物保護プロジェクトを左から順に得点する。動物福祉プロジェクトで得た動物福祉点は、人気点  と動物保護点  のうち、より点数が低いほうに加算する。

ここで各プレイヤーは、残っている資金  を使い、園内タイル、注目マーカー、建物の購入や保守管理アクションを行い、それぞれの効果で得た得点を、人気表、教育表、動物保護表に反映させる。最後に自分の得点ボードの、動物保護点  と人気点  を調べ、より低い方の点数が、そのプレイヤーの勝利点となる。勝利点が最も高いプレイヤーが、ゲームに勝利する。