



🕒
120-180'
👤
13+
👨👩👧👦
1-4

内容物



1块动物交易面板



1张动物交易卡



1张计分面板



33个折叠盒(第18页)



4张动物园面板
以及4张员工面板



172个围场板块

3种不同生态(雨林、大草原和高山林)



53个建筑板块

17个不同种类



35个次要物种板块

7种大型,
5种小型



60个圆形板块

16个节育板块,
44个禁止板块



89张动物卡

每位玩家22张,
还有1张大熊猫卡



12张提示卡

每位玩家3张



18张事件卡



7张赞助人卡





236个动物米宝

23个物种
(雌性的颜色比雄性浅*)



40个后代圆片

20个雄性和
20个雌性后代



200个方块/ 4个圆柱

每位玩家有50
个方块和1个圆柱



12个工人米宝

每位玩家3个



155个焦点区

4种不同形状



8个木制骰子



2个木制圆片

回合和季节指示物



1个起始玩家指示物



1个布袋

重要 - 如果在游戏中某种配件用尽, 只需使用其他类似配件替代即可, 例如可以用小熊猫米宝代替老虎米宝。

* 一些动物的雌性和雄性有着不同样式的米宝: 大猩猩、亚洲象、婆罗洲猩猩、加拿大马鹿及狮。

游戏设置

以下设置仅供3或4位玩家游戏。双人和单人游戏会在之后的独立章节中说明(第18-20页)。

- 1 将动物交易面板和计分面板放在桌面的两侧。
- 2 将动物交易卡放在动物交易面板下方, 让每个动物的序列都清晰可见。开始时的位置随机设置。
- 3 每位玩家拿取1张动物园面板、1张员工面板、22张动物卡、3张提示卡, 即所有带有动物园标志的配件, 且再拿取其颜色的3个工人、1个圆柱和所有方块。玩家将动物园面板放在自己面前, 员工面板在右侧。
- 4 每位玩家在金钱轨第10格的位置放置一个方块, 代表起始有10。每位玩家再拿取6个围场板块, 放在其动物园面板左下角的对应位置。此外, 每位玩家在开销轨的两个“0”的位置各放置一个方块, 并把3个工人放在员工面板的格子里。
- 5 每位玩家在计分面板的3条轨道上“0”的位置各放置一个方块(保育、教育及人气), 同时在人气轨还要放置一个自己的圆柱(放在“0”下方)。
- 6 将所有后代圆片放在布袋中, 与8个骰子、大熊猫的动物卡、次要物种板块以及动物米宝一起放到动物交易面板上方。
- 7 将8个禁止板块放在所有动物园面板的顶部8格中。剩余的板块(围场、建筑、禁止和节育板块)及木制配件(焦点区)放在动物交易面板和计分面板中间, 或放在计分面板上方。
- 8 将事件卡和赞助人卡仔细洗混, 放在计分面板上。翻开最上方的赞助人卡。
- 9 将圆形的回合指示物放在起始位置“1”, 然后将季节指示物放在“夏天”。将起始玩家指示物交给当天见过最大只动物的玩家。



游戏目标

在《动物园大亨》这款桌游中，你将扮演城市动物园的新任经理。城市的目标是复兴动物园，寄希望于额外的动物会带来亮丽的风景线，吸引更多公众。为了确保能够获得广泛的政治支持，动物园不仅要在经济上自给自足，还得关注自然保育项目。在首次评估后（7年时间），所有新发展的动物园中最杰出的经理将站到聚光灯之下。谁能在7年内最成功地管理动物园，谁就能成为这份令人瞩目工作的最佳申请人。全力以赴吧！

游戏概览

《动物园大亨》会进行7回合（年），每回合分为4个季节（第1回合则直接从夏天开始，见第14页的说明）。在春天🌸，一年开始且动物将诞下后代；在夏天☀️，可送走动物及接收新动物；在秋天🍁，能建造新的围场；最后在冬天❄️，需评估一整年的工作并迎来新一年的结束。每当一个季节结束，季节指示物就会移动到下一个季节。7回合后游戏结束。对每位玩家来说，要比较保育🌿和人气🌟。两者之中较低的一项会成为玩家最后的胜利分，胜利分最高的玩家会赢得游戏。

动物卡说明

游戏中的23个主要物种由动物卡和动物米宝代表。动物卡上可以找到关于物种的所有重要信息。米宝则会放在动物园面板上。

① 等级 – 表明能在动物交易面板的哪里找到动物。

② 类型 – 每个物种都归属于以下4个类型的一种：

 灵长类  有蹄类  食肉类  鸟类

③ 基础人气值🌟 – 你将此物种加入你的动物园后，会直接加到你的人气轨的是基础人气值。虎、雪豹及美洲黑熊还有特殊能力，它们的基础人气值取决于其围场里相应动物的数量（1或2）。如果数量增加，人气值也相应增加。



④ 基础教育值📖 – 这是物种的基础教育值。此数值不会直接加到你的教育轨，但可以通过焦点区📖计分。焦点区是玩家可购买并放在围场板块上的小型木制标志，见第12页的说明。

⑤ 基础保育值🌿 – 这是物种的基础保育值。此数值不会直接加到你的保育轨，但可以通过焦点区🌿计分，见第12页。

⑥ 额外需求 – 要将等级III的物种或大熊猫/亚洲象引入你的动物园，你必须满足先决条件，即你的动物园里要已有一定数量的同类型动物。此外，要引入大熊猫/亚洲象，玩家至少要有15点或更高的人气。

⑦ 国家公园合作 – 如果你是游戏中第一或第二个将某个国家公园的所有动物集齐的玩家，这将是游戏结束时奖励的保育值（见第15页）。

⑧ 每个围场板块上的动物数量 – 表明一个围场板块上可以放置多少个该物种的动物米宝。此外，彩色的背景/图标也提示物种属于3种生态的哪一种。



雨林



大草原



高山林

⑨ 每个所占围场板块的开销 – 至少有一个动物在其上的围场板块就会产生运营开销，例如对亚洲象来说是\$3。

10 雄性动物的社交习性



围场里最多只能有一只此物种的雄性动物 - 单独雄性。



此物种的雄性动物和单独雄性类似,但如果围场中没有雌性动物,则允许许多只雄性动物共存 - 雄性群体。



此物种的围场中允许存在任意数量雄性和雌性的组合。

11 混养容忍度 - 有一个主要物种和一个次要物种的围场会带来额外1点人气值。



此物种可与次要物种共存。



此物种不能与次要物种共存。

次要物种 - 次要物种由板块代表。它们可单独占据围场,也可与主要物种共存。大型次要物种占据2格围场,小型则是1格。

与主要物种类似,次要物种也有基础值(人气、教育和保育)、运营开销(总是\$2)且也属于某种类型和生态。与主要物种不同的是,次要物种总是可用的,而且要到秋天的建造阶段才开放。



12 动物幸福度 - 物种的整体幸福度由4项需求来评估。所有需求以最低值为准,也就是说,如果其中一项是黄色而其他都是浅绿色,物种的整体幸福度也视为黄色。玩家用自己的方块来表示每个物种的需求和当前满意度。



经验

玩家对单一物种的经验随时间提升,但也可以通过员工行动加速(见第17页)。如果你已经有一个同类物种则经验等级在棕色的脚印处开始,也就是第2格,否则都从第1格开始。



开放空间

没有被主要或次要物种占据的围场板块视为开放空间。



躲避处

围场中躲避处的数量(见第12页)。



种群大小

围场中动物米宝的数量。图标看起来像动物米宝的形状,如果顶部处有一个“+”号,则代表种群大小没有限制。

13 人气焦点 - 种群大小决定围场里可以放置多少黄色的焦点区。举例来说,如果亚洲象的种群有5只或更多,则你可以在其围场放置3个黄色焦点区(见第12页)。

后代掷骰 - 生育后代时的掷骰数量取决于物种的幸福度。物种幸福度越高,生育后代的需求就越低。对亚洲象来说,如果幸福度为黄色,则不能进行生育掷骰。幸福度为浅绿色时,需要一个「1」才能成功生育,但在幸福度为深绿色时「1」或「2」都能成功生育。需投掷的骰子数量取决于具体物种:



每个雌性一个骰子



每对雌雄一个骰子



一个骰子

15 产仔数 - 此数字指明每次成功的掷骰必须向围场里放置多少后代圆片。

16 养育 - 如果有养育符号的某物种雌性有了后代,其动物米宝必须放倒一回合。这代表这只雌性动物在一回合内不能再次生育。

The screenshot shows a game interface for an elephant enclosure. On the left, there are numbered tabs from 3 to 11. Tab 3 shows a star icon with the number 7. Tab 4 shows a book icon with the number 4. Tab 5 shows a leaf icon with the number 2. Tab 6 shows a lock icon, a die icon with the number 3, and a star icon with the number 15. Tab 7 shows a tiger icon with the text 'RAMOANGA NATIONAL PARK'. Tab 8 shows a die icon with the number 1. Tab 9 shows a red circle with the number 3. Tab 10 shows an alpha symbol. Tab 11 shows a CC icon. On the right, there is a grid of icons representing different needs: a leaf, a book, a die, and a star. The grid has columns with numbers 3+, 3+, 5+, 2, 2, 4, and 3. There are also icons for a clock, a crossed box, a shelter, an elephant, a female symbol, and a male symbol. At the bottom, there are icons for a die, a female symbol, and a male symbol, with numbers 14 and 16 below them.

游戏流程 - 春天

在春天中，要传递起始玩家指示物并抽取事件卡，还有最重要的，所有玩家为自己的每个主要物种投掷生育后代。

1. 起始玩家

逆时针传递起始玩家指示物。

2. 事件卡

将上一年的事件卡放入卡组底部，并展示一张新事件卡。突发事件类事件卡的效果将立即执行，而新闻类事件卡影响整个回合或至少一个季节。所有事件卡及它们的效果在“事件卡”章节说明(见第21、22页)。

3. 后代

玩家为主要物种掷骰，决定其是否生育后代。所有玩家可以同时执行此步骤。

每个满足以下两个条件的主要物种会分别且必须掷骰：

- 1 围场里至少要有一个雌性和一个雄性。
- 2 物种的幸福度必须足够高，允许进行生育后代的掷骰。

每个物种的掷骰数量取决于物种本身(见第5页的例子)。在掷骰之后，查看物种所投掷的骰子中是否有一或多个达到或高于最低需求的结果(取决于物种幸福度)。对每个成功的掷骰结果来说，从布袋中随机抽取等同于此特定物种生育数量的后代圆片，并放入围场(粉色=雌性/浅蓝色=雄性)。为所有主要物种重复此步骤。

为所有物种投掷过骰子后，每位玩家要向上移动自己人气轨上的圆柱，数值为生育了后代的物种中，最受欢迎物种的基础值。圆柱代表游客的“兴致”😄(第10页)，会暂时增加人气，带来额外收入。如果这一年的事件卡已为动物园带来兴致，只需在此基础上增加兴致即可。一般来说，兴致总是以你当前的人气值为基础而增加。



对于有养育(第5页)符号的物种来说，后代阶段略有不同。由具体物种决定的骰子数量为基础，再减去此物种目前已放倒雌性米宝的数量，最终得出的就是你要为这个物种投掷的骰数。在投掷完后代骰且结算完兴致后，竖起所有已放倒的雌性米宝。在那之后，放倒所有产下新后代的雌性米宝(每个成功掷骰对应1个雌性动物米宝)。

重要：

后代圆片不占用空间(它们不会影响开放空间/种群大小)也没有开销。它们可于任何时候转化成动物米宝。一旦转化，后代就与其他动物米宝完全一样了。但是，后代也能持续保持在圆片的状态。圆片状态的后代可在“送离”阶段(第7页)送走，如果有合适的需求。**重要 - 游戏结束时，每个还在围场里的后代圆片会让玩家减少1点人气值。**



3. 到达

在“到达”阶段，起始玩家先拿取一个物种的一或多个动物，然后是第二、第三和第四名玩家。在此之后，第四名玩家可以拿取另一个物种的一或多个动物，然后是第三、第二和第一名玩家。接着，游戏回到正常顺序，从第一名玩家到第四名玩家。这样来来回回的顺序会不断持续，直到所有玩家都让过或不能拿取任何动物（因为没有交易次数了）。

一项动物供应一次只能被一位玩家拿取。但是，玩家不用拿光所有动物，也就是说，如果一位玩家拿取动物时有剩余一些，则这些剩下的动物可以被另一位玩家拿取。

要拿取动物必须满足以下条件：

① 可用性 – 玩家想拿取的物种必须存在供应数量。物种的总供应量等于动物交易面板供应的数量加上其他玩家在送离阶段送走的动物数量。如果你拿取其他玩家的后代圆片，你不会保留圆片，而是转化成相应的动物米宝。

② 完成需求：

等级I物种 – 没有需求，任何玩家都可拿取。

等级II和等级III物种 – 只有那些所有物种的幸福度都在浅绿色或以上的动物园才能拿取新的等级II和III的物种。此外，一些物种有额外需求（见第4页），满足才能拿取它们。



例外 – 直到游戏结束，你总是可以拿取已经在你动物园或隔离区中的等级II和III的物种，无论你动物园当前的幸福度为何。

③ 空间 – 所有新物种和动物都需要在动物园中有容身之处。有两种选项：

已存在的围场 – 如果你拿取的是已存在于你动物园中物种的额外动物，你可将这些动物直接放到已存在的围场中。然后，立即调整此物种的幸福度（此时仍要满足各项最低标准！）。如果幸福度增加/降低，就会影响玩家能在此“到达”阶段继续拿取等级II和III的物种的可能性。将新的物种放到提前建好的空围场中也是一样的。新物种的幸福度也将立刻进行评估，必须满足所有最低标准。如果新物种的整体幸福度为黄色，此“到达”阶段里你就不能拿取等级II和III的物种了。

隔离区 – 所有不能放到已存在围场的动物/新物种都必须放在隔离区，隔离区最多能容纳2个物种，动物的数量则没有限制，而且隔离区里的动物组合可以是围场不允许的，例如两只雄性老虎。隔离区里的动物不视为动物园的一部分，也不影响幸福度、人气、赞助人卡等。



拿取动物时（还有送走动物），建议使用你自己颜色的方块，放在动物交易面板对应的动物图片上来做记录。这样其他玩家（如果他们忘了）就能询问对应的玩家之前做了什么样的操作，这也能帮你追踪自己做了多少次交易。

4. 清理动物交易面板

在夏天结束时，将所有用于标记交易的方块返回各玩家处，并将所有未被拿取的后代/动物米宝（之前送走的）放回布袋或供应区。不要移走保育项目（第15/16页）和意外供应/意外需求（第17页）上的方块。

游戏流程 - 秋天

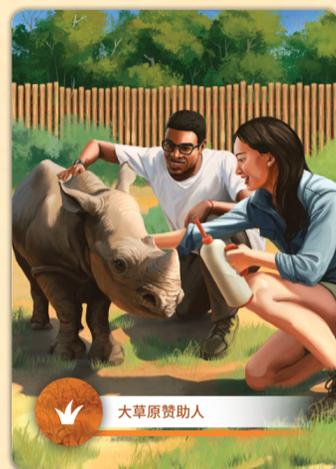
1. 围场板块

所有玩家获得3个免费的围场板块。

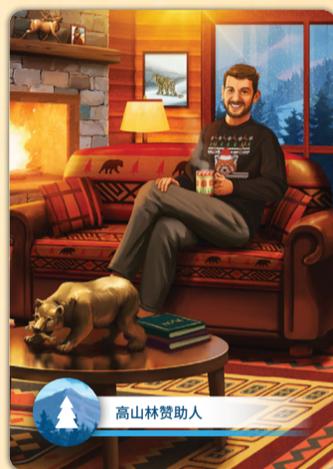
在这3个免费围场板块之外，展示出的赞助人卡也会带来1个额外免费板块。赞助人卡组里共有7张卡，分为4个不同赞助人类型：



雨林赞助人 (1)
拥有最多雨林物种的玩家（主要和次要物种）获得1个额外围场板块。



大草原赞助人 (1)
拥有最多大草原物种的玩家（主要和次要物种）获得1个额外围场板块。



高山林赞助人 (1)
拥有最多高山林物种的玩家（主要和次要物种）获得1个额外围场板块。



动物福利赞助人 (4)
拥有最高动物福利分（至少为0）的玩家获得1个额外围场板块。动物福利分的计算方法在第16页可以找到。

如果两位或多位玩家在赞助人的要求上打平，则都会获得1个免费围场板块。如果没有玩家达到要求（比如没人有大草原物种），则没人获得免费板块。

还有1个免费围场板块会发给当前在保育轨  上领先的玩家，如果有其他玩家与此玩家位于同一分区（例如7-10），则他们也能获得免费板块。还在前3格白色起始位置（0-2）的玩家不会因此获得免费板块。

因此，在此阶段中玩家可获得3-5个免费围场板块。所有获得的板块放在动物园面板的对应位置。在建造阶段中放置板块之前，都可以自由选择板块的生态。

2. 更换赞助人

为来年展示一张新的赞助人卡，放在卡组顶部。

3. 贷款

所有此时金钱轨低于10  的玩家可以进行一次或多次贷款。每次贷款带来4 ，但你需要在你的动物园面板的空格上放置1个额外的禁止板块。如果动物园里没有空格，就不能贷款。

重要 - 贷款不能使你金钱轨上的  超过10。例来说，如果你在7  时进行贷款，贷款完后你也只会有10 ，而不是11 。

禁止板块会阻止你使用动物园面板的格子，因此不能在这些格子上建造。只有在购买围场板块时你才能从自己的动物园移除禁止板块（第10页）。



4. 建造阶段

所有玩家同时进行建造阶段。但是，顺位靠后的玩家可以等待前面的玩家完成建造阶段后再进行自己的布局。

在建造阶段中，可建造新的围场/建筑，扩张现有的围场。此外，只有在此阶段和夏天的到达阶段才能让新的动物进入动物园。所有这些可能的行动无需按特定顺序执行，玩家可自由组合执行行动。

发展你的动物园时，建筑和不同的围场无需彼此相邻。也就是说，你可以在动物园面板的任意位置开始建造，然后继续在其他位置建造。一旦建造完成，这些结构就不能随意移动，除非使用建筑行动（第17页）。

每当玩家购买时，金钱轨  会立即降低所花费的数量。（不能通过购买使金钱轨低于0 ）

围场

要建造新围场或扩张现有围场，玩家需使用自己稍早时获得的板块。此外，玩家可以按每个7  的价格购买额外板块。购买的板块本回合就要放置，不能存储。

 每购买1个板块，玩家就可以移除自己动物园里的1个禁止板块。

建造的围场必须连续放置（斜角不算连续）而且只能为同一种生态（雨林、大草原或高山林）。为了显示哪些围场属于同一片，将它们彼此靠拢，不要留空隙。

围场可被匹配生态的至多一个隔离区的主要物种和/或一个次要物种占据。将对应的动物米宝/板块放在围场板块上。动物米宝/板块的位置在围场中并不是固定的，可在同一个围场内自由移动。动物米宝不能放在次要物种板块上方。



重要 - 动物园里的每个物种只能有一群，例如，你不能有两个狮子围场。

下一页的检查表向你展示将新动物引入动物园时要考虑的方方面面。



雨林、大草原和
高山林



雨林、大草原和高山林
的次要物种

兴致 和人气

人气是永久的，也就是说不会失去。你可从动物、建筑、员工行动（见第17页）和教育处获得人气。但兴致是浮动的，会在每年结束时重置。每年，兴致在固定人气的基础上增加。如果这一年中人气增加，则兴致随之增加。兴致的来源有3种：(1) 事件卡，(2) 诞下后代的最受欢迎的主要物种的基础值，以及 (3) 动物园里最受欢迎的新主要物种的基础值。

兴致不能解锁亚洲象、大熊猫或商业建筑，只有固定人气可以。

新围场 - 说明

1 最低需求

放置规则 - 确保考虑到物种雄性的社交习性且遵守每个板块的最大米宝数量限制。如果你还要在围场中加入次要物种, 只有可容忍共存的物种可以。

🕒 经验 - 经验方块总是从第1格开始, 除非你的动物园在之前的回合中已拥有一种同类型的物种 (包括次要物种), 这种情况下在第2格开始。

☒ 开放空间 - 开放空间是任何没有动物米宝或次要动物板块的格子。

只有焦点区 (没有动物米宝或动物板块) 的格子也开放空间。

🏠 躲避处 - 围场中躲避处的数量 (见下一页的“焦点区”)。

🐎 种群大小 - 确保围场中的动物数量满足最低要求, 且没有超过最大限制。为了做记录, 将对应的动物卡放在你动物园面板的左侧或右侧, 然后使用方块标记各项单独需求的完成度。

2 当本回合的围场建造完成时, 将所有新动物物种 (包括次要物种) 的基础人气值★加到你的人气轨。如果你建造了新的混合围场 (同时有主要和次要物种的围场) 你获得人气值奖励。

3 本回合新加入你动物园的, 基础人气值最高的主要物种也会为你带来兴致😊, 将人气轨上的圆柱增加。

4 所有新产生的开销💰必须加到你的开销轨上。

5 如果建筑或焦点区受到新围场/改变的影响, 要检查它们的效果是否也有改变。

无论你是在夏天/秋天时直接向空的围场加入新物种, 或是在秋天扩张现有围场, 这些步骤都需要遵守。



小白是蓝色玩家, 在为她的3只平原斑马建造围场, 所有最低需求都得到了满足:

单一的围场板块上没有超过2只斑马, 群体里只有1只雄性, 斑马也可以容忍围场里的情侣鹦鹉。至于经验方面, 斑马会在第1格开始, 因为这是小白的第一种有蹄类物种。围场里有1格开放空间 (没被动物占据) 和2个躲避处 (比最低需求多1个)。此外, 3只平原斑马的数量满足最低种群大小要求。小白用方块在动物卡上记录这些。斑马目前的幸福度是黄色。

接着, 小白在人气轨上增加4点人气★ (平原斑马+情侣鹦鹉+混合围场的额外1点奖励)。小白的兴致😊也增加2点 (最受欢迎的新物种的基础值)。最后, 开销增加💰4 (1\$+1\$=2\$来自2格被斑马占据的板块+情侣鹦鹉的2\$)。



焦点区 - 焦点区的价格为每个2👉且要放在围场板块上。每格围场板块最多容纳1个焦点区。焦点区的效果是动态改变的。当围场内情况改变时(例如加入了次要动物),其效果也会相应调整。只有在焦点区在所选位置能产生效果时才能建造它们(例外:躲避处👉可在任何空的围场板块上建造)。共有4种类型的焦点区:

- 👉 人气焦点区 - 每个奖励1点人气值👉。围场里可建造的人气焦点区数量取决于动物种群大小所解锁的数量。
- 👉 教育焦点区 - 在教育轨上获得一个围场里的完整教育值👉(也就是包含次要物种)。因此,围场里最多只能有1个教育焦点区。
- 👉 保育焦点区 - 每个保育焦点区在保育轨上增加1点保育值👉。围场里可建造的保育焦点区数量等同于该围场的总保育值(包含次要物种)。
- 👉 躲避处 - 围场里的每个躲避处视为为物种提供+1躲避处。

建筑 - 建筑和围场板块类似,会直接放在动物园面板上。与焦点区一样,它们的效果也是动态改变的,且只有在所选位置能产生效果时才能建造。围场/建筑只能计入每个建筑效果一次(例如,一个围场不能同时触发两旁相邻的2个教育屋)。此外,动物园里的每个建筑都是独一无二的,也就是说不能有两个图像一样的建筑。共有两种不同类型的建筑(焦点建筑和商业建筑):

焦点建筑



公园的相邻*格每有一个建筑就奖励1点人气值。公园可以相邻放置,但公园彼此相邻不会提供人气值。每个公园最多奖励4点人气值。



教育屋组合两种生态,例如大草原和高山林。每个与教育屋相邻*且与之生态一致的围场,若其中有至少一个有教育值的物种,就奖励2点教育值(最高8点教育值)。一个教育屋可从每种生态获得4点教育值,也就是说要获得最大值,就需要让教育屋显示的每个生态的2个围场相邻。



保育中心相邻*的每个围场,若其中有至少一个有保育值的物种,就奖励1点保育值。每个保育中心最多奖励4点保育值。

商业建筑可在人气为10👉或更高的动物园中建造。它们为公园带来额外收入。小吃屋带来\$3,园区商店带来\$5。

每个可用的小吃店(6)和园区商店(3)都归属于3种生态。如果你要建造第一个小吃店,它必须位于两个与之匹配生态的围场(里面要有动物)之间。第二个小吃店要造在另一个匹配生态的围场旁(也就是说,建造2个小吃店需要你要有3个与之匹配生态的围场)。仅当你建造了某个生态的2个小吃店后,才能建造对应的园区商店,它也要与匹配生态的围场相邻*(可以是第4个围场,也可以是之前的3个之中的)。

由商业建筑带来的收入会减少你公园内的开销。例如,如果你建造了一个小吃店,你动物园的运营开销会降低\$3。运营开销不能降到“0”以下。

* 游戏中,斜角不视为相邻。



小吃屋

园区商店

焦点区的例子

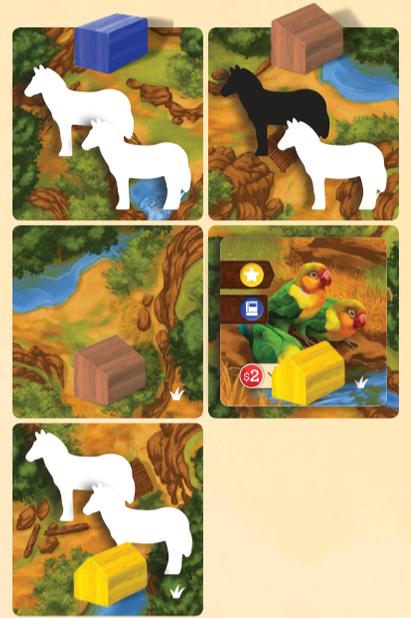


小白(见第11页的例子)扩张了平原斑马的围场。围场里现在有6只斑马。(运营开销增加\$1)。

小白现在想把围场建得更好。她现在一格每有焦点区的围场板块上建造了一个教育焦点区。此教育焦点区让小白获得3点教育值(2点来自平原斑马+1点来自情侣鹦鹉)。她还在剩下的2个没有焦点区的围场板块上分别建造了1个人气焦点区。种群大小为6只的斑马能允许建造2个人气焦点区。这让她又获得2点人气值。3个焦点区一共花费6。

无论放在围场里的什么位置,焦点区奖励的分数都是一样的。只要记住1个围场板块上只能有1个焦点区就行。

在这次建造后,斑马的围场得到了100%的利用。保育焦点区不能在此建造,因为平原斑马和情侣鹦鹉都不是保育物种。



建造的例子之一

小黑的动物园里有两个围场,黑犀和苍羚。在此建造阶段,他有10可用于投资。

他想用5来购买一个小吃店,由于这是他动物园里的第一个大草原小吃店,它必须与2个大草原围场相接。因此,他将小吃店放在黑犀和苍羚的围场角落之间。接着,他的开销立即降低\$3。

在两个围场的另一个角落间,他放置了一个保育中心,又花费5。这会带来2点保育值(因为两个围场中的都是保育物种),小黑立即在其保育轨上加分。如果之后的回合中,有另外的围场建在此保育中心旁,而且其中也有保育物种,则会带来额外保育值。(最高可从相邻的4个围场获得4)。

注意,这两个建筑即使交换位置建造,效果也完全一样。



建造的例子之二

小羊在她的条纹臭鼬和浣熊围场间(雨林和高山林)花费5放置了一个教育屋。由于两个相邻围场的生态与教育屋一致(此图例为高山林),她立即获得4点教育值(每个围场2点)。但是,更多相邻的高山林围场不会再带来任何分数,因为一个教育屋从一种生态最多只能获得4点教育值。要获得更多教育值,只能在相邻处建造第二种生态的围场(雨林)。



游戏流程 - 冬天

1. 动物饲养 🕒

对所有没有到达最高经验的物种来说,其经验方块向上移动1格。

2. 教育计分 📖

当前教育值最高的玩家获得1点保育值 🌱。其他玩家如果和领先者位于同一教育分区,则也可以获得1点保育值。还在前3格白色起始位置 (0-2) 的玩家不会获得此奖励。教育轨上显示的人气和保育值总是在你的方块于秋天到达该位置时立即获得。

3. 税收

将金钱轨降低到3 💰,也就是说此步骤结束时你只能有3 💰。

4. 收入

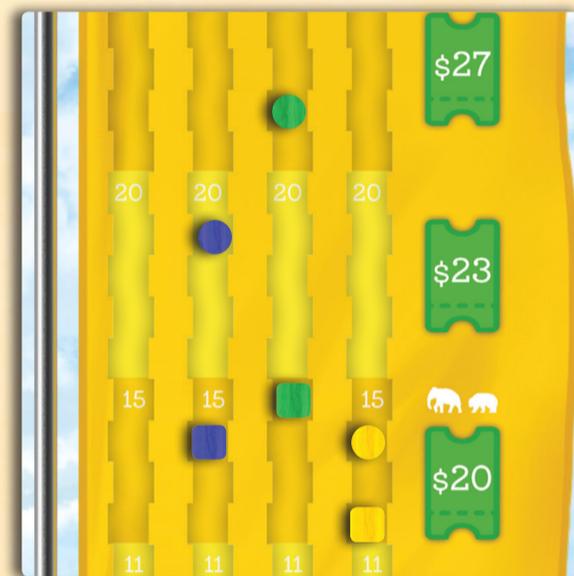
根据玩家的兴致圆柱 😊 所在的位置 (如果没有兴致圆柱则是人气方块,每位玩家选择获得收入。所有玩家同时获得收入,从位置最高的玩家到最低的玩家。收入的计算方式如下:

玩家所在分区 (右侧) 的固定数值。

+ 人气轨最高的玩家,额外奖励 \$4,而第二高的则奖励 \$2。如果第一名或第二名出现平局,则打平的玩家都会获得全部奖励。如果多位玩家都是第一名,则没有第二名。

- 运营开销 \$ (等于动物和工人的花费减去小吃摊和园区商店带来的收入)。

玩家将自己的个人收入加到金钱轨上 (金钱轨不能降到-10 以下或超过30)。



在此例中,绿色玩家获得31 (27+4) 的收入,蓝色玩家获得25 (23+2),黄色玩家则获得20。在此收入之上,玩家还要减去自己的运营开销,并把最终得出的数字加到金钱轨上。

5. 重置兴致和员工

从人气轨移除兴致圆柱 😊 (玩家拿回圆柱或暂时将其放在人气轨的“0”下方)。此外,所有部署的工人 (第17页) 也要放回原位,并相应降低运营开销。

6. 新一年

回合指示物向前前进1年。在7回合后进行终局计分 (第15页)。金钱为负数 💰 的玩家不能参与终局计分,而是直接输掉游戏。

重要:

现在你已经学会了一局普通《动物园大亨》桌游的流程:但有一个例外,在第一年你会跳过春天直接进入夏天 (“到达”)。在第一个到达阶段你可以无视所有需求 (例如浅绿色幸福度) 并以任何可供应的物种开始游戏,除了大熊猫/亚洲象。但如果你以等级III的物种开始游戏,就不能选择第二个主要物种 (以第二次交易),但你会得到1个免费的保育中心,且必须在接下来的建造阶段放置。在此到达阶段后,直接进入秋天的建造阶段,以通常的冬天结束这一年。





游戏结束



在游戏结束时,所有玩家加总还在围场里的后代圆片数量,玩家人气轨 \star 上的人气值会减少相同数量。

在此减分后,动物交易面板下方的保育项目从左到右一一计分。

- 1 国家公园合作(见下方) - 前两位实现国家公园合作的玩家现在获得保育值 🍃 。
- 2 全球保育繁衍计划(见第16页) - 全球保育繁衍计划上最高分的玩家获得8点保育值 🍃 ,第二高的玩家获得4 🍃 。
- 3 动物福利(见第16页) - 每位玩家各自计算其动物福利分。动物福利最高的玩家(至少要有1点福利分)获得5分,该玩家将此分数加给此时较低的一项计分(人气 \star 或保育 🍃)。第二高的玩家(至少要有1点福利分)获得3分加给较低的一项计分。福利分为0或-1的玩家没有得失。福利分为-1或更低的玩家,其较低的一项计分减去2分。如果玩家的两项计分轨分数一样,或因为得分而变得一样,则没有进行的加分或减分会在两条轨道交替进行。

现在,每位玩家可如同建造阶段那样,花费剩余的所有金钱 💰 ,购买围场板块、焦点区、建筑或用于建筑行动(见第17页)。如果对3条计分轨的任意一条产生影响,则如常处理。重要的是,新的动物(包括次要物种、转化后代及隔离区的动物)都不能再引入动物园。员工行动(见第17页)也不再允许。所有玩家都(尽可能)花费完金钱后,游戏结束。

现在,每位玩家查看各自的两条分轨哪条分数价较低(人气 \star 或保育 🍃)。较低分代表其最终胜利分。胜利分最高的玩家赢得游戏胜利,如果出现平局,则打平的玩家共享胜利。

保育项目

动物交易面板上有4种不同的项目,玩家可在游戏过程中赢得保育值 🍃 。

国家公园合作

如果你是第一/第二个在你的动物园里拥有5个国家公园合作的全部物种围场的玩家(次要物种为绿色),你可将你的方块放在动物交易面板相应格的上/下方。直到游戏结束,这里的保育值 🍃 才会加到你的保育轨上。如果多位玩家在同一回合完成同一合作,他们都会获得完整分数并在同一格放置自己的方块。如果多位玩家都是第一名,就没有第二名*。



*这里的第一第二名相同分/完整分的分配方法也适用于全球保育繁衍计划和动物福利的计分。

全球保育繁衍计划

每当你动物园中一个等级I或II的物种第一次产下后代时,你可沿全球保育繁衍计划轨进一步移动你的方块1格(等级I)或2格(等级II)。这条轨上分值最高的玩家在游戏结束时获得8点保育值,第二名的玩家获得4。



动物福利

每个幸福度为黄色的物种计-1、浅绿的计0、深绿的计2。加总你所有动物的分数,得出总动物福利分。此分数同时用于动物福利赞助人(见第9页)和游戏结束的计分(见第15页)。



再引入

与其他3个保育项目不同,再引入项目是特别的。它们不会在游戏结束时计分,而是在完成时计分。再引入项目的存在使等级III的动物也变得十分特别,因为两者紧密相关。

对于等级III的动物来说,你可以决定其后代是用于再引入(在动物交易面板上)还是将它们放入你的围场。

等级III物种的再引入轨显示需要分配多少后代才能执行这项再引入项目。右侧的数值表明每个再引入能带来多少保育值。每回合中,每个物种只允许一次再引入。

如果有等级III动物的后代再引入,对应玩家每提供一个后代就将一个方块放在轨道上(无需从布袋抽取后代圆片)。如果多位玩家提供同一物种的后代,则按回合顺序填充格子。

直到一项再引入进行前,方块会停留在原地,也就是说轨道可以不被填满。

再引入的时机为所有玩家完成春天的掷骰后,一个物种的再引入轨被完全填满。如果一条轨道已满,但还有更多此物种的后代诞生,这些后代只能正常抽取(和其他动物的后代一样)放入围场,不能再用于再引入。

发生再引入时,移除所有其他方块并留下1个,将这个方块放到右侧的保育分格子上。此外,执行此项再引入的玩家立即获得格子上所示的保育值。如果有多位玩家参与了再引入,则他们平分保育值(向上取整)。

一旦右侧的所有保育分格都满了(例如,婆罗洲猩猩进行了3次再引入),这场游戏中此物种就不能再进行再引入,也不能将后代放在此处的轨道上。



黄色玩家的动物园诞下一只婆罗洲猩猩的后代,想将其再引入野外。在此处的轨道上放置一个黄色方块(再引入中后代的性别无关紧要,即使轨道上的动物剪影是雄性)。



因为上方的轨道已经填满,此时需进行再引入。两个方块都被移除,其中一个(颜色不重要)放在右侧最上方的格子上。黄色和蓝色玩家都立即获得2点保育值。

保育项目并非保育值的唯一来源(见第12页的焦点区、第12页的保育中心和第14页的教育),但不完成任何保育项目会很难赢得游戏。

员工行动

在游戏过程中, 玩家有3个工人可用于执行员工行动(在员工面板上)。每项员工行动都与一个季节相关且只能在那个季节执行。

当你执行一项员工行动时, 将你的一个工人放在对应行动上(在你的员工面板)。每个工人每回合可以一个行动。每回合的首次员工行动是免费的。第2和第3次员工行动都会将你的运营花费增加\$3。带有(C)符号的行动可用多个工人在一回合执行多次。在每个冬天, 所有部署过的工人会被放回原位, 玩家也相应降低运营花费。

春天的员工行动



繁殖 - 选择并重投一个物种的1个未成功的后代掷骰。每回合每个物种只能使用此行动1次。



节育 - 将1个节育板块放在你其中一张动物卡上。从现在起, 在春天中你无需为此物种投掷后代骰。你可在任何时候移除此节育板块(无需员工行动)。

夏天的员工行动



交易 - 每部署1个员工, 玩家就可以在动物交易面板上执行额外1次交易。因此, 玩家一回合内最多可以执行5次交易(2次免费+3次来自额外员工行动)。



意外供应 - 在“到达”阶段, 使用已被其他玩家用过的一项动物供应。

意外需求 - 在“送离”阶段, 无视需求送走你隔离区中的一种动物。



一场游戏中, 每位玩家只能执行意外供应和意外需求各一次。一旦用过, 玩家就将一个自己的方块放在动物交易面板的相应位置作为提醒。这两种行动依然视为动物交易。

秋天的员工行动



动物饲养 - 如果你派出工人到此行动, 则可以将1个物种的经验增加1。一回合中, 你可对同一个物种执行多次此行动。



娱乐表演 - 一回合中, 此行动只能由1个工人执行1次。你可以选择获得1人气值  或2教育值  或1保育值 。



场地维护 - 在动物园中有3种不同的建筑行动, 你可以改变现有的建筑布局。每次执行建筑行动你需要使用1个工人或花费2 。



改变生态 - 改变一个空围场里的生态(不能有动物在里面)。这不会移除围场里的焦点区。



移动建筑* - 将一个建筑移动到动物园的任何其他位置。如果某个建筑被移动, 则它在原位置上的效果先要全部清除, 然后在新位置上再次计算其效果。对商业建筑来说, 新位置依然要满足所有必要条件(要和匹配的围场相邻)。新位置不能让建筑变得毫无效果。



移动围场* - 将一个围场板块移动一格(斜角也可以)。如果被移动的围场板块属于某个现有围场的一部分, 则它不能与该围场分离。围场板块上的焦点区围场板块一起移动。移动一或多个围场板块后, 动物园里的所有商业建筑必须依然与足够数量的匹配生态相邻。

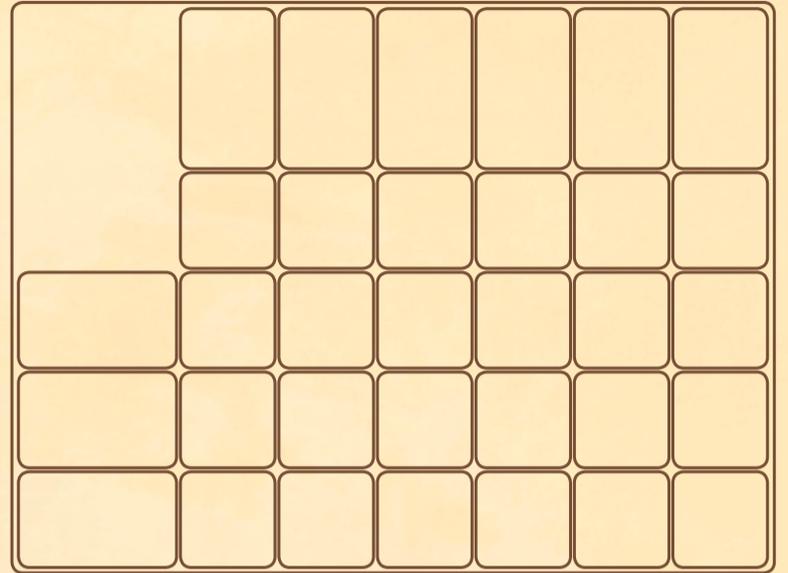


折叠盒

游戏包含33个折叠盒(两种尺寸),可用于存放各种不同的木制配件和板块。这能帮助你加快收纳和设置。

右侧的布局展示的是盒子里的最佳收纳方式。像这样放好盒子后,你还是有空间放动物卡/提示卡等配件。

折叠盒设计为能方便看出里面装的是哪些配件。所有主要物种都有一个盒子(有些共享同一个盒子),还有3个盒子用于次要物种,这样就可以按生态分别收纳。每位玩家也有一个盒子(用于收纳该玩家颜色的配件),也有专门的盒子用于每种焦点区、每种建筑子类别等。



新手游戏

如果这是你们第一次玩《动物园大亨》,以下是一些简化规则,会改变首次游戏的流程:

- 1 将事件卡留在盒子里不使用。
- 2 不改变赞助人卡,永远使用4张动物福利赞助人中的一张。因此,每回合中动物福利最高的玩家获得1个免费围场板块。
- 3 每位玩家每回合可以执行1次额外的免费建筑行动。
- 4 在“送离”阶段,除了原本的后代圆片和隔离区的动物外,围场里的动物米宝也可以被送走。
- 5 夏天中,动物交易的次数没有限制而不是只能进行2次。

双人游戏

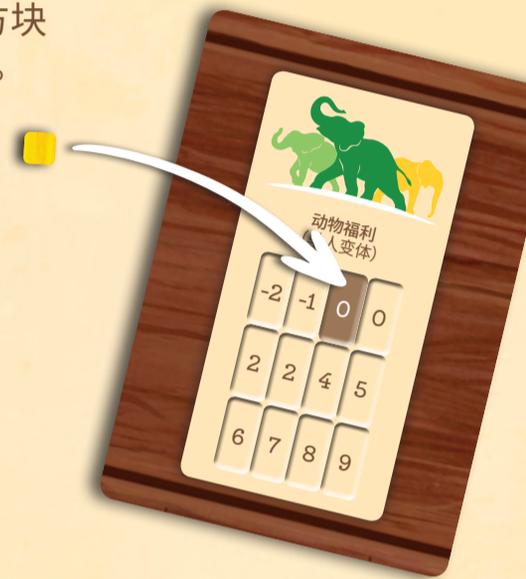
双人游戏的规则有以下改变:

- 1 从事件卡组中移除“慷慨捐赠”事件卡。
- 2 只有两位玩家位于同一分区时,人气轨上分数第二高的玩家才会获得\$2收入奖励。
- 3 整场游戏里只能完成3个国家公园合作(而且国家公园合作里不再有第二名)。如果两位玩家在同一回合完成合作项目,且这两个合作项目是游戏中的第三和第四个合作,则整场游戏可以完成4个国家公园合作。
- 4 在全球保育繁衍计划中,第二名的玩家获得4点保育值🌱,但其方块需位于和第一名玩家相同的分区中(1-5或5-6)。
- 5 在动物福利项目中,第二名没有分数。但福利低于-1依然会减分。

单人模式 - 游戏准备

按照规则书设置好游戏,但只需设置1个动物园。此外,规则有以下改变:

- 1 从事件卡组中移除“慷慨捐赠”和“卓越教育”事件卡。
- 2 除了你自己的动物卡外,拿取第二套动物卡,从中移除亚洲象。洗混剩下的卡牌,分成两个面朝下的卡组,一组有6张卡,另一组则是15张。将亚洲象加入15张的那一组并再次洗混。然后,将6张卡的卡组叠放在16张的卡组顶部。将此卡组面朝下放在动物交易面板下方。此外,将第三套不做改变的动物卡组洗混后面朝下放在动物交易面板的左侧或右侧。
- 3 将动物福利卡放在动物交易面板下方,并在第“0”格放置一个不同颜色的方块(最好是第二组动物卡的颜色),在全球保育繁衍计划旁放置一个同色方块。
- 4 在人气轨的\$15收入图标位置放置1个黄色焦点区 。
- 5 在教育轨的以下位置放置总计7个蓝色焦点区 : 4、7、11、16、21、26、31。
- 6 在保育轨的以下位置放置总计5个绿色焦点区 : 3、6、10、14、18 (或者是3、6、9、12、15,如果想让游戏简单一点的话)。



单人模式 - 游戏流程

单人模式与3-4人的游戏方式相同,但有以下季节特定改变:

春天

事件卡 - 对于“驼鹿兄弟”、“大草原之王”和“雨林故事”这些事件来说,你必须在动物园里有至少3个匹配生态的物种才能获得3点兴致。

后代 - 每次后代阶段中必须为对手投1个骰子。如果结果为1,则对手在全球保育繁衍计划上的分数没有变化。如果结果为2-5,对手在轨道上的分数加1,而结果为6时加2。

夏天

送离 - 你送离动物时,直接将它们放回供应区而非动物交易面板。

到达 - 在你从动物交易面板拿取动物前(包括最初的回合),展示动物交易面板下方的2张动物卡。这些卡在游戏结束前都保持面朝上。如果抽完这回合的卡后,你对手面朝上的卡牌包含一个国家公园合作的所有主要物种,则按照以下方式处理:

- a 如果你已经完成此国家公园合作,则无事发生。
- b 如果你尚未完成此国家公园合作,将一个你对手的方块放在此国家公园合作上方的计分区。如果你这回合能完成此合作,则也能获得第一名的分数。如果你在之后的回合里完成,则只能获得第二名的分数。
- c 如果对手面朝上的动物卡里有胡兀鹫、雪豹、小熊猫,则将大熊猫卡放在其卡组顶部。如果你这回合能获得大熊猫,则从对手处获得,否则对手永久保留大熊猫。

如果对手抽出等级III的卡牌,则将其方块放在该动物的再引入轨上,直到占据一半轨道(对阿拉伯剑羚来说是1个,其他都是正好一半)。现在开始,你只需填满另一半就能执行再引入,但你的保育值得分也减半(向上取整)。

除此之外,从动物交易面板拿取动物只有一个例外:如果你已经拿过一个物种的动物而现在想执行第二次交易,则翻开4张(想难一点也可以翻6张)第三套动物卡的卡牌。你不能拿取这堆4张或6张卡牌中出现的物种。如果你想拿取的物种不再可用,则你可以取消这次交易。如果你还想进行一次交易,则要重复上面的步骤。当你结束“到达”阶段,此卡组的全部22张卡牌都会重洗并为下一次“到达”阶段做准备。

秋天 🍁

围场板块 – 每回合中,保育轨上最低的绿色焦点区会被移除。如果你在轨道上的方块位于此焦点区的同分区或更高分区,则你获得1个免费的围场板块。此外,赞助人卡的运作方式也有些许不同。对动物福利赞助人来说,比较你和对手的动物福利分(在动物福利卡上)。如果你的分与对手相同或比对手高,则获得1个免费的围场板块。对于所有专注于某种生态的赞助人来说,如果你的动物园里有3个对应生态的物种,则获得1个免费的围场板块。

冬天 ❄️

动物饲养 – 你要为对手投1个骰子。如果结果为1,则对手在动物福利卡上的分数减1。如果结果为2-5,对手在轨道上的分数加1,而结果为6时加2。

教育计分 – 每回合中,教育轨上最低的蓝色焦点区会被移除。如果你在轨道上的方块位于此焦点区的同分区或更高分区,你获得1点保育值。

收入 – 只有当你的兴致圆柱或人气方块(较高的那个)位于黄色焦点区的同分区或更高分区时,你才能获得奖励\$4。每回合中,黄色焦点区向上移动一个分区,也就是从\$15到\$20,然后到\$23,以此类推。想让游戏更难?把奖励降低到\$2或\$0。

游戏结束 🏆

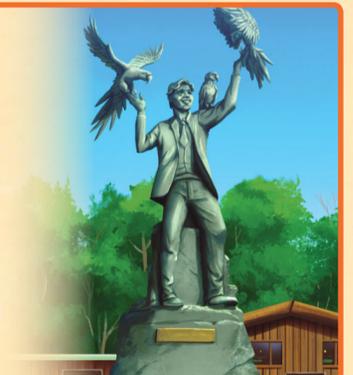
对全球保育繁衍计划和动物福利项目来说,你与对手比较分数。采用双人游戏的规则:

如果你在全球保育繁衍计划中领先,则你获得8点保育值。如果你是第二名,且位于与对手相同的分区中才能获得4点保育值。

如果你在动物福利项目中领先,则你获得5点保育值。如果你是第二名,则没有分数。但如果你的福利低于-1依然会减2分。

计分板 – 游戏结束后,比照以下分数查看你的成绩:

| | |
|-------|------------------------------------|
| 0-15 | 不算太好的开始,但万事开头难。 |
| 16-24 | 不错,你还能进步! |
| 25-30 | 再好一点你就能打败所有游戏开发者了。 |
| 31-35 | 非常棒,你已经和游戏开发者水平一样了。我们非常了解这款游戏,你也是。 |
| 36-39 | 杰出的表现,我们也很难到达这样的水平。 |
| 40+ | 你让我们汗颜,我们肯定比不过你! |



事件卡

若事件卡会奖励或惩罚玩家，而两位或更多玩家刚好打平，则他们都会获得这些奖励或惩罚。你也可以不使用事件卡，去掉事件卡不会过多影响游戏玩法。



电视播出

动物园里的日常在电视节目中播出并大受欢迎。现在，许多游客想前去亲身体验动物园。所有动物园本年度开始时额外有3点兴致。



平凡之年

并非每一年都那么特别，人们觉得普普通通也很好，动物们也很悠闲。无事发生。



雨林故事

影院里正好上演了一部女孩在雨林中冒险的卖座影片。拥有最多雨林物种(包含次要物种)的动物园增加3点兴致。



坏天气

大雨赶跑了大部分游客。必须开始省钱了。每位玩家的金钱轨减少3，最低为10。



大草原之王

影院里正好上演了一部主角为草原狮子王的卖座影片。拥有最多大草原物种(包含次要物种)的动物园增加3点兴致。



好天气

天气很棒，会有更多游客来动物园。今年可以做更多投资。每位玩家的金钱轨增加3。



驼鹿兄弟

影院里正好上演了一部两兄弟挑战高山之王的卖座影片。拥有最多高山林物种(包含次要物种)的动物园增加3点兴致。



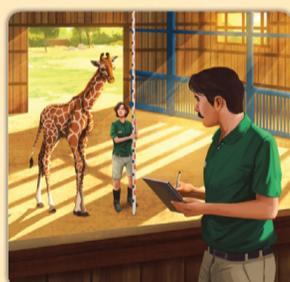
慷慨捐赠

一位富有的市民，同时也是一位动物狂热爱好者，在医嘱中给最喜欢的动物园留了份小礼物。固定人气值最低的公园获得1个免费围场板块。



卓越教育

一份报纸报道说城市动物园正在举办老少皆宜的有趣动物知识推广活动。教育值最高的动物园获得3点兴致。



活跃员工

员工们很欣赏你的管理风格，充满动力。本回合，第2次员工行动也变为免费，没有开销。将第2个员工放在第1个员工旁作为提醒。





鸟类疾病

将这张卡放在动物交易面板旁。本回合中，不能将“鸟类”动物加入动物园（包括隔离区的动物）。只有后代可以加入围场。但是，依然可以送离或进行鸟类的再引入，也可以将鸟类放入隔离区（只是不能进入动物园）。如果在第7回合抽出这张卡，则无视其效果，再抽一张新事件卡。



海关扣押

有些人总是为了一己私欲而做出蠢事，好在海关抓住了他们！将这张卡放在动物交易面板旁。在本回合的夏天中，每个动物园可以增加一个物种的供应，最多为1只雌性和1只雄性。这个效果即使没有供应只有需求也有效。拿取物种还是要满足其需求。



灵长类疾病

将这张卡放在动物交易面板旁。本回合中，不能将“灵长类”动物加入动物园（包括隔离区的动物）。这张卡的运作方式和“鸟类疾病”一致。



动保抗议

人们十分关心动物福利。冬天开始时，任何动物福利分低于-1的动物园在收入前失去所有兴致。



有蹄类疾病

将这张卡放在动物交易面板旁。本回合中，不能将“有蹄类”动物加入动物园（包括隔离区的动物）。这张卡的运作方式和“鸟类疾病”一致。



停止繁殖

对动物园里的所有后代来说，必须为其找到一个合适位置。但现在动物园没有足够空间了，繁殖必须暂停。在本回合的春天中，等级II的物种不会有后代。如果在第7回合抽出这张卡，则无视其效果，再抽一张新事件卡。



食肉类疾病

将这张卡放在动物交易面板旁。本回合中，不能将“食肉类”动物加入动物园（包括隔离区的动物）。这张卡的运作方式和“鸟类疾病”一致。



高效繁殖

也许是水质，也可能是天气，反正今年的幼崽特别多。每个后代掷骰的结果都自动加1，比如4会变为5。



谢谢你! 😊

在KS平台上有5054名玩家支持了我们的游戏。我们非常感谢大家对我们的信任。你手中的这盒游戏不只是我们团队努力的成果,也来自所有支持过我们的玩家。此处的二维码是游戏支持者的名单。(https://treecer.com/en/thank-you/ZooTycoon)



设计师
规则编写
绘图制作

Marc Dür, Samuel Luterbacher
Marc Dür, Samuel Luterbacher
Johanna Tarkela, Matthieu Martin,
Nina Pommelin, Rozenn Grosjean
and Victor Sales

出版商
发行公司

Treeceratops / www.treecer.com
小黑的桌游工坊



Treeceratops

The Trademark Holder Microsoft Corporation



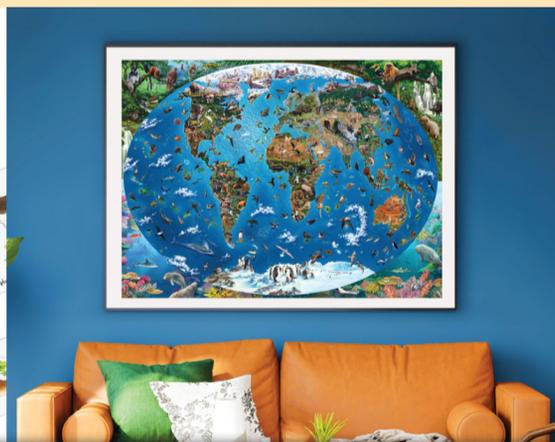
Zoo Tycoon © 2022 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Zoo Tycoon, the Zoo Tycoon logo, the Xbox logo, and Xbox Games Studios Publishing are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners. – No part of this product may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



出版商信息



Treeceratops 是一家坚持创新,可循环的瑞士桌面游戏公司。我们始终坚持细节至上,开发以大自然为题材的产品,为玩家带来沉浸式体验。我们的大部分产品都通过KS平台众筹,因为这能让我们更早一步听到玩家的意见,让所有人参与到游戏开发中来。我们希望与玩家共同成就一款游戏,让你们也称为故事的一部分。



你可在我们的商店中找到更多产品
扫描二维码或访问 www.treecer.com

游戏流程

回合1

每位玩家以 10  和6个围场板块开始游戏。

在第1回合,跳过春天,从夏天开始(“到达”)。然后,直接跳至秋天的建造阶段。

在首个回合的夏天,你能以任何物种开始游戏,除了亚洲象和大熊猫。如果一位玩家以等级III的动物开始游戏,则不能选择第二个主要物种,而是获得1个免费的保育中心,且要在第一个建造阶段放置。

回合 2-7

起始玩家 - 逆时针传递起始玩家指示物。



事件卡 - 展示一张事件卡。

后代 - 能诞下后代的所有主要物种都要进行掷骰。每位玩家将自己诞下后代种,最受欢迎物种的基础人气值加为兴致值 

更新动物交易 - 动物交易卡移动一格。



送离* - 按回合顺序,玩家送离任意数量的动物(对应交易面板上的需求)。

到达* - 按蛇形轮次,玩家拿取动物交易面板上供应的动物(等级I到等级III),要满足需求且有足够空间。

清理动物交易 - 移走动物交易面板上的所有配件。

* 玩家每回合都有2次交易机会。

围场板块 - 每位玩家获得3个围场板块。保育  领先的玩家以及赞助人卡取胜的玩家都可获得1个额外围场板块。

更换赞助人 - 抽取并展示一张新的赞助人。



贷款 - 玩家可以多次增加4  (直到金钱轨到达10 )。每进行一次贷款,就在动物园的一个空格里放置1个禁止板块。

建造阶段 - 玩家建造围场、建筑和焦点区,也可以重新布置动物园。此外,将新动物加入动物园(包括次要物种)。每位玩家将自己新加入动物园中,主要物种的基础人气值最高的加为兴致值 

动物饲养 - 动物园里每个主要物种的经验加1。

教育计分 - 所有与教育值  为最高的玩家在同一分区的玩家获得1点保育值 



税收 - 3  以上的金钱全部移除。

收入 - 所有玩家根据自己的人气轨获得收入,外加第一或第二名的奖励,减去运营开销。

重设兴致和员工 - 从人气轨上移走兴致圆柱  ,将工人放回原位。

新一年 - 回合指示物向前移动一格。

游戏结束 (只有金钱轨 为0或更高的玩家参与终局计分)

先将人气值减去后代圆片的数量  。之后,动物交易面板下方的保育项目  从左到右计分,分数加到保育轨。动物福利项目的分数加到较低的一项上(人气或保育)。

然后玩家花光自己的金钱  用于建筑、焦点区和围场板块。3条轨道分别进行计分。之后,每位玩家单独计算胜利分(人气  和保育  总的较低值)。最高胜利分的玩家赢得游戏。