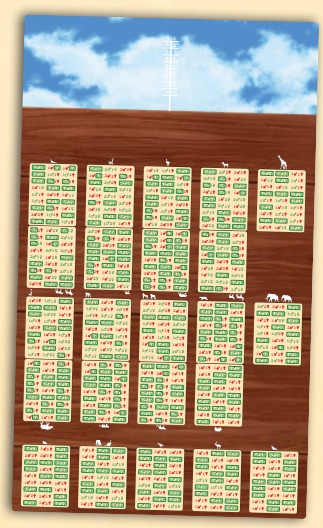
Vous n'avez pas envie de lire les règles ? Voici le lien vers la vidéo d'explication des règles
https://treecer.com/en/store/product/zoo-tycoon-the-board-game#rules

Contenu

1 bourse aux animaux



1 feuille bourse aux animaux

1 tableau des scores

33 boîtes de rangement
(p 18)

4 plateaux de zoo
comprenant 4 plateaux du personnel

172 tuiles enclos
3 biomes différents (forêt tropicale, savane, et forêt de montagne)

53 tuiles bâtiment
17 illustrations différentes

35 tuiles co-espèce 3
7 grandes espèces,
5 petites espèces

60 tuiles ronde
16 tuiles de contraception,
44 tuiles d'interdiction

89 cartes animal
22 cartes par joueur et
1 carte panda géant

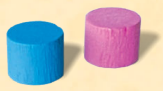
12 cartes aide de jeu
3 cartes par joueur

18 cartes événement

7 cartes donateur

236 pions animal

23 espèces (les femelles ont une couleur plus claire que les mâles*)



40 disques nouveau-nés

20 **mâles** et
20 **femelles**

200 cubes / 4 cylindre

50 cubes et
1 cylindre par joueur

12 jetons employé

3 par joueur

155 observatoires
4 formes différentes

8 dés en bois

2 disques en bois
Marqueur compte tour et marqueur de saison

1 pion premier Joueur

1 sac en tissu

Important - Si un des éléments du jeu vient à manquer durant la partie, utilisez simplement un autre élément similaire pour remplacer le manquant, par exemple un pion panda roux pour un pion tigre.

Les pièces mâles/femelles des gorilles de l'ouest, des éléphants d'Asie, des orang-outan de Bornéo, des wapitis, et des lions ont des formes différentes

Préparation du jeu

Les explications suivantes font référence au jeu de base de 3 à 4 joueurs. Les ajustements pour la version deux joueurs (et le mode solo) sont détaillés dans une section séparée (p 18-20).

1. La bourse aux animaux et le tableau des scores sont placés l'un en face de l'autre sur la table.

2. La feuille d'échange d'animaux est placée sous la bourse aux animaux de façon à ce qu'une séquence de chiffres soit visible dans chaque trou. Commencez par une position de départ aléatoire.

3. Chaque joueur reçoit un plateau de zoo, un plateau du personnel, 22 cartes animal, 3 cartes aide de jeu, c'est-à-dire tous les éléments comprenant le logo de leur zoo, et 3 jetons employé, 1 cylindre et tous les cubes de leur couleur. Placez les plateaux de zoo devant chaque joueur et le plateau du personnel à la droite de celui-ci.

4. Chaque joueur place un cube sur la case 10 de son indice d'argent, pour indiquer qu'ils commencent avec 10. Chaque joueur tire 6 tuiles enclos qu'il place sur le terrain correspondant dans le coin inférieur gauche de son plateau de zoo. De plus, chaque joueur place un cube sur chacune des deux cases "0" de leur indice de coût et ses 3 ouvriers sur leurs cases du plateau du personnel.

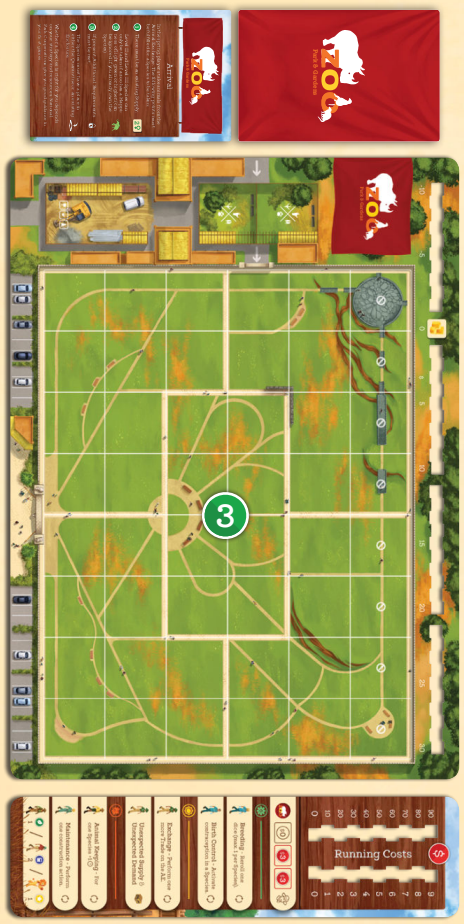
5. Placez un cube de chaque joueur sur chacune des cases ("0") sur chacune des 3 indices sur le tableau des scores (Conservation, Pédagogie, et Popularité). Ajoutez aussi le cylindre de votre couleur sous la case "0" de l'indice de popularité

6. Mettez tous les disques nouveau-nés dans le sac en tissu, et placez-le au-dessus de la bourse aux animaux, avec les 8 dés, la carte d'animal panda géant, les tuiles co-espèces et les pions animal.

7. Placez les tuiles d'interdiction sur les 8 cases supérieures de tous les plateaux zoo. Les tuiles restantes (enclos, bâtiments, interdiction, contraception) et les éléments en bois (observatoires) sont placés entre la bourse aux animaux et le tableau des scores, ou au-dessus du tableau des scores.

8. Mélangez les cartes événements et les cartes donateur séparément et placez-les sur le tableau des scores. La première carte donateur est tournée face visible.

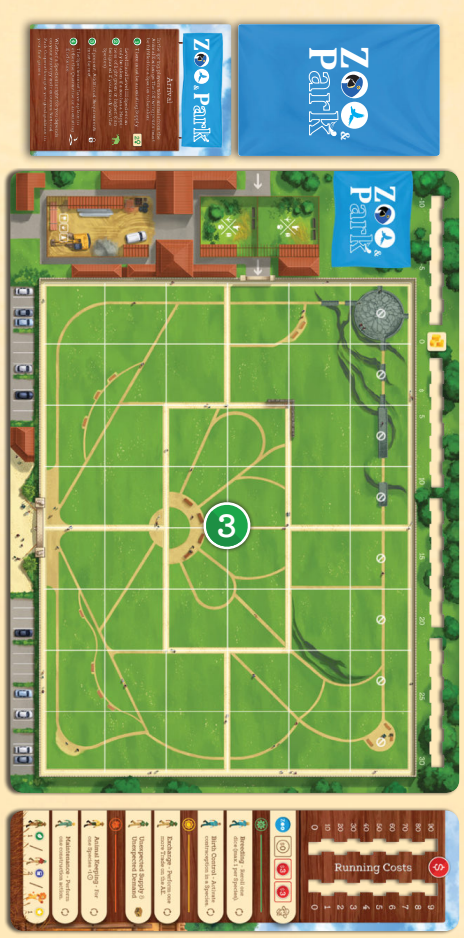
9. Placez le marqueur compte tour sur la position de départ ("1") et le marqueur de saison sur l'été. Celui ou celle qui a vu le plus gros animal aujourd'hui reçoit le pion premier joueur.

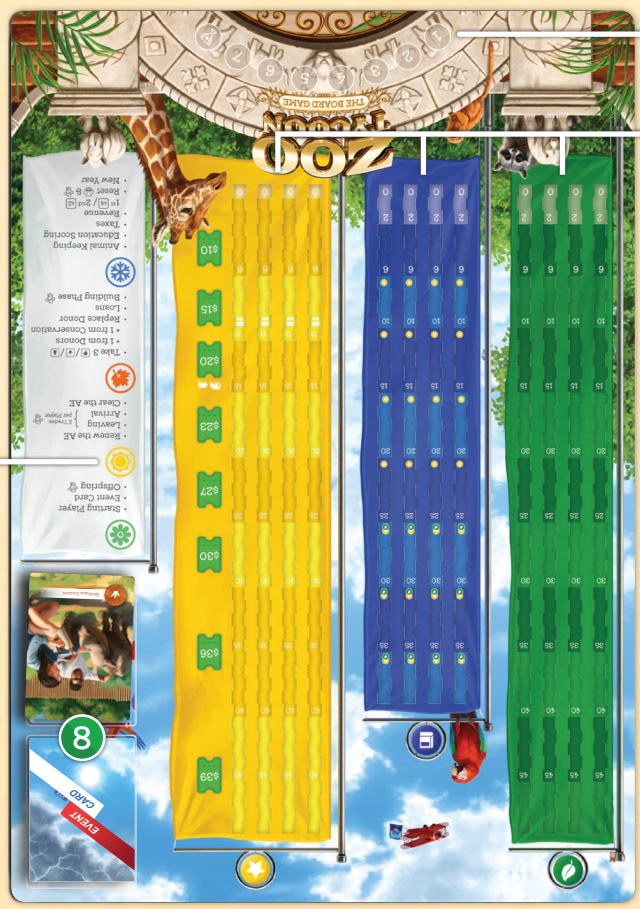

ZOO
3
Running Costs

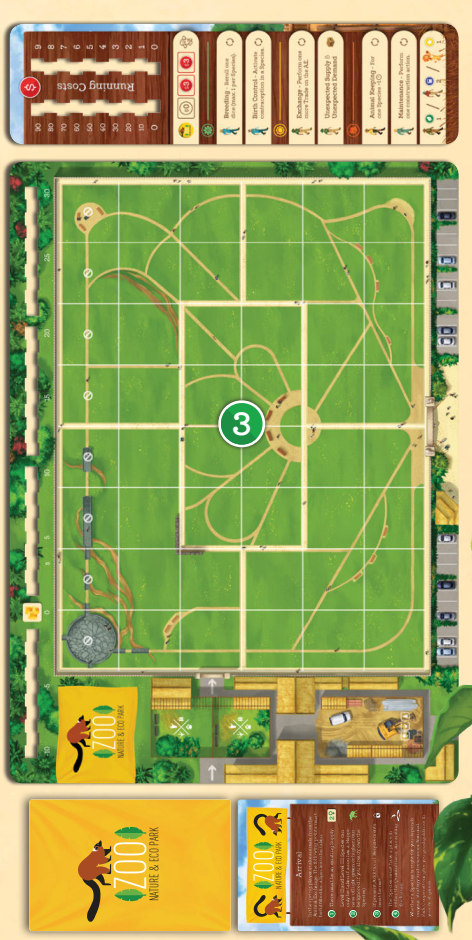
2
I
II
III
6
Panda Diplomacy

Running Costs
4
4

7
4
4
ZOO
& BOTANICAL GARDEN


Zoo Park
3
Running Costs


9
5
9
8
EVENT CARD


Running Costs
3
ZOO
NATURE & ECO PARK

But du jeu

Dans Zoo Tycoon : le jeu de plateau, vous incarnerez les nouveaux directeurs des quatre parcs de la ville. La ville souhaite réaménager ses parcs et espère que l'ajout d'animaux améliorera ces espaces verts et les rendra plus attrayants pour le public. Pour garantir une forte acceptation politique du projet, les zoos doivent être financièrement auto-suffisants et contribuer aux programmes de conservation. Après une première évaluation (dans 7 ans), la gestion de tous les nouveaux zoos sera centralisée. Celui ou celle qui réussira le mieux à gérer ces 7 années peut espérer, à juste titre, être le candidat retenu pour ce poste attrayant. Faites de votre mieux!

Aperçu du jeu

Zoo Tycoon : le jeu de plateau se joue sur 7 tours (années). Chaque tour est divisé en 4 saisons (sauf pour le tour 1 qui commence en été - p 14). Au printemps, l'année commence et il y aura des nouveaux-nés. En été, les départs et arrivées de nouveaux animaux sont gérés. A l'automne, la construction de nouveaux enclos a lieu, et en hiver, l'année se clôture et est évaluée. Chaque fois qu'une saison se termine, le marqueur de saison avance d'une saison. Le jeu se termine après 7 tours. Pour chaque joueur, les scores finaux de conservation et de popularité sont comparés. Le plus faible des deux scores correspond aux points de victoire. Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie.

Légende d'une carte animal

Les 23 espèces principales du jeu sont représentées par des cartes animal et des pions animal. Vous trouverez toutes les informations importantes sur une espèce sur sa carte animal. Vous pourrez placer les pions animal sur votre plateau de zoo.

1. **Niveau** - Cela indique où vous pouvez trouver l'animal dans la bourse aux animaux

2. **Catégorie** - Chaque espèce correspond à l'une des 4 catégories :

   Primates Ongulés Carnivores Oiseaux

3. **Valeur de base de popularité** - Il s'agit de la valeur de base qui est ajoutée directement à l'indice de popularité sur le tableau des scores quand vous ajouter cette espèce à votre zoo. Les tigres, léopards des neiges, et ours noirs américains ont une caractéristique spéciale : leur valeur de base dépend du nombre d'animaux dans l'enclos (un ou deux). Si le nombre d'animaux augmente, la popularité s'ajuste en conséquence.

4. **Valeur de base de pédagogie** - Il s'agit de la valeur de base de pédagogie de l'espèce. Elle n'est pas directement ajoutée à votre indice de pédagogie mais peut être comptabilisée en utilisant les observatoires. Les observatoires sont de petites maisons en bois que les joueurs achètent pour les placer sur les tuiles enclos (p 12).

5. **Valeur de base de conservation** - Il s'agit de la valeur de base de conservation de l'espèce. Elle n'est pas directement ajoutée à votre indice de conservation mais peut être comptabilisée en utilisant les observatoires (p 12).

6. **Conditions supplémentaires** - Pour pouvoir ajouter une espèce de niveau III ou le panda géant / éléphant d'Asie à votre zoo, un nombre prédéfini d'espèces de la même catégorie doit être présent dans le zoo. De plus, le panda géant / éléphant d'Asie ne sont disponibles que pour les joueurs ayant une popularité de 15 ou plus.

7. **Coopération avec les parcs nationaux** - Si vous êtes le premier ou le deuxième joueur à rassembler toutes les espèces d'un parc national dans votre jeu au cours de la partie, vous serez récompensé par des points de conservation à la fin de la partie (p 15).

8. **Nombre d'animaux par tuile enclos** - Indique combien de pion animal de cette espèce peuvent être placés sur une tuile enclos. De plus, le fond coloré / l'icône indique lequel des 3 biomes l'espèce requiert.

   Forêt tropicale Savane Forêt de montagne

9. **Coût par tuile enclos occupée** - Les tuiles enclos occupées par au moins un pion animal entraînent des frais de fonctionnement, par exemple $3 pour l'éléphant d'Asie.

10 **Comportement social des mâles**

Il ne peut y avoir au maximum qu'un mâle par enclos - mâle alpha.

Les mâles se comportent comme des mâles alpha, mais s'il n'y a aucune femelle dans l'enclos, les groupes de mâles sont possibles - groupe de mâles célibataires

Toutes les combinaisons de mâles et de femelles sont autorisées dans l'enclos.

11 **Tolérance pour les enclos mixtes** - Les enclos avec une espèce principale et une co-espèce obtiennent un point de popularité supplémentaire.

L'espèce tolère les co-espèces

L'espèce ne tolère pas les co-espèces.

Co-Espèces – Les co-espèces sont représentées par des tuiles. Elles peuvent vivre dans des enclos seules ou avec une espèce principale. Les grandes co-espèces occupent deux tuiles enclos, tandis que les petites co-espèces n'en occupent qu'une. Comme les espèces principales, les co-espèces ont des valeurs de base (popularité, pédagogie et conservation), encourent des coûts de fonctionnement (toujours $2) et appartiennent à une catégorie/biome. Contrairement aux espèces principales, les co-espèces sont toujours disponibles et ne sont pas prises avant la phase de construction à l'automne.

12 **Bien-être animal** – Le bien-être d'une espèce animale est évaluée à l'aide de 4 besoins. La valeur la plus basse des tous les besoins est décisive, c'est-à-dire que si un besoin est jaune et que les autres besoins sont tous vert clair, le bien-être global de cette espèce est jaune. Les joueurs utilisent leurs cubes pour indiquer les besoins de chaque espèce et leur niveau de satisfaction actuel.

Connaissance - La connaissance d'une espèce augmente avec le temps, mais peut aussi être accélérée avec des actions du personnel (p 17). Si vous possédez déjà une espèce animale de la même catégorie, vous commencez au niveau de l'empreinte de patte brune, c'est-à-dire case 2, sinon vous commencez à la case 1.

Espace libre - Les tuiles enclos qui ne sont pas occupées par une espèce principale ou une co-espèce sont considérées comme libres.

Abri - Nombre d'abris dans l'enclos (p 12).

Taille du groupe - Nombre de pions animal dans l'enclos. L'icône a une forme de pion animal. Si le champ supérieur affiche un "+", cela signifie qu'il n'y a pas de limite à la taille du groupe.

13 **Impact de la taille du groupe sur la popularité** – La taille du groupe définit combien d'observatoires jaunes pouvant être placés dans l'enclos. Par exemple, avec l'éléphant d'Asie, si la taille du groupe est de 5 ou plus, vous pouvez placer jusqu'à 3 observatoires jaunes dans cet enclos (p 12).

14 **Lancer de dés pour les nouveau-nés** - Le lancer de dés nécessaire pour les nouveau-nés dépend du bien-être de l'espèce. Plus le bien-être est élevé, plus le lancer de dés nécessaire pour les nouveau-nés est faible. Pour l'éléphant d'Asie, si le bien-être est jaune, il n'est pas possible de lancer les dés «-». Avec un bien-être vert clair, un «⚅» est nécessaire pour une descendance, mais avec un bien-être vert foncé, la descendance est enclenchée sur un jet de «⚅» ou «⚄». Le nombre de dés à lancer est propre à chaque espèce

un dé par femelle

un dé par couple

un dé

15 **Taille de la portée** – Ce nombre indique combien de disques nouveau-nés doivent être placés dans l'enclos par jet de dé réussi.

16 **Allaitante** – Si une femelle d'une espèce avec un symbole "allaitante" a un nouveau-né, son pion animal est couché sur le côté pendant un tour. Cela signifie que cette femelle ne peut pas avoir d'autres nouveau-nés pendant un tour.

Gameplay - Printemps

Au printemps, le jeton premier joueur est passé une carte événement est tirée, et surtout, tous les joueurs effectuent un jet de naissance pour chacune de leurs espèces principales.

1. Premier joueur

Le jeton premier joueur est passé dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

2. Carte événement

La carte événement de l'année précédente est placée sous la pioche, et une nouvelle carte événement est tirée. Les effets d'une carte breaking news sont actifs immédiatement. Les effets d'une carte événement "information" sont actifs durant l'ensemble du tour à venir, ou au moins une saison. Toutes les cartes événements et leurs effets sont expliqués en détail dans la section "Cartes événement" (p 21/22).

3. Naissance

Afin que les espèces principales aient un nouveau-né, les joueurs doivent lancer les dés. Les joueurs peuvent le faire simultanément. Les dés doivent être lancés pour chaque espèce principale qui remplit les deux conditions suivantes:

1. Au moins un mâle et une femelle doivent être présent dans l'enclos.
2. Le bien-être d'une espèce doit être suffisamment élevé pour permettre un nouveau-né/ lancer les dés.

Le nombre de dés que vous devez lancer dépend de l'espèce (par exemple par couple, voir p 5). Après avoir lancé les dés, vérifiez si un ou plusieurs d'entre eux ont obtenu un résultat égal ou supérieur au résultat minimum requis pour une espèce (qui dépend du bien-être de l'espèce). Pour chaque lancer de dé réussi, vous tirez au hasard le nombre de disques nouveau-nés spécifique à l'espèce dans le sac en tissu, et vous les placez dans l'enclos (rose = femelle / bleu clair = mâle). Répétez cette opération pour toutes vos espèces principales.

Après avoir lancé les dés pour toutes les espèces, chaque joueur bouge son cylindre sur son indice de popularité en fonction de la valeur de base de l'espèce la plus populaire qui a un nouveau-né. Le cylindre représente le "buzz" des visiteurs (p 10), qui augmente temporairement la popularité et entraîne donc des revenus supplémentaires. Si la carte événement de l'année en cours a déjà entraîné un buzz dans votre zoo, vous augmentez simplement le buzz à partir de ce point. Sinon, le buzz commence toujours au niveau de votre popularité fixe.

Pour les espèces ayant un symbole allaitante (p 5), la phase de naissance est légèrement modifiée. Soustrayez le nombre de femelles de l'espèce qui sont actuellement couchées sur le côté au nombre de dés spécifiques de cette espèce. Le résultat indique le nombre de dés à lancer pour cette espèce. Une fois que les nouveau-nés ont été lancés/tirés et que le buzz a été comptabilisé, toutes les femelles qui sont actuellement couchées sont remises debout. Ensuite, toutes celles qui ont eu un nouveau-né au cours de ce tour sont couchées sur le côté (une femelle par lancer de dé réussi).

IMPORTANT

Les disques nouveau-nés n'ont pas besoin de place (ils n'influencent pas la taille du groupe ni l'occupation d'espace) et n'entraînent aucun coût. Ils peuvent être convertis en pion animal à tout moment. Une fois converti, les nouveau-nés sont traités comme n'importe quel autre pion animal. Cependant, les nouveau-nés peuvent aussi être laissés sous forme de disque pour n'importe quelle durée. Les nouveau-nés sous forme de disque peuvent être donnés lors de la phase "départ" (p 7) s'il y a une demande suffisante. Important : pour chaque disque nouveau-nés se trouvant encore dans un enclos à la fin de la partie, 1 point de popularité sera déduit.

Gameplay - Eté

En été, les espèces principales arrivent ou partent du zoo. Pour ce faire, les zoos disposent de 2 échanges par tour à la bourse aux animaux (il n'y a pas d'échanges entre les joueurs). Par exemple, un joueur peut donner deux animaux d'une unique espèce principale et accueillir une autre espèce principale. Si un joueur a besoin de plus de deux échanges, il peut utiliser du personnel pour obtenir des échanges supplémentaires (p 17).

La feuille de bourse aux animaux montre à chaque tour quelles espèces principales sont demandées et lesquelles sont proposées, en précisant toujours les mâles et les femelles. Il y a trois cas à distinguer:

1♂ 2♀	Rouge (icônes pleines) - Une espèce est demandée (dans ce cas 1 mâle et 2 femelles)
1♂ 1♀	Vert - Une espèce est proposée (dans ce cas 1 mâle et 1 femelle)
2♂ 2♀	Vert encadré – Une espèce est proposée, et l'offre comprend au moins autant d'animaux que nécessaire pour atteindre la taille minimale d'un groupe de cette espèce.

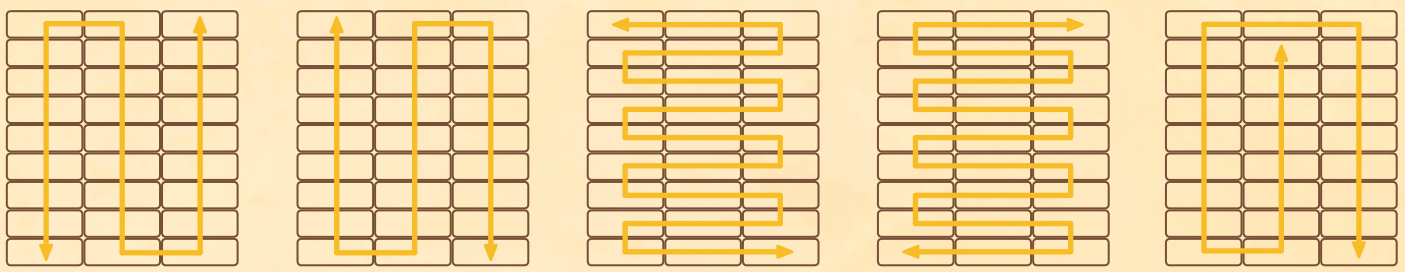
IMPORTANT

Comme dans le monde réel, lorsque les animaux sont échangés entre les zoos, aucun argent n'est payé ou gagné (espèce principale ou co-espèces). L'échange d'animaux dans ce jeu représente l'offre et la demande des zoos dans le monde entier, dont les zoos des joueurs font partie. Les zoos échangent des animaux entre eux afin de maintenir des populations génétiquement saines. C'est important car lorsqu'une espèce s'éteint à l'état sauvage, ces populations isolées constituent la dernière ligne de défense contre la disparition totale de l'espèce.

1. Renouvellement de l'échange des animaux

Dès le début de l'été, la feuille de bourse aux animaux est déplacée d'une position. La seule chose à garder en tête est de ne jamais reproduire une position au cours d'une partie. Plusieurs chemins sont possibles:

a) b) c) d) e) ...



2. Départ

En suivant l'ordre du tour, les joueurs peuvent donner leurs animaux. Pour ceci, les joueurs prennent les pions animal de la quarantaine (p 8) ou les disques nouveau-nés des enclos et les placent sur l'illustration de l'animal correspondant sur la bourse aux animaux. A chaque fois que des animaux d'une espèce (quel que soit leur nombre) sont donnés, cela compte pour un échange.

Les animaux ne peuvent être donnés que s'il existe une demande pour l'espèce correspondante sur la bourse aux animaux, ou jusqu'à ce que cette demande ait été entièrement satisfaite par un ou plusieurs joueurs. Lorsqu'une demande a été satisfaite, aucun autre animal de la même espèce ne peut être donné au cours du même tour. Seuls les pions animal de la quarantaine et les disques nouveau-nés peuvent être donnés. Les pions animal ou les tuiles co-espèces qui font déjà partie d'un enclos ne peuvent pas être donnés.

Vous vous demandez pourquoi vous devriez donner des animaux alors que vous n'êtes pas payés pour eux ?
(1) Pour que vos deux cases quarantaines ne soient pas bloquées et (2) parce qu'à la fin de la partie, vous perdez 1 point de popularité pour chaque disque nouveau-nés encore situé dans l'un de vos enclos.

3. Arrivée

Durant la phase "Arrivée", le premier joueur prend d'abord un ou plusieurs animaux d'une espèce, suivi par le deuxième, troisième et quatrième joueur. Ensuite, le quatrième joueur peut prendre un ou plusieurs animaux d'une autre espèce, suivi par le troisième, le deuxième et le premier joueur (schéma sous forme de serpent). La partie reprend ensuite dans le sens initial, du premier au quatrième joueur. Ce va-et-vient se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs passent ou ne puissent plus prendre d'animaux (parce qu'ils n'ont plus d'échanges disponibles).

Une offre ne peut être acceptée que par un seul joueur. Cependant, il n'est pas nécessaire qu'elle soit entièrement satisfaite, c'est-à-dire que si des parties de l'offre sont laissées de côté par un joueur, les animaux peuvent encore être pris par l'un des autres joueurs.

Pour pouvoir prendre des animaux, les conditions suivantes doivent être remplies:

1. **Disponibilité** - Une offre doit exister pour l'espèce concernée. L'offre totale d'une espèce est composée de tous les animaux offerts par la bourse aux animaux et des animaux donnés par les autres joueurs dans la phase "Départ". Si vous ramassez des disques nouveau-nés donnés par un autre joueur, vous ne gardez pas les disques, mais vous les convertissez immédiatement en pion animal.

2. **Conditions requises**

   Espèces de niveau I - N'ont aucune condition et peuvent être prises par n'importe quel joueur.

   Espèces de niveau II & III - Seuls les zoos où aucune espèce n'a un bien-être inférieur au vert clair peuvent prendre de nouvelles espèces de niveau II et de niveau III. De plus, certaines espèces ont des conditions supplémentaires (p 4) qui doivent être remplies pour qu'elles puissent être prises.

   Exception - Vous avez toujours accès aux espèces de Niveau II et de Niveau III que vous avez déjà dans votre zoo ou votre quarantaine jusqu'à la fin de la partie, quel que soit le bonheur actuel de votre Zoo.

3. **Espace** - Toutes les nouvelles espèces et animaux ont besoin d'espace dans le zoo. Il y a deux options pour cela:

   Enclos existant - Si vous prenez des animaux supplémentaires d'une espèce que vous possédez déjà dans votre zoo, vous pouvez placer ces animaux directement dans leur enclos existant. Le bien-être de l'espèce est immédiatement ajusté (toutes les conditions minimales requises doivent être remplies !). Si le bien-être augmente/diminue, cela peut avoir une influence sur le fait qu'un joueur puisse prendre d'autres espèces de niveau II ou de niveau III dans cette phase "Arrivée". Il en va de même lorsque l'on place une nouvelle espèce dans un enclos vide déjà construit. Son bien-être est également évalué immédiatement, et toutes les conditions minimales requises doivent être remplies. Si le bien-être de cette nouvelle espèce est jaune, cela vous empêche de prendre de nouvelles espèces de niveau II ou de niveau III plus tard dans cette phase "arrivée".

   Quarantaine - Tous les animaux / nouvelles espèces qui ne peuvent pas être placées dans un enclore excitant doivent être placées en quarantaine, qui peut accueillir jusqu'à deux espèces. Il n'y a pas de limite au nombre d'animaux, et vous pouvez garder en quarantaine des combinaisons d'animaux qui ne seraient normalement pas autorisées dans un enclos, par exemple deux tigres mâles. Les animaux en quarantaine ne font pas partie du zoo et n'ont aucun effet sur le bonheur, la popularité, les cartes de donateur, etc.

Lorsque vous prenez des animaux (mais aussi lorsque vous les donnez), il est recommandé de placer un cube de votre couleur sur l'illustration de l'espèce correspondante sur la bourse aux animaux afin que les autres joueurs puissent savoir quel est le joueur concerné (au cas où ils auraient oublié ce qui a été pris). Cela permet aussi de savoir combien d'échanges vous avez déjà effectués.

4. Liquidation de la bourse aux animaux

A la fin de l'été, tous les cubes utilisés pour le marquage des échanges sont rendus aux joueurs et tous pions animal ou nouveau-nés (précédemment donnés) sont retirés de la bourse aux animaux et remis dans le stock/sac en tissu. Les cubes placés sur les programmes de conservation (p 15/16) et sur les offres/demandes inattendues (p 17) ne sont pas retirés.

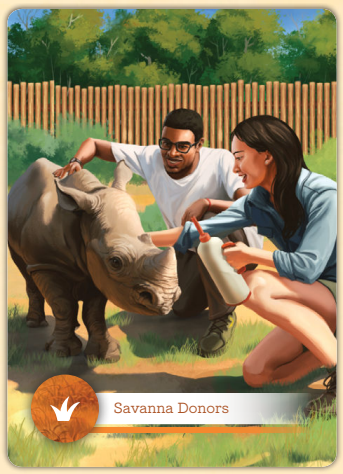
Gameplay - Automne

1. Tuiles enclos

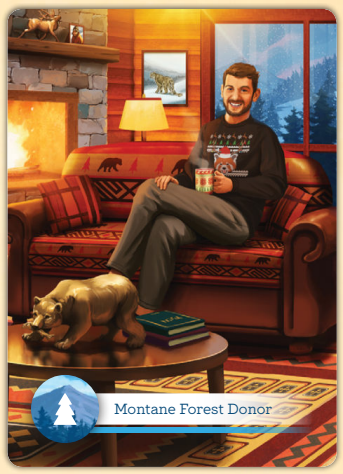
Tous les joueurs reçoivent 3 tuiles enclos gratuitement.

En plus des 3 tuiles enclos reçues, le donateur révélé reçoit une autre tuile gratuite. La pile de cartes donateurs est composée de 7 cartes avec 4 types de donateurs différents:

Donateur de la forêt tropicale (1)- Le joueur ayant le plus d'espèces de la forêt tropicale (espèces principales et co-espèces) reçoit une tuile enclos supplémentaire.



Donateur de la savane (1) - Le joueur ayant le plus d'espèces de la savane (espèces principales et co-espèces) reçoit une tuile enclos supplémentaire.



Donateur de la forêt de montagne (1) - Le joueur ayant le plus d'espèces de la forêt de montagne (espèces principales et co-espèces) reçoit une tuile enclos supplémentaire.

Donateur de bien-être animal (4) - Le joueur avec le score de bien-être animal le plus élevé (au moins "0") reçoit une tuile enclos supplémentaire. Le calcul du bien-être animal est expliqué en détail en p 16.

Si au moins deux joueurs ont exactement le même score concernant le critère de donateur, ils reçoivent tous une tuile enclos gratuite. Si aucun joueur ne remplit les critères (par exemple aucun joueur n'a d'espèce de la savane), aucun joueur ne reçoit la tuile enclos.

Une autre tuile enclos gratuite est donnée au joueur en tête sur l'indice de conservation ainsi qu'à tous les autres joueurs qui sont sur le même segment (par exemple 7-10) que ce joueur. Les joueurs qui se trouvent sur les 3 premières cases blanches de départ (0-2) ne reçoivent pas de tuile gratuite.

Les joueurs peuvent ainsi recevoir de 3 à 5 tuiles enclos gratuites durant cette phrase. Toutes les tuiles reçues sont placées sur leur emplacement correspondant sur le plateau de zoo. Le biome peut être choisi librement jusqu'à ce que les tuiles soient placées durant la phase de construction.

2. Remplacement de donateur

Une nouvelle carte donateur est révélée pour l'année à venir et placée sur le dessus de la pile.

3. Prêts

Tous les joueurs ayant moins de 10 sur leur indice d'argent peuvent contracter un ou plusieurs prêts de la ville. Chaque prêt vous rapporte 4 , mais vous oblige à placer une tuile d'interdiction sur une case libre de votre plateau de zoo. S'il n'y a plus de case libre, vous ne pouvez pas contracter de prêt.

Important - Après avoir contracté un prêt, vous ne pouvez pas avoir plus de 10 sur l'indice d'argent. Par exemple, si vous contractez un prêt à 7 , vous aurez 10 avec le prêt, et non pas 11 .

Les tuiles d'interdiction bloquent les cases du plateau sur lesquelles elles se trouvent. Il n'est donc pas possible de construire sur ces cases. Vous ne pouvez retirer les tuiles d'interdiction de votre plateau de zoo qu'en achetant des tuiles enclos (p 10).

4. Phase de construction

Tous les joueurs effectuent la phase de construction simultanément. Cependant, les joueurs dont le tour arrive plus tard peuvent attendre que les joueurs qui les précèdent aient terminé leur phase de construction pour effectuer leurs actions les plus importantes.

Durant la phase de construction, de nouveaux enclos/bâtiments sont construits, et les enclos existants sont agrandis. De plus, cette phase et la phase d'arrivée en été sont les seuls moments durant lesquels de nouveaux animaux peuvent entrer dans le zoo. Toutes ces actions possibles ne sont pas effectuées dans un ordre particulier, et peuvent être combinées librement par les joueurs.

Lorsque vous développez votre zoo, les bâtiments et les différents enclos ne doivent pas nécessairement être construits de manière adjacente, c'est-à-dire que vous pouvez commencer à n'importe quelle position de votre plateau de zoo et continuer à construire n'importe où. Une fois construites, les structures ne peuvent pas être déplacées, sauf avec les actions de construction (p 17).

Chaque fois qu'un joueur achète quelque chose, l'indice d'argent est immédiatement diminué du prix de l'achat. Les achats ne peuvent pas faire descendre un joueur en-dessous de .

Enclos

Afin de construire de nouveaux enclos ou d'agrandir des enclos existants, les joueurs peuvent utiliser les tuiles qu'ils ont reçues plus tôt. De plus, il est possible d'acheter des tuiles enclos pour 7 chacune. Les tuiles achetées doivent être placées à ce tour et ne peuvent pas être stockées.

Pour chaque tuile enclos achetée, le joueur peut retirer une tuile d'interdiction de leur plateau de zoo.

Forêt tropicale, savane, et forêt de montagne

Les enclos doivent être construits de manière contigüe (un placement sur la diagonale n'est pas considéré comme contigu) et ne doivent être composés que de tuiles d'un même biome (forêt tropicale, savane ou forêt de montagne). Pour montrer que les tuiles d'un enclos sont contigües, ne laissez pas d'espace entre les tuiles d'un enclos et poussez-les l'une contre l'autre.

Les enclos peuvent être occupés par une espèce principale issue de la quarantaine et/ou une co-espèce de la bourse aux animaux qui correspond au biome de l'enclos.

Pour cela, les pions animal / tuiles correspondant sont placés sur les tuiles de l'enclos. Les pions animal / tuiles n'ont pas d'emplacement fixe dans leur enclos et peuvent être déplacés librement à l'intérieur de celui-ci. Les pions ne peuvent pas être placés sur les tuiles co-espèces.

Important – Chaque espèce ne peut être présente qu'une seule fois dans le zoo, par exemple il n'est pas possible d'avoir deux enclos avec des lions.

La liste de vérification sur la page suivante détaille étape par étape toutes les considérations à prendre en compte lorsque de nouveaux animaux sont ajoutés dans un zoo.

Co-espèce de forêt tropicale, savane, et forêt de montagne

Buzz & Popularité

La popularité est permanente, c'est-à-dire qu'il n'est pas possible de la perdre. Il est possible d'en gagner grâce aux animaux, bâtiments, actions du personnel (p 17), et à la pédagogie. En revanche, le buzz est éphémère et se réinitialise à la fin de chaque année. Le buzz commence chaque année au niveau de la popularité et augmente à partir de celui-ci. Le buzz peut être obtenu de 3 façons différentes au cours de l'année : (1) Carte événement, (2) la valeur de base de l'espèce principale la plus populaire ayant un nouveau-né et (3) la valeur de base de la nouvelle espèce principale du zoo.

Le buzz ne permet pas de débloquer l'éléphant d'Asie, le panda géant ou les bâtiments commerciaux ; seule la popularité fixe le permet.

Nouvel enclos – Liste de vérification

1 **Conditions requises**

Règles de placement - Veillez à ce que le comportement social du mâle de l'espèce soit pris en compte et que le nombre maximum de pions animal par case soit respecté. Si vous souhaitez aussi ajouter une co-espèce à l'enclos, cela n'est autorisé que vous les espèces principales tolérantes.

Connaissance – Le cube connaissance commence toujours sur la case 1, à moins que vous ayiez déjà une espèce animale -co-espèce incluse) de la même catégorie placée dans votre zoo l'année précédente - dans ce cas, commencez à la case 2.

Espace libre – Un espace libre est un espace sur lequel aucun pion animal ou tuile co-espèce est placée. Les tuiles avec un observatoire (et aucun pion animal / tuile) sont considérées comme libres.

Abris - Nombre d'abris dans l'enclos (voir page suivante "Observatoires").

Taille du groupe - Assurez-vous que le nombre minimum d'animaux est présent dans l'enclos et que le nombre maximum d'animaux n'est pas dépassé.

Pour cela, placez la carte animal correspondante à la droite ou à la gauche de votre plateau de zoo et indiquez le niveau de satisfaction des besoins individuels à l'aide de vos cubes.

2 Lorsque la construction d'un enclos est terminée durant ce tour, vous ajoutez la valeur de base de popularité de toutes les nouvelles espèces animales (y compris co-espèces) sur l'indice de popularité. Si vous construisez un enclos mixte (un enclos avec des espèces et co-espèces), vous recevez un point de popularité bonus.

3 La valeur de base popularité la plus élevée d'une nouvelle espèce principale ajoutée à votre zoo lors de ce tour est comptabilisée avec votre cylindre en tant que buzz sur l'indice de popularité.

4 Tous les nouveaux coûts de fonctionnement doivent être ajoutés à votre indice de coûts de fonctionnement.

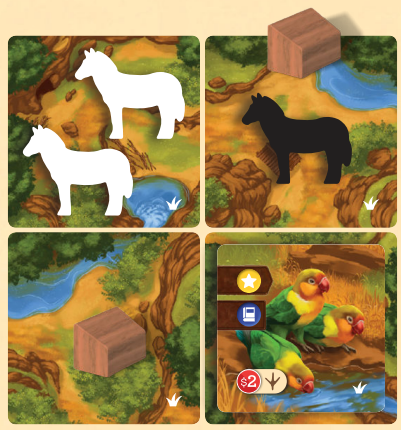
5 Si des bâtiments ou des observatoires sont affectés par de nouveaux enclos ou des modifications, il faut vérifier si leurs effets changent également.

Que vous placiez une nouvelle espèce directement dans un enclos vide en été/automne ou agrandissiez un enclos existant en automne n'a pas d'importance ; ces étapes doivent toujours être accomplies.

Rachel, la joueuse bleue, construit un enclos pour ses 3 zèbres des plaines. Les conditions requises sont toutes remplies:

Il n'y a pas plus de 2 zèbres sur une tuile enclose, le groupe ne contient qu'un seul mâle, et les zèbres tolèrent les inséparables de Fischer dans leur enclos. Concernant la connaissance, les zèbres commencent sur la case 1, car c'est le premier ongulé de Rachel. L'enclos a un espace libre (non occupés par des animaux) et 2 abris (une de plus que le minimum requis). De plus, les 3 zèbres de plaines correspondent au nombre minimum d'animaux requis. Rachels l'indique avec ses cubes sur la carte animal. L'espèce animal a actuellement un bien-être jaune.

Ensuite, Rachel ajoute 4 de popularité sur son indice de popularité (zèbre des plaines + inséparable de Fischer + 1 point bonus car un enclos mixte a été créé). Le buzz de Rachel est augmenté de 2 (valeur de base de l'espèce principale la plus populaire). Enfin, les coûts de fonctionnement sont augmentés de (1 + 1 = 2 pour deux tuiles zèbres occupées + 2 pour les inséparables de Fischer).



Observatoires - Chaque observatoire coûte 2 et est placé sur une tuile enclos. Chaque tuile enclos ne peut contenir au maximum qu'un observatoire. L'effet d'un observatoire n'est pas statique ; lorsque la situation change (par exemple une co-espèce est ajoutée à l'enclos), la force de l'effet est ajustée. Les observatoires ne peuvent être construits que s'ils ont un effet à l'emplacement choisi (exception : les abris peuvent être construits dans des enclos vides). Il y a 4 types d'observatoires:

Observatoire de popularité - Marquez 1 point de popularité pour chaque observatoire. Le nombre maximum d'observatoires pouvant être construits dans un enclos est déterminé en fonction de la taille du groupe (p 5).

Kiosque pédagogique - Marquez la valeur totale de pédagogie d'un enclos sur l'indice de pédagogie (c'est-à-dire y compris cette de toute co-espèce présente). Ainsi, un seul kiosque pédagogique par enclos est nécessaire.

Observatoire de conservation - Pour chaque observatoire de conservation, 1 point de conservation est ajouté sur l'indice de conservation. Le nombre maximum d'observatoires de conservation pouvant être construit dans un enclos est égal à la valeur totale de conservation de l'enclos (y compris celle d'une co-espèce).

Abri – Chaque abri compte comme un abri +1 pour les espèces dans l'enclos.

Bâtiments - Les bâtiments, comme les tuiles enclos, sont placés directement sur le plateau de zoo. Comme pour les observatoires, leur effet n'est pas statique, et ils ne peuvent être construits que s'ils ont un effet à l'emplacement choisi. Les enclos/bâtiments ne peuvent compter qu'une fois pour l'effet de chaque bâtiment (par exemple, un enclos ne peut pas activer l'effet de deux stands pédagogiques adjacents). De plus, chaque bâtiment dans le zoo doit être unique, c'est-à-dire que deux bâtiments avec la même illustrations ne sont pas autorisés. Il existe deux catégories de bâtiments (bâtiments spéciaux et bâtiment commerciaux):

Bâtiments spéciaux

Les parcs donnent un point de popularité par bâtiment adjacent*. Les parcs peuvent être placés les uns à côté des autres mais ne se donnent mutuellement pas des points de popularité. Chaque parc peut rapporter un maximum de 4 points de popularité.

Les stands pédagogiques combinent deux biomes chacuns, c'est-à-dire savane et forêt de montagne. Pour chaque enclos adjacent* avec un biome correspondant et au moins une espèce avec une valeur de pédagogie, 2 points de pédagogie sont reçus (pour un maximum de 8 points de pédagogie). Un stand pédagogique peut obtenir un maximum de 4 points par biome, c'est-à-dire que pour qu'un stand pédagogique obtienne 8 points de pédagogie, il doit avoir 2 enclos adjacents, de chaque biome indiqué sur la tuile du stand pédagogique.

Les centres de conservation donnent un point de conservation par enclos adjacent* qui contient au moins une espèce avec une valeur de conservation. Chaque centre de conservation peut rapporter un maximum de 4 points de conservation.

Les bâtiments commerciaux peuvent être construits dans des zoos ayant une popularité de 10 ou plus. Ils génèrent des revenus additionnels pour le zoo. Les stands de nourriture génèrent un revenu de $3, et les boutiques souvenirs de $5.

Chaque stand de nourriture disponible (6) et chaque boutique souvenir disponible (3) est assigné à l'un des 3 biomes. Si vous construisez le premier stand de nourriture d'un biome, il doit être adjacent* à deux enclos (non-vides) aux biomes correspondants. Le second stand de nourriture d'un biome doit être placé à côté d'un autre enclos au biome correspondant (c'est-à-dire que pour 2 stands de nourritures d'un biome, il faudra 3 enclos aux biomes correspondants). Ce n'est que lorsque vous aurez construit les deux stands de nourriture d'un biome qu'il vous sera possible de construire la boutique souvenir correspondante, qui doit être elle-même adjacente* à un enclos approprié (un quatrième enclos ou un des 3 enclos déjà existants).

Les revenus générés par les bâtiments commerciaux sont déduits des coûts de fonctionnement de votre zoo. Par exemple, si vous achetez un stand de nourriture, vous diminuez vos coûts de fonctionnement de $3. Les coûts de fonctionnement ne peuvent pas descendre en dessous de "0".

* La diagonale n'est pas considérée comme un placement adjacent dans ce jeu.

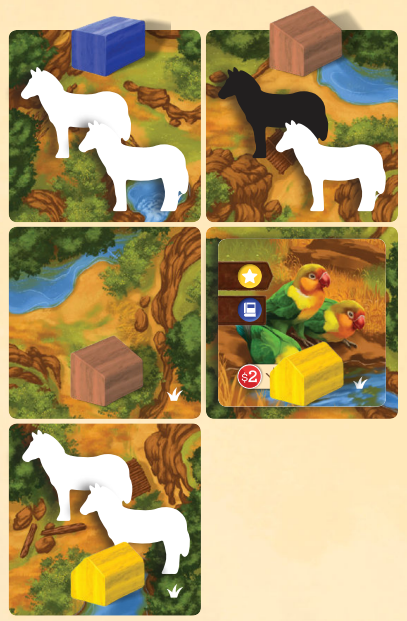
Stands de nourriture *Boutiques souvenirs*

Observatoires - Exemple

Rachel (voir exemple, p 11) a agrandi l'enclos des zèbres des plaines. L'enclos contient maintenant 6 zèbres (augmentant ainsi le coût de fonctionnement de $1).
Rachel veut maintenant tirer le meilleur de son enclos. Pour ce faire, elle construit un kiosque pédagogique sur une des tuiles enclos qui ne contient pas d'observatoire. Le kiosque pédagogique permet à Rachel d'ajouter 3 à son indice de pédagogie (2 des zèbres des plaintes et 1 des inséparables de Fischer). Elle construit aussi deux observatoires de popularité sur les deux tuiles enclos restantes sans observatoire. Ceci est possible car la taille du groupe de 6 lui permet de le faire. Cela lui permet d'ajouter 2 à son indice de popularité. Pour ces 3 observatoires, Rachel paye 6 .

Les observatoires rapportent le même nombre de points quel que soit leur emplacement dans l'enclos. La seule chose à garder en tête est qu'il ne peut pas y avoir plus qu'un observatoire sur une tuile donnée.

Après ces constructions, l'enclos des zèbres est 100% complété/épuisé. Les observatoires de conservation ne sont pas une option pour cet enclos, car ni les inséparables de Fischer ni les zèbres des plaines n'ont une valeur de conservation.



Bâtiments - Exemple I

Elio a deux enclos dans son zoo : un rhinocéros noir et une gazelle dama. Lors de la phase de construction, il a toujours 10 qu'il souhaite investir.

Avec 5 , il souhaite acheter un stand de nourriture. Comme il s'agit du premier stand de nourriture savane dans son zoo, il doit être adjacent à deux enclos savane. Pour cette raison, il place le stand de nourriture dans le coin entre le rhinocéros noir et les gazelles dama. Il réduit alors immédiatement ses coûts de fonctionnement de $3.

Dans le second coin entre les deux enclos, il place un centre de conservation à l'aide des 5 restants. Il marque 2 points de conservation (car les deux enclos contiennent une espèce protégée, qu'Elio ajoute immédiatement à son indice de conservation. Si d'autres enclos sont construits de manière adjacente à son centre de conservation dans les prochains tours, ils peuvent rapporter des points supplémentaires s'ils contiennent des espèces de conservation (maximum 4 pour 4 enclos adjacents).

A noter que les deux bâtiments auraient eu les mêmes effets s'ils avaient été intervertis.

Bâtiments - Exemple II

Christina place un stand pédagogique (forêt tropicale à forêt de montagne) entre son enclos de moufette rayée et son enclos de raton-laveur pour 5 . Comme le biome deux deux enclos adjacents (dans ce cas forêt de montagne) correspond à celui du stand pédagogique, elle reçoit immédiatement 4 points de pédagogie (2 par enclos). Cependant, d'autres enclos adjacents de type forêt de montagne ne généreront pas de points supplémentaires car le stand pédagogique génère 4 points de pédagogie maximum par biome. Des points supplémentaires ne seront donc possibles qu'avec des enclos adjacents du second biome (forêt tropicale).

Gameplay – Hiver

1. Connaissance animalière

Pour toutes les espèces dont la connaissance maximale n'a pas encore été atteinte, le cube est déplacé d'une case.

2. Score de pédagogie

Le joueur qui a actuellement le plus haut score de pédagogie reçoit un point de conservation. Chaque joueur dans le même segment de pédagogie que le leader reçoit aussi ce point de conservation. Ces points de conservation ne sont attribués qu'aux joueurs qui ont quitté les 3 cases blanches de départ (0-2). Les points de popularité et de conservation indiqués sur l'indice de pédagogie sont toujours attribués immédiatement lorsque vous les atteignez avec votre cube à l'automne.

3. Impôts

L'argent au-delà de 3 est perdu, c'est-à-dire que chacun d'entre vous disposera d'un maximum de 3 après cette phase.

4. Revenus

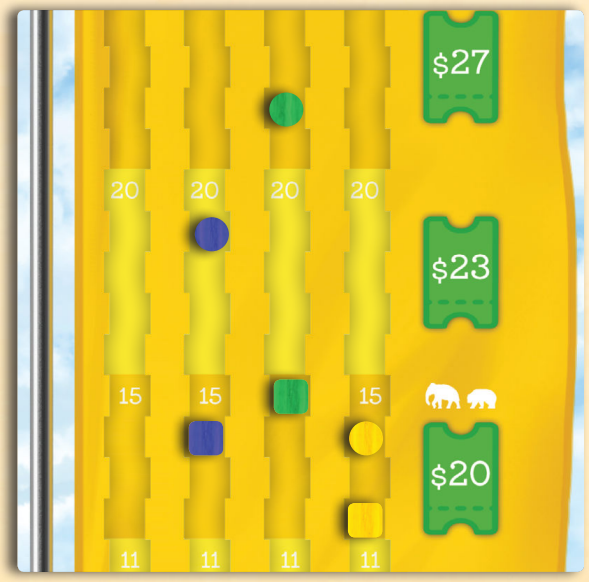
En fonction de la position de son cylindre buzz (ou son cube de popularité en cas d'absence), chaque joueur reçoit ses revenus. Les revenus sont déterminés par tous les joueurs ensembles, du joueur le mieux placé au joueur le moins bien placé. Les revenus sont calculés comme suit :

Le montant fixe du segment (droite) dans lequel vous êtes situé

\+ Un bonus de $4, que vous recevez si vous êtes le joueur le mieux placé sur l'indice de popularité, ou un bonus de $2 si vous êtes le deuxième. En cas d'égalité pour la première ou la deuxième place, les joueurs ex-aequo reçoivent tous le bonus complet associé à leur place. S'il y a plusieurs premiers, il n'y a pas de seconde place.

\- Coûts de fonctionnement (coûts des animaux et du personnel moins revenus des stands de nourritures et des boutiques souvenir)

Les joueurs ajoutent ce montant individuellement à leur indice d'argent (l'indice d'argent ne peut pas être inférieur à -10 ou supérieur à 30)



Dans cet exemple, le joueur vert gagne 31 (27 + 4), le joueur bleu gagne 25 (23 +2) et le joueur jaune gagne 20. Les joueurs retirent de ces revenus leurs coûts de fonctionnement individuels et ajoutent le total à leur indice d'argent.

5. Remise à zéro du buzz et du personnel

Les cylindres de buzz sont retirés de l'indice de popularité (les joueurs les reprennent temporairement et les placent sous la case "0" de l'indice de popularité). De plus, tous le personnel déployé (p 17) sont remis à leur position d'origine et l'indice de coûts de fonctionnement est abaissé en conséquence.

6. Nouvelle année

Le marqueur compte tour est avancé d'un an. Après 7 tours, la fin du jeu intervient (p 15). Les joueurs avec un montant négatif d'argent , sont exclus du jeu. Ils ne gagneront jamais.

IMPORTANT

Vous connaissez maintenant le déroulement d'une partie normale de Zoo Tycoon : le jeu de plateau. Il y a une exception. Lors du premier tour, vous sautez le printemps et commencez directement en été ("Arrivées"). Dans cette première phase d'arrivée, vous pouvez ignorer toutes les conditions (par exemple ²bien-être vert clair) et commencer avec n'importe quelle carte animale proposée, à l'exception du panda géant / éléphant d'Asie. Cependant, si vous commencez avec une espèce de niveau III, vous ne pouvez pas choisir une deuxième espèce principale (avec votre deuxième échange disponible), mais vous recevrez gratuitement un centre de conservation, que vous devrez placer lors de la phase de construction suivante. Après cette phase d'arrivée, vous passez directement à la phase de construction en automne et finissez l'année par un hiver normal.

Fin de la partie

A la fin de la partie, chaque joueur compte tous les disques nouveau-nés faisant partie de leur enclos et soustrait la valeur obtenue de leur indice de popularité.

Après ces déductions, les programmes de conservation situés sous la bourse aux animaux sont évalués de gauche à droite.

1. Coopération avec les parcs nationaux (voir ci-dessous) - Le premier et le deuxième joueur à réaliser une coopération avec les parcs nationaux reçoivent leurs points de conservation.

2. Programme mondial de reproduction (p 16) - Le joueur ayant le score le plus élevé sur l'indice du programme mondial de reproduction reçoit 8 points de conservation ; le joueur ayant le deuxième score le plus élevé reçoit 4.

3. Bien-être animal (p 16) - Chaque joueur détermine son propre score de bien-être animal. Le joueur ayant le score de bien-être animal le plus élevé (au moins 1) reçoit 5 points, qui sont ajoutés à la valeur la plus basse sur le tableau des scores pour ce joueur (popularité ou conservation). Le joueur ayant le deuxième score le plus élevé (au moins 1) reçoit 3 points qui sont ajoutés à la valeur la plus basse. Les joueurs avec un score de 0 ou -1 ne reçoivent rien. Les joueurs ayant un score inférieur à -1 perdent 2 points de la valeur la plus basse. Si un joueur a deux valeurs identiques ou deux valeurs qui deviennent identiques selon les points reçus, les points encore non-distribués sont ajoutés ou soustraits alternativement aux deux indices.

Maintenant, chaque joueur peut dépenser tout son argent en tuiles enclos, observatoires, bâtiments et actions de constructions payantes (p 17), comme lors de la phase de construction. Tout effet résultant sur les 3 indices de score est ajusté en conséquence. Il est important de noter qu'aucun nouvel animal (y compris une co-espèce, une conversion de nouveau-nés et les animaux en quarantaine) ne peut être introduit dans la zoo. Les actions du personnel (p 17) ne sont plus autorisées. Une fois que tous les joueurs ont dépensé leur argent (dans la mesure du possible), la partie se termine.

Chaque joueur détermine alors individuellement quel est leur indice le plus bas (popularité ou conservation). Cette valeur correspond aux points de victoire. Le joueur avec le plus de points de victoire gagne le jeu, et en cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Programmes de conservation

La bourse aux animaux propose 4 différents programmes pour lesquels les joueurs gagnent des points de conservation au cours du jeu.

Coopération avec les parcs nationaux

Si vous parvenez à être le premier/deuxième joueur à détenir toutes les espèces d'un des 5 coopérations avec les parcs nationaux dans des enclos de votre zoo (les co-espèces sont en vert), vous pouvez placer un de vos cubes sur la case supérieure/inférieure de la bourse aux animaux. Les points de conservation obtenus ne sont pas ajoutés à votre indice de conservation avant la fin de la partie. Si plusieurs joueurs complètent la même coopération durant la même tour, ils reçoivent tous la totalité des points et placent leur cubes sur la même case. S'il y a plusieurs premiers, il n'y a pas de deuxième place.*

Le projet Serengeti est unique, car vous pouvez choisir d'avoir dans votre zoo le zèbre des plaintes ou l'autruche commune, et le rhino noir ou la girafe.

Le projet Wolong est unique car il inclut le panda géant. Le panda géant est la seule espèce exclusive dans le jeu, c'est-à-dire que seul un joueur peut avoir un couple de panda, qui doivent être ajoutés au zoo à l'automne suivant. Si un joueur prend le panda géant lors de la phase "Arrivée", il marque le champ "Diplomatie du panda" (sur la bourse aux animaux) avec l'un de ses cubes. Une fois que le panda géant est pris, vous pouvez toujours compléter le projet Wolong (avec les 3 autres espèces), mais vous n'obtiendrez que 4 points de conservation.

**Cette approche, selon laquelle une performance égale entraîne le même nombre de points, est également utilisée lors de l'évaluation du programme mondial de reproduction pour la conservation et lors de l'évaluation du bien-être animal à la fin de la partie.*

Programme mondial de reproduction

Chaque fois qu'une espèce de niveau I ou de niveau II dans votre zoo a un nouveau-né pour la première fois, vous pouvez déplacer votre cube de 1 case (niveau I) ou de 2 cases (niveau II) sur l'évaluation du programme de reproduction pour la conservation. Le joueur ayant la valeur la plus élevée sur cet indice à la fin de la partie reçoit 8 points de conservation. Le joueur ayant la deuxième valeur la plus élevée reçoit 4 .

Bien-être animal

Chaque espèce animal ayant un bien-être [happiness] jaune est notée -1, vert clair 0 et vert foncé 2. Si vous additionnez les scores de toutes vos espèces animales, vous obtenez le score de bien-être animal. Le score est utilisé pour les donateurs du bien-être animal (p 9) et donne des points à la fin du jeu (p 15).

Réintroductions

Contrairement aux 3 autres programmes de conservation, les réintroductions sont spéciales. Elles ne sont pas notées à la fin du jeu, mais au fur et à mesure de leur réalisation. Les réintroductions sont ce qui rend les espèces de niveau III spéciales, parce qu'elles y sont directement liées.

Pour les espèces de niveau III, vous pouvez choisir si vous souhaitez utiliser les nouveau-nés pour les réintroductions (qui ont lieu sur la bourse aux animaux) ou les ajouter à votre enclos.

L'indice de réintroduction d'une espèce de niveau III montre combien de nouveau-nés doivent être assignés à la réintroduction pour être réalisée. La valeur sur la droite indique combien de points de conservation sont marqués pour chaque réintroduction. Un maximum d'une réintroduction par espèce par tour est autorisée.

Si un nouveau-né d'une espèce de niveau III va être réintroduit, un cube du joueur correspondant est placé sur l'indice pour chaque nouveau-né (aucun disque nouveau-nés ne devra être tiré du sac). Si plusieurs joueurs ont un nouveau-né de la même espèce, l'indice est rempli selon leur ordre de jeu.

Le cube reste sur l'indice jusqu'à ce qu'une réintroduction ait été réalisée, c'est-à-dire que l'indice peut aussi être partiellement rempli.

Après que tous les joueurs ont fini de lancer leurs dés au printemps, la réintroduction est réalisée lorsque l'indice de réintroduction est complètement couvert. Si l'indice est rempli et qu'il y a d'autres nouveau-nés à ce tour-ci, ils sont tirés du sac en tissu (comme un nouveau-né classique), placés dans l'enclos, et ne peuvent plus être utilisés pour des réintroductions.

Lorsque la réintroduction est réalisée, tous les cubes sont retirés sauf un, qui est placé sur l'une des cases de point de conservation à droite. De plus, le joueur qui a effectué la réintroduction est immédiatement crédité du nombre de points de conservation correspondant. Si plusieurs joueurs sont impliqués dans une réintroduction, les points de conservation sont divisés en parts égales (les points sont arrondis à l'unité supérieure).

Une fois que toutes les cases de conservation sur la droite sont couvertes (par exemple après 3 réintroductions pour l'Orang-outan de Bornéo), il n'est plus possible d'effectuer d'autres réintroductions pour cette espèce durant cette partie, et il est impossible d'ajouter un nouveau-né supplémentaire sur l'indice.

Le joueur jaune a une nouveau-né d'Orang-outan de Borné et veut le réintroduire dans la nature. Un cube haune est donc placé sur l'indice de réintroduction. (Lors des réintroductions, le sexe du nouveau-né n'importe pas, même si l'indice montre un orang-outan mâle).
Maintenant que l'indice de réintroduction est complet, la réintroduction est effectuée. Les deux cubes sont retirés, et un (dont la couleur n'a pas d'importance) est placé sur la case supérieure droite. Les joueurs jaune et bleus marquent directement 2 points de conservation.
Les programmes de conservations ne sont pas les seules sources de conservation (voir observatoires p 12, centres de conservation p 12 et de pédagogie p 14), mais il sera difficile de gagner sans compléter l'un d'entre eux.

Le joueur jaune a une nouveau-né d'Orang-outan de Borné et veut le réintroduire dans la nature. Un cube haune est donc placé sur l'indice de réintroduction. (Lors des réintroductions, le sexe du nouveau-né n'importe pas, même si l'indice montre un orang-outan mâle).

Maintenant que l'indice de réintroduction est complet, la réintroduction est effectuée. Les deux cubes sont retirés, et un (dont la couleur n'a pas d'importance) est placé sur la case supérieure droite. Les joueurs jaune et bleus marquent directement 2 points de conservation.

Les programmes de conservations ne sont pas les seules sources de conservation (voir observatoires p 12, centres de conservation p 12 et de pédagogie p 14), mais il sera difficile de gagner sans compléter l'un d'entre eux.

Actions du personnel

Au cours de la partie, les joueurs peuvent effectuer des actions du personnel (sur le plateau du personnel) avec les 3 employés. Chaque action du personnel est assignée à une saison et ne peut être réalisée que durant cette saison.

Lorsque vous réalisez une action du personnel, placez un de vos employés sur l'action correspondante (sur votre plateau du personnel). Chaque employé peut réaliser une action par tour. La première action du personnel par tour est gratuite : la deuxième et la troisième action augmentent chacune les coûts de fonctionnement de $3. Les actions avec un symbole - peuvent être réalisées plusieurs fois par tour en utilisant plusieurs employés. A chaque hiver, le personnel déployé est remis à sa position d'origine, et l'indice de coûts de fonctionnement est abaissé en conséquence.

Actions du personnel au printemps

Reproduction - Pour une espèce animale, un des lancers de dés infructueux peut être relancé. Cette action ne peut être utilisée qu'une fois par espèce et par tour.

Contraception - Placez une tuile contraception sur une des vos cartes animal. A partir de maintenant, vous n'avez plus besoin de lancer les dés pour cette espèce au printemps. Vous pouvez retirer cette tuile à n'importe quel moment (sans action du personnel).

Actions du personnel en été

Échange - Le joueur peut effectuer un échange supplémentaire sur la bourse aux animaux par employé déployé. Un joueur peut donc effectuer un maximum de 5 échanges par tour (2 échanges gratuits + 3 supplémentaires grâce aux employés)

Offre inattendue - Durant la phase "Arrivée", utilisez une offre qui a déjà été utilisée par un autre joueur.

Demande inattendue - Durant la phase "Départ", videz une de vos cases quarantaine sans qu'il y ait de demande.

Les demandes et offres inattendues ne peuvent être utilisées qu'une fois par joueur et par partie. Une fois effectuées, les joueurs doivent placer un de leurs cubes sur la case correspondante sur la bourse aux animaux. Important - ces actions comptent comme un échange de la bourse aux animaux.

Actions du personnel à l'automne

Soigneur animalier - Si vous affectez un employé à cette action, vous pouvez augmenter la connaissance d'une espèce de 1. Vous pouvez effectuer cette action plusieurs fois dans le même tour pour une même espèce.

Animation - Cette action ne peut être réalisée que par un employé par an. Vous pouvez générer soit 1 point de popularité ou deux points de pédagogie ou un point de conservation avec un employé.

Maintenance - Dans le zoo, il existe 3 types d'actions de construction avec lesquelles vous pouvez modifier des structures existantes. Chaque action individuelle coûte 2 ou l'action d'un employé.

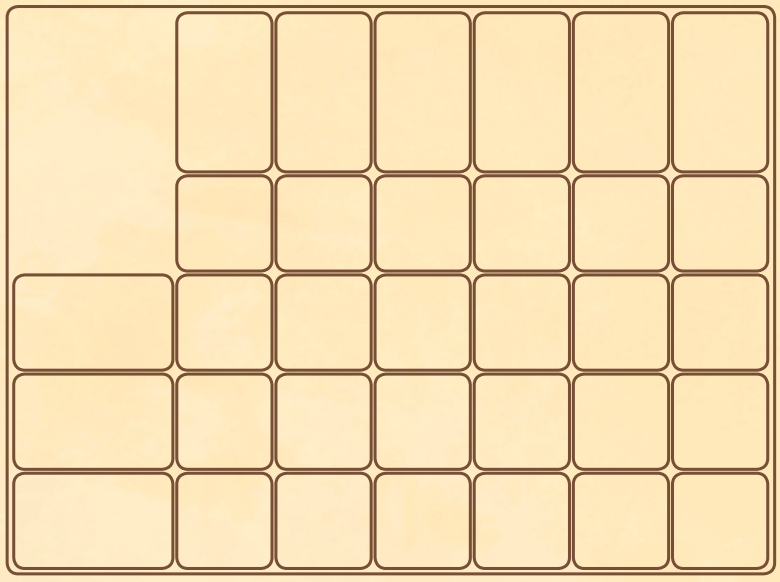
Changement de biome - Le biome d'un enclos vide (c'est-à-dire un enclos sans animal) peut être changé. Les observatoires faisant partie de l'enclos ne sont pas retirés.

Déplacement de bâtiment* - Un bâtiment peut être déplacé dans n'importe quel autre emplacement dans le zoo. Lorsqu'un bâtiment est déplacé, son effet est remis à 0 dans son emplacement initial, et réévalué dans son nouvel emplacement. Pour les bâtiments commerciaux, le nouvel emplacement doit remplir toutes les conditions requises (c'est-à-dire avoir suffisamment d'enclos adjacents correspondants). Les effets d'un bâtiment ne peuvent pas être nuls dans le nouvel emplacement.

Déplacement de tuiles enclos* - Une tuile enclos peut être déplacée d'un espace (même si la diagonale). Si la tuile enclos fait partie d'un enclos de plus d'une tuile, elle ne peut pas être séparée de l'enclos. Si un observatoire est placé sur la tuile en question, il est déplacé avec elle. Après avoir bougé une ou des tuiles enclos, tous les bâtiments commerciaux dans le zoos doivent rester adjacents à suffisamment d'enclos correspondants.

Boîtes de rangement

Le jeu inclut 33 boîtes de rangement (de 2 tailles différentes) dans lesquelles tous les éléments en bois et les tuiles peuvent être rangés. Cela permet de rendre la mise en place et le rangement du jeu plus rapide et aisé.



Le schéma de droite montre la meilleure façon de placer les boîtes dans la boîte de jeu. Si vous procédez de cette façon, il vous reste de la place pour les grandes cartes d'animaux et les cartes d'aperçu dans le coin libre.

La conception des boîtes de rangement indique les éléments qui doivent y être placés. Toutes les espèces principales ont une boîte (certaines partagent une boîte) et trois boîtes sont prévues pour les co-espèces afin qu'elles puissent être classées par biome. Il y a ensuite une boîte pour chaque joueur (tous les composants dans la couleur du joueur), pour chaque type d'observatoire, et pour chaque sous-type de bâtiment etc.

Partie d'introduction

Si vous jouez à Zoo Tycoon : le jeu de plateau pour la première fois et souhaitez une introduction simplifiée au jeu, vous pouvez réaliser les changements suivants pour la première partie.

1. Laissez les cartes événements dans la boîte et jouez sans elles.
2. La carte donateur n'est jamais changée et faites en sorte qu'il reste toujours 1 des 4 cartes donateur du bien-être animal. [always remains one of the 4 Animal Welfare Donors]. Ainsi, à chaque tour, le joueur ayant le plus haut niveau de bien-être animal reçoit une tuile enclos gratuite.
3. Chaque joueur peut réaliser une action de construction gratuitement par tour.
4. En plus des disques nouveau-nés et des pions animal faisant partie de la quarantaine, les pions animal faisant partie des enclos peuvent aussi être donnés lors de la phase "Départ".
5. Le nombre d'échanges d'animaux n'est pas limité à 2, ce qui veut dire que chaque joueur peut effectuer un nombre illimité d'échanges en été.

Version deux-joueurs

Les modifications suivantes doivent être apportées pour le jeux à deux joueurs:

1. La carte événement "Héritage généreux" est retirée de la pile de cartes événement.
2. Le joueur ayant le deuxième score le plus élevé sur l'indice de popularité recevra le bonus de revenus $2 seulement si les deux joueurs sont dans le même segment.
3. Seules 3 coopérations avec les parcs nationaux peuvent être complétées dans toute la partie (de plus, vous ne pouvez pas conclure une coopération en deuxième position). Si les deux joueurs concluent une coopération au cours du même tour et qu'il s'agit des troisième et quatrième coopération du jeu, il est possible de terminer 4 coopérations avec les parcs nationaux au lieu de 3.
4. Dans le programme mondial de reproduction pour la conservation, le deuxième joueur reçoit les 4 points de conservation seulement si son cube se trouve dans le même segment (1-5 ou 6-10) que le joueur en tête.
5. Dans le programme de bien-être animal, la deuxième place n'accorde aucun point. Cependant, les joueurs peuvent malgré tout perdre des points s'ils ont un score de bien-être animal inférieur à -1.

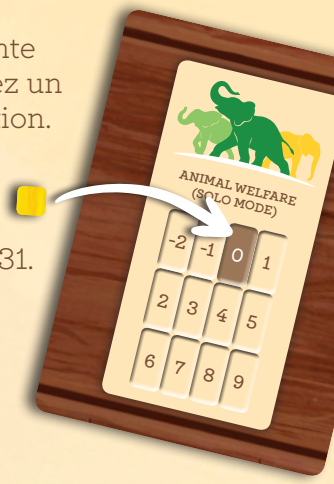
Mode Solo - Préparation du jeu

Préparez le jeu selon le livret de règles du jeu, mais pour un seul zoo au lieu de plusieurs. de plus, il convient de noter les changements suivants:

1. Les cartes événements “Héritage généreux” et “Excellence pédagogique” sont retirées du jeu.

2. En plus de vos propres cartes animal, prenez un deuxième jeu de cartes animal, duquel vous retirez la carte animal d'éléphant d'Asie. Mélangez le reste de ce jeu de cartes et séparez le en deux piles face cachée, l'un de 6 cartes et l'autre de 15 cartes. Ajoutez l'éléphant d'Asie à la pile de 15 cartes, et mélangez-la. Ensuite, placez le paquet de 6 cartes sur le paquet de 16 cartes animal. Placez cette pile face cachée sous la bourse aux animaux. De plus, placez un troisième jeu de cartes animal inchangé (mélangé et face cachée) à droite (ou à gauche) de la bourse aux animaux.

3. Placez la carte bien-être animal sous la bourse aux animaux et placez un cube d'une couleur différente (de préférence celle correspondant au deuxième jeu de cartes animal) sur la première case “0”. Placez un deuxième cube de la même couleur près du programme mondial de reproduction pour la conservation.



4. Placez 1 observatoire jaune sur l'icône de revenus de $15 sur l'indice de popularité.

5. Placez 7 observatoires bleus sur les cases suivantes de l'indice de pédagogie : 4, 7, 11, 16, 21, 26 et 31.

6. Placez 5 observatoires verts sur les cases suivantes sur l'indice de conservation : 3, 5, 10, 14 et 18 (ou 3, 6, 9, 12 et 15 si vous voulez que ce soit un peu plus facile).

Mode Solo – Gameplay

Le mode solo est joué comme une partie à 3-4 joueurs, à l'exception des changement de suivants, spécifiques à chaque saison:

Printemps

Carte événement - Pour les cartes événements ‘Frères élans”, “Le roi de la savane” et “L'histoire de la jungle”, vous devez avoir au moins 3 espèces dans votre zoo avec le biome correspondant pour recevoir les 3 buzz.

Naissance - Un dé doit être lancé pour l'adversaire dans chaque phase naissance. Si le résultat du lancer est un 1, la valeur de l'adversaire dans le programme mondial de reproduction pour la conservation reste inchangée. Si le résultat est un 2-5, le score de l'adversaire sur l'indice augmente de 1, et de 2 si le résultat est un 6.

Eté

Départ - Lorsque vous donnez un animal, vous les ajoutez directement au stock et ne les placez pas sur la bourse aux animaux.

Arrivée - Avant de commencer à prendre des animaux sur la bourse aux animaux (y compris au premier tour), révélez deux cartes animal de la pioche située sous la bourse aux animaux. Ces cartes restent visibles jusqu'à la fin de la partie. Si votre adversaire a toutes les espèces principales d'une coopération avec les parcs nationaux face visible sur la table après avoir pioché les cartes de son tour, il se passe ce qui suit:

a. Si vous avez déjà complété cette coopération avec les parcs nationaux, vous n'avez rien à faire.

b. Si vous n'avez pas encore complété cette coopération avec les parcs nationaux, placez un des cubes de votre adversaire sur le champ de score supérieur de la coopération. Si vous pouvez réaliser la même coopération lors de ce tour, vous obtenez également les points pour être le premier. Si vous la réalisez lors d'un tour ultérieur, vous ne pourrez terminer que deuxième.

c. Si l'adversaire a les cartes du gypaète barbu, léopard des neiges, et panda roux face visible sur la table, le panda géant est alors placé sur le dessus de sa pioche. Si vous réussissez à obtenir le panda géant lors de ce tour, vous pouvez le prendre à l'adversaire, sinon le panda géant est exclusif à l'adversaire.

Si l'adversaire tire une espèce de niveau III, la moitié des animaux requis sur l'indice de réintroduction sont couverts par des cubes de votre adversaire (un pour l'oryx d'Arabie, exactement la moitié pour les autres). A partir de maintenant, vous n'aurez besoin que de la moitié des animaux pour effectuer une réintroduction, mais vous n'obtenez également que la moitié des points de conservation (arrondir à l'unité supérieure).

Par ailleurs, la prise d'animaux dans la bourse aux animaux reste inchangée à une exception près: si vous avez pris des animaux d'une espèce et que vous voulez maintenant effectuer un deuxième échange, retourner 4 cartes animal (ou 6 si vous voulez que ce soit un peu plus difficile) du troisième paquet de carte d'animaux préparé. Vous ne pouvez pas prendre l'une des ces 4 ou 5 espèces révélée dans vos deuxième échange. Si l'espèce qui vous intéresse n'est plus disponible, vous n'êtes bien sûr pas obligé de faire l'échange. Si vous souhaitez effectuer un autre échange par la suite, vous devrez répéter ce processus. Dès que vous avez terminé votre phase d'arrivée, le paquet de 22 cartes est à nouveau mélangé et préparé pour la prochaine phase "Arrivée".

Automne

Tuiles enclos - À chaque tour, l'observatoire vert le plus bas sur l'indice de conservation est retiré. Si votre cube se situe sur une case de position égale ou supérieure à celle de cet observatoire, vous recevez une tuile enclos gratuite, sinon, vous ne recevez rien. De plus, les cartes donateurs fonctionnent légèrement différemment. Pour les donateurs de bien-être animal, comparez votre score de rien-être animal à celui de l'adversaire (sur la carte de bien-être animal). Si votre score est égal ou supérieur, vous recevez une tuile enclos gratuite. Pour tous les donateurs qui se concentrent sur un biome, vous obtenez la tuile enclos gratuite si vous avez 3 espèces ou plus du biome correspondant dans votre zoo.

Hiver

Connaissance animalière - Vous devez lancer un dé pour votre adversaire. Si le résultat est 1, le cube de votre adversaire sur la carte bien-être animal recule de 1. Si vous obtenez un résultat de 2-5, le cube avance de 1. Si vous obtenez un 6, le cube avance de 2.

Score de pédagogie - À chaque tour, l'observatoire bleu le plus bas sur l'indice de pédagogie est retiré. Si votre cube se situe sur une case de position égale ou supérieure à celle de cet observatoire, vous recevez un point de conservation, sinon, vous ne recevez rien.

Revenus - Vous recevez un bonus de $4 seulement si votre cylindre buzz ou votre cube de popularité (le plus haut des deux) est dans le même segment ou plus haut que l'observatoire jaune. A chaque tour, l'observatoire jaune avance d'un segment, c'est-à-dire de $15 à $20, puis $23, etc. Vous voulez une expérience de jeu plus difficile ? Réduisez le bonus à $2 ou $0.

Fin de la partie

Pour le programme mondial de reproduction pour la conservation et le programme de bien-être animal, vous comparez votre score à celui de votre adversaire. Les règles de la version deux joueurs sont appliquées :
Si vous êtes en tête du programme mondial de reproduction pour la conservation, vous recevez 8 points de conservation. Si vous êtes deuxième, vous ne recevez que 4 points de conservation si vous êtes dans le même segment que votre adversaire.
Si vous êtes en tête du programme de bien-être animal, vous recevez 5 points. Si vous êtes deuxième, vous ne recevez aucun point. Cependant, vous pouvez malgré tout perdre 2 points si vous avec un score de bien-être animal inférieur à -1.

Tableau des scores - Une fois le jeu terminé, vous comparez vos points de victoire avec les scores ci-dessous :

0-15	Il n'y a pas encore grand chose de concret. Pas de problème : tous les débuts sont difficiles !
16-24	Bon résultat. Vous pouvez continuer sur cette lancée !
25-30	Encore un peu de peaufinage et vous serez un vrai problème pour nous, les développeurs !
31-35	Très bien, vous pouvez suivre notre rythme. Nous connaissons ce jeu sur le bout des doigts, vous aussi.
36-39	Performance exceptionnelle ! Même nous, les développeurs, n'y parvenons que dans nos meilleures parties.
40+	Vous faites transpirer les développeurs, nous ne savons pas si nous pouvons encore gagner contre vous !

Cartes événement

Pour toutes les cartes d'événement qui récompensent ou punissent un joueur, si deux joueurs ou plus sont exactement à égalité, les deux joueurs sont récompensés ou punis de la même manière. Si vous ne souhaitez pas utiliser les cartes d'événement, vous pouvez les laisser de côté sans que cela n'affecte le jeu.

Emission télévisée

Une émission télévisée sur la vie quotidienne dans les zoos est devenue virale. De nombreux téléspectateurs veulent maintenant visiter les zoos de la série dans la vraie vie. Tous les zoos commencent cette année avec 3 buzz.

L'histoire de la jungle

L'histoire d'une jeune fille et de ses aventures dans la forêt tropicale est un grand succès au cinéma. Le zoo qui compte le plus grand nombre d'espèces de la forêt tropicale (co-espèces incluses) augmente son buzz de 3.

Le roi de la savane

L'histoire d'un jeune lion qui devient le roi de la savane est un grand succès au cinéma. Le zoo qui compte le plus d'espèces de la savane (co-espèces incluses) augmente son buzz de 3.

Les frères élans

L'histoire de deux frères courageux qui défient le seigneur des montagnes est un grand succès au cinéma. Le zoo qui compte le plus d'espèces de la forêt de montagne (co-espèces incluses) augmente son buzz de 3.

Excellence pédagogique

Un journal rapporte que l'un des zoos de la ville dispose d'un programme pédagogique exceptionnel pour les jeunes et les moins jeunes. Les classes d'école affluent dans ce zoo. Le zoo ayant le score de pédagogie le plus élevé augmente son buzz de 3.

Année normale

Toutes les années ne sont pas spéciales, les gens apprécient la normalité et les animaux sont détendus. Il ne se passe rien.

Mauvaise météo

De nombreux jours de pluie entraînent une baisse significative du nombre de visiteurs. Il faut faire des économies. Chaque joueur diminue son indice d'argent de 3, jusqu'à un minimum de 10.

Belle météo

Grâce à un temps ensoleillé, le zoo accueille beaucoup plus de visiteurs que prévu. Cette année, il est possible d'investir plus que prévu. Chaque joueur augmente son indice d'argent de 3.

Héritage généreux

Un citoyen riche et grand amateur d'animaux a inscrit son zoo préféré dans son testament. Le zoo avec le plus faible popularité fixe reçoit une tuile enclos gratuite.

Employés motivés

Vos employés apprécient votre style de management et sont pleinement motivés au travail. Durant ce tour, la deuxième action du personnel n'entraîne aucun coût de fonctionnement. Placez le deuxième employé à côté du premier afin de ne pas l'oublier pendant ce tour.

Maladie des oiseaux

Placez cette carte à côté de la bourse aux animaux. Pendant un tour, aucun animal de la catégorie “oiseaux” ne peut être ajouté au zoo (y compris tous les animaux en quarantaine). Seuls les nouveau-nés peuvent être ajoutés aux enclos. Cependant, donner et réintroduire des oiseaux est toujours possible, et les oiseaux peuvent être ajoutés à la quarantaine (ils ne peuvent simplement pas entrer dans le zoo). Si cette carte est tirée au tour 7, l’effet n’est pas activé et une autre carte événement est tirée.

Maladie des primates

Placez cette carte à côté de la bourse aux animaux. Pendant un tour, aucun animal de la catégorie “primates” ne peut être ajouté au zoo (y compris tous les animaux en quarantaine). Cette carte événement fonctionne de la même manière que la “maladie des oiseaux”

Maladie des ongulés

Placez cette carte à côté de la bourse aux animaux. Pendant un tour, aucun animal de la catégorie “ongulés” ne peut être ajouté au zoo (y compris tous les animaux en quarantaine). Cette carte événement fonctionne de la même manière que la “maladie des oiseaux”

Maladie des carnivore

Placez cette carte à côté de la bourse aux animaux. Pendant un tour, aucun animal de la catégorie “carnivores” ne peut être ajouté au zoo (y compris tous les animaux en quarantaine). Cette carte événement fonctionne de la même manière que la “maladie des oiseaux”

Fertilité élevée

Peut-être qu’il s’agit de l’eau ou du beau temps, mais cette année il y a beaucoup plus de petits que d’habitude. Ajoutez 1 au résultat de chaque dé. Par exemple, un lancer de dé de valeur 4 vaut 5.

Saisies douanières

Les gens sont parfois stupides et avides d’argent, mais heureusement les douaniers les attrapent ! Placez cette carte à côté de la bourse aux animaux. Chaque zoo est autorisé à augmenter (et à utiliser) l’offre d’une espèce d’un maximum de 1 femelle et 1 mâle au cours de l’été à venir. Ceci est possible même s’il n’y a pas d’offre, et seulement une demande. Les espèces ne peuvent être prises que si vous remplissez les conditions requises.

Manifestation anti-zoo

Le bien-être des animaux est une préoccupation légitime pour les gens. Tout zoo ayant un score de bien-être animal inférieur à -1 au début de l’hiver perd tout son buzz avant que les revenus ne soient calculés.

Arrêt de la reproduction

Pour toutes les naissances dans le zoo, une place doit être trouvée dans le réseau des zoos. Malheureusement, pour le moment, il n’y a pas de place et la reproduction doit être temporairement interrompue. Il n’y aura pas de naissances pour les espèces de niveau II ce printemps. Si cette carte est tirée au tour 7, l’effet n’est pas activé et une autre carte événement est tirée.

Merci!

Ce jeu de société a été financé par 5054 personnes merveilleuses sur Kickstarter. Nous sommes profondément reconnaissants à chacun d'entre eux pour la confiance qu'ils ont placée en nous et en notre vision. Le jeu de société que vous avez entre les mains n'est donc pas seulement le fruit du travail de notre équipe, mais aussi dans une large mesure, celui de ces 5054 personnes. Le QR code vous permet d'accéder directement à la liste des noms de tous nos donateurs. (https://treecer.com/en/thank-you/ZooTycoon)

Auteurs	Marc Dür, Samuel Luterbacher
Livret de règles	Marc Dür, Samuel Luterbacher
Traduction	Myriam Bourgeois, Guillaume Kiehl, Da Jo Payet Pascal Tettamanzi, Lou Mona Victor
Illustrations	Johanna Tarkela, Matthieu Martin, Nina Pommelin, Rozenn Grosjean, Victor Sales
Editeurs	Treeceratops / info@treecer.com / www.treecer.com

Treeceratops

Le propriétaire de la marque	Microsoft Corporation

XBOX Microsoft

Zoo Tycoon © 2022 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Zoo Tycoon, le logo Zoo Tycoon, le logo Xbox et Xbox Games Studios Publishing sont des marques commerciales du groupe Microsoft. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. - Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite ou utilisée commercialement sans autorisation spéciale.

A propos de Treeceratops

Treeceratops est synonyme de produits créatifs et durables conçus en Suisse. Avec un sens aigü du détail, nous visons à développer des produits sur le thème de la nature qui permettent aux utilisateurs de s'immerger complètement. La plupart des nos produits sont financés par le crowdfunding via Kickstarter, car celui-ci nous permet d'inclure la voix de nos clients dès le début, et même pendant la phase de développement. Il est important pour nous de réaliser quelque chose ensemble et de permettre à nos clients de faire partie de notre histoire.

Vous trouverez d'autres produits dans notre boutique.
Scannez le QR code ou visiter www.treecer.com

Vue d'ensemble du jeu

Tour 1

Chaque joueur commence avec 10 et 6 tuiles enclos.

Lors du premier tour, le printemps est complètement sauté, c'est-à-dire que vous commencez en été ("Arrivée"). Ensuite, vous passez directement à la phase de construction à l'automne.

Au cours de l'été du premier tour, vous pouvez commencer avec n'importe quelle espèce proposée, à l'exception du panda géant et de l'éléphant d'Asie. Si un joueur commence avec une espèce de niveau III, il ne peut pas choisir une deuxième espèce, mais recevra un centre de conservation gratuit, qui doit être placé lors de la première phase de construction.

Tour 2-7

Premier joueur - Le pion premier joueur est transmis dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Carte événement - Une carte événement est révélée.

Naissance - Les dés doivent être lancés pour toutes les espèces principales qui peuvent avoir un nouveau-né. Pour chaque joueur, la valeur de base de popularité de l'espèce la plus populaire ayant un nouveau-né est ajoutée au buzz .

Renouvellement de la bourse aux animaux - La feuille de bourse aux animaux est déplacée d'une position.

Départ* - Les joueurs donnent autant d'animaux qu'ils veulent, les uns après les autres (selon la demande correspondante dans la bourse aux animaux).

Arrivée* - D'après un schéma sous forme de serpent, les joueurs prennent les animaux (niveau I à III) qui sont proposés dans la bourse aux animaux, pour lesquels ils remplissent les conditions requises et pour lesquels ils ont suffisamment de place.

*Les joueurs disposent de 2 échanges par tour.

Nettoyage de la bourse aux animaux - Tous les éléments sur la bourse aux animaux qui ne sont plus requis sont retirés.

Tuiles enclos - Chaque joueur reçoit 3 tuiles enclos. Les joueurs en tête de la conservation et de du critère d'évaluation de la carte donateur reçoivent chacun une tuile enclos supplémentaire.

Remplacement du donateur - Une nouvelle carte donateur est tirée et révélée.

Prêts - Les joueurs peuvent recevoir de l'argent par 4 plusieurs fois (jusqu'à ce qu'ils aient un maximum de 10 sur leur indice d'argent). Pour chaque prêt contracté, une tuile d'interdiction doit être placée sur une case libre sur le plateau de zoo.

Phase de construction - Les joueurs construisent des enclos, bâtiments et observatoires ou modifient leur zoo. De plus, ils ajoutent de nouvelles espèces à leur zoo (y compris les co-espèces). Pour chaque joueur, la valeur de base de la nouvelle espèce la plus populaire dans le zoo est ajoutée au buzz .

Conservation des animaux - Le connaissance de chaque espèce principale est augmentée de 1.

Score de pédagogie - Tous les joueurs dans le même segment que le joueur ayant le plus haut score de pédagogie reçoivent 1 point de conservation .

Impôts - Tout l'argent au-dessus de 3 est confisqué.

Revenus - Tous les joueurs reçoivent leurs revenus selon leur position sur l'indice de popularité, plus les bonus pour être premier ou deuxième, moins les coûts de fonctionnement.

Réinitialisation buzz & personnel - Les cylindres buzz sont retirés de l'indice de popularité et les employés sont remis sur à leur case de départ.

Nouvelle année - Le marqueur de compteur de tour est déplacé d'une position.

Fin de la partie (Seulement pour les joueurs ayant 0 ou plus d'argent sur l'indice d'argent)

Le nombre de disques nouveau-né est soustrait de la popularité en premier lieu. Après cette étape, les points des programmes de conservation situés sous la bourse aux animaux sont marqués de gauche à droite et sont ajoutés à l'indice de conservation. Les points des programmes du bien-être des animaux sont ajoutés à la valeur la plus faible (popularité ou conservation).

Maintenant, tous les joueurs dépensent tout leur argent en bâtiments, observatoires, et tuiles enclos. Les effets sur les 3 indices sont mis à jour en fonction. Ensuite, le nombre de points de victoires est déterminé individuellement pour chaque joueur (la plus faible valeur entre la popularité et la conservation). Le joueur avec le plus de points victorieux gagne la partie.