

Nincs kedved elolvasni a szabályokat? Itt találd a szabálymagyarázó videónkat

<https://treecer.com/en/store/product/zoo-tycoon-the-board-game#rules>



120-180'
13+
1-4

ZOO TYCOON

THE BOARD GAME

Tartozékok



1 állatcsere (ACS)



1 állatcsere lap



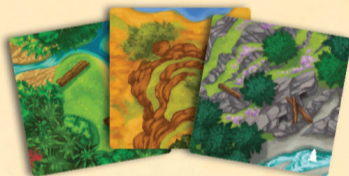
1 pontozótábla



33 dobozka (18. o.)



4 állatkerttábla
4 személyzettáblával



172 területlapka

3 különböző bióm (esőerdő, szavanna és hegyvidéki erdő)



53 épület

17 különböző illusztrációval



35 társfajlapka

7 nagy faj,
5 kis faj



60 kör alakú lapka
16 fogamzásgátlás-lapka,
44 tiltáslapka



89 állatkártya

játékosonként 22 kártya
és 1 Giant panda kártya



12 áttekintőkártya

játékosonként 3 kártya



18 eseménykártya

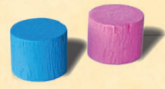


7 támogatókártya



236 állatfigura

23 faj
(a nőstények világosabb színűek, mint a hímek*)



40 utódkorong

20 **hím** és
20 **nőstény** utód



200 kocka / 4 henger

játékosonként
50 kocka és 1 henger



12 munkásfigura

játékosonként 3



155 fókuszpont

4 különböző alakú



8 fakocka



2 fakorong

fordulójelölő
és évszakjelölő



1 kezdőjátékos-
jelölő



1 húzózsák

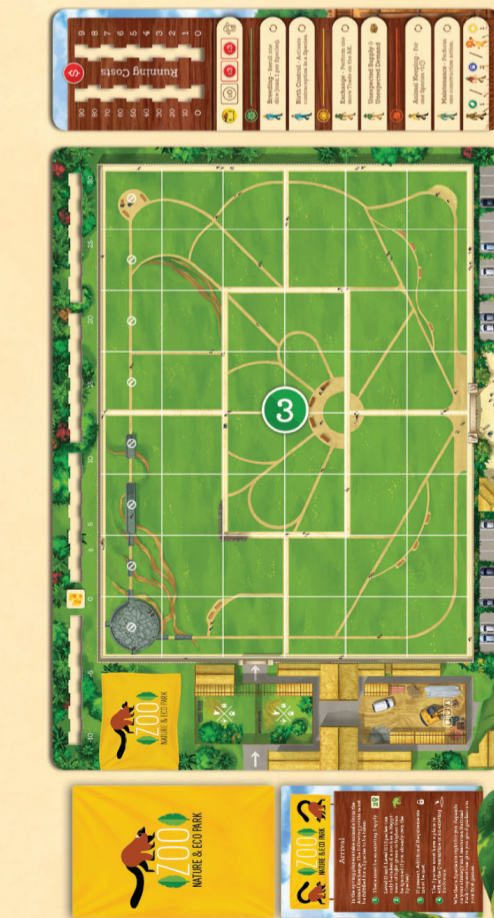
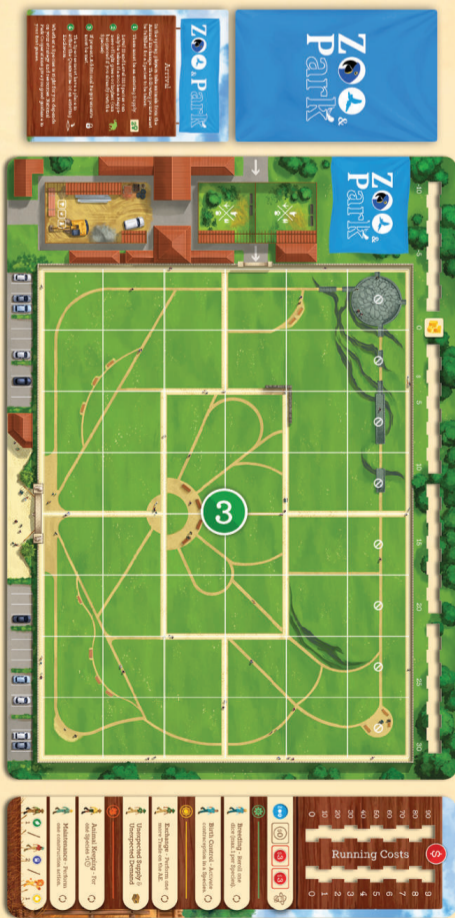
Fontos - Fontos - Ha egy tartozék készlete a játék során elfogy, akkor egyszerűen helyettesítsétek egy hasonlóval, pl. vörös panda figura a tigrisfigura helyett.

* A nyugati gorillák, ázsiai elefántok, borneói orángutánok, szarvasok/vapitik és az oroszlanok hím/nőstény példányai különböző formájúak.

Előkészületek

Az alábbiak a 3-4-fős játékra vonatkozó előkészületek. A 2-fősre (és a szólójátékra) vonatkozó szabálmódosításokat külön fejezetben ismertetjük.







- 1 Az állatcserét (**ACS**) és a pontozótáblát helyezétek egymással **szembe** az asztalra.
- 2 Az állatcsere lapot úgy helyezétek az ACS **alá**, hogy minden kivágásnál látható legyen a karakterek sorozata. A kezdőpozíció legyen **véletlenszerű**.
- 3 Minden játékos kap 1 állatkerttáblát, 1 személyzettáblát, 22 állatkártyát, 3 áttekintőkártyát, azaz az állatkertje logójával ellátott összes tartozékot, továbbá 3 munkást, 1 hengert és az összes kockát a **saját színében**. Az állatkerttáblákat tegyétek magatok elé, a személyzettáblákat pedig attól jobbra.
- 4 Minden játékos a **pénzsávja** 10-es mezőjére helyez egy kockát, jelezve, hogy **10** 🟡-zel kezd. Minden játékos magához vesz **6 területlapkát**, amelyeket az állatkerttáblája bal alsó sarkában lévő mezőre helyez. Ezen kívül minden játékos helyezzen egy-egy kockát a költségcsávja két „0” mezőjére, a 3 munkást pedig a személyzettáblán lévő mezőikre.
- 5 **Minden játékos helyezzen egy-egy kockát** a pontozótábla 3 sávjának (Természetvédelem 🌿, Oktatás 📖 és Népszerűség 🌟) mindegyik kezdőmezőjére („0”), valamint a népszerűségnél egy **hengert** is (amely a „0” mező alá kerül).
- 6 Az összes **utódkorongot** 🎲 tegyétek **a húzózsákba**, és helyezétek azt az ACS fölé a 8 kockával, a Giant panda állatkártyával, a társfajlapkával és az állatfigurákkal együtt.
- 7 Helyeztetek **8 tiltáslapkát** minden állatkerttábla **felső 8 mezőjére**. A többi lapkát (terület, épület, tiltás és fogamzásgátlás) és fa alkatrészt (fókuszpontok) tegyétek az ACS és a pontozótábla közé vagy a pontozótábla fölé.
- 8 Az eseménykártyákat és a támogatókártyákat tegyétek a pontozótáblára, jól megkeverve. **A legfelső támogatókártyát** fordítsátok képpel **felfelé**.
- 9 Helyezétek a fordulójelölőt a kezdő pozícióra („1”), az évszakjelölőt pedig a **nyárra** 🌞. Aki a mai napon a legnagyobb állatot látta, az kapja meg a kezdőjátékos-jelölőt.



A játék célja

A **Zoo Tycoon társasjátékban** ti vagytok az új vezetői a négy városi parknak. A város célja ezeknek a parkoknak az átalakítása, és bízunk benne, hogy az állatok betelepítése feldobja a zöld területeket, és vonzóbbá teszi azokat a közönség számára. A projekt széleskörű politikai elfogadottsága érdekében az állatkerteknek pénzügyileg önellátónak kell lenniük, és hozzá kell járulniuk a természetvédelemhez. Az első értékelés után (7 év múlva) az összes újonnan kialakított állatkert irányítását központosítják. Aki a legsikeresebben irányít ezen 7 év alatt, biztosan számíthat arra, hogy ő lesz az első számú jelölt erre a vonzó pozícióra. Mindent bele!

A játék áttekintése





A Zoo Tycoon **7 fordulón (éven)** keresztül zajlik. Minden forduló **4 évszaktól** áll (kivéve az 1. fordulót, amely nyáron kezdődik - 14. oldal). Tavasszal  kezdődik az év és születnek az utódok. Nyáron  foglalkoznak a távozó és az újonnan érkező állatokkal. Ősszel  az új területek építése zajlik, majd télen  történik az év kiértékelése és lezárása. Egy évszak befejezésekor az évszakjelölő egy évszakkal előre mozog. A játék 7 forduló után véget ér. Minden játékos hasonlítsa össze a végső természetvédelem  és népszerűség  pontjait, és **a két pontszám közül az alacsonyabb** lesz a végső győzelmi pontja. A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.


Állatkártya leírása

A játék 23 fő fajt állatkártyák és állatfigurák mutatják be. Az állatkártyán minden fontos információt megtalálsz egy adott fajról. Az állatfigurákat az állatkerttáblára kell helyezni.



1 Szint – Ez jelzi, hogy az állat az ACS melyik területén található.



2 Kategória – Minden faj a következő 4 kategória egyikébe sorolható:

 Főemlősök  Patások  Húsevők  Madarak

3 Népszerűségi alapérték  – Ez a népszerűség alapértéke, amelyet egyszerre hozzá kell adni a pontozótábla népszerűségi sávjához, amikor a faj az állatkertedbe kerül. A következő fajok különlegesebbek, mert az alapértékük a területükön lévő állatok számától függ (egy vagy kettő): Tigers, Snow leopards, American black bears. Ha az állatok száma növekszik, a népszerűség annak megfelelően módosul.



4 Oktatási alapérték  – Ez a faj oktatási alapértéke. Nem adódik hozzá egyszerre az oktatássávodhoz, de a fókuszpontok használatával pontozható. A fókuszpontok kis faházak , amelyeket a játékosok megvesznek és a területlapkákra helyeznek. Lásd a 12. oldalon.

5 Természetvédelmi alapérték  – Ez a faj természetvédelmi alapértéke. Nem kell egyszerre hozzáadni a természetvédelem sávjához, de fókuszpontok  segítségével pontozható (12. oldal).

6 További követelmények – Ahhoz, hogy az állatkertedbe III. szintű faj vagy a Giant panda/Asian elephant kerülhessen, már meghatározott számú, azonos kategóriába tartozó fajnak lennie kell az állatkertben. Továbbá a Giant panda/Asian elephant csak 15-ös vagy nagyobb népszerűséggel rendelkező játékosok számára érhető el.

7 Nemzeti park együttműködés – Ha te vagy az első vagy második játékos, aki a játék során összegyűjti egy nemzeti park összes fajtát az állatkertjében, akkor a játék végén természetvédelmi pontokat kapsz érte (15. oldal).

8 Állatok száma egy területlapkán – Jelzi, hogy mennyi állatfigura helyezhető egy területlapkára az adott fajból. A színes háttér/ikon megmutatja, hogy a 3 biom közül melyiket igényli az adott faj.




Esőerdő



Szavanna



Hegyvidéki erdő

9 Területlapkánkénti fenntartási költség – A legalább egy állatfigurát tartalmazó területlapkák fenntartási költsége van, pl.  az Asian elephant esetében.

10 A hím állatok társas viselkedése



Legfeljebb egy hím lehet a területen - alfa hím.



A hímek alfahímként viselkednek, de nőstények hiányában a hímek csoportja megengedett - aggregációs csoportok.



A területen a hímek és nőstények minden kombinációja megengedett.

11 Vegyestartási tolerancia – Az egy fő fajt és egy társfajt tartalmazó területek további egy népszerűségpontot érnek.



A faj megtűri a társfajokat.



A faj nem tűri meg a társfajokat.

Társfajok – A társfajokat lapkák jelképezik. Egyedül vagy egy fő fajjal együtt is élhetnek egy területen. A nagy társfajok két területlapkát foglalnak el, míg a kis társfajok csak egyet.

A fő fajokhoz hasonlóan a társfajok is rendelkeznek alapértékekkel (népszerűség, oktatás és természetvédelem), van fenntartási költségük (mindig \$2), és egy kategóriához/biomhoz tartoznak. A fő fajokkal ellentétben a társfajok mindig elérhetőek, de csak az őszi építésfázisában vehetők el.



12 Boldogság – Egy állatfaj boldogságát 4 szükséglet határozza meg, és mindig a legalacsonyabb érték a döntő, azaz ha az egyik szükséglet sárga, a többi pedig világoszöld, akkor az állatfaj boldogsága sárga. A játékosok a kockáikat használják az egyes fajok szükségleteinek és aktuális elégedettségi szintjüknek a jelölésére.



Tapasztalat

Egy faj tapasztalata az idő előrehaladtával növekszik, de a személyzetakciókkal (17. oldal) fel is gyorsítható. Ha már rendelkezzel egy azonos kategóriájú állatfajjal, akkor a barna mancsnyom szintjén, azaz a 2. mezőn kezdesz, máskülönben az 1-es mezőről indulsz.



Üres terület

Az a területlapka, amelyen nincs se fő faj, se társfaj, az üres.



Menedék

A területen lévő menedékek száma (12. oldal).



Csoportméret

Az állatfigurák száma a területen. Az ikon hasonlít az állatfigura alakjára. Ha a felső mezőben egy „+” látható, az azt jelenti, hogy a csoport mérete nincs korlátozva.

13 Népszerűség fókusz – A csoportméret határozza meg, hogy hány sárga fókuszpontot lehet elhelyezni a területen. Például az Asian elephant esetében, ha a csoportméret 5 vagy nagyobb, akkor legfeljebb 3 sárga fókuszpontot helyezhetsz a területre. (12. oldal)

Kockadobás az utódláshoz – Az utódláshoz szükséges kockadobás a faj boldogságától függ. Minél nagyobb a boldogság, annál kisebb értékű kockadobás szükséges az utódnemzéshez. Az Asian elephant esetében, ha a boldogságszint sárga, a kockadobás nem lehetséges „□”. Világoszöld boldogságszint esetén „□□”-os dobás szükséges az utódnemzéshez, míg sötétzöld boldogságszint esetén az utódok „□□□”-os vagy „□□□□”-ös dobásnál is megszületnek. A dobáshoz szükséges kockák száma fajspecifikus:



nőstényenként 1 kocka



páronként 1 kocka



egy kocka

15 Alomméret – Ez a szám adja meg, hogy sikeres kockadobásonként mennyi utódkorongot kell a területre tenni.

Gondozás – Ha egy „Gondozás” szimbólummal rendelkező faj nőstényének utódai születnek, akkor az állatfigurát egy forduló erejéig az oldalára kell fektetni. Ez azt jelenti, hogy ennek a nősténynek egy fordulóig nem lehet újabb utóda.

Játékmenet - Tavasz

Tavasszal adjátok tovább a kezdőjátékos-jelölőt, húzzatok egy eseménykártyát, és ami a legfontosabb, minden játékos dob az utódnemzésért minden egyes fő faj után.

1. Kezdőjátékos

A kezdőjátékos-jelölőt adjátok tovább az óramutató járásával ellentétes irányban.

2. Eseménykártyák

A tavalyi eseménykártyát tegyétek a pakli aljára, és húzzatok egy újat. A **Breaking News** eseménykártyák hatását **azonnal** hajtsátok végre. A **News** eseménykártyák **az egész fordulóra**, vagy legalább egy évszakra hatással vannak. Az eseménykártyák és azok hatásai részletesen ismertetésre kerülnek az „Eseménykártyák” részben (21/22. oldal).

3. Utódok

Ahhoz, hogy a fő fajoknak utódai legyenek, a játékosok kockával dobnak. A kockadobásokat a játékosok akár **egyidejűleg** is végrehajthatják.

Minden olyan fő faj után dobni kell, amelyik teljesíti a következő két feltételt:

- 1 Legalább **egy hímnek és egy nősténynek** lennie kell egy területen (a fő faj csoportjában).
- 2 A faj **boldogság szintjének** elég magasnak kell lennie az utódnemzéshez/kockadobáshoz.

A dobáshoz szükséges **kockák száma fajspecifikus** (pl. páronként. Lásd az 5. oldalon). A kockadobás után ellenőrizd, hogy egy vagy több kocka eredménye **egyenlő vagy magasabb**, mint a fajhoz szükséges minimális érték (amely a faj boldogságától függ). Minden sikeres kockadobás után **véletlenszerűen húzd ki a fajspecifikációnak megfelelő számú utódkorongot** a húzózsákból, és helyezd azokat a területre (**rózsaszín** = nőstény / **világoskék** = hím). Ismételd ezt meg az összes fő fajodnál.

Miután az összes faj után dobtatok, mozgassátok a hengereteket feljebb a népszerűségi sávon **a legnépszerűbb faj alapértékével, amelynek utódai születtek**. A henger a látogatók „rajongását” 😊 jelképezi (10. oldal), ami átmenetileg növeli a népszerűséget, és így további bevételt generál. Ha az ideai eseménykártya miatt már volt rajongás az állatkertekben, akkor egyszerűen csak ettől a ponttól kezdve **növeljétek a rajongást**. Ha nem, a rajongás mindig a népszerűség szintjén kezdődik.

A gondozás (5. oldal) szimbólummal rendelkező fajok esetében az utódfázis némileg módosul. A fajspecifikus kockaszámból **vond le** az adott faj azon **nőstényeinek** a számát, amelyek **jelenleg az oldalukra vannak fektetve**. Az eredmény megadja, hogy mennyi kockával kell dobnod ténylegesen az adott faj esetében. Miután az utódok miatti dobás/húzás, és a rajongás pontozása is megtörtént, **állítsd fel az összes oldalára fordított nőstényt**. Ezután minden nőstényt **fordíts az oldalára** (sikeres kockadobásonként egy nőstény állatfigura), amelyiknek **ebben a fordulóban új utóda** született.

FONTOS

Az utódkorongok **nem foglalnak helyet** (nem befolyásolják az üres terület/csoportméret szükségleteket), és **nincs fenntartási költségük**. Bármikor **lecserélhetők állatfigurákra**, ami után úgy kell kezelni őket, **mint bármely más állatfigurát**. Az utódok tetszőleges ideig **korong formában hagyhatók**. Az utódkorongok a „távozásfázisban” (7. oldal) **elajándékozhatók**, ha megfelelő kereslet van rájuk. Fontos: A játék végén a területeken maradt **minden egyes utódkorong után 1 népszerűségpont** ✨ **kerül levonásra**.



Játékmenet - Nyár

Nyáron **fő fajok érkeznek az állatkertbe vagy kerülnek elajándékozásra**. Az állatkerteknek az ACS-nél fordulónként **2 csere** áll rendelkezésre (a játékosok között **nincs közvetlen csere**). Egy játékos például elajándékozhat állatokat egy fő fajból, és elvehet egy másik fő fajt. Ha egy játékosnak 2-nél több cserére van szüksége, munkások felhasználásával lehetősége van erre (17. oldal).

Az **állatcsere lapon minden fordulóban látható**, hogy mely fő fajokból **van kínálat** az ACS-n, és melyekre van **kereslet**, mindig meghatározva a hím/nőstényt. Három különböző eset lehetséges:

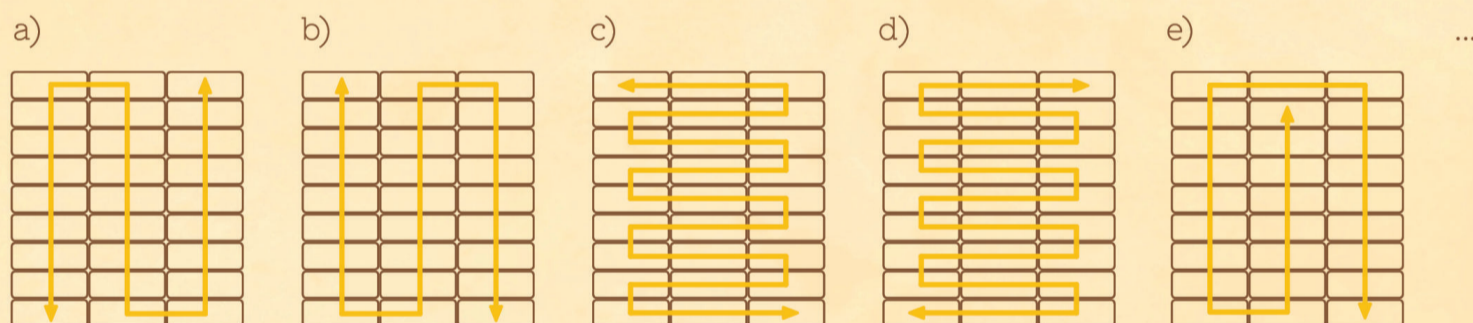
- 1♂ 2♀** Piros (kitöltött ikonok) - Kereslet van egy fajra (ebben az esetben 1 hímre és 2 nőstényre).
- 1♂ 1♀** Zöld - Egy fajt ajánlanak (ebben az esetben 1 hím és 1 nőstényt)
- 2♂ 2♀** Zöld keretes - Egy fajt ajánlanak, és az ajánlat legalább annyi állatot tartalmaz, amennyi az adott faj minimális csoportméretének eléréséhez szükséges.

FONTOS

Ahogy a való életben is, amikor az állatkertek állatokat cserélnék egymás között, **nem fizetnek** vagy kapnak pénzt (fő fajok és társfajok). Az állatcsere ebben a játékban a világ állatkertjeinek keresletét/kínálatát jelképezi, amelynek a játékosok állatkertjei is részei. Az állatkertek állatokat cserélnék egymással a genetikailag egészséges populációk fenntartása érdekében. Ez azért fontos, mert amikor egy faj kihal a vadonban, ezek a távoli populációk jelentik az utolsó reményt a faj fennmaradásáért folytatott küzdelemben.

1. Az állatcsere megújítása

Közvetlenül a nyár elején **mozgassátok az állatcsere lapot egy pozícióval arrébb**. Szem előtt kell tartani, hogy egy pozíció soha nem fordulhat elő kétszer egy játék során. Példaként néhány lehetséges útvonal, amit választhattok:



2. Távozás

A körsorrendet követve a játékosok állatokat ajándékoznak. Ehhez elveszik a karanténból (8. oldal) az állatfigurákat, vagy a területekről az utódkorongokat, és a megfelelő állatillusztrációra helyezik őket az ACS-n. Minden alkalom, amikor egy faj állatait (mennyiségtől függetlenül) elajándékozzátok, **az egy cserének számít**.

Állatokat **csak akkor lehet elajándékozni**, ha az adott fajra van kereslet az ACS-n, vagy amíg ezt a keresletet egy vagy több játékos teljes egészében nem teljesíti. Amint egy kereslet teljesült, ugyanabból a fajból több állat már nem ajándékozható abban a fordulóban.

Csak a karantén állatfiguráit és az utódkorongokat lehet elajándékozni. A területeken lévő állatfigurákat/társfajlapkákat **nem ajándékozhatjátok el**.

Kíváncsi vagy, miért kellene elajándékoznod az állatokat, ha nem kapsz értük pénzt? (1) Azért, hogy a két karanténmező ne legyen blokkolva, és (2) mert a játék végén a területeiden maradt minden utódkorong után 1 népszerűségpontot ★ veszítesz.

3. Érkezés

Az „érkezésfázisban” először a kezdőjátékos veszi el **egy faj** egy vagy több egyedét, majd a második, harmadik és negyedik játékos következik. Ezután a negyedik játékos vesz el egy vagy több állatot egy másik fajból, majd a harmadik, a második és az első játékos következik (kigyódraft). A játék ezután az eredeti irányban folytatódik az elsőtől a negyedik játékosig. Ez az oda-vissza menet addig folytatódik, amíg **minden játékos passzol**, vagy nem tud több állatot elvenni (mert **nem maradt több cseréje**).

Egy kínálatot csak egy játékos választhat. Nem kell azonban a teljes kínálatot elvennie, azaz ha az egyik játékos a kínálat egy részét meghagyja, a megmaradt állatokat a többi játékos még elveheti.

Az állatok elvételéhez a következő feltételeknek kell teljesülniük:

1

Elérhetőség – A kívánt fajhoz kell tartoznia elérhető kínálatnak. Egy faj teljes kínálata az ACS állatkínálatából és a többi játékos „távozásfázisban” elajándékozott állataiból áll. Ha felveszed egy másik játékos elajándékozott utódkorongjait, ne tartsd meg a korongokat, hanem rögtön cseréld le azokat állatfigurákra.

2

Követelmények teljesítése

I. szintű fajok – **Nincsenek követelmények**, és bármely játékos elveheti őket.

II. és III. szintű fajok – Csak azokba az állatkertekbe kerülhetnek új II. és III. szintű fajok, ahol **egyetlen fajnak sincs világoszöldnél alacsonyabb boldogságszintje**. Ezen kívül néhány fajnak **további követelményei** vannak (4. oldal), amelyeket teljesíteni kell ahhoz, hogy az állatkertbe kerülhessenek.



Kivétel – Azok a II. és III. szintű fajok, **amelyek már az állatkertedben vagy karanténban** vannak, **mindig elérhetőek számodra** a játék végéig, függetlenül az állatkerted aktuális boldogságától.

3

Hely – Minden új fajnak és állatnak helyre van szüksége az állatkertben. Erre két lehetőség van:

Meglévő terület – Ha **további állatokat veszel el** egy olyan fajból, amely már megtalálható az állatkertben, akkor ezeket az állatokat közvetlenül a meglévő területükre helyezheted. A faj **boldogságszintjét** ekkor **azonnal módosítani kell** (minden minimumkövetelménynek teljesülnie kell!). Ha a boldogság nő/csökken, az befolyásolhatja, hogy a játékos vehet-e el további II. és III. szintű fajokat ebben az „érkezésfázisban”. **Ugyanez igaz akkor is, ha új állatfajt helyezel el egy már megépített, üres területre.** Az új faj boldogságát is azonnal ki kell értékelni, és minden minimumkövetelménynek teljesülnie kell. Ha az új állatfaj boldogsága sárga, az megakadályozza, hogy új II. vagy III. szintű fajt vegyél el később ebben az „érkezésfázisban”.

Karantén – Minden olyan állatot/új fajt, amelyet nem lehet egy meglévő területre lehelyezni, karanténba kell tenni, ahol legfeljebb **két faj** fér el. Az **állatok száma nincs korlátozva**, és olyan állatkombinációkat is tarthatsz a karanténban, amelyek általában nem megengedettek egy területen, például két hím tigris. A karanténban lévő állatok még nem részei az állatkertnek, és **nincs hatásuk** a boldogságra, népszerűsége, támogatókártyákra stb.



Az állatok elvételekor (de elajándékozásukkor is) ajánlott egy saját színű **kockát** helyezni az adott faj ACS mezőjére/ábrájára, hogy a többi játékos **megkérdezhesse az érintett játékost** (ha elfelejtetted volna, hogy mit vitt el). Ezáltal nyomon követheted azt is, hogy mennyi cserét hajtottál végre.

4. Az állatcsere rendezése

A nyár végén a cserék jelölésére használt összes kocka visszakerül a játékosokhoz, és **a megmaradt utódok/állatfigurák** (amelyeket korábban elajándékoztak) eltávolításra kerülnek az ACS-ről, és **visszakerülnek** a készletbe/húzózsákba. A természetvédelmi projekteken (15/16. oldal) és a váratlan kínálaton/váratlan keresleten (17. oldal) lévő kockák **nem kerülnek eltávolításra**.

1. Területlapkák

Minden játékos kap **3 ingyenes területlapkát**.

A minden játékosnak járó 3 területlapka mellett a felfedett támogató is biztosít még egy ingyenes lapkát. A támogatókártya-pakli 7 kártyából áll, amelyben 4 különböző támogatótípus van:



Rainforest Donor (1)

Az esőerdő legtöbb fajával (fő fajok és társfajok) rendelkező játékos kap egy további területlapkát.



Savanna Donors (1)

A szavanna legtöbb fajával (fő fajok és társfajok) rendelkező játékos kap egy további területlapkát.



Montane Forest Donor (1)

A hegyvidéki erdő legtöbb fajával (fő fajok és társfajok) rendelkező játékos kap egy további területlapkát.



Animal Welfare Donor (4)

A legmagasabb állatjóléti pontszámmal (legalább „0”) rendelkező játékos kap egy további területlapkát. Az állatjóléti pontszám kiszámítása a 16. oldalon kerül részletesen ismertetésre.

Ha két vagy több játékos **döntetlenben áll** a támogatói feltételek tekintetében, akkor **mindegyikük kap egy ingyenes területlapkát**. Ha **senki sem felel meg** a feltételnek (pl. egyik játékos sem rendelkezik fajjal a szavannáról), akkor **senki sem kap** területlapkát.

Egy további ingyenes területlapkát kap **a természetvédelmi sávon** jelenleg legelőbbre lévő játékos, valamint minden játékos, aki ugyanabban a szegmensben (pl. 7-10) van, mint az adott játékos. Azok a játékosok, akik a 3 fehér kezdőmező (0-2) egyikén vannak, **nem kapnak** ingyenes lapkát.

A játékosok így ebben a fázisban **3-5 ingyenes területlapkát** kaphatnak. A kapott lapkákat az állatkerttábla megfelelő mezőjére (bal alsó sarok) kell helyezni. Amíg a lapkák az építésfázisban lehelyezésre nem kerülnek, addig **a biomjuk szabadon választható**.

2. Támogató lecserélése

Fedjete fel egy **új támogatókártyát a következő évre**, és helyezétek a pakli tetejére.

3. Kölcsönök

Minden játékos, akinek jelenleg **kevesebb mint 10** van a pénzsávján, felvehet **egy vagy több kölcsönt** a várostól. Minden felvett kölcsön esetén **4** -t kapsz, de **egy további tiltáslapkát is le kell helyezned** az állatkerttáblád egyik szabad mezőjére. Ha már nincs több szabad mező, nem vehetsz fel kölcsönt.

Fontos - Egy kölcsön felvétele után **nem lehet 10-nél több** -ed a pénzsávon. Például, ha van **7** -ed és felveszel egy kölcsönt, akkor a kölcsön felvétele után **10** -ed lesz, nem 11.

A tiltáslapkák blokkolják az állatkerttábla azon mezőit, amelyeken vannak. Ezekre a mezőkre tehát nem lehet építeni. A tiltáslapkákat csak úgy tudod eltávolítani az állatkerttábládról, ha területlapkákat vásárolsz (10. oldal).





4. Építésfázis


Minden játékos **egyszerre hajtja végre** az építésfázist, azonban azok a játékosok, akiknek később van a köre, **várhatnak** a legfontosabb lépéseik megtételével, amíg az előttük lévő játékosok be nem fejezik az építésfázisukat.


Az építésfázisban **új területek/épületek** épülnek, és a **meglévő területek bővülnek**. Ezenkívül az építésfázis és az érkezésfázis az **egyetlen időszak** a játékban, amikor **állatok kerülhetnek** az állatkertbe. A lehetséges akcióknak **nincs meghatározott sorrendje**, és a játékosok szabadon kombinálhatják azokat.

Az állatkert fejlesztése során az épületeket és a különböző területeket **nem kell egymás mellé építeni**, azaz az állatkerttábla bármelyik pozícióján kezdheted az építkezést, és egy másik pozícióban folytathatod. Megépülésük után az építményeket **csak építésakciókkal (17. oldal) lehet mozgatni**. Az építményekkel ellentétben az **állatfiguráknak/társfajoknak** nincs fix helyük az állatkertben, és **szabadon mozgathatók**, akár más területekre is.

Minden alkalommal, amikor egy játékos vásárol valamit, a pénzsávon  lejjebb kell mozgatnia a kockát a pénzsávon vásárlás árával megegyező számú lépéssel. Nem lehet 0  alá menni egy vásárlással.

Területek

Új területek építéséhez vagy a meglévők bővítéséhez **a korábban kapott lapkákat használjátok**. Ezen kívül **további területlapkákat is vásárolhattok, darabját 7  -ért**. A megvásárolt lapkákat ebben a fordulóban kell lehelyezni, és nem tárolhatók.

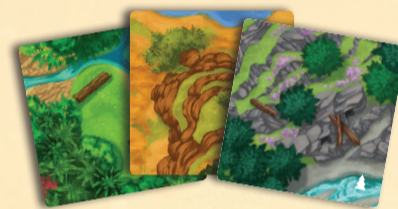
 **Minden megvásárolt területlapka után eltávolíthatok egy tiltáslapkát** az állatkerttáblákról.

A területeket **szomszédosan kell építeni** (az átlós nem számít szomszédosnak), és egy terület csak **egy biom** (esőerdő, szavanna vagy hegyvidéki erdő) lapkáiból állhat. A területlapkák között **ne hagyjatok helyet**, és nyomjátok egymáshoz azokat, hogy látszódjon, melyik területlapkák tartoznak egymáshoz.

Egy területre a terület biomjának **megfelelő legfeljebb egy fő fajt helyezhettek** a karanténból és/vagy **egy társfajt** az ACS-ről. Ehhez a megfelelő állatfigurákat/lapkákat **helyezzétek a területlapkára**. Az állatfigurákat **nem lehet** a társfajlapkára helyezni.

Fontos - **Minden fajból csak egy** lehet egy állatkertben, azaz nem lehet két oroszlános területek.

A következő oldalon található ellenőrzőlista lépésről lépésre végigvezet, hogy mi mindent kell figyelembe venni, amikor új állatokat adtok hozzá az állatkertetekhez.



esőerdő, szavanna és hegyvidéki erdő



esőerdő, szavanna és hegyvidéki erdő társfajok



Rajongás és népszerűség

A népszerűség állandó, azaz nem veszítitek el. Népszerűséget állatokkal, épületekkel, személyzetakciókkal (17. oldal) és oktatással szerezhettek. **A rajongás viszont átmeneti, és minden év végén törlődik**. A rajongás minden évben az **állandó népszerűség** szintjén **kezdődik, és onnan növekszik**. **Ha a népszerűség az év során felfelé változik, a rajongás is vele együtt változik**. Rajongást **3 forrásból** lehet megszerezni az év során: (1) eseménykártyák, (2) a legnépszerűbb utódokkal rendelkező fő faj alapértéke, és (3) az állatkert legnépszerűbb új fő fajának alapértéke.

A rajongás nem teszi elérhetővé az Asian elefántot, a Giant pandát vagy a kereskedelmi épületeket. Azokat csak az állandó népszerűséggel lehet elérhetővé tenni.

Új terület - ellenőrzőlista

1 Minimum követelmények

Lehelyezési szabályok - Győződj meg róla, hogy a faj hímjének társas viselkedését és az állatfigurák lapkánkénti maximális számát figyelembe vetted. Ha a területre társfajokat is szeretnél helyezni, az csak a toleráns fő fajok esetében megengedett.

Tapasztalat - A tapasztalatkocka mindig az 1. mezőn kezd, kivéve, ha már van egy állatfajod (beleértve a társfajokat is) ugyanabból a kategóriából, amely **az egyik korábbi évben** került az állatkertedbe. Ebben az esetben a 2. mezőre helyezd a kockát.

Üres terület - Üres terület bármelyik olyan területlapka, amelyre nem került lehelyezésre állatfigura vagy társfajlapka. A fókuszpontokkal rendelkező lapkák **üresnek** számítanak.

Menedékek - A területen lévő menedékek száma (lásd a „Fókuszpontok” részt a következő oldalon)

Csoportméret - Győződj meg róla, hogy a területen megvan az állatok minimálisan szükséges száma, és az állatok maximális számát sem lépted túl.

Ennek nyomon követéséhez helyezd a megfelelő állatkártyát az állatkerttáblád jobb vagy bal oldalához, és jelöld a kockáiddal az egyes szükségletek teljesítésének a szintjét.

2 Miután a területépítés befejeződött az aktuális fordulóban, **add hozzá a népszerűségi sávhoz az összes új állatfaj** (beleértve a társfajokat is) **népszerűségi alapértékét** ★. Ha új vegyestartási területet építettél (olyan terület, amelyben fő és társfajok is vannak), kapsz egy népszerűségi bónuszpontot.

3 Az aktuális fordulóban az állatkertedbe került **új fő fajok közül a legmagasabb népszerűségi alapérték** kerül pontozásra, melyet **a hengereddel a népszerűségi sávon rajongásként** 😊 **pontozod le.**

4 Adj hozzá minden újonnan felmerülő **fenntartási költséget** 💰 a költségsávhoz.

5 Ha az új területek/módosítások hatással vannak az épületekre vagy fókuszpontokra, **ellenőrizni kell, hogy azok hatása is változik-e.**

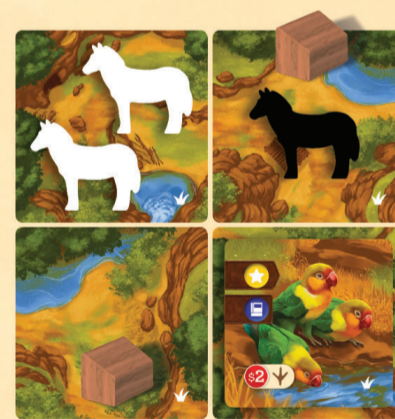
Nem számít, hogy nyáron/ősszel helyezel le egy új fajt közvetlenül egy üres területre, vagy ősszel bővítesz egy meglévő területet, ezeket a lépéseket mindig el kell végezni.












Rachel, a kék játékos, egy területet épít a 3 Plains zebrának. **Az összes minimumkövetelmény teljesül:**

Egy területlapkán nincs 2-nél több zebra, a csoportban csak egy hím van, és a zebrák megtűrik a Fischer's lovebirdöt a területükön. Ami a tapasztalatot illeti, a zebra az 1-es mezőn kezd, mivel ez Rachel első patás állata. A területen van 1 üres területlapka (amelyen nincsenek állatok) és 2 menedék (eggyel több, mint a minimálisan szükséges). Ezenkívül a 3 Plains zebra megfelel a minimálisan szükséges állatszámnak. Rachel ezeket a kockáival jelöli az állatkártyán. Az állatfajnak jelenleg **sárga** a boldogságszintje.

Ezután Rachel 4 népszerűséget ★ hozzáad a népszerűségi sávjához (Plains zebra + Fischer's lovebird + 1 bónuszpont, mert egy új vegyestartási terület jött létre). Rachel rajongása 😊 2-vel nő (a legnépszerűbb új fő faj alapértéke). Végül, de nem utolsósorban a fenntartási költségek is növekednek 💰-ral (1\$ + 1\$ = 2\$ a két elfoglalt zebralapkáért + 2\$ a Fischer's lovebirdért).



Fókuszpontok - A fókuszpontok ára darabonként 2 , és **a területlapkákra kerülnek. Minden területlapkán legfeljebb 1 fókuszpont lehet.** A fókuszpontok hatása **nem állandó**: Ha a körülmények megváltoznak (pl. egy társfaj kerül a területre), a hatás erőssége is változik. Fókuszpontokat csak akkor lehet építeni, ha van hatásuk a kiválasztott helyen (kivétel: menedékek  építhetőek üres területre). A fókuszpontoknak 4 típusa van:

-  **Népszerűségi fókuszpont** - Mindegyik **1 népszerűségpontot**  ér. A területre építhető fókuszpontok **maximális számát a csoportméret által elérhető szám határozza meg** (5. oldal).
-  **Oktatási fókuszpontok** - Pontozd az oktatássávon egy terület **teljes oktatási** értékét  (beleértve a társfajok értékét is). Emiatt területenként csak 1 oktatási fókuszpontra van szükség.
-  **Természetvédelmi fókuszpont** - Minden természetvédelmi fókuszpont után **1 természetvédelmi pontot**  kapsz a természetvédelmi sávon. Egy területen **legfeljebb** annyi természetvédelmi fókuszpont építhető, **amennyi a terület teljes természetvédelmi értéke** (beleértve a társfajokat is).
-  **Menedék** - Minden menedék **+1 menedéknek** számít a területen lévő faj számára.

Épületek - Az épületeket, akár csak a területlapkákat, **közvetlenül az állatkerttáblára kell helyezni.** A fókuszpontokhoz hasonlóan a hatásuk **nem állandó**, és csak akkor építhetők meg, ha a kiválasztott helyen van hatásuk. A területek/épületek **csak egyszer számíthatnak** bele egy-egy épület hatásába (pl. egy terület nem aktiválhatja két szomszédos oktatási stand hatását). Ezenkívül az állatkertben minden épületnek **egyedinek kell lennie**, azaz két azonos illusztrációval rendelkező épület nem megengedett. Az épületeknek két kategóriája van (fókuszépületek és kereskedelmi épületek):

Fókuszépületek



A parkok szomszédos* épületenként 1 népszerűségpontot adnak. A parkok egymás mellé is helyezhetők, de nem adnak egymásnak népszerűségpontokat. Egy park után maximum 4 népszerűségpontot kaphatsz.




Az oktatási standok két biomot kombinálnak, pl. savanna és hegyvidéki erdő. Minden szomszédos* terület után, amely egyező biomú és legalább egy oktatási értékkel rendelkező fajt tartalmaz, 2 oktatáspont jár (maximum 8 oktatáspontot érhet). Egy oktatási stand biomonként legfeljebb 4 oktatáspontot érhet, azaz ahhoz, hogy egy oktatási stand 8 oktatáspontot érjen, az oktatási stand lapkáján látható mindkét biomból kell lennie 2-2 szomszédos területnek.



A természetvédelmi központok 1 természetvédelmi pontot adnak minden szomszédos* terület után, amely legalább egy természetvédelmi értékkel rendelkező fajt tartalmaz. Egy ilyen központ legfeljebb 4 természetvédelmi pontot érhet.

Kereskedelmi épületeket a 10-es vagy magasabb népszerűséggel  rendelkező állatkertekbe lehet építeni. Ezek további bevételt generálnak az állatkertnek. A büfék \$3, az ajándékboltok \$5 bevételt generálnak.

A rendelkezésre álló büfék (6) és ajándékboltok (3) mindegyike **a 3 biom egyikéhez van rendelve.** Ha egy biom **első** büfét épít meg, annak **szomszédosnak* kell lennie két** (nem üres), azonos biomhoz tartozó **területtel.** Egy biom **második** büfét **egy másik,** azonos biomhoz tartozó **terület mellé** kell lehelyezni (azaz egy biom 2 büféhez 3 azonos biomhoz tartozó terület szükséges). A **hozzá tartozó ajándékboltot** csak akkor építheted meg, ha egy biom mindkét büfét megépítetted. Az ajándékboltnak is szomszédosnak* kell lennie egy megfelelő területtel (egy negyedik területtel vagy a 3 már meglévő terület egyikével).

A kereskedelmi épületek által termelt bevétel **levonásra kerül az állatkert fenntartási költségeiből.** Például, ha vásárolsz egy büfét, akkor a fenntartási költséget csökkentsd \$3-mal. A fenntartási költség nem lehet kisebb, mint „0”.



Büfék

Ajándékboltok

* Az átlós érintkezés nem számít szomszédosnak a játékban.

Példa fókuszpontokra

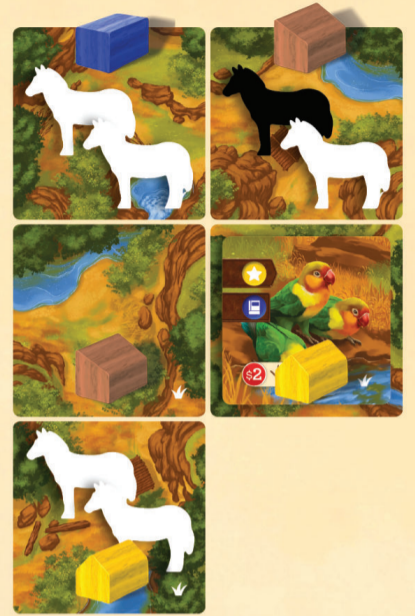


Rachel (lásd a példát a 11. oldalon) kibővítette a Plains zebra területét. A területen most már 6 zebra van (ami a fenntartási költséget \$1-gyel növeli).

Rachel jobban ki akarja használni a területet, így épít egy oktatási fókuszpontot **az egyik területlapkára, amelyen még nincs fókuszpont**. Az oktatási fókuszpont miatt Rachel 3 [📖]-ot ad hozzá az oktatássávjához (2 [📖]-ot a Plains zebra miatt és 1 [📖]-ot a Fischer's Lovebird miatt). Emellett két népszerűségi fókuszpontot is épít a két fennmaradó, fókuszponttal nem rendelkező területlapkákra. Ez azért lehetséges, mert a **6-os** csoportméret ezt már lehetővé teszi. Rachel 2 [★]-ot ad hozzá a népszerűségi sávjához. Ezért a 3 fókuszpontért Rachel 6 [💰]-t fizet.

A fókuszpontok ugyanannyi pontot érnek, függetlenül attól, hogy hol helyezkednek el a területen belül. Az egyetlen dolog, amit szem előtt kell tartani, hogy egy területlapkán **soha nem lehet 1-nél több fókuszpont**.

Az építkezések után a zebrák területének a kihasználtsága 100%, azaz teljes. A természetvédelmi fókuszpontok nem jöhetnek szóba ennél a területnél, mivel sem a Fischer's Lovebirdnek, sem a Plains zebrának nincs természetvédelmi értéke.



Épületek: 1. példa

Elio állatkertjében két terület van: egy Black rhinoceros és egy Dama gazelle. Ebben az építésfázisban még 10 [💰] áll rendelkezésére, amit be akar fektetni.

5 [💰] -ért szeretne vásárolni egy büfét. Mivel ez az első szavannabüfé az állatkertjében, két szavannaterülettel kell szomszédosnak lennie. Ezért a büfét a Black rhino és a Dama gazelle közötti sarokba helyezi és csökkenti a fenntartási költségeit [📈]-ral.

A két lapka közti másik sarokba lehelyez egy természetvédelmi központot a fennmaradó 5 [💰] -ért. Ez 2 természetvédelmi pontot [🌿] ér (mivel mindkét területen van egy természetvédelmi faj), amit Elio hozzáad a természetvédelmi sávjához. Ha a jövőbeni fordulóknak további területek épülnek a természetvédelmi központtal szomszédosan, azok további pontokat adhatnak, ha tartalmaznak természetvédelmi fajokat (maximum 4 [🌿], 4 szomszédos terület esetén).

A két épület hatása pontosan ugyanaz lenne akkor is, ha Elio fordítva helyezi le azokat.



Épületek: 2. példa

Christina egy oktatási standot (esőerdő és hegyvidéki erdő) helyez le 5 [💰] -ért a Striped skunk és a Common racoon területei közé. Mivel a két szomszédos terület (ebben az esetben a hegyvidéki erdő) bióma megegyezik az oktatási standéval, 4 oktatáspontot [📖] kap (területenként 2 [📖]). Újabb szomszédos terület a hegyvidéki erdő biomból azonban már nem adna további pontokat, mivel egy oktatási stand biómonként csak legfeljebb 4 oktatáspontot érhet. További pontok tehát csak a második bióma (esőerdő) szomszédos területeivel szerezhetők.



Játékmenet - Tél

1. Állattartás 🕒

Minden fajnál, amelynél a **tapasztalat** még nincs a maximumon, a kocka **egy mezővel feljebb mozog**.

2. Oktatás pontozása 📖

Az a játékos, akinek jelenleg **a legtöbb oktatáspontja van, kap 1 természetvédelmi pontot** 🌿. Azok a játékosok is kapnak 1 természetvédelmi pontot, akik **ugyanabban az oktatási szegmensben vannak**, mint ez a játékos. Ezeket a természetvédelmi pontokat csak azok kapják meg, **akik már elhagyták a 3 fehér kezdőmezőt (0-2)**. Az oktatássávon látható **népszerűségi és természetvédelmi pontokat mindig azonnal megkapjátok**, ha ősszel a kockátok eléri azokat.

3. Adók

Minden 3 feletti pénz elveszik, azaz mindenkinek legfeljebb 3 🪙-e lesz ezután a fázis után.

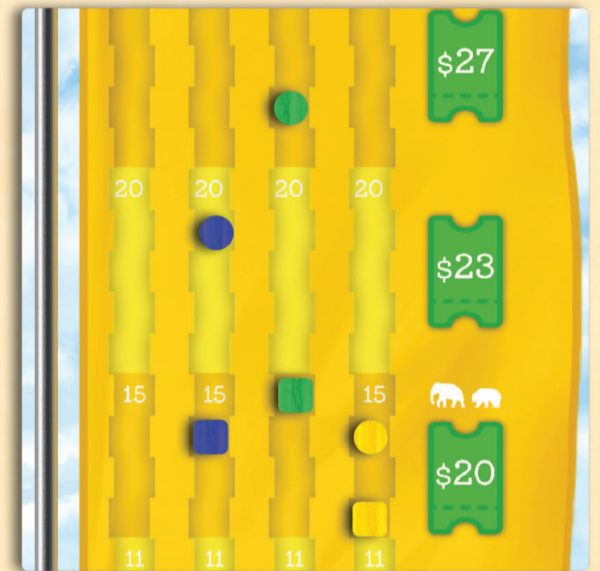
4. Bevétel

A **rajongáshenger** 😊 (vagy ha nincs, a népszerűségkocka) **pozíciójának megfelelően** minden játékos megkapja a **bevételeit**. A bevétel **egyszerre** kerül meghatározásra a legmagasabb pozíción álló játékostól a legalacsonyabb pozíción álló játékosig, az alábbi módon:

Annak a szegmensnek a **fix összege** (jobbra), amelyben tartózkodsz

- + **\$4** bónusz, amelyet akkor kapsz, ha te vagy a legelőrébb lévő játékos a népszerűségi sávon, vagy **\$2** bónusz, ha te vagy a második a sávon. Döntetlen esetén az első vagy második helyezett játékosok mind megkapják a helyezésükért járó teljes bónuszt. Ha több első helyezett van, nincs második helyezett.
- **Fenntartási költségek** 💰 (az állatok és a dolgozók költségei, csökkentve a büféből és az ajándékboltokból származó bevételekkel).

A játékosok ezt az egyéni összeget hozzáadják a pénzsávjukhoz 🪙 (a pénzsáv nem csökkenhet -10 🪙 alá vagy mehet 30 🪙 fölé).



Ebben a példában a zöld játékos bevétele 31 ($27+4$), a kék játékosé 25 ($23+2$), a sárga játékosé pedig 20. Ezekből a bevételekből a játékosok levonják az egyéni fenntartási költségeiket, és hozzáadják a végösszeget a pénzsávjukhoz.

5. A rajongás és a személyzet visszaállítása

A **rajongáshengerek** 😊 **lekerülnek a népszerűségi sávról** (a játékosok visszaveszik, vagy ideiglenesen a népszerűségi sáv „0” mezőjére helyezik azokat). Ezenkívül az összes felhasznált **munkás** (17. oldal) **visszakerül az eredeti helyére**, és a fenntartási költségek sávja ennek megfelelően csökken.

6. Új év

A fordulójelölő egy évvel **előrébb mozog**. A 7. forduló után következik a játék vége (15. oldal), amelyben a negatív pénzzel 🪙 rendelkező játékosok nem vehetnek már részt, azaz ők soha nem nyerhetik meg a játékot.

FONTOS

Most már ismeritek a Zoo Tycoon játékmenetét. Egy kivétel van. Az első fordulóban kihagyjátok a tavaszt, és **közvetlenül nyáron kezdtek** („Érkezés”). Ebben az első érkezésfázisban **figyelmelen kívül hagyhattok minden követelményt** (pl. világoszöld boldogságszint), és bármelyik felkínált állatfajjal kezdhettek, **kivéve Giant panda/Asian elephant**. Ha azonban valaki egy **III. szintű fajjal** kezd, nem választhat második fő fajt (a második rendelkezésre álló cseréjével), de **kap egy ingyenes természetvédelmi központot**, amelyet a következő építésfázisban kell lehelyeznie. Ezután az érkezésfázis után közvetlenül az őszi **építésfázissal folytassátok**, majd az évet a normál módon a téllal fejezzétek be.



🏆 A játék vége 🏆

A játék végén minden játékos **számolja meg a területein lévő összes utódkorongot**, majd **a kapott értéket vonja le** a népszerűségi sávjából 🌟.

A levonás után az ACS alatti **természetvédelmi projektek** pontozódnak, **balról jobbra haladva**.

- 1 Nemzeti park együttműködések** (lásd lejjebb) - Egy nemzeti park együttműködést elsőként és másodikként megvalósító játékosok megkapják a természetvédelmi pontjaikat 🌿.
- 2 Globális fajfenntartó tenyésztési program** (16. oldal) - A Worldwide Conservation Breeding Program sávon a legmagasabb pontszámot elérő játékos 8 természetvédelmi pontot 🌿 kap, míg a második legmagasabb pontszámot elérő játékos 4 🌿-ot.
- 3 Állatjólét** (16. oldal) - Minden játékos határozza meg a saját állatjóléti pontszámát. A **legmagasabb** állatjóléti pontszámmal (legalább 1) rendelkező játékos **5 pontot** kap, amelyet hozzáad ahhoz az értékhez, amely az adott játékos pontozótábláján éppen alacsonyabb (népszerűség 🌟 vagy természetvédelem 🌿). **A második legmagasabb pontszámmal** (legalább 1) rendelkező játékos **3 pontot** ad hozzá az alacsonyabb értékéhez. **A 0 vagy -1 pontszámmal rendelkező játékosok nem kapnak semmit. A -1 alatti pontszámmal rendelkező játékosok 2 pontot veszítenek az alacsonyabb értékükből.** Ha egy játékos értékei a két sávban megegyeznek vagy a kapott pontok miatt egyenlővé válnak, a még ki nem osztott pontokat a két sávhoz felváltva adja hozzá vagy vonja le.

Minden játékos elköltheti az összes pénzét 🏠 területlapkákra, fókuszpontokra, épületekre és fizetős építkezési akciókra (17. oldal), mint az építésházában. A 3 pontozósávra gyakorolt hatások ennek megfelelően módosulnak. Fontos megjegyezni, hogy az állatkertbe **nem kerülhetnek új állatok** (beleértve a társfajokat, az átalakított utódokat és a karanténban lévőket). A **személyzetakciók** (17. oldal) **végrehajtása sem megengedett**. Miután minden játékos elköltötte a pénzét (amennyire lehetséges), **a játék véget ér**.

Minden játékos egyénileg határozza meg, hogy **melyik értéke az alacsonyabb** (népszerűség 🌟 vagy természetvédelem 🌿). **Ez az érték lesz a győzelmi pontja.** A **legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyeri meg** a játékot. Döntetlen esetén több győztes van.

Természetvédelmi projektek

Az ACS 4 projektet tartalmaz, amelyekkel a játékosok a játék során természetvédelmi pontokat 🌿 szerezhetnek.

Nemzeti park együttműködés - National Park Cooperation

Ha sikerül elsőként/másodikként az állatkertedben tartani az 5 nemzeti park együttműködés **egyikének összes fajtát** (a társfajok zölddel vannak kiemelve), akkor az egyik kockádat annak a felső/alsó pontmezőjére helyezheted az ACS-n. A megszerzett természetvédelmi pontokat 🌿 **csak a játék végén kell hozzáadni** a természetvédelmi sávodhoz. Ha egy fordulóban **több játékos is teljesíti ugyanazt az együttműködést, mind megkapják a teljes pontot**, és a kockájukat ugyanarra a pontmezőre helyezik. Ha többen is elsőként végeznek, akkor nincs második helyezett.*



*Ez a megközelítés, miszerint azonos teljesítmény azonos/teljes pontszámot biztosít, a Globális fajfenntartó tenyésztési program és az Állatjólét projektek játék végi pontozásánál is érvényesül.

Globális fajfenntartó tenyésztési program - Worldwide Conservation Breeding Program

Amikor az állatkertedben egy **I. vagy II. szintű** fajnak megszületik **az első** utóda, a kockádat **1 mezővel (I. szint) vagy 2 mezővel (II. szint)** előrébb helyezheted a fajfenntartó tenyésztési program sávon. Az a játékos, akinek **a játék végén** a legmagasabb értéke van ezen a sávon, **8 természetvédelmi pontot** kap. A második legmagasabb értékkel rendelkező játékos **4** -ot kap.



Állatjólét - Animal Welfare

Minden **sárga** boldogszinttel rendelkező állatfaj **-1**-et, a **világoszöld** **0**-át, a **sötétzöld** pedig **2** pontot ér. Ha **összeadod az összes állatfaj** pontszámát, megkapod az állatjóléti pontszámot. Ez a pontszám az állatjóléti támogatóknál használatos (9. oldal), és a játék végén is pontokat ér (15. oldal).



Visszaengedések

A másik 3 természetvédelmi projektől eltérően a visszaengedések különlegesek. **Nem a játék végén, hanem a befejezésükkor kerülnek pontozásra.** A visszaengedések teszik különlegessé a III. szintű fajokat, mivel közvetlenül kapcsolódnak azokhoz.

A **III. szintű fajoknál** eldöntheted, hogy az utódokat a visszaengedésekhez használd (ami az ACS-n történik), vagy hozzáadod őket egy területhez.

A III. szintű fajok **visszaengedési sávja** megmutatja, hogy **mennyi utód** szükséges egy visszaengedés végrehajtásához. **A jobb oldali értékek** azt mutatják, hogy az egyes visszaengedésekért mennyi **természetvédelmi pont** jár. **Egy fordulóban fajonként legfeljebb egy visszaengedés engedélyezett.**

Ha egy III. szintű faj utódait vissza szeretnéd engedni, **minden utód után** tegyél a sávra **egy kockát** (nem kell utódkorongokat húzni a zsákból). Ha több játékosnak is vannak ugyanabból a fajból származó utódai, **a sávot a játékosrendnek megfelelően kell feltölteni.**

Amíg a visszaengedésre nem kerül sor, a kockák a sávon maradnak, azaz a sáv **részlegesen feltöltött** is lehet.

Visszaengedésre **akkor kerül sor**, miután az összes játékos befejezte a tavaszi kockadobást, és egy faj visszaengedési **sávja teljesen le van fedve**. Ha sávon nincs már üres mező, és ebben a fordulóban több utód van, akkor azokat a húzózsákból kell húzni (mint a rendes utódokat), egy területre kell helyezni, és **többé nem használhatók fel visszaengedésekhez.**

Visszaengedéskor **egy kivételével minden kockát távolítsatok el**, amelyet tegyetek a jobb oldali visszaengedési pontmezők egyikére. Ezenkívül a visszaengedést végrehajtó játékos **azonnal megkapja** a megfelelő **természetvédelmi pontokat**. Ha **egynél több játékos** vesz részt a visszaengedésben, a természetvédelmi pontokat **egyenlően kell elosztani** (felfelé kerekítve).

Ha a **jobb oldali összes visszaengedési mező lefedésre került** (pl. a Bornean orangutánánál 3 visszaengedés után), ebben a játékban **már nem lehet további visszaengedéseket** végrehajtani az adott fajjal, és nem lehet új utódokat a sávra helyezni.



A sárga játékosnak van egy Bornean orangutan utódja, és vissza akarja engedni a vadonba. Ehhez egy sárga kockát helyez a visszaengedési sávra. (A visszaengedéseknél az utód neve nem számít, még akkor sem, ha a visszaengedési sávon hím orangután látható.)





Mivel a visszaengedési sáv megtelt, a visszaengedés megtörténik. A két kocka eltávolításra kerül, és az egyiket (a színe nem számít) a jobb felső mezőre kell helyezni. Mind a sárga, mind a kék játékos **2 természetvédelmi pontot** kap.

Nem csak a természetvédelmi projektekkel lehet természetvédelmi pontokat szerezni (lásd fókuszpontok és természetvédelmi központok a 12. oldalon, valamint oktatás a 14. oldalon), de nagyon nehéz lesz nyerni valamelyik megvalósítása nélkül.

Személyzetakciók

A játék során a játékosok személyzetakciókat hajthatnak végre (a személyzettáblán) a 3 munkásukkal. Minden személyzetakció egy évszakhoz van rendelve, és csak abban az évszakban hajtható végre.

Amikor egy személyzetakciót hajtasz végre, helyezed az egyik munkásodat a megfelelő akcióra (a saját személyzettábládon). **Minden munkás fordulónként egy akciót hajthat végre.** A forduló **első** személyzetakciója **ingyenes**, míg a második és a harmadik személyzetakció egyenként -al **növeli a fenntartási költségeidet.** A  szimbólummal jelölt akciókat fordulónként **többször is** végre lehet hajtani, több munkás használatával. Telente az összes felhasznált munkás visszakerül a helyére, és a játékosok ennek megfelelően csökkentik a fenntartási költségeiket.

Tavaszi személyzetakciók



Szaporítás - Egy állatfaj esetében a sikertelen kockadobások egyikét újra lehet dobni. Ez az akció minden fordulóban fajonként csak egyszer használható.



Születésszabályozás - Helyezz egy fogamzásgátlás-lapkát az egyik állatkártyára. Mostantól kezdve tavasszal nem kell kockával dobnod ennél a fajnál. Ezt a lapkát bármikor eltávolíthatod (személyzetakció nélkül).

Nyári személyzetakciók



Csere - Minden felhasznált munkás után egy további cserét végezhet az ACS-n. Fordulónként legfeljebb 5 cseréd lehet (2 ingyenes + 3 további a munkásoktól).



Váratlan kínálat - Az „érkezésfázisban” választhatsz egy olyan kínálatot, amelyet egy másik játékos már felhasznált.

Váratlan kereslet - A „távozásfázisban” kiürítheted az egyik karanténmezőt anélkül, hogy kereslet lenne az állatra.



A váratlan kínálat, és a váratlan kereslet is játékosonként csak egyszer használható egy játékban. A játékosnak használat után az egyik kockáját az ACS megfelelő mezőjére kell helyeznie. Mindkét akció továbbra is ACS cserének számít.

Őszi személyzetakciók




Állattartás - Ha egy munkást rendelsz ehhez az akcióhoz, akkor egy faj tapasztalatát növelheted 1-gyel. Ezt az akciót többször is elvégezheted egy fajnál ugyanabban a fordulóban.



Szórakoztatás - Ezt az akciót **évente csak egy munkással** lehet végrehajtani.

A munkással 1 népszerűségpontot  **vagy** 2 oktatáspontot  **vagy** 1 természetvédelmi pontot  lehet szerezni.



Karbantartás - Az állatkertben 3 féle építésakció engedélyezett, amelyekkel a meglévő építményeket módosíthatod. Minden akció 2 -be vagy egy munkás felhasználásába kerül.



Biom megváltoztatása - Egy üres (azaz állatok nélküli) terület biomját megváltoztathatod. A területen lévő fókuszpontokat nem kell eltávolítani.



Épület áthelyezése - Áthelyezhetsz egy épületet az állatkert bármely más pontjára. Amikor áthelyezel egy épületet, a hatása a régi helyen megszűnik, az új helyén pedig újra kell értékelni. Kereskedelmi épületek esetében az új helynek ismét meg kell felelnie minden szükséges feltételnek (pl. elegendő szomszédos, hozzá tartozó területek). Az épület hatása nem lehet nulla az új helyen.



Területlapkák mozgatása - Egy területlapkát egy mezővel (akár átlósan is) elmozgathatsz. Ha a területlapka egy egynél több lapkából álló terület része, az nem választható el a területtől. A területlapkán lévő fókuszpont a lapkával együtt mozog. Egy vagy több területlapka mozgatása után az állatkert összes kereskedelmi épületének továbbra is szomszédosnak kell lennie itt is.

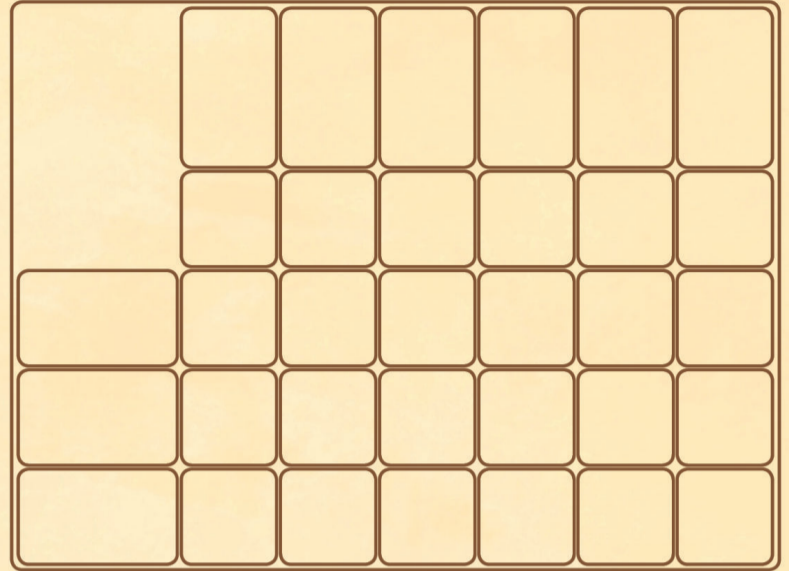


Dobozkák

A játékhoz **33 dobozka tartozik (két méretben)**, amelyekben a különböző fa alkatrészek és kartonlapkák tárolhatók. Ezek nagyban felgyorsítja az előkészületet és az elpakolást.

A jobb oldali elrendezés a dobozok optimális elhelyezését mutatja a játék dobozában. Ezzel az elrendezéssel a szabad sarokban még mindig marad hely a nagyméretű **állatkártyáknak/áttekintőkártyáknak**.

A dobozok **kialakítása** megmutatja, hogy **milyen tartozékokat** kell elhelyezni bennük. Minden fő fajnak van egy doboza (**néhányuk közös doboza van**), és 3 doboz van a társfajok számára, hogy biomonként lehessen őket rendezni. Minden játékosnak (minden tartozék a játékos színében), minden fókuszpont-típusnak, minden épület altípusnak, stb. van saját doboza.




Bevezető játék

Ha először játszatok a Zoo Tycoonnal, és egy könnyebb tanulójátékkal szeretnétek kezdeni, akkor az első játéknál a következő változtatásokat végezzétek el:

- 1 Hagyjátok az **eseménykártyákat** a dobozban, és játsszatok nélkülük.
- 2 A **támogatókártya soha nem változik**, és mindig a 4 **állatjóléti támogató** egyike marad. Így minden fordulóban a legmagasabb állatjóléti pontszámmal rendelkező játékos kap egy ingyenes területlapkát.
- 3 Minden játékos végrehajthat **fordulónként egy ingyenes építésakciót**.
- 4 A karantén részét képező utódkorongok és állatfigurák mellett a területeken lévő **állatfigurák is elajándékozhatók a „távozásfázisban”**.
- 5 **A cserék (ACS) nem korlátozódnak** 2-re, azaz minden játékos korlátlan számú cserét hajthat végre a nyár folyamán.

Kétjátékos verzió

A következő változtatásokat kell elvégezni kétfős játék esetén:

- 1 A „Generous Legacy“ **eseménykártyát távolítsátok el** az eseménykártya-pakliból.
- 2 A népszerűségi sáv **második legmagasabb pontszámával** rendelkező játékos csak akkor **kapja meg a \$2 bevételi bónuszt**, ha mindkét játékos **ugyanabban a szegmensben van**.
- 3 Az egész játék során csak **3 nemzeti park együttműködés** teljesíthető (**ráadásul nincs második helyezett sem**). Ha mindkét játékos ugyanabban a fordulóban teljesít egy-egy együttműködést, ami már a harmadik és negyedik együttműködés a játékban, akkor 3 helyett 4 nemzeti park együttműködés is teljesíthető.
- 4 A **Globális fajfenntartó tenyésztési programnál** a második játékos csak akkor kapja meg a **4 természetvédelmi pontot** , ha a kockája **ugyanabban a szegmensben** (1-5 vagy 6-10) van, mint a másik játékosé.
- 5 **Az állatjóléti projektnél nem jár pont a második helyezéért**, azonban a játékosok továbbra is veszíthetnek pontokat, ha az állatjóléti pontszámuk **kisebb, mint -1**.

Szóló mód - Előkészületek

Készítsd elő a játékot a szabálykönyv szerint (2. oldal), de csak egy állatkertre. Ezenkívül a következő változtatásokat kell alkalmazni:


- 1 A „Generous Legacy” és az „Educational Excellence” **eseménykártyákat távolítsd el** a játékból.

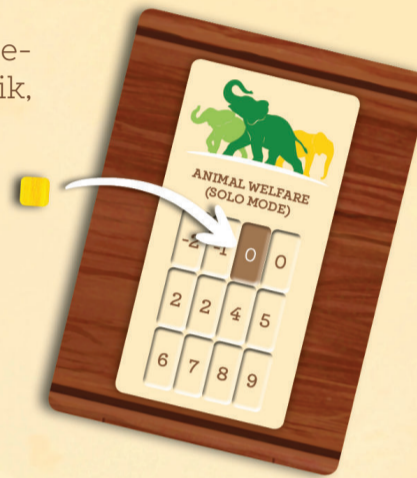
A saját állatkártyáid mellett **vegyél el egy második állatkártya-készletet**, amelyből vedd ki és tedd félre az **Asian elephant** kártyát. Keverd meg a készlet maradék kártyáit, és készíts **két képpel lefelé fordított paklit**, az egyikben **6**, a másikban **15** kártyával. **Add hozzá az Asian elephantot a 15 állatkártyát tartalmazó paklihoz**, és keverd meg. Ezután a 6 kártyából álló paklit tedd a 16 állatkártyából álló pakli tetejére, majd helyezd ezt a paklit képpel lefelé az ACS alá. Ha ezzel megvagy, helyezz egy harmadik, változatlan állatkártyapaklit (megkeverve és képpel lefelé) az ACS jobb (vagy bal) oldalára.

- 3 Helyezd az **Animal Welfare kártyát** az ACS alá, és **tegyél egy másik színű kockát** (lehetőleg a második állatkártyapaklihoz tartozót) az első „0” mezőjére. Helyezz egy második, ugyanolyan színű kockát a **Globális fajfenntartó tenyésztési program** mellé.

- 4 Helyezz **1** sárga fókuszpontot  a népszerűségi sáv **15\$**-os bevételikonjára.

- 5 Helyezz **7** kék fókuszpontot  az oktatási sáv következő mezőire: 4, 7, 11, 16, 21, 26 és 31.

- 6 Helyezz **5** zöld fókuszpontot  a természetvédelmi sáv következő mezőire: 3, 6, 10, 14 és 18 (vagy 3, 6, 9, 12 és 15, ha egy kicsit könnyebb játékot szeretnél).



Szóló mód - Játékmenet

A szóló módot úgy kell játszani, mint egy 3-4-fős játékot, a következő évszak-specifikus változásokkal:

Tavaszi

Eseménykártyák - Az „Elk Brothers”, „King of the Savanna” és „The Jungle Story” eseménykártyáknál **legalább 3, megfelelő biomhoz tartozó fajnak** kell lennie az állatkertedben, hogy megkapd a 3 rajongást.

Utódok - Minden utódfázisban **egy kockát kell dobni az ellenfél számára**. Ha a dobás eredménye **1**, az ellenfél pontja a Globális fajfenntartó tenyésztési programnál **változatlan** marad. Ha a dobás eredménye **2-5**, az ellenfél pontszáma a sávon **1-gyel, 6-os** dobás esetén pedig **2-vel nő**.

Nyári


Távozás - Amikor állatokat ajándékozol, közvetlenül a készletbe, és nem az ACS-re helyezed azokat.

Érkezés - **Mielőtt elkezdenéd** az állatokat elvenni az ACS-ről (beleértve a kezdő fordulót is), **fedj fel két állatkártyát** az ACS alatti pakliból. Ezek a kártyák a játék végéig **képpel felfelé maradnak**. Ha az ellenfelednél az aktuális forduló kártyáinak felhúzása **után** egy **nemzeti park együttműködés összes fő fajának** kártyái képpel felfelé az asztalon vannak, a következő történik:

- a Ha már **teljesítetted** ezt a nemzeti park együttműködést, **nem kell semmit sem tenned**.

- b Ha még **nem teljesítetted** ezt a nemzeti park együttműködést, akkor helyezd **az ellenfeled egyik kockáját az együttműködés felső pontozómezőjére**. Ha ebben a fordulóban sikerül ugyanezt az együttműködést teljesítened, az elsőségért járó pontokat te is megkapod. Ha egy későbbi fordulóban fejezed be, csak másodikként végezhetesz.

- c Ha az ellenfélnek a „Bearded vulture”, a „Snow leopard” és a „Red panda” állatkártyák képpel felfelé vannak az asztalon, az **óriáspanda** (Giant panda) most **a paklija tetejére kerül**. Ha ebben a fordulóban sikerül megszerezned az óriáspandát, **elcsenheted** az ellenféltől, **ellenkező esetben** az óriáspanda **kizárólag az ellenfélé**.

Ha az ellenfél húz egy **III. szintű fajt, fedd le az ellenfél kockáival a visszaengedési sávot a szükséges állatok feléig** (az Arabian oryx esetében egyre, az összes többi esetében pontosan a felére). Mostantól csak az állatok **felére** van szükséged egy visszaengedés végrehajtásához, de a természetvédelmi pontoknak  is csak a **felét** kapod meg (felfelé kerekítve).


Ezenkívül az **állatok elvétele** az ACS-ről változatlan, **egy kivétellel**: Ha állatokat vettél el egy fajból, és most egy második cserét szeretnél végrehajtani, akkor **fordíts fel a harmadik előkészített állatkártyapakliból 4 kártyát** (vagy 6-ot, ha azt szeretnéd, hogy egy kicsit nehezebb legyen). **Ebből a 4 vagy 6 felfedett fajból nem vehetsz el egyet sem a második cseréd során.** Ha a faj, amelyik iránt érdeklődtél, már nem áll rendelkezésre, akkor természetesen **nem kell végrehajtanod a cserét.** Ha ezután újabb cserét szeretnél, akkor ez a folyamat **megismétlődik.** Amint befejezted az „érkezésfázist”, keverd újra a pakli mind a 22 kártyáját, hogy újra használhasd majd a következő „érkezésfázisban”.




Ősz

Területlapkák - Minden fordulóban **eltávolításra kerül** a természetvédelmi sáv **legalacsonyabban lévő zöld fókuszpontja.** Ha a kockád ennél a **fókuszpontnál, vagy egy magasabban lévő mezőn van,** akkor kapsz **egy ingyenes területlapkát,** ellenkező esetben nem. Ezenkívül a támogatókártyák kissé másképp működnek. Az állatjóléti támogatók esetében hasonlítsd össze **az állatjóléti pontszámodat** az ellenfelével (ami az állatjóléti kártyán van). Ha a tiéd **egyenlő vagy nagyobb,** megkapod a területlapkát. **Minden biommal kapcsolatos támogatónál** megkapod az ingyenes területlapkát, ha az adott biomhoz tartozó **fajból 3 vagy több** van az állatkertedben.

Tél



Állattartás - **Egy kockával kell dobnod** az ellenfél számára. Ha az eredmény **1,** az ellenfeled kockája az Animal Welfare kártyán **1-gyel lefelé,** ha **2-5,** akkor **1-gyel felfelé,** ha pedig **6,** akkor **2-vel felfelé mozog.**

Oktatás pontozása - Minden fordulóban **eltávolításra kerül** az oktatási sáv **legalacsonyabb kék fókuszpontja.** Ha a kockád **ennél a fókuszpontnál, vagy egy magasabban lévő mezőn van,** akkor kapsz **1 természetvédelmi pontot** , ellenkező esetben nem.

Bevétel - A  bónuszt **csak** akkor kapod meg, ha a rajongáshengered vagy a népszerűségkockád (amelyik előrébb van) **ugyanabban a szegmensben vagy magasabban van, mint a sárga fókuszpont.** A sárga fókuszpont minden fordulóban **egy szegmessel feljebb mozog** (pl. 15\$-ről 20\$-ra). Nehezebb játékményt szeretnél? Akkor csökkentsd a bónuszt -ra vagy -ra.

A játék vége

Hasonlítsd össze a pontszámaidat az ellenfelével a Globális fajfenntartó tenyésztési program és az állatjóléti projekt esetében. **A kétfős játék szabályai érvényesek:**

Ha te vagy az első a Globális fajfenntartó tenyésztési programnál, **8 természetvédelmi pontot**  kapsz. Ha második vagy, csak akkor kapod meg a **4 természetvédelmi pontot** , ha **ugyanabban a szegmensben** vagy, mint az ellenfeled.

Ha az állatjóléti projektben első vagy, akkor **5 pontot** kapsz. Ha második vagy, **nem kapsz pontot,** azonban továbbra is elveszítesz 2 pontot, ha az állatjóléti pontszámod **kisebb, mint -1.**

Pontozótábla – A játék befejezése után hasonlítsd össze a győzelmi pontjaidat az alábbi pontszámokkal:

0-15	Még nem sok minden jött össze. Nem baj, minden kezdet nehéz.
16-24	Nem rossz. Erre már lehet építeni!
25-30	Még egy kis finomítás, és komoly problémát fogsz jelenteni nekünk, fejlesztőknek.
31-35	Nagyon jó, lépést tudsz tartani velünk. Mi jól ismerjük ezt a játékot, úgy tűnik te is.
36-39	Kiemelkedő teljesítmény, ami még nekünk is csak a legjobb formánkban sikerül.
40+	Megizzasztod a fejlesztőket! Fogalmam sincs, hogy nyerhetünk-e még ellened!



Eseménykártyák

Minden olyan eseménykártyánál, amely egy játékost jutalmaz vagy büntet, és két vagy több játékos döntetlenben áll, akkor mindkét játékos egyformán kap jutalmat vagy büntetést. Ha nem szeretnék eseménykártyákat használni, akkor azok elhagyhatók anélkül, hogy a játékot hátrányosan befolyásolnák.



Broadcast TV Show TV-műsor sugárzása

Az állatkertekről szóló tévéműsor hatalmas siker. Sok néző szeretné meglátogatni a sorozatban szereplő állatkerteket. Ebben az évben minden állatkert 3-as rajongásról indul.



Normal Year - Eseménytelen év

Nem minden év különleges. Az emberek élvezik a normalitást, és az állatok is nyugodtak. Semmi sem történik.



The Jungle Story - A dzsungelsztori

Egy lány esőerdőben átélt kalandjairól szóló történet nagy siker a mozikban. A legtöbb esőerdei fajjal (társfajokkal együtt) rendelkező állatkert rajongása 3-mal nő.



Bad Weather - Rossz idő

A sok eső jelentősen kevesebb látogatót eredményez. Spórolni kell. Minden játékos csökkentse a pénzsávját 3-mal, de nem csökkenhet 10 alá.



The King of the Savanna A szavanna királya

A mozikban nagy siker a történet egy fiatal oroszlánról, aki a szavanna királya lesz. A legtöbb szavannafajjal (társfajokkal együtt) rendelkező állatkert rajongása 3-mal nő.



Nice Weather - Szép idő

A napsütéses időnek köszönhetően a vártnál lényegesen több látogató keresi fel az állatkertet. Idén a tervezettnél többet lehet befektetni. Minden játékos növelje a pénzsávját 3-mal.



Elk Brothers - Szarvasfivérek

Nagy siker a mozikban a két bátor testvéréről szóló történet, akik szembeállnak a Hegey Urával. Amelyik állatkertben a legtöbb faj van (társfajokkal együtt) hegyvidéki erdőből, annak a rajongása 3-mal nő.



Generous Legacy Nagylelkű hagyaték

Egy gazdag polgár és ismert állatbarát belevette a végrendeletébe a kedvenc állatkertjét. A legalacsonyabb fix népszerűséggel rendelkező állatkert kap egy ingyenes területlapkát.



Educational Excellence Kiemelkedő oktatás

Egy újság beszámol arról, hogy a város egyik állatkertje kiváló oktatási programmal rendelkezik kicsik és nagyok számára. Az iskolai osztályok előzőnlik ezt az állatkertet. A legmagasabb oktatással rendelkező állatkert 3 rajongást kap.



Motivated Employees Motivált alkalmazottak

Az alkalmazottak értékelik a vezetési stílusotokat, és teljes mértékben motiváltak a munkában. Ebben a fordulóban a második személyzetakciónak nincs fenntartási költsége. Helyezték a második munkást az első mellé hogy ne feledkezzetek meg erről a forduló során.





Bird Disease Madárinfluenza

Helyezzétek a kártyát az ACS mellé. Egy fordulóig nem lehet a „madarak” kategóriájába tartozó állatokat az állatkertbe tenni (beleértve a karanténban lévőket is). Csak utódok adhatók hozzá a területekhez. A madarak elajándékozása, visszaengedése és karanténba helyezése továbbra is lehetséges. Ha ezt a kártyát a 7. fordulóban húzzátok fel, a hatás nem aktiválódik, és egy másik eseménykártyát kell húzni.



Customs Seizures Vámügyi lefoglalások

Vannak buta és kapzsi emberek, de szerencsére a vámon lebuknak! Helyezzétek ezt a kártyát az ACS mellé. Minden állatkert megnövelheti egy faj kínálatát legfeljebb 1 nőstény és 1 hím egyeddel a következő nyáron (és ezt a megnövelt kínálatot használhatja fel). Ez még akkor is lehetséges, ha nincs elérhető kínálat, csak kereslet. A fajok továbbra is csak akkor vehetők el, ha a követelményeik teljesülnek.



Primate Disease Főemlős betegség

Helyezzétek a kártyát az ACS mellé. Egy fordulóig nem lehet a „főemlősök” kategóriájába tartozó állatokat az állatkertbe tenni (beleértve a karanténban lévőket is). Az eseménykártya ugyanúgy működik, mint a „Bird Disease” kártya.



Zoo Protest - Állatkerti tüntetés

Az állatok jóléte jogos aggodalom az emberek részéről. Az az állatkert, amelynek állatjóléti pontszáma a tél elején -1 alatt van, elveszíti az összes rajongást a bevétel kiszámítása előtt.



Ungulate Disease Patafertőzés

Helyezzétek a kártyát az ACS mellé. Egy fordulóig nem lehet a „patások” kategóriájába tartozó állatokat az állatkertbe tenni (beleértve a karanténban lévőket is). Az eseménykártya ugyanúgy működik, mint a „Bird Disease” kártya.



Breeding Halt Tenyésztés leállítása

Minden utódnak helyet kell találni az állatkertben. Sajnos jelenleg nincs hely, ezért a tenyésztést ideiglenesen le kell állítani. Idén tavasszal a II. szintű fajoknak nem lehetnek utódai. Ha ezt a kártyát a 7. fordulóban húzzátok fel, a hatás nem érvényesül, és egy másik eseménykártyát kell húzni.



Carnivore Disease A húsevők betegsége

Helyezzétek a kártyát az ACS mellé. Egy fordulóig nem lehet a „húsevők” kategóriájába tartozó állatokat az állatkertbe tenni (beleértve a karanténban lévőket is). Az eseménykártya ugyanúgy működik, mint a „Bird Disease” kártya.



High Fertility Kiemelkedő szaporulat

Talán a víz, vagy a nagyszerű időjárás az oka, de idén feltűnően több a fiatal egyed, mint máskor. Adjatok hozzá 1-et minden kockadobás eredményéhez. Például egy 4-es dobás 5-ösnek számít.



Köszönjük! 😊

Ezt a társasjátékot **5054 csodálatos ember finanszírozta a Kickstarteren.** Mindegyiküknek nagyon hálásak vagyunk a belénk és az elképzelésünkbe vetett bizalmáért. A kezdedben tartott társasjáték tehát nem csak a mi csapatunk munkája, hanem jelentős mértékben ennek az 5054 embernek a munkája is. A QR-kód közvetlenül a támogatóink névsorához vezet. (<https://treecer.com/en/thank-you/ZooTycoon>)



A szerzők
Szabálykönyv
Illusztrációk

Marc Dür, Samuel Luterbacher
Marc Dür, Samuel Luterbacher
Johanna Tarkela, Matthieu Martin, Nina Pommelin,
Rozenn Grosjean, Victor Sales
Treeceratops / info@treecer.com / www.treecer.com
Banitz István, Falusi Attila, Szabados Krisztián
www.kickstarterek.hu



Treeceratops

A védjegy birtokosa Microsoft Corporation



Zoo Tycoon © 2022 Microsoft Corporation. Minden jog fenntartva. A Microsoft, a Zoo Tycoon, a Zoo Tycoon logó, az Xbox logó és az Xbox Games Studios Publishing a Microsoft vállalatcsoport védjegyei. Minden más védjegy a megfelelő tulajdonosok tulajdonát képezi. - Külön engedély nélkül a termék egyetlen része sem sokszorosítható, vagy használható fel kereskedelmi célokra.



A Treeceratopsról




A Treeceratops a **svájci** tervezésű **kreatív, fenntartható termékeket** testesíti meg. Különös figyelmet fordítva a részletekre, olyan **természettémájú** termékek kifejlesztésére törekszünk, amelyekbe a felhasználók teljesen **beleélhetik magukat**. Termékeink többségét a Kickstarteren keresztül **közösségi finanszírozással** valósítjuk meg, mivel ez lehetővé teszi számunkra, hogy **támogatóink véleményét** már a fejlesztési fázisban figyelembe vegyük. Számunkra fontos, hogy **közösen** érnünk el valamit, és hogy a vásárlóink is részesei lehessenek a történetünknek.



További termékeket találhatsz áruházunkban. Szkennd be a QR-kódot vagy látogass el a www.treecer.com weboldalra.

A játék áttekintése

1. forduló

Minden játékos **10**  -zel és **6 területlapkával** kezd.

Az első fordulóban a tavasz teljesen kimarad, azaz **nyáron kezditek a játékot** („érkezésfázis”). Az első forduló érkezésfázisában **bármelyik felkínált fajjal kezdhetek**, kivéve: Gaint panda és Asian elephant. Ha egy játékos egy **III. szintű fajjal kezd, nem választhat második fő fajt**, de kap egy **ingyenes természetvédelmi központot**, amelyet az első építésfázisban kell lehelyeznie.

Az első érkezésfázis után közvetlenül **az őszi építésfázis következik**, majd az évet a téllal fejezitek be az általános szabályok szerint.

2-7. fordulók

Kezdőjátékos – Adjátok tovább a kezdőjátékos-jelölőt az óramutató járásával ellentétes irányban.



Eseménykártya – Egy eseménykártya kerül felfedésre.

Utódok – Az összes olyan fő fajnál kockadobást kell elvégezni, amelynek lehetnek utódai. Minden játékosnál az utóddal rendelkező legnépszerűbb fő faj népszerűségi alapértéke kerül pontozásra, rajongásként 😊.

Állatcsere megújítása – Az állatcsere lap egy pozícióval arrébb mozog.




Távozás* – A játékosok egymás után annyi állatot ajándékoznak el, amennyit csak akarnak (az ACS megfelelő kereslete alapján).

Érkezés* – A játékosok kigyódraft alkalmazásával az ACS kínálatából olyan állatokat (I-III. szint) vesznek magukhoz, amelyek követelményeit teljesítik, és amelyek számára van elég hely.



* A játékosoknak fordulónként 2 csere áll rendelkezésére.

Az állatcsere rendezése – Az ACS-n lévő összes olyan játékelem, amelyre már nincs szükség, eltávolításra kerül.

Területlapkák – Minden játékos kap 3 területlapkát. A természetvédelmi sávon  és a támogatókártya kiértékelési feltételeinél első helyen álló játékosok további egy-egy területlapkát kapnak.



Támogató lecserélése – Egy új támogatókártya kerül felhúzásra és felfedésre.



Kölcsönök – A játékosok többször is növelhetik pénzüket 4  -zel (amíg a pénzsávjukon maximum 10  lesz). Minden felvett kölcsön után egy tiltáslapkát kell helyezni az állatkerttábla egy szabad mezőjére.

Építésfázis – A játékosok területeket, épületeket és fókuszpontokat építenek, vagy átalakítják az állatkertjüket. Ezenkívül új állatokat telepítenek az állatkertjükbe (beleértve a társfajokat is). Minden játékosnál az állatkertjében lévő legnépszerűbb új fő faj népszerűségi alapértéke kerül pontozásra, rajongásként 😊.


Állattartás – Az állatkert minden fő fajának a tapasztalata 1-gyel nő.

Oktatás pontozása – A legtöbb oktatásponttal  rendelkező játékos és a vele azonos szegmensben lévő játékosok kapnak 1 természetvédelmi pontot .



Adók – Minden 3  feletti pénz elveszik.








Bevétel – Minden játékos megkapja a népszerűségi sávon elfoglalt helyének megfelelő bevételét, hozzáadva az első vagy második helyért járó bónuszokat, és levonva a fenntartási költségeit.

A rajongás és a személyzet visszaállítása – A rajongáshengerek  lekerülnek a népszerűségi sávról, a munkások pedig visszakerülnek a kezdőmezőjükre.

Új év – A fordulójelölő egy mezővel előrébb mozog.

A játék vége  (Csak azok a játékosok vehetnek részt benne, akiknek a pénzsávján  0 vagy több pénz van.)

Először is, az **utódkorongok** számát **ki kell vonni** a népszerűségéből . Ezután az ACS alatti **természetvédelmi projektek**  kerülnek pontozásra **balról jobbra haladva**, és azok pontjait hozzá kell adni a természetvédelmi sávhoz. Az **állatjóléti projekt** pontjait hozzá kell adni a két sáv (népszerűség vagy természetvédelem) közül az alacsonyabb pontszámúhoz.

Ezután a játékosok **elköltik az összes pénzüket**  épületekre, fókuszpontokra és területlapkákra, melyek hatásai a 3 pontozási sávon ennek megfelelően kerülnek pontozásra. Végül mindenki egyénileg határozza meg a **győzelmi pontjainak a számát** (**a népszerűség**  **és a természetvédelem**  **közül az alacsonyabb**). A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot.