

Keine Lust auf das Lesen der Spielanleitung? Hier geht es zum Regel-Video...

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



Index

Spielinhalt	S. 1
Komponenten Anatomie	S. 2
Spielaufbau	S. 8
Spielablauf	
Spielziel	S. 10
Die Jahreszeiten	S. 10
Spielende	S. 14
Exkurs	
Nachwuchs-Phase	S. 15
Abgabe & Ankunfts-Phase	S. 16
Bau-Phase	S. 18
Naturschutzprojekte	S. 23
Spielvarianten	S. 24
Ereigniskarten	S. 25
Glossar	S. 26
Impressum	S. 27
Rundenübersicht	S. 28



! Die Seiten 1-24 sind wichtig für das Verständnis des Spiels. Bitte lest sie sorgfältig. Wenn ihr später nach einer bestimmten Regel sucht, sind die Komponenten Anatomie (visuelle Suche), das Glossar (Wortsuche) und die Rundenübersicht besonders hilfreich.

- !** Besonders wichtige Regeln. Bitte unbedingt lesen!
- 💡** Tipps und Kommentare von den Spieleautoren.
- i** Thematische Erläuterung/ Kontextualisierung der Regeln.

Spielinhalt



1 Tiertausch



1 Tiertauschblatt



1 Wertungstafel



33 Faltschachteln (S. 7)



4 Zootafeln
inkl. 4 Arbeitertafeln



172 Gehegeplättchen

3 unterschiedliche Biome (Regenwald, Savanne und Bergwald)



53 Gebäudeplättchen



35 Zusatzartenplättchen

7 grosse Zusatzarten,
5 kleine Zusatzarten



60 kreisförmige Plättchen

16 Verhütungsplättchen,
44 Verbotspättchen



89 Tierkarten

22 Karten pro Spieler und
1 Grosser-Panda-Tierkarte



12 Übersichtskarten

3 Karten pro Spieler



18 Ereigniskarten



7 Spenderkarten

- Spielinhalt -



236 Tierfiguren
23 Tierarten
(Weibchen sind heller
gefärbt als Männchen)



40 Nachwuchs-
Zylinder
20 **männlicher** und 20
weiblicher Nachwuchs



200 Würfelchen /
4 Zylinder
50 Würfelchen und
1 Zylinder pro Spieler



12 Mitarbeiter
3 pro Spieler



155 Fokus-Häuschen
4 unterschiedliche Formen



8 Holzwürfel



2 flache Holzzyylinder
Runden- &
Jahreszeitenstein



1 Startspieler-
marker



1 Stoffsäckchen
für die Nachwuchs-Zylinder



Wenn der Vorrat einer Komponente im Spielverlauf aufgebraucht wird, verwendet einfach eine andere/ähnliche Komponente, um die fehlende Komponente zu ersetzen, z. B. Rote Pandas als Ersatz für Tiger.

Komponenten Anatomie

Wertungstafel



Platz für die Ereigniskarten (S. 10) und darunter der Platz für die Spenderkarten (S. 12).



Die **gelbe** Leiste misst die **Popularität** ★ deines Zoos, welche grossen Einfluss auf die **Einnahmen** hat. Zudem schaltet 10 ★ die Geld-Gebäude (S. 21) und 15 ★ den Asiatischen Elefanten (S. 24) frei.



Die **grüne** Leiste misst den **Naturschutz** 🌿. Die Führenden auf dieser Leiste erhalten pro Runde ein **kostenloses Gehegeplättchen** (S. 12).



Am Ende des Spiels repräsentiert **der niedrigere der beiden Werte** (Popularität ★ oder Naturschutz 🌿) deine Siegpunkte. Der Zoo mit den meisten **Siegpunkten** gewinnt das Spiel.



Die **blaue** Leiste misst die **Bildung** 📖 deines Zoos und vergibt Boni für Popularität ★ und Naturschutz 🌿.



Wenn ein Zoo die **weissen Startfelder** einer Leiste noch nicht verlassen hat, erhält er im Falle von Popularität (S. 13), **keine Einnahmen**, im Falle von Naturschutz (S. 12) **kein kostenloses Gehegeplättchen** und im Falle von Bildung (S. 13) **keinen Naturschutzpunkt** pro Runde.


Auf der Rundenleiste werden die **7 Runden** des Spiels angezeigt. Jede Runde besteht aus **4 Jahreszeiten**.




Die **weisse Leiste** zeigt die **4 Jahreszeiten** und ihre Phasen. Zudem ist sichtbar, wann **Mitarbeiter** 👷 eingesetzt werden dürfen (S. 3).

Zootafel






Jeder Spieler baut seinen eigenen Zoo auf seiner **Zootafel**.

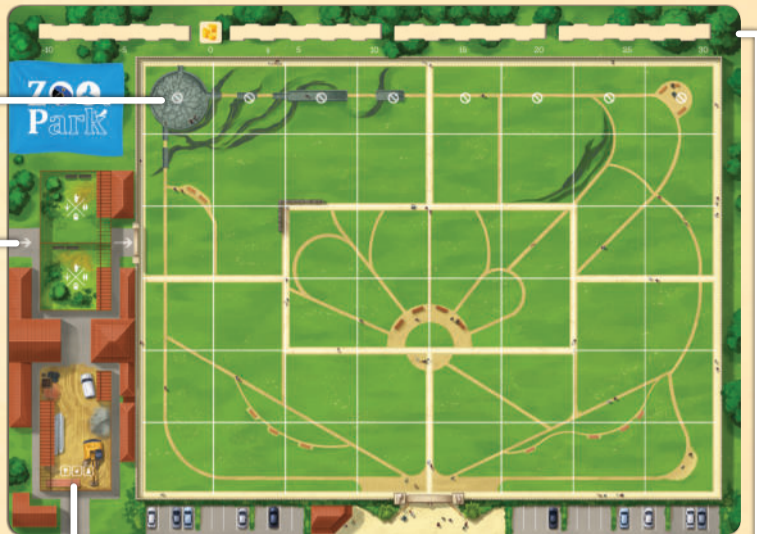
 Zu Beginn des Spiels ist die oberste Reihe der Zootafel durch Verbotspättchen blockiert. Solange diese nicht entfernt wurden, können Spieler dort nicht bauen (S. 18).

Tiere können in die Quarantäne platziert werden, bevor sie in eine Anlage integriert werden. Jeder der **beiden Quarantäneplätze** kann beliebig viele Tiere **einer Hauptart** beinhalten (S. 17).

 Tiere in Quarantäne gelten **nicht als Teil des Zoos**. Ihre Punkte, Kosten und andere Effekte werden erst gewertet, wenn sie Teil einer Anlage sind. In den Zoo integrierte Tiere können **nicht** mehr in die Quarantäne zurück.


Platz für ungenutzte Gehegeplättchen, **deren Biom** bis zur Platzierung **frei verändert** werden kann.



 Die obere Leiste auf jeder Zootafel ist die **Geldleiste**. Sie zeigt, wie viel **Geld** für **den Kauf von Gebäuden, Gehegen** usw. zur Verfügung steht. Am Ende des Jahres ergeben die Einnahmen  abzüglich der laufenden Kosten  die verfügbare Geldmenge des kommenden Jahres (S. 13). Sie kann nicht unter -10  fallen oder 30  übersteigen.





Mitarbeitertafel






Laufende Kosten  umfassen die Kosten für Anlagen und Mitarbeiter, die **pro Runde** anfallen.

Spieler können mit ihren 3 Mitarbeitern Mitarbeiter-Aktionen  durchführen. Die **erste** Mitarbeiter-Aktion jeder Runde **ist kostenlos**, die zweite und dritte Mitarbeiter-Aktion **erhöhen die laufenden Kosten** für eine Runde **um je  3**.


Jede Mitarbeiter-Aktion kann nur in einer bestimmten Jahreszeit durchgeführt werden (S. 15/17/21). **Pro Runde kann ein Mitarbeiter nur eine Aktion durchführen**. Aktionen mit einem -Symbol können durch den Einsatz mehrerer Mitarbeiter **mehrmals pro Runde** ausgeführt werden. Aktionen mit einem -Symbol können von jedem Spieler nur **einmal** pro Spiel durchgeführt werden.

Wenn du eine Mitarbeiter-Aktion durchführst, platzierst du einen deiner Mitarbeiter auf das entsprechende Feld deiner Mitarbeitertafel.

Gehegeplättchen





Gehegeplättchen werden verwendet, um Anlagen auf den Zootafeln zu bauen. Eine Anlage besteht aus einem oder mehreren Gehegeplättchen, die das gleiche **Biom** aufweisen: Regenwald , Savanne  oder Bergwald . Auf diesen Plättchen werden Haupt- und Zusatzarten platziert.


Pro Runde erhält jeder Zoo zwischen 3 und 5 kostenlose Gehegeplättchen (S. 12). Zusätzliche Plättchen können gekauft werden (S. 18).


 Bis die Gehegeplättchen platziert wurden, werden sie auf das entsprechende Feld der Zootafel abgelegt. **Ihr Biom kann bis zur Platzierung frei verändert werden.**

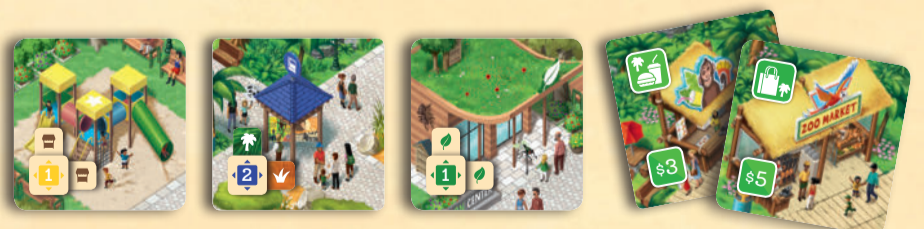


Gebäudeplättchen

Es gibt **5 Arten von Gebäuden** im Spiel. Sie helfen euch Einnahmen , Popularität , Bildung  und Naturschutz  zu steigern (S. 20-21).

 Ihr könnt das **gleiche** Gebäude (mit der gleichen Abbildung) **nicht zweimal** in eurem Zoo haben.

 Um eine Wirkung zu erzielen, müssen Gebäude an andere Plättchen angrenzen. **Diagonal gilt** in diesem Spiel **nicht als angrenzend**.



Park

Bildungsstand

Naturschutzzentrum

Essensstand & Zooshop

Tierkarten

Die 23 Hauptarten im Spiel werden durch Tierkarten und Tierfiguren repräsentiert. Auf den Tierkarten findest du alle wichtigen Informationen zu den Tierarten. Die Tierfiguren werden auf deine Zootafel platziert.



- 1 **Stufe** – Zeigt an, in welchem Bereich des Tiertauschs die Tierart zu finden ist.
- 2 **Kategorie** – Jede Tierart ist einer von 4 Kategorien zugeteilt:
 - Primaten
 - Huftiere
 - Raubtiere
 - Vögel
- 3 **Basiswert Popularität** – Dies ist der Popularitäts-Basiswert, der direkt deiner Popularitätsleiste auf der Wertungstafel hinzugefügt wird, wenn du diese Art in deinen Zoo aufnimmst.

Tiger, Schneeleoparden und Schwarzbären haben eine Besonderheit: Ihr Popularitäts-Basiswert hängt von der Anzahl der Tiere in der Anlage ab (1 oder 2). Wird die Anzahl der Tiere erhöht, passt sich die Popularität entsprechend an.
- 4 **Basiswert Bildung** – Dies ist der Bildungs-Basiswert einer Tierart. Er wird nicht direkt zur Bildungsleiste hinzugefügt, sondern kann durch den Bau eines blauen Fokus-Häuschens ausgeschöpft werden (S. 20).
- 5 **Basiswert Naturschutz** – Dies ist der Naturschutz-Basiswert einer Tierart. Er wird nicht direkt zur Naturschutzleiste hinzugefügt, sondern kann durch den Bau von grünen Fokus-Häuschern ausgeschöpft werden (S. 20).

- 6 **Zusatzbedingungen** – Um eine Stufe-III-Art oder den Grossen Panda/Asiatischen Elefanten nehmen zu können, muss eine bestimmte Anzahl von Arten derselben Kategorie bereits im Zoo gehalten werden. Ausserdem sind der Grosse Panda/Asiatische Elefant nur für Zoos mit einer Popularität von 15 und höher verfügbar.
- 7 **Nationalpark Zugehörigkeit** – Zeigt an, ob und zu welcher Nationalpark-Kooperation eine Art gehört. Wenn du während des Spiels als erster oder zweiter Spieler alle Haupt- und Zusatzarten einer Nationalpark-Kooperation in deinem Zoo hältst, erhältst du am Ende des Spiels Naturschutzpunkte (S. 24).
- 8 **Anzahl Tiere pro Gehegeplättchen** – Gibt an, wie viele Tiere dieser Art auf einem Gehegeplättchen Platz finden können. Zusätzlich zeigt der farbige Hintergrund/das Symbol, zu welchem der 3 Biome die Tierart gehört (Regenwald, Savanne oder Bergwald).
- 9 **Kosten pro besetztem Gehegeplättchen** – Gehegeplättchen, auf welchen mindestens eine Tierfigur steht, verursachen laufende Kosten, z. B. 3 für jedes Gehegeplättchen auf dem ein Asiatischer Elefant steht.
- 10 **Sozialverhalten männlicher Tiere**
 - In der Anlage darf es maximal ein Männchen geben (das Alphamännchen).
 - Männchen verhalten sich wie Alphas. Sind jedoch keine Weibchen anwesend, sind Gruppen mit mehreren Männchen möglich (Bachelorgruppen).
 - Alle Kombinationen aus männlichen und weiblichen Tieren sind in der Anlage erlaubt.
- 11 **Toleranz für Gemeinschaftsanlagen** – Anlagen mit einer Hauptart und einer Zusatzart erzielen einen zusätzlichen Popularitätspunkt.



Die Tierart ist Zusatzarten gegenüber tolerant.



Die Tierart toleriert keine Zusatzarten.

- Komponenten Anatomie -

12 Tierzufriedenheit – Die Zufriedenheit einer Tierart setzt sich aus 4 Bedürfnissen zusammen. Der tiefste Wert ist dabei entscheidend: Ist z. B. ein Bedürfnis «gelb» und die drei anderen «hellgrün», dann ist die Zufriedenheit dieser Tierart «gelb». Die Spieler markieren den momentanen Erfüllungsstand der Bedürfnisse mit ihren Würfelchen.

L Erfahrung

Die Erfahrung steigt über die Zeit, kann jedoch auch mit Mitarbeiter-Aktionen gesteigert werden (S. 21). Besitzt man schon eine Art der gleichen Kategorie (Haupt- oder Zusatzart) seit der vorherigen Runde, startet man auf Höhe des braunen Pfotenabdrucks (d. h. Feld 2), ansonsten auf Feld 1.



Freier Platz

Als Freier Platz gilt jedes Feld, auf welchem keine Tierfigur bzw. kein Zusatzartenplättchen platziert ist.



Rückzugsort

Anzahl Rückzugsorte , die Teil der Anlage sind (S. 20).




Gruppengröße

Anzahl Tierfiguren in der Anlage. Weist das letzte Feld ein «+» auf, ist bei dieser Tierart die erlaubte Gruppengröße unbeschränkt.



Das unterste Feld eines spezifischen Bedürfnisses zeigt die Minimalanforderungen der Art an. Wenn du die Minimalanforderungen eines oder mehrerer Bedürfnisse nicht erreichst, kannst du die Art nicht platzieren (z. B. benötigt der Asiatische Elefant mindestens 2 Freie Plätze, 2 Rückzugsorte und eine Mindestgruppengröße von 3). Daher können Würfelchen auch nicht auf durchgestrichene Felder gelegt werden, da diese Felder unzureichende Bedingungen symbolisieren.

13 Popularitäts-Fokus – Die Gruppengröße definiert, wie viele gelbe Fokus-Häuschen  (S. 20) in eine Anlage platziert werden dürfen. Mit 4 Asiatischen Elefanten dürfen z. B. bis zu 2 gelbe Fokus-Häuschen in die Anlage gebaut werden.

14 Nachwuchs würfeln – Die Höhe des für den Nachwuchs benötigten Würfelergebnis hängt von der Zufriedenheit der Tierart ab. Je höher die Zufriedenheit, desto niedriger die für Nachwuchs notwendige Augenzahl. Beim Asiatischen Elefanten darf z. B. bei gelber Zufriedenheit nicht gewürfelt werden «☐» und bei hellgrüner Zufriedenheit braucht es eine «☐». Die Anzahl der Würfel, welche geworfen werden muss, ist artspezifisch:




1 Würfel pro Weibchen




1 Würfel pro Pärchen



1 Würfel

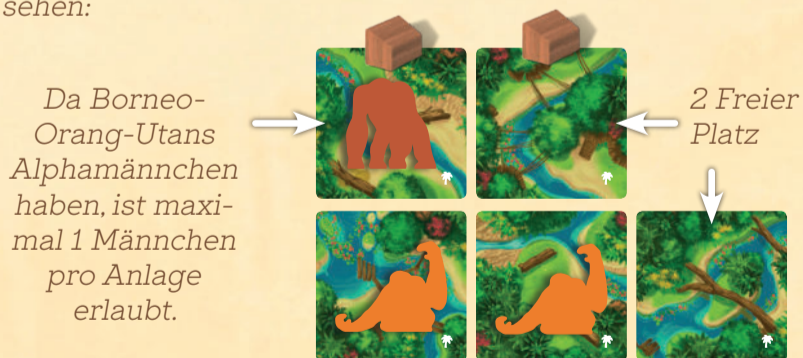
15 Wurfgröße – Anzahl Nachwuchs-Zylinder , die pro erfolgreichem Würfelwurf in die Anlage platziert werden.

16 Aufziehen – Wenn ein Weibchen einer Art mit einem «Aufziehen»-Symbol  Nachwuchs hat, wird ihre Tierfigur eine Runde lang hingelegt. Dieses Weibchen kann dann eine Runde lang keinen weiteren Nachwuchs bekommen (S. 15).



Beispiel - Minimalanforderungen und Zufriedenheit

Die Minimalanforderungen für Borneo-Orang-Utans sind 2 Freie Plätze, 2 Rückzugsorte und eine Gruppengröße von 3-4 Tieren. Die 3 Orang-Utans belegen 3 Plättchen. Zusammen mit den benötigten 2 Freien Plätzen muss eine geeignete Anlage somit insgesamt 5 Gehegeplättchen gross sein und könnte wie folgt aussehen:




Mit dieser Anlage ist die Zufriedenheit der Orang-Utans gelb. Sobald die Erfahrung den gelben Bereich verlässt, steigt die Zufriedenheit auf hellgrün an.

Um dunkelgrüne Zufriedenheit zu erreichen, werden 2 weitere Gehegeplättchen, 2 weitere weibliche Borneo-Orang-Utans und ein zusätzlicher Rückzugsort benötigt und die Erfahrung muss maximiert werden (im Laufe der Zeit oder mit Hilfe von Mitarbeiter-Aktionen, siehe S. 21).



Zusatzartenplättchen


 Zusatzarten werden durch Plättchen dargestellt, die wie die Tierfiguren der Hauptarten auf die Gehegeplättchen gelegt werden. Sie können eine Anlage allein oder zusammen mit einer Hauptart bewohnen, aber nicht mit einer weiteren Zusatzart. Gemeinschaftsanlagen (Anlagen mit einer Haupt- und einer Zusatzart) bringen **einen** Popularitätsbonuspunkt.

Grosse Zusatzarten belegen zwei Gehegeplättchen, während kleine Zusatzarten nur ein Plättchen belegen.



Die Abbildung auf dem Tiertauch (links) und das Zusatzartenplättchen (rechts)


Wie die Hauptarten haben Zusatzarten Basiswerte (Popularität , Bildung , und Naturschutz ) , verursachen laufende Kosten (immer  pro Zusatzart und unabhängig von ihrer Grösse) und gehören zu einer Kategorie sowie einem Biom.


 Im Gegensatz zu den Hauptarten, deren Verfügbarkeit durch Angebot und Nachfrage auf dem Tiertauch im Sommer bestimmt wird, sind Zusatzarten **immer verfügbar** und werden erst in der **Bau-Phase im Herbst** genommen (S. 18). Diese haben keinen Nachwuchs im Frühling und ihre Zufriedenheit muss nicht aktiv gesteuert werden.



Tiertauch







Der **Tiertauch** zeigt alle im Spiel verfügbaren Tierarten und ist in 3 Hauptteile gegliedert:


 Die 12 **Zusatzarten**, sortiert nach ihrem Biom.


I Die **23 Hauptarten** im Spiel sind in **3 Stufen** unterteilt: Arten der Stufe I haben keine besonderen Anforderungen, um genommen zu werden. Um hingegen Arten der Stufe II oder III nehmen zu können, müssen alle Arten in deinem Zoo mindestens eine **hellgrüne Zufriedenheit**  aufweisen (S. 5). Bestimmte Arten haben zudem Zusatzbedingungen (S. 4).

 Die **Naturschutzprojekte** sind eine der wichtigsten Quellen von Naturschutzpunkten  im Spiel und werden am Ende des Spiels gewertet. Es gibt 4 Arten von Naturschutzprojekten: Nationalpark-Kooperationen, das Weltweite Erhaltungszucht-Programm, Tierwohl und Auswilderungen (S. 23-24). Auswilderungen sind nur für Arten der Stufe III möglich.

 Bildung  kann indirekt als 5. Naturschutzprojektart betrachtet werden, da diese bis zu 10 Naturschutzpunkte  bringen kann.

 **Unerwartete Nachfrage/Angebot** sind Mitarbeiter-Aktionen, die **einmal pro Spiel** möglich sind (S. 17).

 Der **Grosse Panda** ist die einzige exklusive Tierart im Spiel und kann **nur in einem** Zoo vorkommen (S. 24).

 Jede Tierart (Haupt- und Zusatzarten) darf in jedem Zoo **nur einmal gehalten werden**, ein Zoo kann z. B. nicht 2 Anlagen mit Löwen haben.

Tiertauschblatt

Das **Tiertauschblatt** zeigt für jede Haupttierart Angebot/Nachfrage von Männchen und Weibchen. Der Tiertausch wird auf dem Tiertauschblatt so platziert, dass die Aussparungen aller 23 Hauptarten eine Angebot/Nachfrage-Zeichenfolge zeigen.

Dabei gilt es 3 Fälle zu unterscheiden:

1♂ 2♀ Rot (gefüllte Symbole) – Eine Art wird nachgefragt (hier 1 Männchen und 2 Weibchen).

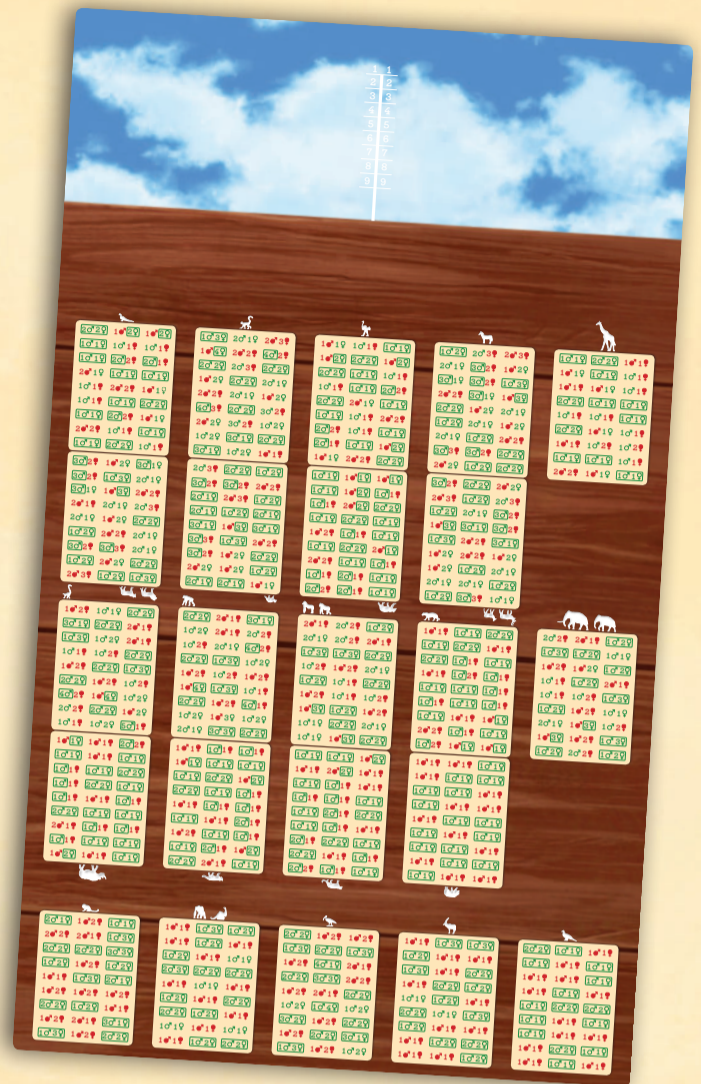
1♂ 1♀ Grün – Eine Art wird angeboten (hier 1 Weibchen), jedoch ist das Angebot kleiner als die Mindestgruppengrösse. Gleichzeitig wird 1 Männchen nachgefragt.

2♂ 2♀ Grün umrahmt – Eine Art wird angeboten und es gibt gleich viele (oder mehr) Tiere als für das Erreichen der minimalen Gruppengrösse notwendig sind (unter Berücksichtigung des Sozialverhaltens der Männchen).



Der grüne Rahmen ist eine Hilfe für neue Spieler, die die Mindestgruppengrösse aller Arten nicht auswendig kennen. Er garantiert, dass wenn ein Spieler genug Gehegeplättchen und Geld hat, er diese Art noch in derselben Runde in seinen Zoo platzieren kann.

Während des Spiels werden 7 Angebot/Nachfrage-Zeichenfolgen pro Tierart gezeigt, **eine in jeder Runde** (da zu Beginn jedes Sommers der Tiertausch um genau eine Position auf dem Tiertauschblatt verschoben wird).



Faltschachteln

Dem Spiel liegen **33 Faltschachteln (zwei Grössen)** bei, in denen die verschiedenen Holzkomponenten und Plättchen aufbewahrt werden können (dies sollte den Auf-/Abbau des Spiels erheblich beschleunigen).

Die Anordnung auf der rechten Seite zeigt, wie die Schachteln am besten in der Spielbox platziert werden. Wenn man so vorgeht, hat man in der freien oberen Ecke genau noch Platz für die grossen **Tierkarten/Übersichtskarten**.

Das spezifische **Design** einer Faltschachtel zeigt jeweils, **welche Komponenten** in ihr untergebracht werden.

Alle Hauptarten haben eine Schachtel (**einige teilen sich eine Schachtel**) und 3 Schachteln sind für die Zusatzarten vorgesehen, um diese nach Biomen sortieren zu können.

Zudem gibt es jeweils eine Schachtel für jeden Spieler (alle Komponenten der Farbe des Spielers), für jeden Fokus-Häuschen-Typen, für jeden Gebäude-Typen, für die Holzwürfel zusammen mit den Verhütungsplättchen und für den Startspielermarker, die Holzzylinder und die Verbotspättchen. Die einzigen Komponenten, die keine Schachteln haben, sind die Gehegeplättchen (diese werden einfach in einem grossen Plastikbeutel aufbewahrt).



Spielaufbau

Die folgenden Erklärungen beziehen sich auf das Spiel mit 3 bis 4 Spielern. Anpassungen für die Zwei-Spieler-Variante werden im entsprechenden Abschnitt (S. 24), und jene für den Solo-Modus auf dem separaten Regelblatt, erläutert.

Allgemeiner Aufbau

- 1 Tiertausch **A** und Wertungstafel **B** werden einander gegenüberliegend auf dem Tisch platziert.
- 2 Das Tiertauschblatt **C** wird **unter** den Tiertausch gelegt, sodass in jeder Aussparung eine Zeichenfolge sichtbar ist. Startet bei einer **beliebigen Startposition**.
- 3 Alle **Nachwuchs-Zylinder** kommen **ins Stoffsäckchen** **D** und werden zusammen mit den 8 Holzwürfeln, der Grosser-Panda-Tierkarte, den Zusatzartenplättchen und den Tierfiguren oberhalb des Tiertauschs bereitgelegt **E**.
- 4 Die übrigen Plättchen (Gehege-, Gebäude, Verbots- und Verhütungsplättchen **F**) und Holzteile (Fokus-Häuschen **G**) werden zwischen den Tiertausch und die Wertungstafel oder über der Wertungstafel platziert.
- 5 Ereigniskarten **H** und Spenderkarten **I** werden als gut gemischte Stapel auf der Wertungstafel verdeckt platziert. Die **oberste Spenderkarte** wird danach **aufgedeckt**.
- 6 Platziert den Rundenstein **J** auf das Startfeld («1») und den Jahreszeitenstein **K** auf **Sommer** ☀️.



Das Spiel, insbesondere der Tiertausch und die Wertungstafel, können auch anders auf dem Tisch platziert werden (z.B. nebeneinander). Wichtig ist nur, dass alle Spieler gute Sicht auf beides haben.

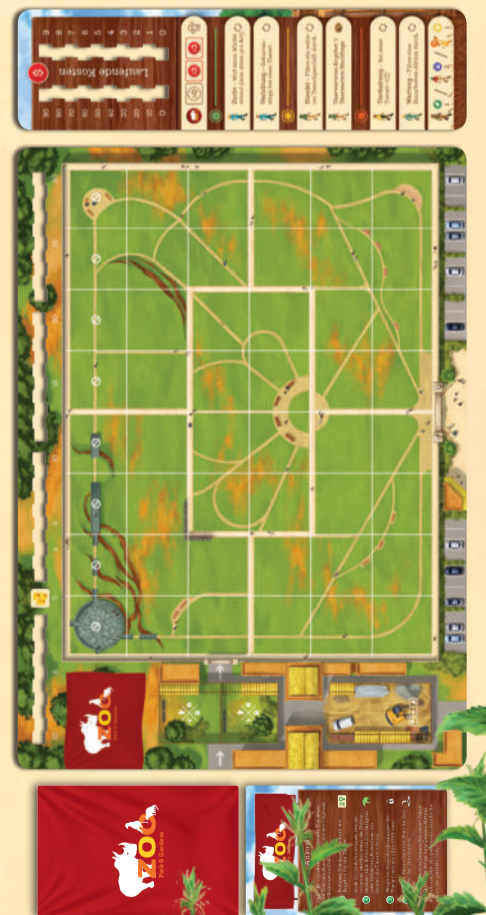
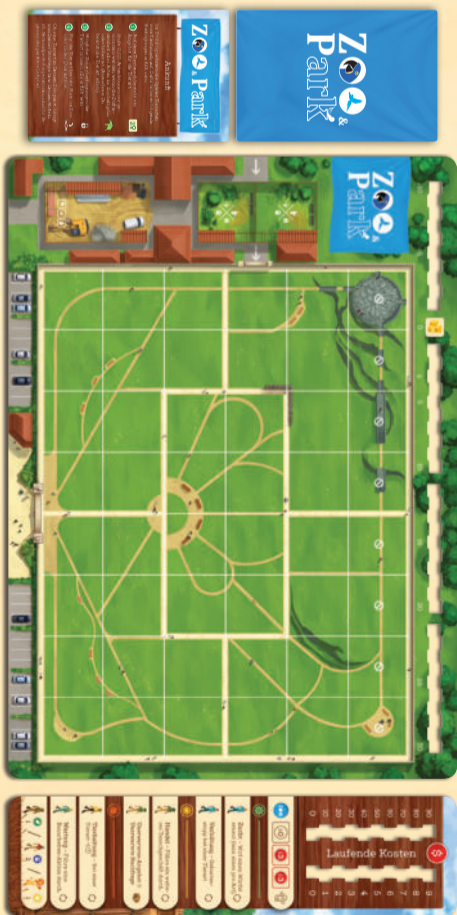
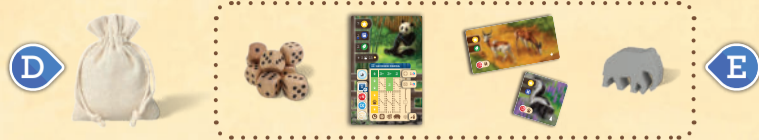
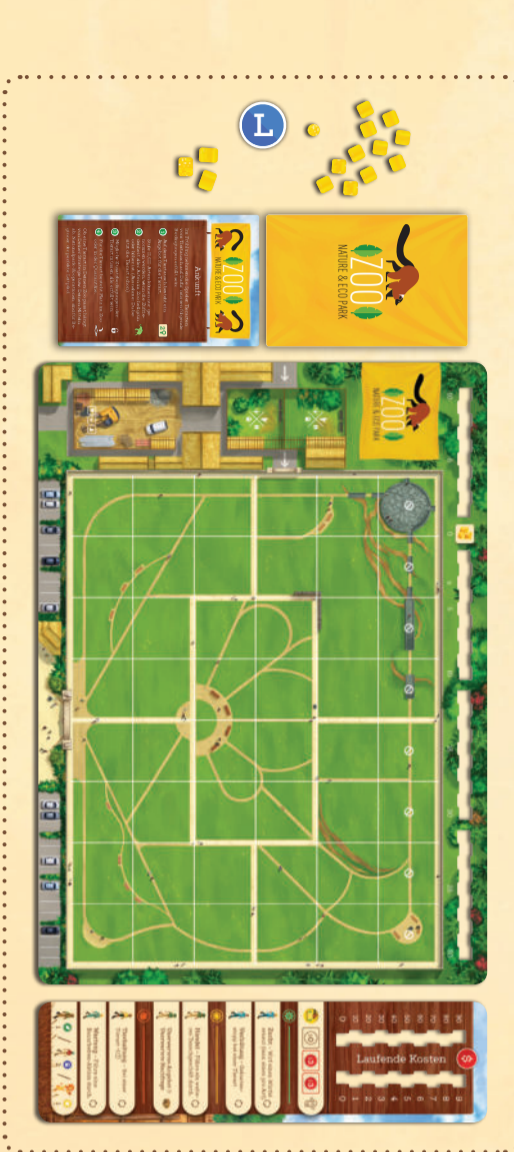
Spieler-Aufbau

- 1 Jeder von euch erhält 1 Zootafel, 1 Mitarbeitertafel, 22 Tierkarten, 3 Übersichtskarten (= alle Komponenten mit eurem Zoologo) und zusätzlich 3 Mitarbeiter, 1 Zylinder und alle Würfelchen **einer Farbe** **L**. Legt eure Zootafel vor euch hin, rechts daneben kommt eure Mitarbeitertafel.
- 2 Platziert eines eurer Würfelchen auf **Position 10** eurer **Geldleiste** **M**, um zu zeigen, dass ihr mit **10** 🪙 startet.
- 3 Nehmt euch **6 zufällige Gehegeplättchen** **N** und legt diese auf das entsprechende Feld in der linken unteren Ecke eurer Zootafel.
- 4 Legt zwei eurer Würfelchen auf die beiden «Oer»-Felder eurer **Kostenleiste** **O** und eure **3 Mitarbeiter** **P** auf ihre Felder auf der Mitarbeitertafel.
- 5 Legt **8 Verbotspättchen** **Q** auf die **oberen 8 Felder** eurer Zootafel.
- 6 Jeder von euch legt nun **eines seiner Würfelchen** auf die drei Startfelder («0») der drei auf der Wertungstafel abgebildeten Leisten (Naturschutz 🌿, Bildung 📖 und Popularität ⭐). Legt ausserdem **euren Zylinder** (Begeisterungs-Zylinder) **R** unterhalb des «Oer»-Felds der Popularitätsleiste bereit.
- 7 Wer heute das grösste Tier gesehen hat, erhält den Startspielermarker **S**.



Die 33 Faltschachteln (S. 7) sind besonders hilfreich beim Auf- und Abbauen des Spiels. Sie beschleunigen diesen Prozess erheblich und wir empfehlen dringend sie zu verwenden.

- Spielaufbau -



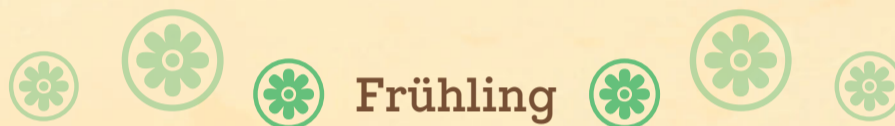
Spielziel

In **Zoo Tycoon: The Board Game** startet ihr als neue Leiter der vier städtischen Parks. Die Stadt strebt eine Neuausrichtung an und verspricht sich durch die Hinzunahme von Tieren eine Aufwertung dieser Grünflächen und damit eine gesteigerte Attraktivität für die Bevölkerung. Um eine breite politische Akzeptanz für das Vorhaben sicherzustellen, müssen die Zoos finanziell selbsttragend sein und zusätzlich einen Mehrwert für Natur- bzw. Artenschutz leisten. Zudem soll nach einer ersten Evaluation (in 7 Jahren) die Leitung aller geschaffenen Zoos zentralisiert werden, um Kosten zu senken und Synergien zu stärken. Wer diese 7 Jahre für den eigenen Park am erfolgreichsten gestaltet, darf sich berechnete Chancen für diesen attraktiven Posten ausrechnen. Gebt euer Bestes!

Spielübersicht

Zoo Tycoon: The Board Game wird über **7 Runden (= Jahre)** gespielt. Jede reguläre Runde ist in **4 Jahreszeiten** unterteilt: Im Frühling 🌸 gibt es Nachwuchs. Im Sommer ☀️ werden Abgänge und Neuzuzüge von Tieren vollzogen. Im Herbst 🍁 wird gebaut und im Winter ❄️ wird das Jahr ausgewertet und abgeschlossen. Immer, wenn eine Jahreszeit endet, wandert der Jahreszeitenstein eine Jahreszeit weiter. Nach 7 Runden endet das Spiel. Bei jedem Spieler wird hierzu der Endstand der beiden Werte Naturschutz 🌿 und Popularität ⭐ verglichen. **Der Niedrigere der beiden Werte stellt eure Siegpunkte dar.** Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

🗨 Die erste Runde funktioniert anders als alle nachfolgenden Runden (z. B. wird der Frühling übersprungen). Nach der Beschreibung des regulären Rundenablaufs werden auf S. 13 die Anpassungen für die erste Runde erläutert.



1. Startspielerwechsel

Der Startspielermarker wird in der Spiel-Reihenfolge weitergegeben.

2. Ereigniskarten

Die letztjährige Ereigniskarte wird unter den Stapel gelegt und eine neue Karte aufgedeckt. Effekte von **Breaking News**-Ereigniskarten werden **sofort** ausgeführt. **News**-Ereigniskarten **betreffen die gesamte kommende Runde/eine Jahreszeit**. Alle Ereigniskarten werden ausführlich im Abschnitt «Ereigniskarten» (S.25) erklärt.



3. Nachwuchs

Damit die Hauptarten Nachwuchs bekommen, würfeln die Spieler, ziehen bei einem erfolgreichen Wurf Nachwuchs-Zylinder aus dem Beutel und legen diesen in die entsprechenden Anlagen. Zusätzlich werten sie den Popularitäts-Basiswert ihrer beliebtesten Hauptart, die diese Runde Nachwuchs hat, als Begeisterung 😊 (mit dem Begeisterungs-Zylinder). Die Spieler können dies **gleichzeitig** tun. **Alle Details zu dieser Phase sind auf S. 15 beschrieben.**

🗨 **Popularität ⭐ & Begeisterung 😊**

Popularität ⭐ ist beständig. Du kannst sie durch Tierarten, Gebäude, Mitarbeiter-Aktionen (S. 17) und Bildung steigern. **Begeisterung 😊** hingegen **ist flüchtig** und wird am Ende eines Jahres zurückgesetzt. Die **Begeisterung startet** jedes Jahr auf dem **Niveau der Popularität** und baut auf dieser auf (dargestellt durch den Begeisterungs-Zylinder). **Wenn sich die Popularität** im Laufe des Jahres nach oben **verschiebt, verschiebt sich die Begeisterung mit ihr.** Begeisterung kann während des Jahres aus **3 Quellen** entstehen: (1) Ereigniskarten, (2) der Popularitäts-Basiswert der populärsten Hauptart mit Nachwuchs (im Frühling) und (3) der Popularitäts-Basiswert der populärsten neuen Hauptart im Zoo (im Sommer/Herbst).

Begeisterung schaltet nicht den Asiatischen Elefanten, den Grossen Panda oder die Geld-Gebäude **frei**. Das geht **nur mit Popularität.**

Herbst

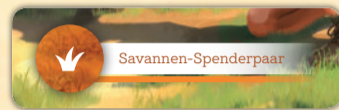
1. Gehegeplättchen

Jeder Spieler erhält **3 kostenlose Gehegeplättchen** und kann **bis zu 2 zusätzliche** kostenlose Plättchen bekommen.

Eines dieser zusätzlichen kostenlosen Gehegeplättchen wird anhand des **aufgedeckten Spenders** vergeben. Wenn zwei oder mehr Spieler beim Spenderkriterium **genau gleichauf** sind, **erhalten beide** ein kostenloses Plättchen. Wenn **kein Spieler das Kriterium erfüllt** (z. B. kein Spieler hat Savannenarten), **erhält auch kein Spieler** ein Plättchen. Es gibt 7 Spenderkarten mit 4 verschiedenen Spendertypen:



Regenwald-Spender (x1)
Der Spieler mit den meisten Regenwaldarten (Haupt- und Zusatzarten) erhält ein zusätzliches Gehegeplättchen.



Savannen-Spender (x1)
Der Spieler mit den meisten Savannenarten (Haupt- und Zusatzarten) erhält ein zusätzliches Gehegeplättchen.




Bergwald-Spender (x1)
Der Spieler mit den meisten Bergwaldarten (Haupt- und Zusatzarten) erhält ein zusätzliches Gehegeplättchen.



Tierwohl-SpenderInnen (x4)
Der Spieler mit dem höchsten Tierwohlwert (**mindestens «0»**) erhält ein zusätzliches Gehegeplättchen. Die Berechnung des Tierwohlwerts wird auf S. 23 ausführlich erklärt.

Das **zweite kostenlose Gehegeplättchen** erhält der **momentan führende Spieler im Bereich Naturschutz** sowie alle Spieler, welche sich **im gleichen Segment** (z. B. 7-10) mit diesem befinden. Spieler, die sich auf den **3 weissen Startfeldern (0-2)** der Naturschutzleiste befinden, **erhalten nie** ein solches Plättchen. Falls alle Spieler noch auf den **3 weissen Startfeldern** stehen, **wird kein kostenloses Plättchen vergeben**.


 Bis die Plättchen in einer beliebigen nachfolgenden Bau-Phase tatsächlich platziert werden, werden sie auf dem entsprechenden Feld der Zootafel gelagert und **ihr Biom kann beliebig gewählt/verändert werden**.


2. Neue Spenderkarte

Eine **neue Spenderkarte** wird **für das kommende Jahr** aufgedeckt und auf dem Stapel platziert.

3. Kredit

Um Gehegeplättchen, Fokus-Häuschen und Gebäude in der folgenden Bau-Phase bauen zu können, haben alle Spieler mit **weniger als 10** auf der Geldleiste die Option, **einen oder mehrere Kredite** aufzunehmen. Pro Kredit erhaltet ihr **4**, müsst dafür aber **ein Verbotsplättchen** auf ein freies Feld eurer Zootafel legen. Ist eure Zootafel voll, könnt ihr keine Kredite mehr aufnehmen.

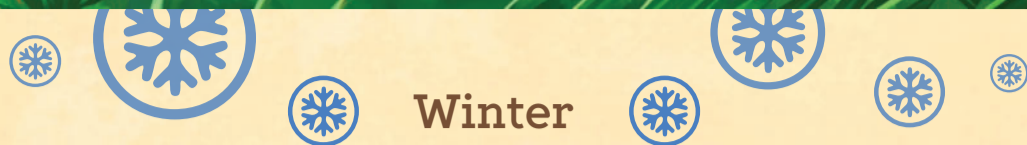
 Nach der Kreditaufnahme könnt ihr **nicht mehr als 10** auf der Geldleiste haben. Nehmt ihr z. B. mit **7**, einen Kredit auf, habt ihr danach **10** und nicht **11** !

 **Verbotsplättchen blockieren die Zootafel-Felder**, auf denen sie liegen. Es ist nicht möglich, auf diesen Feldern zu bauen. **Nur** durch den Kauf von Gehegeplättchen (S. 18) kann man Verbotsplättchen von der eigenen Zootafel entfernen.

4. Bau-Phase

In der Bau-Phase **entwickeln** alle Spieler gleichzeitig **ihren Zoo** und **geben ihr Geld aus**. **Neue Anlagen/Gebäude/Fokus-Häuschen werden gebaut und bestehende ausgebaut**. Abgesehen von der Ankunfts-Phase ist die Bau-Phase der einzige Zeitpunkt, in dem Hauptarten den Zoo betreten können. Es ist auch der einzige Zeitpunkt, an dem Zusatzarten genommen werden können. Alle diese möglichen Aktionen werden in **keiner bestimmten Abfolge** ausgeführt und können beliebig kombiniert werden. **Alle wichtigen Details zu dieser Phase findet ihr ab S. 18.**





1. Tierhaltung 🕒

Bei allen Hauptarten, deren **Erfahrung** noch nicht das Maximum erreicht hat, wird das Würfelchen **ein Feld nach oben geschoben**.

2. Bildungswertung 📖

Der Spieler, der aktuell auf der **Bildungsleiste** 📖 führt, erhält **1 Naturschutzpunkt** 🌿. Jeder von euch, der **im gleichen Segment** wie der Führende liegt, erhält ebenfalls 1 Naturschutzpunkt. Dieser Naturschutzpunkt wird nur an Spieler vergeben, welche die **3 weissen Startfelder (0-2)** der Bildungsleiste **verlassen** haben. **Die auf der Bildungsleiste abgebildeten Popularitäts- und Naturschutzpunkte werden immer direkt beim Erreichen im Herbst gewertet.**

3. Abgaben an die Stadt

Alles **Geld oberhalb von 3** 💰 **verfällt**, d. h. jeder von euch besitzt nach diesem Abschnitt maximal 3 💰.

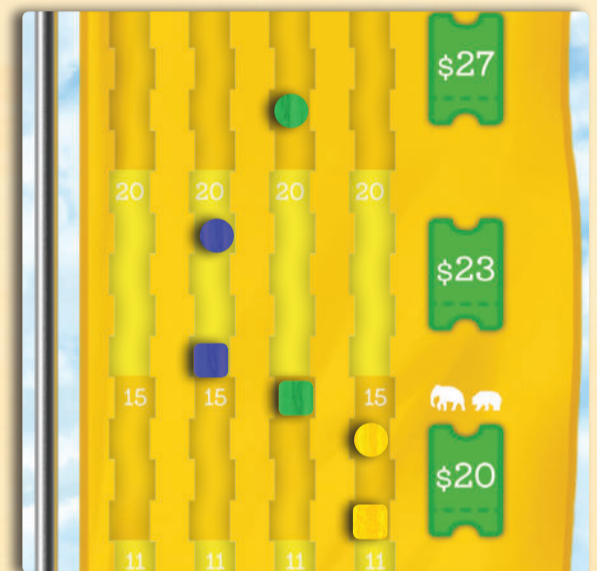
4. Einnahmen

Entsprechend der Position des Begeisterungs-Zylinders 😊 (bzw. Popularitäts-Würfelchen, wenn keine Begeisterung vorhanden ist) erhält nun jeder Spieler seine **Einnahmen**. Die Einnahmen setzen sich wie folgt zusammen:

Der **Fixbetrag** des Segments (rechts) in welchem du dich befindest...

+ einen Bonus von **\$4** für den führenden Spieler auf der Popularitätsleiste und einen Bonus von **\$2** für den Zweiten. Gibt es mehrere Erst-/Zweitplatzierte, erhalten alle Betroffenen den vollen Bonus für ihren Platz. Gibt es mehrere Erstplatzierte, wird kein Bonus für den zweiten Platz vergeben.

- Laufende Kosten **\$** auf der Arbeitertafel (Kosten von Tieren und Mitarbeitern abzüglich der Einnahmen aus Essensständen und Zooshops).



Jeder Spieler fügt nun sein individuelles Resultat seiner Geldleiste 💰 hinzu (die Geldleiste kann weder unter -10 💰 fallen noch 30 💰 überschreiten).

In diesem Beispiel erzielt der grüne Spieler Einnahmen von 31 (27+4), der blaue Spieler 25 (23+2) und der gelbe Spieler 20. Von diesen Einnahmen zieht jeder Spieler seine laufenden Kosten ab und schreibt sich das Resultat auf der Geldleiste gut.

5. Begeisterung und Mitarbeiter zurücksetzen

Die **Begeisterungs-Zylinder** 😊 **werden von der Popularitätsleiste entfernt** (Spieler nehmen sie zurück oder platzieren sie vorübergehend unterhalb des «Oer»-Feldes der Popularitätsleiste). Zudem werden alle eingesetzten **Mitarbeiter** (S.3) **zurück** auf ihre Ursprungsposition gestellt und die laufenden Kosten dementsprechend gesenkt.

6. Neues Jahr

Der Rundenstein wird **ein Jahr weitergeschoben**. Nach Abschluss von 7 Runden folgt das Spielende (S. 14).

🚨 Erste Runde

Jetzt kennst du den Spielablauf einer regulären Runde Zoo Tycoon: The Board Game. Es gibt jedoch eine Ausnahme: In der ersten Runde jedes Spiels überspringt ihr den Frühling und **beginnt direkt im Sommer** («Ankunft»). In dieser ersten Ankunfts-Phase könnt ihr **alle Anforderungen** (z. B. hellgrüne Zufriedenheit) **ignorieren** und mit jeder angebotenen Tierart **ausser dem Grossen Panda/Asiatischen Elefanten** starten. Nimmt jemand jedoch eine **Stufe III-Tierart**, darf der Spieler in dieser Ankunfts-Phase keine zweite Haupttierart wählen (er bekommt kein zweites freies Tauschgeschäft und darf keine Mitarbeiter-Aktionen nutzen, um zusätzliche Tauschgeschäfte durchzuführen). Er erhält dafür aber ein **kostenloses Naturschutzzentrum**, das in der folgenden Bau-Phase platziert werden muss. Nach dieser Ankunfts-Phase räumt ihr den Tiertausch auf und geht danach **direkt in die Bau-Phase** im Herbst über und beendet das Jahr mit einem regulären Winter.

- Spielablauf -

🏆 Spielende 🏆

- 1 Spieler mit einer **negativen Geldmenge** 🪙 am Ende der 7. Runde **sind vom Spielende ausgeschlossen**. Sie **gewinnen** das Spiel **nie**.
- 2 Jeder Spieler **zählt alle Nachwuchs-Zylinder** (S. 15) in seinen Anlagen und **zieht dann die Summe** von seiner **Popularitätsleiste** ab 🌟.
- ⚠️ Nach diesem Abzug, werden **die Naturschutzprojekte** unterhalb des Tiertauschs **von links nach rechts** gewertet. Haben mehrere Spieler in der gleichen Runde eine **Nationalpark-Kooperation** abgeschlossen oder die gleiche Punktzahl im **Weltweiten Erhaltungszucht-Programm** oder beim **Tierwohl** erreicht, **erhalten alle Betroffenen die volle Punktzahl**. Wenn mehrere Spieler den ersten Platz belegen, werden für den zweiten Platz keine Punkte vergeben.
- 3 **Nationalpark-Kooperationen** (S. 24) – Alle, die als erstes oder zweites eine Nationalpark-Kooperation verwirklicht haben, erhalten nun ihre Naturschutzpunkte 🌿.
- 4 **Weltweites Erhaltungszucht-Programm** (S. 23) – Der Spieler mit dem höchsten Punktestand auf der Leiste des Weltweiten Erhaltungszucht-Programms erhält 8 Naturschutzpunkte 🌿, jener mit dem zweithöchsten Wert 4.
- 5 **Tierwohl** (S. 23) – Jeder Spieler bestimmt seinen Tierwohlwert. Der Spieler mit dem **höchsten** Tierwohlwert (mindestens 1) erhält **5 Punkte**, die **dem niedrigeren Wert** aus Popularität 🌟 und Naturschutz 🌿 **hinzugefügt werden**. Der Spieler mit dem **zweithöchsten Tierwohlwert** (mindestens 1) erhält **3** dieser Punkte. Spieler mit einem Tierwohlwert von **0 oder -1 erhalten nie Punkte**. Spielern, die einen **Tierwohlwert von unter -1 aufweisen**, werden **2 Punkte** von ihrem niedrigeren Wert **abgezogen**. Sind die Werte eines Spielers auf beiden Leisten gleich oder werden durch erhaltene Punkte gleich, werden die noch nicht verteilten Punkte abwechselnd den beiden Leisten hinzuaddiert oder subtrahiert.
- 6 **Jetzt kann jeder Spieler noch sein übriges Geld** 🪙 für Gehegeplättchen, Fokus-Häuschen, Gebäude und Umbau-Aktionen (ab S. 18) **ausgeben**. Spieler können auch kostenlose Gehegeplättchen aus früheren Runden verbaue (die daraus resultierenden Effekte auf die 3 Wertungsleisten werden entsprechend gewertet). Es ist wichtig zu beachten, dass **keine neuen Tiere** (einschliesslich Zusatzarten, umgewandeltem Nachwuchs oder Tiere in der Quarantäne) in den Zoo integriert werden dürfen. Auch **Mitarbeiter-Aktionen** (S. 3) **sind nicht mehr erlaubt**. Nachdem alle Spieler diesen Schritt abgeschlossen haben, **endet das Spiel**.

Jeder von euch bestimmt nun individuell, **welcher eurer beiden Werte der niedrigere ist** (Popularität 🌟 oder Naturschutz 🌿). **Dieser Wert stellt eure Siegpunkte dar**. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten **gewinnt** das Spiel, bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.




Exkurs - Nachwuchs-Phase

Der Nachwuchs wird bei allen Hauptarten durch Würfeln ermittelt. Alle Spieler machen dies **gleichzeitig**.

Für jede Hauptart, welche die folgenden **zwei Bedingungen** erfüllt, **muss gewürfelt werden**:


- 1 Mindestens **ein männliches und ein (stehendes) weibliches** Tier sind Teil der Anlage.
- 2 Die **Zufriedenheit** (S. 5) muss hoch genug sein, sodass die Tierart Nachwuchs haben kann. Bei vielen Arten gilt: Je höher die Zufriedenheit, desto niedriger das Würfelergebnis, das für Nachwuchs benötigt wird.

Wie viele Würfel geworfen werden müssen ist artspezifisch:  1 Würfel pro Weibchen  1 Würfel pro Pärchen  1 Würfel

Bei Tieren mit «Aufziehen»-Symbol  (siehe unten) wird nur für stehende Weibchen gewürfelt.




Prüfe nach dem Würfeln, ob einer oder mehrere der Würfel das erforderliche Mindestergebnis der Art **erreicht oder übertroffen** hat/haben (abhängig von der Zufriedenheit der Tierart, siehe S. 5). Für jeden erfolgreichen Würfelwurf ziehst du **zufällig die artspezifische Anzahl Nachwuchs-Zylinder** (= Wurfgrösse) aus dem Stoffbeutel und legst sie in die zugehörige Anlage (**rosa** = weiblich/**hellblau** = männlich). Wiederhole dies für alle deine Hauptarten.


 Bei Tieren mit einem «Aufziehen»-Symbol  werden alle Weibchen, die gerade **auf der Seite liegen, wieder aufgerichtet** und **alle Weibchen, die in dieser Runde Nachwuchs bekommen haben**, werden auf **die Seite gelegt** (eine weibliche Tierfigur pro erfolgreichem Würfelwurf).

Nachdem für alle Arten gewürfelt wurde, **bewegt** jeder Spieler seinen **Begeisterungs-Zylinder**  (S. 10) auf der Popularitätsleiste um den Popularitäts-Basiswert der beliebtesten Art seines Zoos, die in dieser Runde Nachwuchs bekommen hat, **nach oben**. Die Begeisterung startet immer auf Höhe der eigenen Popularität, ausser die diesjährige Ereigniskarte hat schon zu Begeisterung geführt (in diesem Fall wird die Begeisterung einfach weiter gesteigert).

Wenn eine **Stufe I- oder Stufe II-Art** in deinem Zoo **zum ersten Mal** Nachwuchs hat, steigst du auf der **Weltweiten Erhaltungszucht-Programmleiste** auf (S. 15). Wenn eine Art der **Stufe III** Nachwuchs bekommt, kannst du den Nachwuchs eventuell für **Auswilderungen** (S. 15) verwenden, anstatt Nachwuchs-Zylinder in die Anlage zu legen.


Nachwuchs-Zylinder

 Nachwuchs-Zylinder  **benötigen keinen Platz** (sie beeinflussen die Bedürfnisse **Freier Platz/Gruppengrösse nicht**) und **verursachen keine laufenden Kosten**. Sie können **jederzeit in Tierfiguren umgewandelt** werden. Umgewandelt wird der Nachwuchs **wie jede andere Tierfigur behandelt**. Nachwuchs kann aber auch **für eine beliebige Zeit in Zylinderform** belassen werden. Nachwuchs in Zylinderform kann in der Abgabe-Phase (S. 17) **abgegeben werden**, wenn eine entsprechende Nachfrage auf dem Tiertausch besteht. Wichtig: **Für jeden Nachwuchs-Zylinder**, der sich nach Abschluss von Runde 7 in einer Anlage befindet, **wird am Spielende 1 Popularitätspunkt**  **abgezogen (S. 14)!**


 Warum kann sich Nachwuchs negativ auswirken? Nachwuchs ist eine der wichtigsten Attraktionen für Zoos, zugleich ist das Populationsmanagement aber auch eine ihrer schwierigsten Aufgaben. Wenn im Zoo-Netzwerk kein geeigneter Platz für Nachwuchs gefunden werden kann, müssen Jungtiere manchmal eingeschläfert werden.

Mitarbeiter-Aktionen im Frühling  - Alle allgemeinen Regeln für Mitarbeiter-Aktionen sind auf S. 3.



Zucht  - Bei einer Tierart darf ein erfolgloser Würfel erneut geworfen werden. Diese Aktion ist nur einmal pro Art und Runde möglich, kann aber bei mehreren Arten pro Runde angewendet werden.



Verhütung  - Lege ein Verhütungsplättchen auf eine deiner Tierkarten. Von nun an würfelst du für diese Tierart nicht mehr. Du kannst das Plättchen jederzeit ohne Mitarbeiter-Aktion wieder entfernen.



Beispiel - Nachwuchs

Dein Zoo hat eine Anlage mit 4 Asiatischen Elefanten (1 Männchen und 3 Weibchen):



In der Nachwuchs-Phase im Frühling prüfst du zunächst, ob das Gehege die Bedingungen für das Würfeln von Nachwuchs erfüllt. Dies ist hier der Fall, da beide Geschlechter im Gehege vorhanden sind und ihre Zufriedenheit (hellgrün) das Würfeln von Nachwuchs erlaubt. In einem zweiten Schritt wird bestimmt, wie viele Würfel gewürfelt werden müssen. In diesem Fall 3, da bei Elefanten für jedes Weibchen ein Würfel geworfen wird **1** und die Weibchen im Moment alle stehen (ansonsten müsste man die Anzahl der liegenden Weibchen von der Gesamtzahl der Weibchen abziehen).

Dann würfelst du die 3 Würfel und erhältst folgendes Ergebnis: . Das bedeutet, dass du einen erfolgreichen Wurf hast, denn bei hellgrüner Zufriedenheit brauchst du eine um Elefanten-Nachwuchs zu bekommen **2**. Bei dunkelgrüner Zufriedenheit wäre eine oder höher erforderlich.

Nachdem du gewürfelt hast, ziehst du 1 Nachwuchs-Zylinder **3** aus dem Stoffsäckchen und legst ihn in das Gehege der Asiatischen Elefanten. Ausserdem wird eine weibliche Tierfigur für eine Runde abgelegt (wegen des Aufziehen-Symbols **4**). Falls das diese Runde deine populärste Hauptart mit Nachwuchs ist, addiere 7 Begeisterung zu deiner Popularitätsleiste.



Exkurs - Abgabe & Ankunfts-Phase

In der Abgabe- und Ankunfts-Phase haben die Zoos **2 freie Tauschgeschäfte** auf dem Tiertausch pro Runde zur Verfügung (es gibt **keinen direkten Handel** zwischen Spielern). Wie in der realen Welt wird auch in diesem Spiel **kein Geld** gezahlt oder verdient, wenn Zoos Tiere tauschen.

Der Tiertausch in diesem Spiel repräsentiert das Angebot und die Nachfrage von Zoos weltweit, zu denen auch die Zoos der Spieler gehören. Zoos tauschen Tiere untereinander aus, um genetisch gesunde Populationen zu bewahren. Dies ist wichtig, da, wenn Arten in der Wildnis aussterben, Zoo-Populationen die letzte Chance für das Überleben dieser Arten darstellen können.

Abgabe-Phase

In Zugreihenfolge dürfen die Spieler Tiere abgeben. Dazu nehmen die Spieler **Tierfiguren aus der Quarantäne (S. 3/17) oder Nachwuchs-Zylinder aus den Anlagen** und **legen sie** auf die entsprechende Tierdarstellung **auf dem Tiertausch**. Wenn ein Spieler Tiere einer Art abgegeben hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Jedes Mal, wenn Tiere einer Art (egal wie viele) abgegeben werden, **zählt dies als ein Tauschgeschäft**.

Tiere können **nur abgegeben werden, wenn eine «rote» Nachfrage** für die entsprechende Art auf dem Tiertauschblatt besteht bzw. nur bis diese Nachfrage von einem oder mehreren Spielern vollständig bedient wurde. Sobald eine Nachfrage bedient ist, können in dieser Runde keine weiteren Tiere dieser Art abgegeben werden.

Es können nur Tierfiguren aus der Quarantäne und Nachwuchs-Zylinder abgegeben werden. Tierfiguren/Zusatzarten-Plättchen, die Teil einer Anlage sind, **können nicht abgegeben werden**.

Du fragst dich, warum du Tiere weggeben solltest, wenn du nichts für sie erhältst? (1) Damit deine beiden Quarantäne-Felder (S. 3/17) nicht blockiert sind und (2) weil du am Ende des Spiels für jeden Nachwuchs-Zylinder, der sich noch in einer deiner Anlagen befindetet, einen Popularitätspunkt verlierst (S. 14).

Ankunfts-Phase

In der Ankunfts-Phase nimmt der Startspieler ein oder mehrere Tiere **einer Tierart**, gefolgt vom zweiten, dritten und vierten Spieler. Danach kann der vierte Spieler ein oder mehrere Tiere einer anderen Art nehmen, gefolgt vom dritten, zweiten und ersten Spieler (Snake Draft). Dann geht das Spiel wieder in der ursprünglichen Richtung vom ersten zum vierten Spieler weiter. Das wird fortgesetzt, **bis alle Spieler passen** oder keine weiteren Tiere mehr nehmen können.

Jedes angebotene Tier kann nur einmal genommen werden. Ein Angebot muss aber nicht vollständig genommen werden, d. h., wenn ein Spieler Teile des Angebots zurücklässt, können andere Spieler diese Tiere nehmen.

Damit man eine Tierart bzw. Tiere nehmen kann, muss Folgendes erfüllt sein:


1 Angebot – Ein Angebot muss vorliegen. Das Gesamtangebot einer Tierart setzt sich aus den am Tiertausch angebotenen Tieren ♂♀ (S. 7) und den von Spielern in der Abgabe-Phase abgegebenen Tieren zusammen. Nachwuchs-Zylinder, die vom Tiertausch genommen werden, werden sofort in Tierfiguren umgewandelt.

2 Erfüllte Bedingungen

Stufe I-Tierarten – Haben **keine Bedingungen** und können immer genommen werden.

Stufe II-Tierarten – Nur Zoos, in denen keine Art eine **Zufriedenheit** unter **hellgrün** hat, dürfen neue Arten der Stufe II aufnehmen. Zusätzlich haben einige Arten **Zusatzbedingungen** (S. 4), die erfüllt werden müssen.

Stufe III Tierarten – Nur Zoos, in denen keine Art eine **Zufriedenheit** unter **hellgrün** hat, dürfen neue Arten der Stufe III aufnehmen. Zusätzlich haben **alle** Arten **Zusatzbedingungen** (S. 4), die erfüllt werden müssen.

 **Ausnahme – Auf Stufe II-/Stufe III-Tierarten, welche man bereits im Zoo oder in der Quarantäne hat, hat man bis zum Spielende, unabhängig von der momentanen Zufriedenheit im Zoo, immer Zugriff.**

3 Platz – Alle neuen Arten und Tiere brauchen einen Platz im Zoo. Dafür gibt es zwei Optionen:

1. Bestehende Anlage – Nimmt man **zusätzliche Tiere** einer Art auf, die man schon im Zoo hält, kann man diese Tiere direkt in ihre Anlage platzieren. **Die Zufriedenheit** der Tierart wird **umgehend angepasst** (alle Minimalanforderungen müssen eingehalten werden, siehe S. 5). Verändert sich die Zufriedenheit, kann dies ermöglichen/verhindern, dass man im weiteren Verlauf dieser Ankunfts-Phase Zugriff auf Stufe II- bzw. III-Tiere hat. **Dasselbe gilt, wenn man eine neue Tierart in eine vorgebaute, leere Anlage** platziert. Deren Zufriedenheit wird ebenfalls umgehend evaluiert, wobei auch hier alle Minimalanforderungen erfüllt sein müssen (Beispiel S. 19). Wenn die Zufriedenheit der neuen Tierart gelb ist, kann man in dieser Ankunfts-Phase keine neuen Tierarten der Stufe II oder III nehmen.

2. Quarantäne – Alle Tiere/neue Arten, die nicht in einer bestehenden Anlage Platz finden (oder aufgrund von Ereigniskarten aktuell nicht in den Zoo dürfen), müssen in die Quarantäne (diese bietet bis zu **zwei Arten** Platz). Die erlaubte **Anzahl Tiere ist unbegrenzt**, zudem darf man in der Quarantäne Konstellationen von Tieren halten, die in einer Anlage nicht erlaubt wären z. B. zwei männliche Tiger. Tiere in der Quarantäne sind noch nicht Teil des Zoos und haben **keinen Einfluss** auf die Zufriedenheit, Popularität, usw.



Mitarbeiter-Aktionen im Sommer ☀️ – Alle allgemeinen Regeln für Mitarbeiter-Aktionen sind auf S. 3 beschrieben.



Handel 🔄 – Führe ein zusätzliches Tauschgeschäft auf dem Tiertausch pro eingesetztem Mitarbeiter durch. Pro Runde und Spieler sind somit maximal 5 Tauschgeschäfte möglich (2 fixe Tauschgeschäfte + 3 zusätzliche durch Mitarbeiter).





Unerwartetes Angebot 📦 – Nutze in der Ankunfts-Phase ein Angebot, das bereits von einem Mitspieler genutzt wurde. Diese Aktion verbraucht eines deiner 2 freien Tauschgeschäfte (oder erfordert einen zusätzlichen Mitarbeiter für die Aktion «Handel»).

Unerwartete Nachfrage 📦 – Leere in der Abgabe-Phase eines deiner Quarantäne-Felder, ohne dass eine Nachfrage vorliegt. Diese Aktion verbraucht eine deiner 2 freien Tauschgeschäfte (oder erfordert einen zusätzlichen Mitarbeiter für die Aktion «Handel»).

Beide Aktionen mit einem 📦-Symbol können pro Spieler und Spiel jeweils nur einmal durchgeführt werden (S. 3). Um dies festzuhalten, müssen die Spieler eines ihrer Würfelchen auf das entsprechende Feld auf dem Tiertausch legen, nachdem sie eine dieser beiden Aktionen ausgeführt haben.

Exkurs - Bau-Phase

In der Bau-Phase werden **neue Anlagen/Gebäude/Fokus-Häuschen gebaut** und **bestehende Anlagen ausgebaut**. Abgesehen von der Ankunfts-Phase ist die Bau-Phase **der einzige Zeitpunkt**, an dem Hauptarten in den Zoo aufgenommen werden können. Es ist auch **der einzige Zeitpunkt**, an dem **Zusatzarten** genommen werden können. Alle diese möglichen Aktionen werden in **keiner bestimmten Abfolge** ausgeführt und können frei kombiniert werden.


Jedes Mal, wenn ein Spieler etwas kauft, wird die Geldleiste  sofort um den Kaufpreis reduziert. **Käufe dürfen nicht dazu führen, dass ein Spieler unter 0  fällt!**

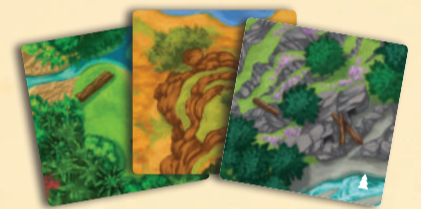
Beim Ausbau des Zoos müssen die Anlagen **nicht nebeneinander gebaut werden**, d.h. man kann eine Anlage in der oberen rechten Ecke bauen und eine weitere Anlage in der unteren linken Ecke.

Die Bau-Phase wird **simultan** durchgeführt. Es ist jedoch das gute Recht jener Spieler, welche später am Zug sind, mit ihren wichtigsten Aktionen **zu warten**, bis die vor ihnen liegenden Spieler ihre Bau-Phase abgeschlossen haben.

.....

Gehegeplättchen

Um neue Anlagen zu bauen oder bestehende zu erweitern, verwenden Spieler die Gehegeplättchen, die sie **zuvor kostenlos erhalten haben**. Zudem können sie, wenn sie keine Gehegeplättchen mehr haben (**aber nicht vorher**), **weitere Plättchen für je 7  kaufen**.




 **Für jedes gekaufte Gehegeplättchen** darf der Spieler **ein Verbotsplättchen** von seiner Zootafel **entfernen**.

 Gekaufte Plättchen müssen in der Runde, in der sie gekauft wurden, gebaut werden, und können nicht gelagert werden.

.....


Anlagen

Anlagen müssen **zusammenhängend** gebaut werden (diagonal wird nicht als zusammenhängend betrachtet) und bestehen nur aus Plättchen **eines Bioms** (Regenwald, Savanne oder Bergwald). Um zu Zeigen, welche Gehegeplättchen zusammengehören, schiebt man die Plättchen einer Anlage **eng zusammen**.


 Zwei oder mehr verschiedene Anlagen desselben Bioms können nebeneinander platziert werden. Schiebt man Plättchen eines Geheges dicht aneinander, kann man zwei benachbarte Anlagen mit demselben Biom auf Abstand halten und so von einander unterscheiden.

Anlagen können mit bis zu **einer Hauptart** aus der Quarantäne und/oder **einer Zusatzart** (S. 6) vom Tiertausch besetzt werden, die zum Biom des Geheges passen. Zu diesem Zweck werden die entsprechenden Tierfiguren/Zusatzartenplättchen **auf die Gehegeplättchen platziert**. Tierfiguren **können nicht** auf Zusatzartenplättchen gelegt werden.

 Tierfiguren/Zusatzartenplättchen haben **keinen festen Platz** in ihrer Anlage und können innerhalb der Anlage frei bewegt und auch in andere Anlagen umgesiedelt werden.

 Jede Art (Haupt- und Zusatzarten) darf **in jedem Zoo nur einmal gehalten werden**, z. B. kannst du nicht zwei Gehege mit Löwen in deinem Zoo haben.

Die Checkliste auf der nächsten Seite zeigt euch Schritt für Schritt, was ihr beachten müsst, wenn ihr neue Tiere in euren Zoo aufnehmt (im Sommer oder Herbst).

 Diese Checkliste findet sich auch auf den Übersichtskarten der Spieler, zusammen mit vielen anderen wichtigen Informationen.



Neue Anlage – Checkliste

- 1 **Minimalanforderungen (S. 5)** - Alle hiervon müssen erfüllt werden.
- 🕒 **Erfahrung** (immer erfüllt) – Das Erfahrungs-Würfelchen startet immer auf **Feld 1**, ausser man hat schon eine Tierart (Haupt- oder Zusatzarten) derselben Kategorie im Zoo (z.B. Huftiere, Vögel, usw.), welche in einem **vorherigen Jahr** platziert wurde. In einem solchen Fall startet das Würfelchen auf **Feld 2**.
- ☒ **Freier Platz** – Stellt sicher, dass genügend Freier Platz in der Anlage ist (z. B. 1 für Steppenzebras). Ein Freier Platz ist ein Gehegeplättchen, auf dem sich weder Tierfiguren noch Zusatzartenplättchen befinden. Fokus-Häuschen haben keinen Einfluss auf das Bedürfnis «Freier Platz».
- 🏠 **Rückzugsorte** – Anlagen brauchen genügend Rückzugsorte (S. 20), z. B. 1 für Steppenzebras.
- 🐎 **Gruppengrösse** – Stellt sicher, dass die Minimalanzahl Tiere in einer Anlage vorhanden ist (z.B. 3 für Steppenzebras) und dass das Maximum nicht überschritten wird (Steppenzebras z. B. haben keine Maximalanzahl).

Um dies jederzeit kontrollieren zu können, platziert ihr die entsprechende Tierkarte rechts oder links neben eurer Zoo-tafel und markiert den Erfüllungsgrad der einzelnen Bedürfnisse mit euren Würfelchen.

Zusätzlich zu den Minimalanforderungen müssen auch die Legeregeln eingehalten werden.

Legeregeln (S. 4) – Stellt sicher, dass das männliche Sozialverhalten der Art berücksichtigt wird und dass die maximale Anzahl Tierfiguren pro Plättchen eingehalten wird. Wollt ihr der Anlage zudem Zusatzarten hinzufügen, ist dies nur bei toleranten Hauptarten erlaubt.



Wenn alle der oberen Regeln erfüllt sind, könnt ihr ein Tier/eine Art platzieren.

- 2 Hat man alle neuen Tieranlagen gebaut, **trägt** man die **Basis-Popularität** 🌟 **aller neuen Tierarten** (auch Zusatzarten) auf der Popularitätsleiste **ab**. Wurde eine neue Gemeinschaftsanlage erstellt (d. h. eine Anlage mit einer Haupt- und einer Zusatzart), erhält man **einen Popularitäts-Bonuspunkt**.
- 3 Der **höchste Basis-Popularitätswert** einer in dieser Runde **neu** in euren Zoo aufgenommenen Hauptart wird mit dem **Begeisterungs-Zylinder** 😊 auf der Popularitätsleiste **abgetragen**.
- 4 Alle neu entstandenen **laufenden Kosten** 💰 werden auf der Kostenleiste abgetragen.
- 5 Sind Fokus-Gebäude bzw. Fokus-Häuschen von den Neubauten/Umbauten betroffen, muss **kontrolliert werden, ob sich ihr Effekt verändert**.



Ob ihr eine neue Tierart im Sommer/Herbst direkt in eine leere Anlage platziert oder eine bestehende Anlage im Herbst ausbaut, spielt keine Rolle, denn diese Schritte müssen immer vollzogen werden.



Beispiel - Neue Anlage/Gemeinschaftsanlage

Rachel, die blaue Spielerin, baut eine Anlage für ihre 3 Steppenzebras. **Die Minimalanforderungen sind alle eingehalten:**

Es stehen nicht mehr als 2 Steppenzebras auf einem Feld, die Gruppe beinhaltet nur ein Männchen und die Steppenzebras tolerieren das Pfirsichköpfchen in ihrer Anlage. Bei der Erfahrung startet das Zebra auf Feld 1, da es das erste Huftier von Rachel ist. Die Anlage weist 1 freies (nicht von Tieren besetztes) Feld auf und 2 Rückzugsorte (einer mehr als minimal gefordert). Zudem entsprechen 3 Steppenzebras der geforderten Mindestanzahl an Tieren. Rachel markiert dies mit ihren Würfelchen auf der Tierkarte. Die Tierart ist momentan entsprechend «gelb» zufrieden.


Danach trägt Rachel 4 Popularität 🌟 auf ihrer Popularitätsleiste ab (Zebra + Pfirsichköpfchen + 1 Bonuspunkt wegen der neuen Gemeinschaftsanlage). Die Begeisterung 😊 von Rachels Zoo wird um 2 erhöht (Basiswert der populärsten neuen Hauptart). Zuletzt werden die laufenden Kosten um 💰4 (\$1 + \$1 = \$2 für zwei belegte Zebra-Felder + \$2 für die Pfirsichköpfchen) erhöht.




Fokus-Häuschen


Fokus-Häuschen kosten jeweils 2 🟡 und werden **auf die Gehegeplättchen platziert**. Jedes Gehegeplättchen darf **maximal 1 Fokus-Häuschen** enthalten. Wenn sich eine Anlage ändert (z. B. durch die Integration einer Zusatzart), kann sich auch der Effekt der betroffenen Fokus-Häuschen ändern. Es gibt 4 Arten von Fokus-Häuschen:

-  **Popularitäts-Häuschen** – Geben je **1 Popularitätspunkt** ⭐. Es dürfen **maximal so viele Häuschen** als Teil einer Anlage gebaut werden, wie durch die **Gruppengrösse freigeschaltet** wurden (S. 5).
-  **Bildungs-Häuschen** – Bringen die **gesamte Bildung** 📖 einer Anlage auf die Bildungsleiste (d. h. auch jene von Zusatzarten). Es braucht dementsprechend **maximal 1 Bildungs-Häuschen pro Anlage**.
-  **Naturschutz-Häuschen** – Pro gebautem Naturschutz-Häuschen darf **1 Naturschutzpunkt** 🌿 auf der Naturschutzleiste abgetragen werden. Es dürfen **maximal so viele Naturschutz-Häuschen** gebaut werden, **wie Naturschutzpunkte in einer Anlage** vorhanden sind (inkl. jene der Zusatzart).
-  **Rückzugsort** – Jeder gebaute Rückzugsort zählt als **+1 Rückzugsort** für die enthaltene Tierart.

 Fokus-Häuschen dürfen nur gebaut werden, wenn sie in der gewählten Anlage einen Effekt haben (Ausnahme: Rückzugsorte 🏠, diese dürfen auch in leere Anlagen gebaut werden).


 Wie die Anzahl der Popularitäts-Häuschen ist auch die Anzahl der Fokus-Häuschen für Naturschutz und Bildung, die du in einer Anlage bauen kannst, auf jeder Tierkarte angegeben (siehe Abbildung rechts).



 Was sind Fokus-Häuschen? In einem Zoo wird jedem Teil eines Geheges ein „Schwerpunkt“ oder Zweck zugewiesen. Orte, an denen die Tiere nicht zu sehen sind und ihre Ruhe haben möchten, werden durch Rückzugsorte dargestellt. Aussichtspunkte mit viel Glas und perfekter Sicht werden durch die Popularitäts-Häuschen repräsentiert. Orte mit Informationstafeln, kleinen Exponaten usw., an denen Informationen vermittelt werden, werden durch die Bildungs- oder Naturschutz-Häuschen repräsentiert.

Gebäude

Gebäude kosten je 5 🟡, ausser Zooshops, die jeweils 8 🟡 kosten. Gebäude werden, wie die Gehegeplättchen, **direkt auf die Zootafel** gelegt. Wie bei Fokus-Häuschen ist ihre Wirkung **nicht statisch** und sie dürfen nur gebaut werden, wenn sie an der gewählten Position einen Effekt haben. Anlagen/Gebäude dürfen **durch denselben Gebäude-Effekt nur einmal genutzt werden** (z. B. kann eine Anlage nicht den Effekt von zwei angrenzenden Bildungsständen aktivieren). Zudem muss jedes Gebäude im Zoo **einzigartig** sein, d. h. zwei Gebäude mit derselben Illustration sind nicht erlaubt (du kannst also bis zu 3 Parks, 3 Bildungsstände, 2 Naturschutzzentren und 3 Geld-Gebäude pro Biom in deinem Zoo bauen).

 Damit ihr Effekt aktiviert wird, müssen Gebäude an andere Plättchen angrenzen. **Diagonal gilt in diesem Spiel nicht als angrenzend.**

Fokus-Gebäude



Parks geben 1 Popularitätspunkt pro angrenzendem Gebäude. Parks dürfen nebeneinander platziert werden, geben aber gegenseitig keine Popularitätspunkte. Maximal sind 4 Popularitätspunkte mit einem Park möglich.






Bildungsstände kombinieren jeweils zwei Biome, z. B. Savanne und Bergwald. Für jede angrenzende Anlage mit passendem Biom und einer Art mit Bildungswert, gibt es 2 Bildungspunkte (maximal 8 Bildungspunkte). Ein Bildungsstand gibt maximal 4 Bildungspunkte pro Biom, d. h. ein Bildungsstand der 8 Punkte erzielen soll, braucht pro Biom je 2 angrenzende Anlagen.




Naturschutzzentren geben 1 Naturschutzpunkt pro angrenzender Anlage, welche mindestens eine Tierart mit Naturschutz beinhaltet. Maximal sind mit einem Naturschutzzentrum 4 Naturschutzpunkte möglich.

Geld-Gebäude


Geld-Gebäude können in Zoos mit einer **Popularität von 10**  oder höher gebaut werden. Wird während der Bauphase eine Popularität von 10 oder höher erreicht, können bereits in der gleichen Bauphase Geld-Gebäude gebaut werden. Geld-Gebäude generieren zusätzliche Einnahmen für den Zoo. Essensstände bringen Einnahmen von  und Zooshops .


Jeder der verfügbaren Essensstände (6) und Zooshops (3) ist **einem der 3 Biome zugeordnet**. Der **erste** Essensstand eines Bioms **muss an zwei Anlagen** (die Tiere enthalten) des passenden Bioms **angrenzen**. Der **zweite** Essensstand eines Bioms muss an **eine weitere Anlage** (die Tiere enthält) des passenden Bioms **angrenzen** (d.h. für 2 Essensstände eines Bioms braucht man 3 Anlagen mit passendem Biom). Erst wenn beide Essensstände eines Bioms gebaut wurden, ist es erlaubt den **dazugehörigen Zooshop** zu bauen. Der Zooshop selbst muss ebenfalls an eine geeignete Anlage angrenzen (an eine vierte Anlage oder an eine der 3 Anlagen, an die die Essensstände angrenzen).





Die Einnahmen, die durch Geld-Gebäude erzielt werden, werden **von den laufenden Kosten** des Zoos **abgezogen**. Wenn du zum Beispiel einen Essensstand kaufst, senken sich deine laufenden Kosten um . **Die laufenden Kosten können jedoch nicht unter «0» fallen!**

Umbau-Aktionen

Im Zoo sind 3 Arten von Umbau-Aktionen erlaubt, mit denen bestehende Bauten verändert werden können. Jede einzelne Umbau-Aktion kostet 2 .



 **Biom ändern** – Verändere das Biom einer leeren Anlage (d.h. einer Anlage ohne Tiere). Fokus-Häuschen, die Teil der Anlage sind, werden nicht entfernt.

 **Gebäude verschieben** – Verschiebe ein Gebäude an einen beliebigen anderen Ort im Zoo. Durch das Verschieben wird der Effekt am alten Standort auf Null gesetzt und am neuen Standort neu bewertet. Geld-Gebäude müssen am neuen Standort wieder alle notwendigen Bedingungen erfüllen (d.h. genügend angrenzende passende Anlagen). Der Gebäude-Effekt darf am neuen Standort nicht Null sein.




 **Gehegeplättchen verschieben** – Ein Gehegeplättchen darf um ein Feld verschoben werden (auch diagonal). Ist das Gehegeplättchen Teil einer Anlage, welche aus mehreren Plättchen besteht, darf es von dieser nicht getrennt werden. Befindet sich ein Fokus-Häuschen auf dem Plättchen, wird dieses mit dem Plättchen mitverschoben. Nach dem Verschieben eines oder mehrerer Gehegeplättchen müssen alle Geld-Gebäude im Zoo weiterhin an genügend passende Anlagen angrenzen. Vergiss nicht, deine Punkte anzupassen, falls sich Nachbarschaften zu Gebäuden ändern.

Mitarbeiter-Aktionen im Herbst




- Alle allgemeinen Regeln für Mitarbeiter-Aktionen sind auf S. 3 beschrieben.

 **Tierhaltung**  – Wenn du dieser Aktion einen Mitarbeiter zuordnest, kannst du die Erfahrung einer Hauptart um 1 erhöhen. Du kannst diese Aktion mehrmals in derselben Runde, sogar bei derselben Tierart, durchführen.



Unterhaltung – Diese Aktion kann **nur von einem Mitarbeiter pro Jahr** durchgeführt werden. Erhalte entweder 1 Popularitätspunkt  **oder** 2 Bildungspunkte  **oder** 1 Naturschutzpunkt  durch den Einsatz des Mitarbeiters.

 **Wartung**  – Führe eine der drei Umbau-Aktionen mit einem Mitarbeiter aus, ohne 2  zu zahlen.

 Warum solltest du das tun, wenn Mitarbeiter bis zu  laufende Koste verursachen, d.h. teurer sind als der Preis von 2  für eine Umbau-Aktion? Manchmal wirst du im Herbst nicht genug Geld haben, um Umbau-Aktionen direkt zu bezahlen und da die laufenden Kosten erst im Winter relevant werden, kannst du so Umbau-Aktionen „finanzieren“, die du erst später im Winter bezahlen musst (wie eine Art Kredit).

Beispiel - Fokus-Häuschen

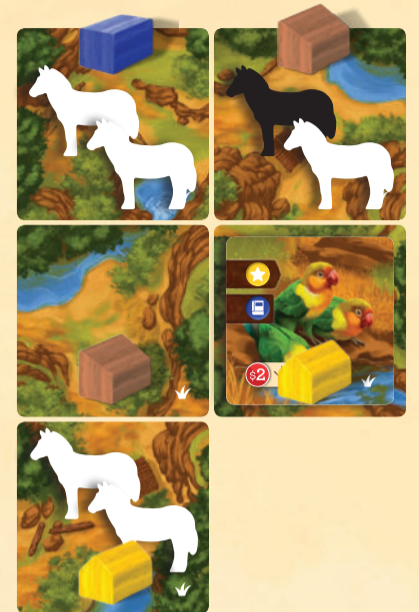


Rachel (siehe Beispiel, S. 19) hat ihre Steppenzebra-Anlage erweitert. Die Anlage enthält nun 6 Zebras (wodurch sich die laufenden Kosten um \$1 steigern).

Nun möchte Rachel die Anlage besser nutzen. Dazu baut sie ein Bildungs-Häuschen auf eines der Gehegeplättchen, das noch kein Fokus-Häuschen aufweist. Dieses Bildungs-Häuschen erlaubt es Rachel 3 zu ihrer Bildungsleiste hinzuzufügen (2 durch das Steppenzebra und 1 durch das Pfirsichköpfchen). Ausserdem baut sie zwei Popularitäts-Häuschen auf die beiden Gehegeplättchen, welche noch kein Fokus-Häuschen aufweisen. Dies ist möglich, da die Gruppengrösse von 6 dazu berechtigt (dadurch kann sie ihrer Popularitätsleiste 2 hinzuzufügen). Für diese 3 Fokus-Häuschen zahlt Rachel umgehend 6.

Die Fokus-Häuschen erzielen ihre Punktzahl unabhängig davon, wo sie innerhalb der Anlage platziert wurden. Es darf nur **nie mehr als 1 Fokus-Häuschen auf einem Gehegeplättchen stehen**.

Nach diesen Bauten ist die Zebra-Anlage derzeit zu 100 % ausgeschöpft. Naturschutz-Häuschen kommen für diese Anlage nicht in Frage, da beide Tierarten keinen Naturschutz-Basiswert aufweisen.



Beispiel - Gebäude (I)

Elio hat zwei Anlagen in seinem Zoo: eine Spitzmaulnashorn-Anlage und eine Damagazellen-Anlage. In dieser Bau-Phase hat er noch 10 zur Verfügung, die er investieren möchte.

Mit 5 möchte er einen Essensstand kaufen. Da es sich um den erste Savannen-Essensstand in seinem Zoo handelt, muss dieser an zwei Savannen-Anlagen grenzen. Aus diesem Grund platziert er den Essensstand in die Ecke zwischen dem Spitzmaulnashorn und der Damagazelle. Danach senkt er seine laufenden Kosten um \$3.

Für die restlichen 5 errichtet Elio ein Naturschutzzentrum. Dieses generiert 2 Naturschutzpunkte (da beide Anlagen eine Tierart mit Naturschutz enthalten), welche er sofort seiner Naturschutzleiste hinzufügt. Wenn in zukünftigen Runden weitere Anlagen angrenzend an dieses Naturschutzzentrum gebaut werden, können sie zusätzliche Punkte generieren, wenn sie Naturschutzarten enthalten (maximal 4 für 4 benachbarte Anlagen).

Randbemerkung: Die beiden Gebäude hätten an der jeweils anderen Position genau den gleichen Effekt erzielt.



Beispiel - Gebäude (II)

Christina errichtet einen Bildungsstand (Regenwald und Bergwald) zwischen ihre Streifenskunk-Anlage und ihre Waschbären-Anlage für 5. Da das Biom der beiden angrenzenden Anlagen (in diesem Fall Bergwald) mit dem Bildungsstand übereinstimmt, erhält sie nun sofort 4 Bildungspunkte (2 pro Anlage). Eine weitere angrenzende Bergwald-Anlage würde jedoch keine zusätzlichen Bildungspunkte generieren, da ein Bildungsstand nur maximal 4 Bildungspunkte mit Anlagen desselben Bioms erzielen kann. Weitere Punkte sind also nur mit angrenzenden Anlagen des zweiten Bioms (Regenwald) möglich.



Exkurs - Naturschutzprojekte

Es gibt 4 verschiedene Projekte auf dem Tiertausch, mit denen Spieler Naturschutzpunkte 🌿 sammeln können:

Auswilderungen

Bei **Arten der Stufe III** könnt ihr entscheiden, ob ihr Nachwuchs für eine **Auswilderung** verwendet oder der Anlage hinzufügt. In beiden Fällen kann, wie üblich, Begeisterung 😊 (S. 10) resultieren. Ihr dürft die Nachwuchs-Zylinder 🌈 ziehen, bevor ihr euch entscheidet. Ihr könnt auch einen Teil des Wurfes auswildern und die restlichen Jungtiere behalten. Sobald jedoch Nachwuchs-Zylinder **einmal in der Anlage platziert** wurden, können diese Individuen während des gesamten Spiels **nicht mehr für Auswilderungen verwendet werden**.

Die **Auswilderungsleiste** einer Stufe III-Art (weisser Kreis rechts) **auf dem Tiertausch** zeigt an, **wie viele Jungtiere** für eine Auswilderung erforderlich sind (z. B. 2 für den Borneo-Orang-Utan). **Die Werte** der Quadrate auf der rechten Seite geben an, **wie viele Naturschutzpunkte** 🌿 pro abgeschlossener Auswilderung erzielt werden (z. B. 4 für Borneo-Orang-Utans). Die **Anzahl** der Quadrate gibt an, **wie viele Auswilderungen** für diese Art im gesamten Spiel durchgeführt werden können (z. B. 3 beim Borneo-Orang-Utan).

Soll Nachwuchs einer Stufe-III-Art ausgewildert werden, wird **für jedes Jungtier ein Würfelchen** des Spielers auf die Auswilderungsleiste gelegt. Wenn mehrere Spieler Nachwuchs der gleichen Art auswildern wollen, wird die Leiste **entsprechend der Spielreihenfolge aufgefüllt** (der erste Spieler fügt so viele seiner Jungtiere hinzu, wie er möchte, dann der nächste Spieler usw.).

Die Würfelchen **bleiben** auf der Leiste liegen bis die Auswilderung stattfindet, d.h. die Leiste kann auch **teilweise gefüllt** sein. Eine **Auswilderung findet am Ende der Nachwuchs-Phase statt**, falls die Auswilderungsleiste einer Art **vollständig gefüllt ist**. Gibt es in einer Runde Nachwuchs, wenn die Leiste bereits gefüllt ist, wird dieser automatisch in die Anlage gelegt, da **maximal eine Auswilderung pro Art und Runde erlaubt ist**.

Nach einer erfolgten Auswilderung werden **alle Würfelchen von der Auswilderungsleiste entfernt** und **ein Würfelchen wird auf eines der Quadrate** auf der rechten Seite gelegt. Der Spieler, der die Auswilderung durchgeführt hat, **erhält nun sofort die entsprechenden Naturschutzpunkte**. Wenn mehrere Spieler an einer Auswilderung beteiligt waren, werden die Naturschutzpunkte **zu gleichen Teilen** unter ihnen aufgeteilt (es wird aufgerundet), unabhängig davon, wie viel jeder Spieler beigetragen hat.

Sobald alle Quadrate auf der rechten Seite **abgedeckt** sind (z. B. nach 3 Auswilderungen beim Borneo-Orang-Utan), wird der gesamte neue Nachwuchs **automatisch den Anlagen hinzugefügt**.

In der letzten Runde kann Nachwuchs auf die Auswilderungsleiste gelegt werden, auch wenn es nicht möglich ist, genügend Individuen für eine Auswilderung zusammenzubekommen (nur, falls die maximale Anzahl von Auswilderungen für diese Art noch nicht erreicht wurde).



Der gelbe Spieler hat Borneo-Orang-Utan Nachwuchs und möchte diesen auswildern. Dazu wird ein gelbes Würfelchen auf die Auswilderungsleiste gelegt (bei Auswilderungen spielt das Geschlecht des Nachwuchses keine Rolle, auch wenn die Auswilderungsleiste einen männlichen Orang-Utan zeigt).



Da die Auswilderungsleiste nun voll ist, findet die Auswilderung statt. Beide Würfelchen werden entfernt, und einer (die Farbe spielt keine Rolle) wird auf das oberste Feld rechts gelegt. Sowohl der gelbe als auch der blaue Spieler erhalten sofort 2 Naturschutzpunkte.

Weltweites Erhaltungszucht-Programm

Immer, wenn eine **Tierart der Stufe I oder II** in deinem Zoo **ihren ersten** Nachwuchs bekommt, darfst du dein Würfelchen um **1 Feld (Stufe I)** bzw. **2 Felder (Stufe II)** auf der Weltweiten Erhaltungszucht-Programm-Leiste bewegen. Der Spieler, der **am Ende des Spiels** den höchsten Wert auf dieser Leiste hat, erhält **8** Naturschutzpunkte 🌿. Der Spieler mit dem zweithöchsten Wert erhält **4** 🌿.




Tierwohl


Jede Tierart mit einer **gelben** Zufriedenheit wird mit **-1** bewertet, **hellgrün** mit **0** und **dunkelgrün** mit **2** (die unterste Farbe aller Bedürfnisse bestimmt die Zufriedenheit einer Art). Die addierten **Punkte** deiner Tierarten ergeben deinen Tierwohlwert. Dieser Wert wird für gewisse Spenderkarten benötigt (S. 7), aber auch für das Spielende (S. 14).




Nationalpark-Kooperation

Wenn du es schaffst als erster/zweiter Spieler **alle Arten** einer der 5 Nationalpark-Kooperationen in deinem Zoo zu halten (Zusatzarten sind grün markiert), darfst du eines deiner Würfelchen auf das obere/untere Punktefeld auf dem Tiertauch platzieren. Die erzielten Naturschutzpunkte  werden **erst am Ende des Spiels** deiner Naturschutzleiste hinzugefügt. Wenn mehrere Spieler **in einer Runde die gleiche Kooperation abschliessen**, erhalten **alle die volle Punktzahl** und legen ihr Würfelchen auf das gleiche Punktefeld. Wenn mehrere Spieler den ersten Platz belegen, werden für den zweiten Platz keine Punkte vergeben.



 Das Serengeti-Projekt ist insofern einzigartig, da die Spieler wählen können, ob sie das Steppenzebra oder den Afrikanischen Strauß bzw. das Spitzmaulnashorn oder die Giraffe in ihrem Zoo halten möchten.



 Das Wolong-Projekt beinhaltet den Grossen Panda. Grosse Pandas sind die einzige exklusive Tierart im Spiel, d. h. nur ein einziger Spieler bekommt ein Panda-Pärchen, welches zwingend im folgenden Herbst platziert werden muss (Ausnahme: Erkrankte Raubtiere S. 26). Nimmt ein Spieler den Grossen Panda in der Phase «Ankunft», markiert er das Feld «Panda-Diplomatie» (auf dem Tiertauch) mit einem Würfelchen. Sobald der Grosse Panda genommen wurde, kann man das Wolong-Projekt (mit den verbliebenen 3 Arten) weiterhin abschliessen, erhält aber nur noch 4 Naturschutzpunkte.

Spielvarianten



Einführungsspiel




Zoo Tycoon: The Board Game ist ein Spiel, das euch nicht an die Hand nimmt und viele neue Spielmechanismen enthält. Wir empfehlen daher sehr, das Spiel beim ersten Durchspielen entsprechend anzupassen:

- 1 Lasst **die Ereigniskarten** in der Schachtel und spielt ohne sie.
- 2 Die Spenderkarte wird **nie gewechselt** und bleibt immer eine der 4 **Tierwohl-Spenderkarten**. In jeder Runde bekommt somit der Spieler mit dem höchsten Tierwohlwert ein kostenloses Gehegeplättchen.
- 3 Jeder Spieler darf pro Runde **eine kostenlose Umbau-Aktion** durchführen.
- 4 Zusätzlich zu Nachwuchs-Zylindern und Tieren in der Quarantäne können in der **Abgabe-Phase auch Tiere abgegeben werden, die Teil einer Anlage sind**.
- 5 **Tauschgeschäfte am Tiertauch sind nicht auf 2 begrenzt**, d. h. jeder Spieler kann beliebig oft am Tiertauch handeln.

Zwei-Spieler-Version - Für das Spiel mit zwei Spielern müssen **folgende Änderungen** vorgenommen werden:

- 1 Die Ereigniskarte «**Grosszügiges Erbe**» wird aus dem Ereigniskartenstapel **entfernt**.
- 2 Der Spieler mit dem **zweithöchsten Wert** auf der Popularitätsleiste erhält den **Einnahmen-Bonus** von  **nur dann**, wenn sich beide Spieler **im gleichen Segment befinden**.
- 3 Im gesamten Spiel können **nur 3 Nationalpark-Kooperationen** abgeschlossen werden (zudem kann man **keine** Kooperation **als Zweiter abschliessen**). Nur, wenn beide Spieler in derselben Runde eine Kooperation abschliessen und dies die Kooperationen 3 und 4 sind, dürfen 4 anstatt 3 Kooperationen abgeschlossen werden.
- 4 Beim **Weltweiten Erhaltungszucht-Programm** erhält der zweite Spieler **die 4 Naturschutzpunkte**  **nur dann**, wenn sein Würfelchen **im gleichen Segment (1-5 bzw. 6-10)** wie der Führende liegt.
- 5 Beim **Tierwohl-Projekt** gibt es **keine Siegpunkte für den zweiten Platz**, jedoch können die Spieler weiterhin Siegpunkte verlieren, wenn sie ein Tierwohlwert von **kleiner als «-1»** aufweisen.

Ereigniskarten

 Für alle Ereigniskarten, die nur einen Spieler betreffen, gilt: Falls mehrere Spieler gleich viele Punkte haben, werden sie gleichermassen belohnt oder bestraft. Ereigniskarten können weggelassen werden, ohne das Spiel zu beeinträchtigen.



Zoo-Doku

Eine Doku über den Alltag im Zoo ist ein Quotenhit. Viele Zuschauer wollen nun die Zoos aus der Sendung live sehen. Alle Zoos starten mit 3 Begeisterung in dieses Jahr.



Normales Jahr

Nicht jedes Jahr ist besonders, die Leute geniessen die Normalität und die Tiere nehmen es gemütlich. Nichts passiert.



The Jungle Story

Eine Geschichte über ein Mädchen und ihre Abenteuer im Regenwald begeistert in den Kinos. Der Zoo mit den meisten Regenwald-Arten (Zusatzarten eingerechnet) erhöht seine Begeisterung um 3.



Schlechtes Wetter

Viel Regen führt zu deutlich weniger Besuchern. Es muss gespart werden. Jeder Spieler senkt seine Geldleiste um 3 Geld. Das Geld wird jedoch nicht unter 10 Geld gesenkt.



The King of the Savanna

Eine Geschichte über einen jungen Löwen, der zum König der Savanne aufsteigt, begeistert in den Kinos. Der Zoo mit den meisten Savannen-Arten (Zusatzarten eingerechnet) erhöht seine Begeisterung um 3.



Schönes Wetter

Dank des wunderschönen Wetters besuchen deutlich mehr Besucher den Zoo als erwartet. Es kann dieses Jahr mehr investiert werden. Jeder Spieler erhöht seine Geldleiste um 3.



Elk Brothers

Eine Geschichte über zwei mutige Brüder, die den Herrn der Berge herausfordern, begeistert in den Kinos. Der Zoo mit den meisten Bergwald-Arten (Zusatzarten eingerechnet) erhöht seine Begeisterung um 3.



Grosszügiges Erbe

Ein reicher Stadtbewohner und bekannter Tierfreund hat in seinem Testament seinen Lieblingszoo berücksichtigt. Der Zoo mit der niedrigsten Popularität erhält ein kostenloses Gehegeplättchen.



Exzellente Bildung

Eine Zeitung stellt fest, dass einer der städtischen Zoos ein herausragendes Bildungsangebot für Gross und Klein aufweist. Schulklassen strömen in diesen Zoo. Der Zoo mit der höchsten Bildung erhält 3 Begeisterung.



Motivierte Mitarbeiter

Eure Mitarbeiter schätzen euren Führungsstil und sind mit voller Motivation bei der Arbeit. In dieser Runde fallen für die zweite Mitarbeiter-Aktion keine laufenden Kosten an. Platziert den zweiten Mitarbeiter neben den ersten, damit ihr es im Rundenverlauf nicht vergesst.



Zuchtstopp

Für jeden Nachwuchs im Zoo muss innerhalb des Zoonetzwerks ein Platz gefunden werden, doch leider fehlt momentan der Platz und die Nachzucht muss vorübergehend eingestellt werden. Bei Stufe II-Tierarten gibt es diesen Frühling keinen Nachwuchs. Wird diese Karte in Runde 7 gezogen, wird der Effekt nicht aktiviert und eine weitere Ereigniskarte wird gezogen.



Tierrettung

Manche Menschen behandeln ihre Tiere nicht gut. Zum Glück gibt es die Tierrettung! Legt diese Karte neben den Tiertausch. Jeder Zoo darf im kommenden Sommer das Angebot einer Tierart um maximal 1 Weibchen und 1 Männchen erhöhen (bzw. dieses erhöhte Angebot dann wahrnehmen). Dies gilt auch dann, wenn kein Angebot vorhanden ist, sondern nur eine Nachfrage. Tierarten dürfen weiterhin nur genommen werden, wenn alle ihre Bedingungen erfüllt sind.



Hohe Fruchtbarkeit

Vielleicht liegt es am Wasser oder dem grossartigen Wetter, aber in diesem Jahr gibt es auffallend viele Jungtiere. Jedem Würfelergebnis wird «+1» hinzugerechnet, d. h. eine gewürfelte 4 ist eine 5.



Zoogegner

Tierwohl ist den Menschen ein wichtiges Anliegen. Zoos, die zu Beginn des Winters einen Tierwohlwert von unter -1 aufweisen, verlieren jegliche Begeisterung (vor der Berechnung der Einnahmen).



Erkrankte Vögel ✂

Legt diese Karte neben den Tiertausch. Eine Runde lang können keine Tiere der Kategorie «Vögel» (einschliesslich aller Tiere in der Quarantäne) in Anlagen aufgenommen werden. Nur Nachwuchs aus dem eigenen Zoo kann Anlagen hinzugefügt werden. Das Abgeben/Auswildern von Vögeln, wie auch die Aufnahme in die Quarantäne, ist weiterhin möglich (sie können nur nicht in den Zoo aufgenommen werden). Wird diese Karte in Runde 7 gezogen, wird stattdessen eine andere Karte gezogen.



Erkrankte Huftiere 🐾

Legt diese Karte neben den Tiertausch. Eine Runde lang können keine Tiere der Kategorie «Huftiere» (einschliesslich aller Tiere in der Quarantäne) in Anlagen aufgenommen werden. Siehe für alles Weitere «Erkrankte Vögel».



Erkrankte Raubtiere 🐾

Legt diese Karte neben den Tiertausch. Eine Runde lang können keine Tiere der Kategorie «Raubtiere» (einschliesslich aller Tiere in der Quarantäne) in Anlagen aufgenommen werden. Siehe für alles Weitere «Erkrankte Vögel».



Erkrankte Primaten 🐾

Legt diese Karte neben den Tiertausch. Eine Runde lang können keine Tiere der Kategorie «Primaten» (einschliesslich aller Tiere in der Quarantäne) in Anlagen aufgenommen werden. Siehe für alles Weitere «Erkrankte Vögel».



Wenn diese Karte dich daran hindert, den Grossen Panda wie gefordert in der Runde, in der du ihn nimmst, in den Zoo zu setzen, darfst du damit eine Runde warten. Du musst jedoch das leere Gehege bauen (inklusive Rückzugsorten) und den Grosse Panda im nächsten Sommer dort platzieren.

Glossar

Abgabe-Phase	S. 16	Verhütung	S. 15
Angebot	S. 7	Wartung	S. 21
Ankunfts-Phase	S. 17	Zucht	S. 15
Anlagen/Gehege	S. 18	Nachfrage	S. 7
Asiatischer Elefant	S. 3/4	Nachwuchs-Phase	S. 15
Aufziehen	S. 15	Nachwuchs-Zylinder	S. 15
Auswilderungen	S. 23	Nationalpark-Kooperation	S. 24
Bau-Phase	S. 18	Naturschutzleiste	S. 2
Begeisterung	S. 10	Naturschutzprojekte	S. 23
Bildung	S. 13	Naturschutzzentrum	S. 20
Bildungsstand	S. 20	Panda-Diplomatie	S. 6/24
Biom	S. 3	Park	S. 21
Einnahmen	S. 13	Popularitätsleiste	S. 2
Ereigniskarten	S. 10	Quarantäne	S. 3/18
Erfahrung	S. 5	Rückzugsorte	S. 5/20
Erste Runde	S. 13	Serengeti	S. 24
Essensstand	S. 21	Snake Draft	S. 17
Fokus-Gebäude	S. 20	Sommer	S. 11
Fokus-Häuschen	S. 20	Spenderkarten	S. 12
Freier Platz	S. 5	Stufe I-III Arten	S. 6
Frühling	S. 10	Tauschgeschäfte	S. 16
Gebäude	S. 20	Tierkarten	S. 4
Gehege/Anlage	S. 18	Tiertausch	S. 6
Gehegeplättchen	S. 3	Tiertauschblatt	S. 7
Geld-Gebäude	S. 21	Tierwohl	S. 23
Geldleiste	S. 3	Tierzufriedenheit	S. 5
Gemeinschaftsanlagen	S. 4/6	Umbau-Aktionen	S. 21
Gruppengrösse	S. 5	Verbotspplättchen	S. 3
Hauptarten	S. 4	Verhütungspplättchen	S. 15
Herbst	S. 12	Weisse Startfelder	S. 2
Jahreszeiten	S. 2	Weltweites Erhaltungs-	S. 23
Kategorie	S. 4	zucht-Programm	
Laufende Kosten	S. 13	Wertungstafel	S. 2
Minimalanforderungen	S. 5	Winter	S. 13
Mitarbeiter	S. 3	Wolong	S. 24
Mitarbeiter-Aktionen	S. 3	Zooshop	S. 21
Handel	S. 17	Zootafel	S. 3
Tierhaltung	S. 21	Zufriedenheit	S. 5
Unerwartetes A./N.	S. 17	Zusatzartenplättchen	S. 6
Unterhaltung	S. 21	Zusatzbedingungen	S. 4



Vielen Dank! 😊

Dieses Brettspiel wurde von **5'054 Menschen auf Kickstarter** finanziert. Wir sind all diesen Menschen sehr dankbar für ihr Vertrauen in uns und unsere Vision. Das Spiel, wie es jetzt in deinen Händen liegt, ist somit nicht nur unser Werk, sondern auch zu einem bedeutenden Teil das Werk dieser 5'054 Menschen. Dieser QR-Code führt dich direkt zu einer Liste mit allen unserer Unterstützern. (<https://treecer.com/de/thank-you/ZooTycoon>)



**Die Autoren
Regelbuch
Lektorat**

Marc Dür, Samuel Luterbacher
Marc Dür, Samuel Luterbacher, Ricarda Rosskopf
Mathias Achzet, Gregor Bär, Andreas Fellmann, Tobias Göbel, Marc Lehmacher,
Dirk Petzold, Martina Raffel, Nicole Schefer, Sven Vogeler, André Winter
Johanna Tarkela, Matthieu Martin, Nina Pommelin,
Rozenn Grosjean, Victor Sales
Treeceratops / info@treecer.com / www.treecer.com



Treeceratops

Der Verlag

Der Markeninhaber Microsoft Corporation



Zoo Tycoon © 2024 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Zoo Tycoon, das Zoo Tycoon-Logo, das Xbox-Logo und Xbox Games Studios Publishing sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. Alle anderen Marken sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. – Kein Teil dieses Produkts darf ohne besondere Genehmigung vervielfältigt oder kommerziell genutzt werden.



Über Treeceratops



Treeceratops steht für **kreative und nachhaltige** Produkte – entwickelt in der **Schweiz**. Mit einem scharfen Auge fürs Detail wollen wir thematische Produkte entwickeln, welche unsere Kunden vollkommen in andere Welten **eintauchen** lassen. Alle unsere Produkte werden auf Kickstarter mittels **Crowdfunding** lanciert, denn so können wir **die Stimme unserer Kunden** schon früh ins Projekt miteinbeziehen. Uns ist es wichtig gemeinsam etwas zu erreichen und unsere Kunden an unserer Geschichte teilhaben zu lassen.



Finde weitere Produkte in unserem Shop.
Scan den QR-Code oder besuche www.treecer.com

Rundenübersicht

Runde 1 (S. 13)

Jeder Spieler startet mit **10**  und **6 Gehegeplättchen**.

In der ersten Runde wird der Frühling vollständig übersprungen, d. h. man **startet direkt im Sommer** (Ankunfts-Phase). In dieser ersten Ankunfts-Phase kann man mit Ausnahme des Grossen Pandas und des Asiatischen Elefanten **mit jeder angebotenen Tierart starten**. Startet ein Spieler mit einer **Stufe III-Tierart**, darf sich der betreffende Spieler **keine zweite Hauptart** auswählen, bekommt jedoch **ein kostenloses Naturschutzzentrum**, welches in der ersten Bau-Phase platziert werden **muss**.



Nach diesem ersten Sommer wird direkt **in die Bau-Phase übergegangen** und das Jahr mit einem regulären Winter beendet.

Runde 2-7

Startspielerwechsel – Der Startspielermarker wird in der Spiel-Reihenfolge weitergegeben.





Ereigniskarte – Eine Ereigniskarte wird aufgedeckt.

Nachwuchs  – Für alle Hauptarten, die Nachwuchs haben können, muss gewürfelt werden (S. 15). Für jeden Spieler wird der Popularitäts-Basiswert der populärsten Hauptarten mit Nachwuchs als Begeisterung  gewertet (S. 10).

Tiertausch erneuern – Das Tiertauschblatt wird um eine Position verschoben (S. 11).




Abgabe*  – Die Spieler geben nacheinander alle Tiere ab, die sie abgeben wollen, vorausgesetzt, dass eine entsprechende Nachfrage auf dem Tiertauch besteht (S. 16).

Ankunft*  – Die Spieler nehmen mittels «Snake Draft» angebotene/abgegebene Tiere (Stufe I bis III) vom Tiertauch, deren Bedingungen sie erfüllen bzw. für welche sie genügend Platz haben (S. 17).



*Den Spielern stehen zwei freie Tauschgeschäfte pro Runde zur Verfügung.



Tiertauch aufräumen – Alle nicht mehr benötigten Komponenten auf dem Tiertauch werden entfernt (S. 11).

Gehegeplättchen – Jeder Spieler erhält 3 Gehegeplättchen. Die führenden Spieler im Naturschutz  bzw. dem Kriterium der Spenderkarte entsprechend, erhalten jeweils ein weiteres Gehegeplättchen (S. 12).



Neue Spenderkarte – Eine neue Spenderkarte wird gezogen und aufgedeckt.



Kredite – Die Spieler können mehrmals 4  aufnehmen (bis sie maximal 10  auf der Geldleiste haben). Für jeden aufgenommenen Kredit muss ein Verbotplättchen auf ein freies Feld der Zootafel gelegt werden (S. 12).

Bau-Phase  – Die Spieler bauen Anlagen, Fokus-Häuschen und Gebäude bzw. bauen ihren Zoo um und platzieren neue Tiere inklusive Zusatzarten in ihren Zoo (S. 18). Bei jedem Spieler wird der Popularitäts-Basiswert der populärsten neuen Hauptart im Zoo als Begeisterung  (S. 10) gewertet.


Tierhaltung – Die Erfahrung jeder Hauptart im Zoo wird um 1 Feld gesteigert.

Bildungswertung – Alle Spieler im gleichen Segment wie der Spieler mit der höchsten Bildung  erhalten 1 Naturschutzpunkt  (S. 13).





Abgaben an die Stadt – Alles Geld oberhalb von 3  verfällt.


Einnahmen – Alle Spieler erhalten gemäss ihrer Position auf der Popularitätsleiste ihre jeweiligen Einnahmen, zuzüglich der Boni für den Ersten bzw. Zweiten und abzüglich ihrer laufenden Kosten (S. 13).

Begeisterung und Mitarbeiter zurücksetzen – Die Begeisterungs-Zylinder  werden von der Popularitätsleiste entfernt und die Mitarbeiter auf ihre Startfelder zurückgesetzt.

Neues Jahr – Der Rundenstein wandert ein Jahr weiter.

Spielende (S. 14) – Nur Spieler mit 0 oder mehr Geld auf der Geldleiste  können das Spiel gewinnen.

Zuerst wird die **Anzahl der Nachwuchs-Zylinder** von der Popularität  abgezogen. Danach werden die **Naturschutzprojekte**  unterhalb des Tiertauchs von **links nach rechts** gewertet und der Naturschutzleiste hinzuaddiert. **Die Punkte des Tierwohl-Projekts** werden dem niedrigeren der beiden Werte (Popularität oder Naturschutz) hinzugefügt oder abgezogen.

Anschliessend geben die Spieler **ihr Geld**  für Gebäude, Fokus-Häuschen und Gehegeplättchen aus. Die Auswirkungen auf die 3 Wertungsleisten werden entsprechend gewertet. Danach wird **die Anzahl der Siegpunkte** für jeden Spieler einzeln ermittelt (**der niedrigere Wert von Popularität**  **und Naturschutz** ). Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.