



Solo Mode - Game Preparation

The Solo Mode is set up as in the base game, but as with a 2-4 player game, all animal-related components are replaced by those from the expansion and additional components of the expansion are added to those of the base game (see p. 2/3).

The following setup changes should be made when playing with the expansion in Solo Mode:

- 1 When you prepare the National Park Deck, remove the Animal Card of the **Polar bear** from a deck of Animal Cards (like you do with the Asian elephant in the base game). In addition, add a second Magellanic penguin card (from another deck) to the chosen deck. Shuffle it and split it into **two face-down piles**, one with **6** cards and one with **18** cards. **Add the Polar bear to the deck with 18 Animal Cards** and shuffle it. After that, you place the deck of 6 cards on top of the deck of 19 Animal Cards. Place this deck face down below the AE (= National Park Deck).
- 2 All **Vivarium Species Tiles** with a 3 and 4 get removed from the bag and 4 tiles get laid out.
- 3 Place an additional **Vivarium** and the **Starting Player Marker** next to you, to simulate your opponent.

Solo Mode - Gameplay

The following specific changes to the gameplay apply to Solo Mode (in addition to the 3 general changes on p. 3):

Spring

Event Cards – For the Event Cards «**Finding Jelly**», «**Happy Paws**», and «**Koala Jack**», you must have **at least 3 Species** in your Zoo with the matching biome to receive the 3 Buzz .

Summer

Your opponent may only score points for the Punta Tombo National Park once both Magellanic penguin cards from the National Park Deck have been revealed.

Autumn

Vivarium Phase - The **Starting Player Marker** shows whether you or your opponent get first choice of Vivarium Species (**this alternates each round**). The purchasing works **the same as with 2-4 players**, i.e. by means of **Snake Draft**, and **a new Vivarium Species Tile is revealed** each time a tile is purchased.

When it is your opponent's turn, **roll one die**, if you roll a **1-4**, the opponent **buys** the Vivarium Species in that position. If you roll a **5-6**, the opponent **passes** and does not buy any Vivarium Species.

In contrast to a human player, the opponent **can pass** to buy a Vivarium Species and then **still buy a Vivarium-Species** when it is their turn a second time in the same round. You therefore **always roll the dice twice** per round for your opponent.

When your opponent buys their **first Vivarium Species**, place it on their Vivarium in the **top section**. When your opponent buys their second (or third, fourth, etc.) Vivarium Species and it is the **same biome, you also place it in the top section**. If it is a **second biome**, place it in the **second section** (and any tiles bought later with the same biome are also placed in this section). **Once all 3 sections have a Vivarium Species** (and therefore a biome), **it is determined** from which 3 biomes your opponent **can take** Vivarium Species and from which biome **they cannot** (from the fourth unplaced biome). If you **roll a 1-4** and the corresponding tile **shows** a tile with the **fourth biome** (which is not present in the opponent's Vivarium), the opponent **looks at the other tiles** (goes from one tile to another, starting with the one **to the right** of the rolled tile) and **buys the first** tile that matches their Vivarium. If **none** of the revealed tiles are from any of the opponent's 3 biomes, the opponent **passes**.

The opponent **does not stop buying**, even if they **already have 3 Vivarium Species** in a section of their Vivarium (simply place the tiles 4, 5, 6 etc. on top of the tiles already placed in this section). They can also take **the same Vivarium Species more than once** and they **ignore the effect of Event Cards** that influence the Vivarium Phase.



Spiel Aufbau

Der Solomodus wird wie zuvor aufgebaut, aber wie im Spiel mit 2-4 Spielern werden alle tierbezogenen Komponenten durch jene der Erweiterung ersetzt und weitere Komponenten der Erweiterung werden jenen des Grundspiels hinzugefügt (siehe S. 2/3).

Folgende Änderungen müssen spezifisch für den Solomodus vorgenommen werden:

- 1 Wenn du das Nationalparkdeck vorbereitest, entferne die Karte «**Eisbär**» aus einem Tierkartendeck (wie du es im Grundspiel mit dem Asiatischen Elefanten machst). Füge dem gewählten Deck zusätzlich eine zweite Magellanpinguin-Tierkarte (von einem weiteren Deck) hinzu. Mische das entstandene Deck und teile es in **zwei verdeckte Stapel auf**, einen mit **6** Karten und einen mit **18** Karten. **Füge den «Eisbär» dem Stapel mit den 18 Tierkarten hinzu und mische** ihn. Danach legst du den Stapel mit den 6 Karten auf den Stapel mit den 19 Tierkarten. Lege den so erstellten Stapel unterhalb des Tiertauschs (=Nationalpark-Stapel) bereit.
- 2 Alle **Vivariumarten-Plättchen** mit einem 3 und 4 werden aus dem Spiel entfernt und 4 Plättchen werden ausgelegt.
- 3 Lege ein zusätzliches **Vivarium** und den **Startspielermarker** neben dich, um deinen Gegenspieler zu simulieren.

Solomodus - Spiel Ablauf

Für den Solomodus gelten die folgenden spezifischen Änderungen des Spielablaufs (neben den 3 generellen Änderungen auf S. 3):

Frühling

Ereigniskarten - Für die Ereigniskarten «**Findet Jelly**», «**Happy Paws**» und «**Koala Jack**» musst du wiederum **mindestens 3 zum Biom passende Arten** in deinem Zoo halten, um 3 Begeisterung zu erhalten.

Sommer

Erst wenn du die zweite Magellanpinguin-Tierkarte vom Nationalparkstapel aufdeckst, kann dein Gegenspieler die Nationalpark-Kooperation «**Punta Tombo**» abschliessen.

Herbst

Vivarium-Phase - Der **Startspielermarker** zeigt an, ob du oder dein Gegenspieler mit dem Kauf von Vivariumarten beginnt (**dies wechselt jede Runde**). Das Kaufen funktioniert **genau wie bei 2-4 Spielern**, d.h. mittels **Snake Draft**. Zudem wird auch beim Solomodus jedes Mal **ein neues Plättchen aufgedeckt**, nachdem eines gekauft wurde.

Wenn dein Gegenspieler an der Reihe ist, **würfelst du für ihn**. Wenn du eine **1-4** würfelst, **kauft** dein Gegenspieler die Vivariumart an der entsprechenden Position, wenn du eine **5-6** würfelst, **passt** der Gegner und kauft keine Vivariumart.

Im Gegensatz zu einem menschlichen Spieler kann dein Gegenspieler in seinem **zweiten Zug** auch dann eine **Vivariumart kaufen, wenn er in seinem ersten Zug gepasst hat**. Du **würfelst also immer zweimal** pro Runde.

Wenn dein Gegenspieler seine **erste Vivariumart** des Spiels kauft, lege sie in den **obersten Bereich** seines Vivariums. Wenn dein Gegenspieler seine **zweite Vivariumart** kauft und sie **dasselbe Biom** wie die Erste hat, **lege sie ebenfalls in den obersten Bereich**. Wenn sie ein **anderes Biom** aufweist, lege sie in einen **Bereich weiter unten** (alle später gekauften Vivariumarten mit **demselben Biom** werden **auch in diesen Bereich** gelegt). Sobald **alle 3 Bereiche eine Vivariumart aufweisen** (und somit ein Biom), ist **festgelegt**, von welchen 3 Biomen dein Gegenspieler **Vivariumarten nehmen kann** und von welchem Biom **nicht** (vom vierten nicht platzierten Biom). Wenn du ab jetzt eine **1-4 würfelst** und das Plättchen an dieser Stelle das **vierte nicht platzierte Biom** zeigt, **kauft** dein Gegenspieler das **erste Plättchen** (beginnend mit dem Plättchen **rechts** vom gewürfelten Plättchen), das einem seiner 3 Biome entspricht. **Dein Gegenspieler passt, wenn keines** der ausliegenden Plättchen **eines seiner 3 Biome zeigt**.

Dein Gegenspieler **hört nie** mit dem Kauf von Vivarium-Plättchen auf, selbst wenn schon **3 Vivariumarten** in einem Bereich seines Vivariums liegen (lege die zusätzlichen Plättchen einfach auf die schon bestehenden). Zudem kann dein Gegenspieler **die gleiche Vivariumart** auch **mehrmals** in seinem Vivarium halten.