

Глоссарий

На этих страницах содержится информация об избранных концепциях игры и картах.

Если у вас возникнут вопросы во время игры, загляните сюда.

Кроме того, мы отслеживаем часто задаваемые вопросы на нашем веб-сайте, чтобы отвечать на более подробные вопросы.

Основные правила

Эффекты от иконок на картах

Следующее относится ко всем эффектам, будь то на картах Животных или Спонсоров:

Если эффект на карте относится к иконке, и эта иконка есть на самой карте, то она так же учитывается в этом эффекте. Это касается как одноразовых эффектов, так и срабатывания регулярных эффектов.



Пример: Пресс-секретарь (каждый раз, когда вы разыгрываете исследовательскую иконку в своем зоопарке, получаете 1 репутацию.) Сразу же после игры вы получаете 1 репутацию.

Пример: Хищник со Стаей (Получите 1 призв за каждую иконку хищника в вашем зоопарке) дает вам 1 дополнительный призв, даже если в вашем зоопарке нет другого хищника.

Что считается иконкой

Иконки, к которым относятся эффекты карт, расположены в правом верхнем углу карт, на жетонах партнерских зоопарков и жетонах университетов, разыгранных в вашем зоопарке. Обычно это континенты, категории животных и исследования. Требования к воде и камню, указанные в верхнем левом углу карты животных, и уникальные карты зданий также считаются значками.

Пример: На карте Пингвина есть 1 иконка птицы и 1 иконка воды.

Условия на левом краю карточки не учитываются. Иконки на природоохранных проектах тоже не учитываются, потому что эти карты не являются частью зоопарка.

Текст на карточке имеет приоритет над правилами

Если текст на карточке противоречит правилу, применяется текст на карточке.

Порядок розыгрыша эффектов

Бонусы и эффекты всегда разыгрываются немедленно. Единственным исключением являются эффекты, которые выполняются «после окончания». Выполняйте эти эффекты только после того, как закончите свое действие и переместите карту Действия в ячейку 1.

Если несколько бонусов и/или эффектов срабатывают одновременно, вы можете выполнять их в любом порядке по своему выбору.

Пример: у вас 4 репутации и вы разыгрываете карту спонсора Zoo School. Он дает вам 1 репутацию, 1 очко сохранения и позволяет вам разместить уникальное здание и взять 1 карту в диапазоне своей репутации с дисплея (или взять 1 карту из колоды). Сначала вы можете получить 1 репутацию. Затем очко сохранения, которая является вашим пятым, что дает вам еще 2 репутации за счет бонусной плитки. Затем разместите уникальное здание, которое принесет вам еще 1 репутацию в качестве бонуса за размещение. И, наконец, теперь с гораздо большим диапазоном репутации возьмите 1 карту с дисплея.

Двойные Иконки

На некоторых картах один и тот же иконка отображается дважды. Все эффекты, которые запускаются этой двойным иконкой или ссылаются на нее, также запускаются дважды.

Если животное имеет 2 одинаковых значка континента и у вас есть зоопарк-партнер, его стоимость снижается соответственно на 6 монет.

Если для уникального здания или карты Животного требуется два одинаковых условия (например, 2 водных гекса), клетки здания должны быть смежными как минимум с 2 такими гексами. Если 1 отдельный гекс здания соседствует с 2 такими гексами, то условие считается выполненным. Если здание примыкает несколькими своими гексами к одному водному гексу (и больше ни к какому), то условие считается не выполненным.

Пояснения по Природоохранным проектам

Вы можете разыграть карту Природоохранного проекта только в том случае, если вы собираетесь немедленно поддержать его, поместив на него жетон.

113–122 (Выпуск в дикую природу): выпущенное животное должно соответствовать условиям на карте, как показано на рисунке. Вы не можете выпускать животное меньшего или большего размера, чем указано для условия, которое вы выполняете.

Пример: Вы не можете отпустить большое животное, чтобы выполнить среднее условие (вольер с тремя помещениями).

Получите 1 репутацию, разыгрывая эту карту. Если вы поддержите карту «Выпуск в дикую природу», которая уже находится на столе, вы не получите никакой репутации. Если вы выпускаете животное на волю, вы **сначала теряете привлекательность**, указанную в правом нижнем углу этой карты животного. Сбросьте карту Животного. У вас больше не будет иконок этой карты.

Вы не теряете очки сохранения или репутацию, указанные в правом нижнем углу карты Животного. Вы также не теряете никакой привлекательности, полученной благодаря способности животного (например, благодаря способности Стадо). Потеря иконок также не имеет прямых последствий. Вам не нужно отменять какие-либо эффекты, которые вы получили от иконок выпущенного вами животного.

- Каждый раз, когда вы выпускаете животное, переворачивайте занятый вольер на его пустую сторону (если применимо). Это относится и к стадным животным.
- Вы должны перевернуть наименьший возможный занятый вольер, отвечающий всем требованиям к вольеру для животного (включая места для воды и камней). В редких случаях такого вольера нет, переверните наименьший занятый вольер, который хотя бы соответствует требованиям к размеру вольера для животного.
- Если вы выпускаете животное, которое также может быть помещено в специальный вольер, вы всегда должны удалить соответствующее количество жетонов игроков из специального вольера. Только если вы не можете этого сделать, переверните стандартный корпус.

Эти правила могут в некоторых исключительных случаях привести к ситуациям, когда технически не все ваши животные имеют собственные вольеры на карте вашего зоопарка. Однако мы не считаем ни полезным, ни практичным запоминать, какое животное в каком вольере живет на протяжении всей игры. Мы принимаем эти редкие исключения, потому что они улучшают ход игры.

123 - 127 (Программа разведения): Условия для поддержки этих проектов по сохранению одинаковы для всех 3 пространств. Вы можете выбрать любое доступное пространство при его поддержке.

Пример: Первый игрок, поддержавший такой проект, всегда должен брать 2 очка сохранения и 2 репутации. Как второй игрок, вы можете решить, хотите ли вы иметь 2 очка сохранения или 2 репутации и только 1 очко сохранения.

Разъяснения способностей карт Животных

Action/Действие: вы должны завершить действие «Животные», прежде чем использовать эту способность. Это означает, что в этот момент карта действий «Животные» уже находится в слоте для карт 1. Используйте свою карту Действия для действия, как обычно, а затем поместите ее в ячейку для карт 1.

Assertion/Утверждение: найдите стопку оставшихся базовых Природоохранных проектов, добавьте из нее 1 карту по вашему выбору в руку, и уберите стопку. Вы можете играть этот Природоохранный проект во время действия Ассоциации. Поместите карту над полем ассоциации, а не ниже того места, где в начале игры были размещены базовые Природоохранные проекты.

Boost/Ускорение: Вы должны закончить действие «Животные», прежде чем использовать эту способность. Это означает, что в этот момент карта действий «Животные» уже находится в слоте для карт 1. Поместите указанную карту Действия в ячейку 1 или 5, а остальные карты переместите соответственно вправо или влево.

Clever/Умный: вы должны закончить действие «Животные», прежде чем использовать эту способность. Это означает, что в этот момент карта действий «Животные» уже находится в слоте для карт 1. Поместите выбранную карту Действия в слот 1 и переместите остальные карты вправо соответственно.



Constriction/Ограничение: *Пожалуйста, помните: вы можете применить бонус Привлекательности с карты Животного до или после использования способности. Таким образом, чтобы решить, на каких других игроков повлияет ограничение, привлекательность этого животного обычно не учитывается. Только игроки, чьи зоопарки имеют хотя бы 5 привлекательности, могут быть затронуты ограничением (независимо от того, получают ли они жетон ограничения за привлекательность и/или сохранение).*

Жетоны ограничения уменьшают силу X действия. Жетоны ограничений размещаются на картах действий в ячейках с наибольшим значением. При розыгрыше Ограничение 1 поместите жетон на карту в ячейку 5. При розыгрыше Ограничение 2 поместите жетоны на карты в слоты 4 и 5. На карте не может быть 2 жетона ограничения; так что если на карте уже есть жетон ограничения (от другого животного), второй он не получает - верните «дубликат» в запас.

Если вы выполняете действие с жетоном ограничения на карте действия, сила действия для этого действия уменьшается на 2 в этом ходу. При выполнении действия с множителем, ограничение применяется к обоим действиям. Как обычно, увеличить силу можно с помощью X-токенов. После действия верните жетон ограничения с этой карты действия в запас. Если карта Действия с жетоном ограничения попала в слот 1 или 2 (например, из-за Умного животного), ее сила равна -1 или 0 соответственно, и вы не можете использовать ее как есть. Либо вы должны использовать достаточно X-токенов, чтобы увеличить силу действия как минимум до 1, либо вы можете использовать альтернативное действие X-токенов. В противном случае вам придется подождать, пока карта Действия окажется хотя бы в ячейке для карт 3.

Во время следующего перерыва верните все жетоны ограничений в запас без эффекта.

Determination/Решимость: Вы должны сначала закончить действие «Животные», прежде чем использовать эту способность. Это означает, что в этот момент карта действий «Животные» уже находится в слоте для карт 1. Используйте любую карту действия для действия, а затем поместите ее в слот для карты 1, как обычно.

Digging/Копание: после розыгрыша каждой карты вы можете сбросить карту с дисплея и немедленно пополнить ее в соответствии с обычными правилами. При необходимости переместите карты из папок более высокого уровня и поместите новую карту в папку 6.

Dominance/Доминирование: найдите в отложенной стопке базовых Природоохранных проектов. Добавьте ее себе в руку и верните стопку. Если выбранная карта уже находится в игре, эта способность не действует.

Flock Animal/Стадное животное: вы можете сыграть стадное животное, не переворачивая вольер на занятую сторону, если в вашем зоопарке уже есть 1 другое травоядное животное, для которого требуется вольер такого же размера или больше. Другое травоядное может, но не обязательно, также быть стадным животным. Вы можете использовать одно и то же травоядное для нескольких стадных животных каждый раз, количество стадных животных в одном и том же вольере не ограничено. Если вы играете стадное животное, и в вашем зоопарке нет подходящего травоядного, вы должны перевернуть вольер, как обычно. В этом случае вы не сможете позже разыграть в том же вольере другое травоядное, не являющееся стадным животным.

Если вы выпускаете стадное животное на волю, вам всегда разрешается перевернуть вольер с занятой стороны на свободную. Неважно, сможете ли вы доказать, что вы загнали стадо в его собственный вольер.

Эти правила могут в некоторых исключительных случаях привести к ситуациям, когда технически не все ваши животные имеют собственные вольеры на карте вашего зоопарка. Однако мы не считаем ни полезным, ни практичным точно помнить, какое животное в каком вольере живет на протяжении всей игры. Мы принимаем эти редкие исключения, потому что они улучшают ход игры.

Full-throated/Полногорлый: наймите 1 дополнительного работника ассоциации (переместите мипла из самого нижнего занятого места на складе в блокнот выше). С этого момента этот рабочий будет в вашем распоряжении. Некоторые карты Зоопарка вознаграждают вас очками сохранения за найм последнего работника. Если вы уже наняли всех работников своей ассоциации, способность не действует.

Hunter/Охотник: Если среди вытянутых карт нет карт Животных, вы должны сбросить все карты.



Hypnosis/Гипноз: *Пожалуйста, помните: вы можете увеличить свой счетчик Призыва для этого животного до или после использования способности. Таким образом, чтобы решить, какие другие игроки будут затронуты гипнозом, привлекательность этого животного обычно не учитывается. Под действие гипноза может попасть только игрок, чей зоопарк имеет не менее 5 привлекательности.*

Если в игре есть несколько зоопарков с наибольшей привлекательностью, вы можете выбрать, какой игрок будет целью. Если вы целевой игрок, способность не действует.

После выполнения действия поместите карту Действия в слот для карт 1, как обычно.

Вы можете использовать свои собственные X-токены, чтобы увеличить силу действия. Жетоны ограничения и яда на карте также влияют на вас, но вы не можете использовать жетон множителя на карте. Для всего действия применяется сторона карты действия целевого игрока (улучшенной или нет), а не сторона вашей идентичной карты действия. Для всех остальных карт Действий применяется сторона ваших собственных карт Действий.

Примечание. Даже если ваша карта Действия для выбранного действия улучшена, если вы гипнотизируете кого-то, чья эквивалентная карта не улучшена, вы должны использовать «пониженную» форму действия.

Примеры 1–4:

1. Вы выполняете действие «Строительство» игрока, который уже улучшил свою карту действия. Вы можете использовать его для постройки Дома рептилий (например, если карта находится в слоте для карт 3 и вы тратите жетоны 2X) и




строить его на ячейках со иконкой , даже если вы сами еще не улучшили Постройку. Карта действий.

2. Вы выполняете действие «Животные» игрока, который уже улучшил эту карту действия. Это позволяет вам играть животным, требующим улучшения карты действия «Животные», даже если вы сами еще не улучшили эту карту действия.

3. Вы выполняете действие «Ассоциация» игрока, который еще не улучшил эту карту действия. Вы не можете захватить зоопарк третьего партнера этим действием, даже если вы уже сами улучшили эту карту действия.

4. Вы выполняете действие Спонсора другого игрока. Вы используете его, чтобы разыграть карту Спонсора, которая позволяет построить уникальное здание. Вы



не можете построить это уникальное здание на клетках со иконкой , так как вы еще не улучшили свою собственную карту действия по строительству. Не имеет значения, обновил ли целевой игрок свою карту действий по строительству.

Jumping/Прыжки: если вы используете эту способность, чтобы добраться до последнего места на треке перерыва, вы получаете 1 жетон X и активируете перерыв. Перерыв происходит после завершения вашего хода.




Multiplier/Множитель: Немедленно поместите 1 жетон Множителя на соответствующую карту Действия или на любую карту Действия, если вы получили жетон бонуса Множителя. В следующий раз, когда вы выполните действие, вы можете выполнить его дважды. То есть вы выполняете его дважды подряд, каждый раз с одинаковой силой X, прежде чем поместить карту Действия в ячейку 1. Вы можете использовать жетоны X для усиления действий, но каждый жетон X засчитывается только за 1 из два действия, а не оба. Используйте эффекты «после завершения» только после завершения обоих действий. Вы можете выбрать для каждого из двух действий, для чего вы используете это действие. Например, при многократном действии Спонсоров вы можете разыграть 2 карты Спонсора, или дважды переместить жетон Перерыва, или разыграть 1 карту Спонсора и переместить жетон Перерыва один раз. Если вы активируете перерыв первым действием, это произойдет, как обычно, только в конце вашего полного хода, а это означает, что вы все еще можете выполнить второе действие.

Верните жетон множителя в запас после использования.

Если вы не использовали токен до следующего перерыва, вы должны вернуть его неиспользованным.

Peacocking/Павлин: Вы можете разместить большой птичий вольер, даже если вы еще не улучшили действие «Строительство». В противном случае применяются обычные строительные правила. Если на карте вашего зоопарка нет подходящей строительной площадки или если в вашем зоопарке уже есть Большой птичий вольер, вы не можете разместить Большой птичий вольер.

Petting Zoo animal/Животное из контактного зоопарка: за первое животное из контактного зоопарка вы получаете 3 привлекательности, за второе - 6 привлекательности; и для вашего третьего, 9 привлекательности. Поскольку вам разрешено построить только 1 контактный зоопарк, в вашем зоопарке никогда не может быть более 3 животных из контактного зоопарка. Животные из контактного зоопарка также считаются маленькими животными .



Pilfering/Кража: *Пожалуйста, помните: вы можете продвигать свой счетчик привлекательности до или после использования способности. Таким образом, чтобы решить, какие другие игроки будут затронуты кражей, привлекательность этого животного обычно не учитывается. Целью кражи могут стать только игроки, чьи зоопарки имеют хотя бы 5 привлекательности.*

Если есть несколько зоопарков с наивысшей привлекательностью или наибольшим количеством очков сохранения, вы можете выбрать пострадавшего игрока. Чтобы иметь наибольшее количество очков сохранения, у игрока должно быть хотя бы 1 очко сохранения. Если вы целевой игрок, способность не действует.

Целевой игрок решает, позволить ли он вам взять карту или отдаст вам 5 монет. При Если он выбрал первый вариант, вытяните одну случайную карту из его руки (без карт окончательного подсчета очков). Если у него нет карт в руке, он должен дать вам 5 денег. Если у этого игрока нет 5 денег, он должен позволить вам взять 1 карту с руки. Если у этого игрока нет ни карт в руке, ни 5 денег, он должен отдать вам все деньги, которые у него есть на данный момент; если это 0, вы получаете 0.

Если вам разрешено воровать дважды у одного и того же игрока, эти кражи происходят один за другим. Пример: Целевой игрок может позволить вам сначала взять 1 карту, а затем выбрать другой вариант для второй кражи, в зависимости от карты, которую вы взяли.

Posturing/Позирование: применяются обычные правила строительства, такие как правило расстояния для строительства киоска. Если вам разрешено позировать несколько раз, ставьте здания друг за другом.

Pouch/Сумка: карты под животным больше не имеют никакой функции. Если вы выпускаете животное на волю, положите карты в стопку сброса. Вы не теряете заработанную привлекательность.

Resistance/Сопротивление: если вы разыгрываете карту с Сопротивлением до того, как кто-либо наберет 10 очков сохранения, у вас будет дополнительная карта

Окончательного подсчета очков; когда кто-то достигает 10 очков сохранения, вы можете выбрать любую из своих карт окончательного подсчета очков в качестве той, которую вы сбрасываете. В конце игры вы можете подсчитать все свои карты окончательного подсчета очков.

Scavenging/Сбор мусора: перемешайте стопку сброса и случайным образом вытяните из нее указанное количество карт. Затем верните стопку сброса на место.

Snapping/Привязка: применяются те же правила, что и для параметра «Привязка» действия «Карты». Вы должны выбрать карту на дисплее. С помощью привязки вы не можете вытянуть карту из колоды.

Sponsor Magnet/Притяжение спонсора: не имеет значения, находятся ли карты в пределах репутации для вас или нет. Если в это время на дисплее нет карт Спонсора, способность не действует. В конце вашего хода пополните дисплей.

Sunbathing/Солнечные ванны: Положите проданные карты в стопку сброса.



Venom/Яд: *Пожалуйста, помните: вы можете продвигать свой счетчик Привлекательности для этого животного до или после использования способности. Таким образом, чтобы решить, какие игроки будут выбраны целью для яда, привлекательность этого животного обычно не учитывается. Пострадать могут только игроки, чьи зоопарки имеют хотя бы 5 привлекательностей.*

Жетоны Яда обычно заставляют вас платить деньги, если вы используете карту Действия без жетона Яда.

Жетоны яда размещаются на картах действий в ячейках с наименьшим значением. Другими словами, если вы получите 1 жетон, он переместится на карту в слоте 1; если выпадет 2, то они лягут на карты в слотах 1 и 2; и так далее. На карте не может быть 2 жетона Яда; так что если на карте уже есть жетон Яда (от другого животного), второй он не получает - верните «дубликат» в запас.

Если вы выполняете действие, на карте которого есть жетон Яда, верните жетон Яда в запас; Жетоны Яда, оставшиеся на других картах Действий, не будут действовать на вас в этом ходу.

Однако, если вы не убрали жетон Яда в этом ходу, но в конце вашего хода у вас все еще есть хотя бы 1 карта Действия с жетоном Яда, вы должны заплатить 2 монеты в запас. Если вы не можете заплатить 2 монеты, вы должны отменить свой ход и выполнить другое действие. То есть вы не сможете предотвратить действие Яда, потратив все свои деньги. Возможно, вам даже придется изменить свое действие, чтобы получить деньги.

Во время следующего перерыва верните все жетоны Яда в запас без эффекта.

Пояснения по картам Спонсоров



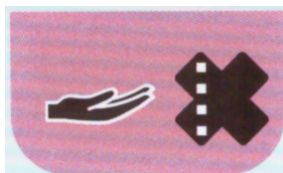
Эта иконка в верхнем левом углу карты Спонсора указывает на ее уровень. Для розыгрыша карты Спонсора требуется действие той же силы или больше. Если на заднем плане есть коричневая полоса, эта карта влияет на окончательный подсчет очков.

Типы Эффектов



Постоянный или повторяющийся эффект карты

синий фон **вверху**



Доход во время каждого перерыва **вверху** карты

фиолетовый фон с рукой



Одноразовый эффект при розыгрыше этой карты фон с молнией **в левом нижнем углу** карты

желтый



Одноразовый эффект в конце игры песочными часами **в правом нижнем углу** карты

коричневый фон с

Синтаксис эффекта

X:Y Если вы выполняете условие слева, вы получаете награду на правой стороне. Если с левой стороны цифры нет, то получить награду можно несколько раз, по одному разу за каждое выполнение условия. То же самое относится, если слово «рег» написано слева. Если в левой части есть одно или несколько чисел, то вы можете получить награду только один раз. Если на выбор несколько номеров, то вы получите награду, которая принадлежит наибольшему числу, чье условие вы выполнили.



Пример 1: *За каждую иконку Азии в вашем зоопарке вы получаете 1 призыв.*



Пример 2: *Если в вашем зоопарке есть 3 или 4 значка травоядных, вы получаете 6 денег.*

Определения терминов

Связанный: Пространство считается связанным, если оно примыкает хотя бы к 1 закрытому (каким либо тайлом) гексу, но само не закрыто.

Изолировано: Гекс изолирован, если он не примыкает к закрытому гексу.

Ваш Зоопарк: Ваш Зоопарк включает в себя весь планшет вашей карты и все, что размещено на вашей карте Зоопарка или иным образом находится в вашем личном запасе.

Любой зоопарк: Суммарное количество всех отображений карточек всех игроков, а также их карт зоопарка и личных припасов.

Пограничное пространство: Пограничное пространство — это гекс на карте вашего зоопарка, у которого нет другого соседнего гекса по крайней мере на 1 из его 6 сторон.

Уникальные здания (карты с 243 по 257): Вы должны построить уникальное здание в своем зоопарке. Если вы не можете этого сделать, вы не можете разыграть карту.

Всегда размещайте уникальное здание цветной стороной вверх. На этой стороне изображена уникальная иконка, которую вы также найдете на карточке спонсора. Найдите плитку, соответствующую вашей карте Спонсора, и разместите ее на карте своего зоопарка по обычным правилам. Вы можете вращать его как угодно, но вы не можете перевернуть его обратной стороной. Вам не нужно платить деньги, чтобы построить уникальное здание. Уникальные здания не являются вольерами для животных, то есть вы не можете размещать в них (дополнительных) животных. Уникальные постройки никогда не считаются водными или каменными пространствами.

Карты Спонсоров

201 | НАУЧНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ: ● ● Как при розыгрыше этой карты, так и в фазе дохода каждого перерыва вы можете взять карту в пределах диапазона репутации с дисплея или взять карту из колоды.

● Получите 1 очко сохранения за 3-5 иконок исследований в вашем зоопарке; получите 2 за 6 или более.

202 | ПРЕДСТАВИТЕЛЬ: ● За каждую иконку исследований, которую вы играете в своем зоопарке, вы получаете 1 репутацию.

203 | ВЕТЕРИНАР: ● Получите 2/5/10 монет за 1/2/3 университета в вашем зоопарке.

● Для поддержки природоохранного проекта действием Ассоциации теперь требуется только сила 4 (вместо 5).

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть 3 университета.

204 | МУЗЕЙ НАУКИ: ● Получите 2 монеты за каждую иконку исследования в вашем зоопарке.

● За каждую иконку исследования, которую вы играете в своем зоопарке, вы получаете 1 очко сохранения.

205 | ПОЛЕВЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ ГОРИЛЛ: Получите 2 репутации и 1 очко сохранения, когда вы играете эту карту.

206 | МЕДИЦИНСКИЙ ПРОРЫВ: ● Получите 2 привлекательности каждый раз, когда вы уже поддержали природоохранный проект. (Вы всегда можете определить, сколько жетонов игроков отсутствует в левой части карты вашего зоопарка.)

● Получите 1 очко сохранения в фазе дохода каждого перерыва.

207 | ОСНОВНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ: ● Суммируйте разные категории животных и иконки континентов. За каждые 2 разные иконки вы получаете 1 очко сохранения, а все остальные игроки получают 2 монеты.

Пример: если у вас всего 7 разных иконок, вы получаете 3 очка сохранения, а все остальные игроки получают по 6 монет каждый.

208 | БИБЛИОТЕКА: ● Получите 1 привлекательность за каждую иконку исследования в вашем зоопарке.

● За каждую иконку исследования, сыгранную в любом зоопарке, вы получите 2 монеты.

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть не менее 5 иконок разных категорий животных.

209 | ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ: ● ● Как при розыгрыше этой карты, так и в фазе дохода каждого перерыва вы получаете 1 X-токен. (Помните, у вас не может быть более 5 X-токенов одновременно.)

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть 3 университета.

210 | ЭКСПЕРТ ПО АМЕРИКАМ: ● Получите 1 привлекательность за каждую иконку Америки в вашем зоопарке.

● За каждую иконку Америки, которую вы играете в своем зоопарке, вы можете бесплатно разместить 1 киоск на карте своего зоопарка. Применяются обычные правила строительства, в том числе правило расстояния для киосков.

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть 5 или более киосков.

211 | ЭКСПЕРТ ПО ЕВРОПЕ: ● Получите 1 привлекательность за каждую иконку Европы в вашем зоопарке.

● За каждую иконку Европы, которую вы играете в своем зоопарке, вы можете бесплатно разместить вольер с 1 ячейкой на карте своего зоопарка. Применяются обычные строительные правила.

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть 5 или более занятых вольеров с 1 местом.

212 | ЭКСПЕРТ ПО АВСТРАЛИИ: ● Получите 1 привлекательность за каждую иконку Австралии в вашем зоопарке.

● За каждую иконку Австралии, которую вы разыгрываете в своем зоопарке, вы можете положить 1 карту с руки под эту карту, чтобы получить 2 привлекательности (Сумка 1). Карты под этой картой больше не имеют функции.

213 | ЭКСПЕРТ ПО АЗИИ: ● Получите 1 привлекательность за каждую иконку Азии в вашем зоопарке.

● За каждую иконку Азии, которую вы играете в своем зоопарке, вы можете бесплатно разместить 1 павильон на карте своего зоопарка. Применяются обычные строительные правила.

214 | ЭКСПЕРТ ПО АФРИКЕ: ● Получите 1 привлекательность за каждую иконку Африки в вашем зоопарке.

● За каждую иконку Африки, которую вы играете в своем зоопарке, вы можете поместить любую карту Действия в слот для карт 1 после завершения действия. Сначала завершите текущее действие, прежде чем использовать эту способность, а это означает, что карта действия, которую вы использовали для розыгрыша этой карты, уже находится в слоте для карт 1 в этот момент.

● Получите 1 привлекательность за каждый X-жетон в вашем запасе.

215 | ГЛОБАЛЬНАЯ СЕЛЕКЦИОННАЯ ПРОГРАММА: ● Когда эта карта сыграна, поместите 2 жетона игрока из своего запаса на два деления в верхней части карты. Если вы поддерживаете базовый природоохранный проект, вы можете сбросить ровно 1 жетон игрока в качестве любой иконки (верните его в свой запас). Вы не можете использовать оба токена для одного и того же природоохранного проекта. Только карты, которые находятся ниже планшета Ассоциации, считаются базовыми природоохранными проектами.

Пример: вы хотите поддержать проект по сохранению Африки и иметь 3 иконки Африки в своем зоопарке. Если вы сбросите 1 жетон игрока с этой карты, вы сможете поддержать проект сохранения, как если бы у вас было 4 иконки Африки.

● Получите 1 очко сохранения, если вы поддержали проекты по сохранению 5 или более раз. (Вы всегда можете определить, сколько жетонов игроков отсутствует в левой части карты зоопарка.)

216 | ТАЛАНТЛИВЫЙ КОММУНИКАТОР: ● Наймите 1 дополнительного работника ассоциации (переместите его из самого нижнего занятого места на складе в блокнот

выше). Этот работник будет доступен для вас немедленно. Некоторые карты зоопарка вознаграждают вас очками сохранения за найм последнего работника. Если вы уже наняли всех работников своей ассоциации, способность не действует. (Полногорлый)

● Получите 1 очко сохранения, если ваш зоопарк имеет 9 или более репутации.

217 | ИНЖЕНЕР: ● Каждый раз, когда вы выполняете действие «Строительство», вы можете построить еще ровно 1 любое из построенных зданий. Это не относится к специальным вольерам, которых в вашем зоопарке может быть не более 1 каждого типа. Оплатите обычную стоимость дополнительного здания. Если вы строите сразу несколько зданий одним действием, вы все равно можете построить только 1 дополнительное здание с помощью инженера; однако вы вольны выбирать, какой из них построить. Применяются обычные строительные правила.

Пример: если вы строите 1 киоск, 1 вольер на 1 место и 1 вольер на 2 места с помощью улучшенной стороны (II) карты действия «Строительство», вы можете построить 1 из них еще раз. Если вы решите построить еще один вольер с двумя помещениями, вы должны заплатить за это действие в общей сложности 12 денег. Действие Строительство по-прежнему имеет силу 4.

● Получите 5 привлекательности, если вы полностью закрыли карту зоопарка (все области, кроме скал и воды).

218 | ПРОГРАММА РАЗВЕДЕНИЯ: см. карту 215. Эта карта имеет другие условия игры, но в остальном идентична.

219 | ИССЛЕДОВАТЕЛЬ РАЗНООБРАЗИЯ: ● Получите 2 монеты за каждую иконку с водой и камнем в вашем зоопарке. Вы можете найти их на карточках 241 и 242, а также в качестве требований в верхнем левом углу карт.

● Вы можете покрывать водные и каменные гексы. Вам не обязательно делать это, чтобы ваша карта зоопарка считалась полностью закрытой. Вы можете игнорировать все требования, касающиеся водных и каменных пространств, при размещении уникальных зданий и разыгрывании карт Животных. Тем не менее, Иконки воды и камня по-прежнему учитываются (например, для окончательного подсчета очков этой карты). Иконки воды и гор больше не учитываются для карт 241 и 242 или для окончательного подсчета очков для карты 004.

● Получите 2 привлекательности за каждый набор из 1 иконки воды и 1 иконки горы в вашем зоопарке (максимум 3 набора).

Пример: если в вашем зоопарке есть 2 иконки воды и 3 иконки гор, привлекательность вашего зоопарка увеличивается на 4.

220 | ФЕДЕРАЛЬНЫЕ ГРАНТЫ: ● ● Как при розыгрыше этой карты, так и в фазе дохода каждого перерыва вы получаете 3 монеты.

● Получите 1 очко сохранения, если у вашего зоопарка 9 или более репутации.

221 | АРХЕОЛОГ: ● Каждый раз, когда вы получаете бонус за размещение пограничного гекса в вашем зоопарке, вы получаете дополнительный бесплатный бонус за размещение по вашему выбору. Выберите любой бонус за размещение в вашем зоопарке, который еще не был закрыт. Этот бонус не обязательно должен

находиться на пограничном гексе. Если вы одновременно получаете несколько бонусов за размещение на пограничных гексах, вы можете получить дополнительный бесплатный бонус за каждое из них. Это могут быть любые комбинации одинаковых или разных бонусов. Получите все бонусы за размещение в выбранном вами порядке.

● Получите 1 очко сохранения, если вы закрыли все пограничные области в вашем зоопарке (кроме каменных и водных областей).

222 | ВЫДАЧА ПАТЕНТОВ: ● Получите 1 очко сохранения за каждую исследовательскую иконку в вашем зоопарке (максимум 3). Все остальные игроки получают по 2 монеты за каждое очко сохранения, полученное вами таким образом.

224 | МИГРАЦИОННАЯ ЗАПИСЬ: ● Получите 1 X-токен. (Помните, что у вас не может быть более 5 X-токенов одновременно.)

● Каждый раз, когда вы поддерживаете природоохранный проект «Выпуск в дикую природу» (карты 113–122), вы получаете 1 дополнительное очко сохранения. Вы можете несколько раз поддержать природоохранный проект каждого выпуска, выпуская другое животное нужного вида. Тем не менее, вы по-прежнему можете размещать только 1 жетон игрока за одно действие Ассоциации в любом заданном природоохранном проекте. Даже если вы поместите жетоны нескольких игроков в один и тот же природоохранный проект, каждый из этих жетонов будет считаться 1 отдельным природоохранным проектом, который вы поддержали для других карт.


225 | КАРАНТИННАЯ ЛАБОРАТОРИЯ: ● Получите 1 X-токен. (Помните, у вас не может быть более 5 X-токенов одновременно.)


● Эффекты Яда, Ограничения, Гипноза и Воровства не действуют на вас. Если гипноз или воровство повлияют на вас, то они повлияют на следующего игрока, который соответствует критерию, если это возможно. По сути, ваши счетчики на дорожках игнорируются.

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть все 5 иконок континентов.

226 | ИНОСТРАННЫЙ ИНСТИТУТ: получите 2 очка репутации, когда разыгрываете эту карту.

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть все 5 иконок континентов.

227 | СПЕЦИАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ WAZA: ● Решите, хотите ли вы сосредоточиться на маленьких или больших животных до конца игры, и поместите жетон игрока из вашего запаса в коробку на  под выбранным вами типом животного. Открывайте карты из колоды по одной, пока не найдете карту Животного выбранного типа и не добавите ее себе в руку. Остальные открытые карты положите в стопку сброса.

Пример: если вы выбираете маленьких животных, поместите жетон игрока в левое  и открывайте карты, пока не найдете маленькое животное. Вы больше не можете играть крупных животных до конца игры (см. ниже).

● Каждый раз, когда вы разыгрываете животное выбранного типа, привлекательность вашего зоопарка увеличивается на 2 (для мелких животных) или 4 соответственно (для

крупных животных). Вы больше не можете играть животных невыбранного типа до конца игры. Все еще видимый 🖐️ под этим типом животного напоминает вам. Мелкие животные - это животные, которым требуется стандартный вольер на 1 или 2 места, а также животные контактного зоопарка. Крупным животным требуется стандартный вольер на 4 или 5 мест. Эта карта не действует на животных, которым требуется стандартный вольер на 3 клетки. Вы по-прежнему можете играть их, но не получаете бонус.

228 | ПРОГРАММА WAZA ДЛЯ МАЛЕНЬКИХ ЖИВОТНЫХ: ● Получите 2 монеты за каждое маленькое животное в вашем зоопарке.

● Каждый раз, когда вы разыгрываете только маленьких животных во время действия «Животные», вы можете разыграть 1 дополнительное маленькое животное из своей руки по обычной цене. Применяются обычные правила розыгрыша карт животных. После этого добавьте в руку 1 животное с дисплея, если таковой имеется (даже если вы не разыгрывали 1 дополнительное животное с руки). Карта Маленького Животного не обязательно должна находиться в диапазоне репутации. Мелкие животные - это животные, которым требуется стандартный вольер на 1 или 2 места, а также животные контактного зоопарка.

Пример: если вы разыгрываете маленькое животное, а затем большое животное в действии «Животные», вы не можете разыгрывать другое маленькое животное.

229 | ЭКСПЕРТ ПО МЕЛКИМ ЖИВОТНЫМ: ● Получите 1 привлекательность за каждое маленькое животное в вашем зоопарке.

● Каждый раз, когда вы разыгрываете маленькое животное, платите за животное на 3 монеты меньше, чем указано на карте Животное. Мелкие животные - это животные, которым требуется стандартный вольер на 1 или 2 места, а также животные контактного зоопарка.

230 | ЭКСПЕРТ ПО КРУПНЫМ ЖИВОТНЫМ: ● Получите 2 привлекательности за каждое крупное животное в вашем зоопарке.

● Каждый раз, когда вы разыгрываете большое животное, платите за животное на 4 монеты меньше, чем указано на карте Животное. Крупные животные - это животные, которым требуется стандартный вольер на 4 или 5 мест.

231 | СПОНСОРСТВО: ПРИМАТЫ: ● Получите 1 привлекательность за каждую иконку примата в вашем зоопарке.

● Получите 3 монеты за 1-2 иконки приматов, 6 монет за 3-4 иконки приматов или 9 монет за 5 или более иконок приматов в вашем зоопарке в фазе дохода каждого перерыва.

232 | СПОНСОРСТВО: РЕПТИЛИИ: См. карточку 231. Здесь: Рептилии.

233 | СПОНСОРСТВО: СТЕРПИВНИКИ: См. карточку 231. Здесь: Птицы.

234 | СПОНСОРСТВО: LIONS: См. карточку 231. Здесь: Хищники.

235 | СПОНСОРСТВО: СЛОНЫ: См. карточку 231. Здесь: Травоядные.

236 | ПРИМАТОЛОГ: ● За каждую иконку примата, сыгранную в любом зоопарке, получите 3 монеты (за каждую иконку).

237 | ГЕРПЕТОЛОГ: См. карточку 236. Здесь: Рептилии.

238 | ОРНИТОЛОГ: См. карточку 236. Здесь: Птицы.

239 | ЭКСПЕРТ ПО ХИЩНИКАМ: См. карточку 236. Здесь: Хищники.

240 | ЭКСПЕРТ ПО ТРАВЯДНЫМ: См. карточку 236. Здесь: Травоядные.

241 | ГИДРОЛОГ: ● Получите 1 привлекательность за каждую иконку воды в вашем зоопарке. Вы можете найти их на этой карте, а также в качестве требования в верхнем левом углу карты.

● Каждый раз, когда вы закрываете гекс, примыкающую к гексу с водой, вы получаете 1 монету. Вы получаете по 1 монете за каждый из этих гексов, даже если одним действием вы одновременно застраиваете несколько гексов, примыкающих к воде. Вы всегда получаете 1 монету за каждый гекс, даже если гекс, на котором вы строите, примыкает к нескольким водным гексам.

● Получите 1 очко сохранения, если все водные гексы соединены, то есть ни один водной гекс не примыкает только к пустым гексам (не изолирован).

242 | ГЕОЛОГ: ● Получите 3 привлекательности за каждые 2 иконки гор в вашем зоопарке. Вы можете найти их на этой карте, а также в качестве требования в верхнем левом углу карты.

Пример: если в вашем зоопарке есть 3 иконки гор, вы получаете 3 привлекательности.

● Каждый раз, когда вы закрываете гекс, примыкающий к гексу горы, вы получаете 1 монету. Вы получаете 1 монету за каждый из этих гексов, даже если вы одним действием строите несколько гексов рядом с горами одновременно. Вы всегда получаете 1 монету за каждый гекс, даже если гекс, на котором вы строите, примыкает к более чем одному горному гексу.

● Получите 1 очко сохранения, если все гексы с горами соединены, то есть ни один горный гекс не примыкает только к пустым гексам (не изолирован).

243 | ДЕНЬ СУРИКАТА: ● Разместите уникальное здание Логова сурикатов на карте своего зоопарка (по соседству как минимум с 1 гексом гор).

● За каждую иконку травоядного, которую вы разыгрываете в своем зоопарке, получите 2 привлекательности.

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть 6 или более иконок травоядных.

244 | БАССЕЙН ДЛЯ ПИНГВИНОВ: ● Разместите на карте своего зоопарка уникальную постройку Бассейн для пингвинов (смежную как минимум с 1 водным гексом).

● За каждую иконку птицы, которую вы разыгрываете в своем зоопарке, получите 2 привлекательности.

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть 6 или более иконок птиц.

245 | АКВАРИУМ: ● Разместите уникальное здание Аквариума на карте своего зоопарка (примыкающее как минимум к 2 водным гексам).

● За каждую водную иконку, которую вы играете в своем зоопарке, получаете 2 привлекательности. Вы можете найти их на карте 241, а также в качестве требования в верхнем левом углу карт.

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть 6 или более иконок воды.

246 | ВОЗДУШНАЯ КАНАТНАЯ ДОРОГА: ● Разместите уникальное здание «Воздушная канатная дорога» на карте своего зоопарка (примыкающее как минимум к двум гексам гор).

● За каждую иконку гор, которую вы разыгрываете в своем зоопарке, получите 2 привлекательности. Вы можете найти их на карте 242 или в качестве требования в верхнем левом углу карт.

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть 6 или более иконок гор.

247 | СКАЛА БАБУИНА: ● Разместите уникальное здание Скала Бабуина на карте своего зоопарка (рядом хотя бы с 1 гексом горы).

● За каждую иконку примата, которую вы разыгрываете в своем зоопарке, получите 2 привлекательности.

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть 6 или более иконок приматов.

248 | ПАРК ОБЕЗЬЯН-РЕЗУС: ● Разместите на карте зоопарка уникальное здание Парк обезьян-резус.

● За каждую иконку примата, которую вы играете в своем зоопарке, вы получаете 1 X-жетон. (Помните, у вас не может быть более 5 X-токенов одновременно).

249 | ХИЖИНА ПОЛОСАТОЙ СОВЫ: ● Разместите уникальное здание «Хижина полосатой совы» на карте своего зоопарка.

● За каждую иконку птицы, которую вы играете в своем зоопарке, возьмите 2 карты из колоды. Оставьте 1 из них и сбросьте другую (Восприятие 2).

250 | БАССЕЙН С МОРСКИМИ ЧЕРЕПАХАМИ: ● Разместите уникальное здание Бассейн с морскими черепахами на карте своего зоопарка (примыкающее как минимум к 1 водному гексу).

● За каждую иконку рептилии, которую вы играете в своем зоопарке, вы можете продать до 2 карт с вашей руки по 4 монеты каждая (Солнечные ванны 2). Поместите проданные карты в стопку сброса.

251 | ВЫСТАВКА БЕЛЫХ МЕДВЕДЕЙ: ● Разместите на карте своего зоопарка уникальное здание Выставка белых медведей (смежное хотя бы с 1 водным гексом).

● За каждую иконку медведя, сыгранную в любом зоопарке, получите 2 привлекательности.

● Получите 1 очко сохранения за 3-5 значков медведей в вашем зоопарке; получить 2 за 6 или более.

252 | КОМПЛЕКС ПЯТНИСТЫХ ГИЕН: ● Разместите уникальное здание Комплекс пятнистых гиен на карте своего зоопарка (смежно хотя бы с 1 горным гексом).

● Для каждой иконки хищника, которую вы играете в своем зоопарке, покажите X верхних карт колоды (X равно количеству значков хищника в вашем зоопарке). Добавьте 1 раскрытую карту Животного в вашу руку. Сбросьте остальные карты (Охотник X). Если среди вытянутых карт нет карт Животных, вы должны сбросить все карты. Если вы разыгрываете 2 иконки хищника в своем зоопарке одновременно (например, гепард, карта животного 401), вы можете использовать способность Охотника дважды подряд. Оба значка засчитываются оба раза.

253 | КОНЮШНЯ ОКАПИ: ● Разместите уникальное здание Конюшня окапи на карте своего зоопарка.

● Разыгрывая эту карту, положите на нее 3 жетона игрока из своего запаса. За каждую иконку травоядного, которую вы разыгрываете в своем зоопарке, вы можете сбросить 1 жетон с этой карты (вернуть его в свой запас) и разыграть карту спонсора за X денег из вашей руки (X соответствует уровню карты спонсора). В противном случае применяются обычные правила розыгрыша Спонсорских карт. (Можно использовать 3 раза в игре.)

Пример: когда вы играете в Конюшню окапи, вы можете немедленно сбросить жетон с карты, чтобы разыграть другую карту спонсора на деньги. Разыгрывание карты Иностранного института (226) будет стоить 6 денег.

254 | ШКОЛА ЗООПАРКА: получите 1 репутацию и 1 очко сохранения, разыгрывая эту карту.

● Разместите на карте зоопарка уникальное здание Школы зоопарка, охватывающее как минимум 2 пограничных гекса. Возьмите 1 карту с дисплея из диапазона репутации или возьмите 1 карту из колоды.

255 | ПЛОЩАДКА ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ: получите 4 привлекательности, когда разыгрываете эту карту.

● Разместите уникальное здание Площадка для приключений на карте зоопарка (по соседству как минимум с 1 горным гексом).

256 | ВОДНАЯ ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА: получите 4 привлекательности, когда разыгрываете эту карту.

● Разместите уникальное здание Водная игровая площадка на карте своего зоопарка (смежное хотя бы с 1 водным гексом).

257 | БОКОВОЙ ВХОД: ● Разместите уникальное здание Боковой вход на карте зоопарка на 2 пограничных гексах. Он не обязательно должен примыкать к существующим зданиям. В противном случае применяются обычные строительные правила. Отныне вы также можете строить здания рядом с боковым входом.

● Получите по 2 монеты за каждое здание (кроме пустых стандартных вольеров), примыкающее к боковому входу (по аналогии с киоском, за исключением того, что сам боковой вход может быть примыкающим к киоску).

● Получите 5 привлекательности, если вы полностью закрыли карту зоопарка (все гексы, кроме гор и воды).

258 | МЕСТНЫЕ МОРСКИЕ ПТИЦЫ: ● Получите 1 привлекательность за каждый смежный водный гекс.

● Получите 1 очко сохранения за каждые 2 изолированных водных гекса.

Пример: если у вас есть 5 изолированных водных гексов, вы получаете 2 очка сохранения.

259 | МЕСТНЫЕ ЯЩЕРИЦЫ: ● Получите 1 привлекательности за каждый смежный горный гекс.

● Получите 1 очко сохранения за каждые 2 изолированных горных гекса.

Пример: если у вас есть 3 изолированных горных гекса, вы получаете 1 очко сохранения.

260 | НАЦИОНАЛЬНЫЕ СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННЫЕ ЖИВОТНЫЕ: ● Получите 1 привлекательность за каждый пограничный гекс, который соединен, но сам по себе не закрыт (учитываются только гексы на которых можно строить).

● Получите 1 очко сохранения за каждые 6 пустых гексов, образующих непрерывную группу. Гексы для построек - это все гексы на карте вашего зоопарка, за исключением участков с горами и водой. Пустые гексы с @ также учитываются, даже если вам обычно не разрешалось строить на них, потому что вы не обновили карту действия Строительство. Учитывается каждая группа из 6 смежных пустых гексов, независимо от того, граничит она с другими группами или нет.

Пример: если у вас есть в общей сложности 24 пустых гекса для строительства в смежных группах по 13, 6, 3 и 2 гекса, вы получаете 3 очка сохранения.

261 | ШКОЛЬНЫЕ ЭКСКУРСИИ С ГИДОМ: получите 1 очко сохранения и 1 привлекательность, разыгрывая эту карту.

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть 5 или более иконок категорий животных (включая медведя и животное из контактного зоопарка).

262 | ИССЛЕДОВАТЕЛЬ: ● Получите по 2 монеты за каждую иконку континента или категории животных в вашем зоопарке (включая Медведя и Животное контактного зоопарка).

Пример: если у вас есть 2 иконки исследований, 2 иконки Африки и 1 иконка хищника в вашем зоопарке, вы получаете 4 монеты.

● Каждый раз, когда вы добавляете иконку континента или категории животных в свой зоопарк (включая медведя и животное из контактного зоопарка), которых еще нет в вашем зоопарке, вы получаете 1 привлекательность и 2 монеты. Если вы

разыгрываете карту, на которой есть 2 одинаковые иконки, вы все равно получаете этот бонус только один раз.

263 | ПРОГРАММА WAZA ДЛЯ КРУПНЫХ ЖИВОТНЫХ: ● Вы можете бесплатно разместить вольер на 5 мест (применяются обычные правила строительства).

● Каждый раз, когда вы разыгрываете большое животное, вы можете проигнорировать одно условие по вашему выбору на карте животного. Крупные животные - это животные, которым требуется стандартный вольер на 4 или 5 мест. Вы не можете игнорировать требования к горам или воде.

Примеры:

1. Чтобы сыграть Льва, вам нужно всего 2 иконки хищника (вместо 3) в вашем зоопарке.

2. Чтобы разыграть Новозеландского морского котика, карту действия «Животные» не нужно улучшать.

Эта способность суммируется с Научно-исследовательским институтом на карте 6, поэтому, если у вас активирован Научно-исследовательский институт, вы можете игнорировать в общей сложности 2 условия на крупных животных.

264 | НОВЫЕ МИРОВЫЕ ОБЕЗЬЯНЫ В СВОБОДНОМ ДИАПАЗОНЕ: ● Получите 1 привлекательность за каждый смежный гекс с бонусом за размещение.

● Получите 1 очко сохранения за каждые 2 изолированных гекса с бонусами размещения.

Пример:



Вы разыгрываете карту 264 и сразу же получаете 2 привлекательности, потому что вы соединили 2 клетки с бонусами за размещение.


Если бы ваша карта зоопарка выглядела так, как показано в конце игры, вы бы получили 1 очко сохранения за 3 изолированных гекса с бонусами за размещение.

Пояснения по картам Целей (коричневая рубашка с песочными часами)

004 | АРХИТЕКТУРНЫЙ ЗООПАРК: Гекс считается связанным, если он примыкает к закрытому гексу, но само не является закрытым. Для получения очков сохранения вы должны закрыть только гексы пригодные для строительства, то есть кроме гексов воды и гор.

005 | ЗАЩИТА ЗООПАРКА: Вы всегда можете определить, сколько жетонов игрока отсутствует в левой части карты зоопарка.

006 | ЗООПАРК НАТУРАЛИСТОВ: Застроенными являются все гексы на карте вашего

зоопарка, за исключением гор и воды. Пустые гексы с символом  также учитываются, даже если вам не разрешалось строить на них, потому что вы не обновили карту действия Строительство.

009 | ЗООПАРК БИОРАЗНООБРАЗИЯ: Применяется к иконкам в вашем зоопарке и ваших соперников. В одиночной игре сбросьте эту карту, как только возьмете ее, и вместо нее возьмите другую карту. В противном случае, если у игрока справа от вас вообще нет ни одной иконки животного, вам достаточно 1 иконки, чтобы получить за него 1 очко сохранения. С помощью этой карты вы можете получить максимум 4 очка сохранения.

Пример: у вас есть 4 иконки хищника, 2 птицы, 2 медведя, 1 травоядного и 1 рептилии на ваших картах Животных и Спонсоров. У игрока справа от вас есть 4 рептилии, 3 примата и 2 иконки животных из контактного зоопарка. Таким образом, вы получаете 4 очка сохранения.

Уточнения по картам (планшетах) зоопарков

Карта 1 | Смотровая башня: ограда должна примыкать к гексу с башней, а не только к любому из трех других горных гексов. Платформа не влияет на специальные постройки. Если вы выпускаете животное на волю (и, таким образом, переворачиваете занятый вольер обратно на пустую сторону), а затем помещаете в этот вольер новое животное, вы снова получаете 2 привлекательности. Смотровая башня сама по себе не считается зданием (например, для киосков).

Карта 2 | Открытые зоны: ограждение должно примыкать к пространству с открытой зоной, а не только к любому из 4-х других водных гексов. Внешняя зона не влияет на специальные ограждения. Относитесь к любому стандартному ограждению, примыкающему к Открытым зонам, как если бы оно было на 2 клетки больше (после его размещения там). Сама Открытая зона не считается зданием (например, для киосков).

Пример: если вы построили стандартный вольер на 1 место рядом с Открытой зоной, вы можете разместить там животное, для которого требуется вольер на 1, 2 или 3 места.

Карта 4 | Торговая гавань: Торговая гавань считается примыкающей, как только вы разместили здание на соседнем гексе. Вы можете построить свое первое здание непосредственно рядом с Торговой гаванью, но это не обязательно. Вы можете использовать эту способность в любой момент своего хода, до, после или во время действия. Однако вы можете сбросить только 1 карту с Торговой Гаваньи за ход. Вы не можете использовать способность во время перерыва или чужого хода. Торговая гавань сама по себе не считается зданием (например, для киосков).

Карта 5 | Ресторан в парке: во время перерыва вы получаете доход в размере 1 монеты за каждый гекс, примыкающий к ресторану в парке, на котором находится здание. Неважно, это одиночные здания или из нескольких гексов принадлежащих одному и тому же зданию. Также не имеет значения, какие здания вы там строите и заняты ли вольеры или нет. Сам ресторан в парке не считается зданием (например, для киосков).

Карта 6 | Научно-исследовательский институт: Научно-исследовательский институт считается смежным, как только вы разместили здание на соседнем гексе здания. Вы можете построить свое первое здание непосредственно рядом с Исследовательским институтом, но это не обязательно. После активации вы можете разыгрывать карты животных, даже если вам не хватает 1 условия; вы все равно должны выполнить все остальные условия. Вы не можете игнорировать требования к горам или воде.


Примеры:

1. Чтобы разыграть Льва, вам нужно всего 2 иконки хищника (вместо 3) в вашем зоопарке.

2. Чтобы разыграть Новозеландского морского котика, карту действия «Животные» не нужно улучшать.

Сам Научно-исследовательский институт не считается зданием (например, для киосков).



Карта 7 | Кафе-мороженое: если вы закрыли все , вы получаете 1 дополнительную монету за каждый киоск на карте вашего зоопарка в качестве дохода во время перерыва. Неважно, были ли эти киоски построены в качестве бонусов за размещение или другими способами. Также не имеет значения, приносят ли они доход без этого бонуса или нет.

Карта 8 | Голливудские холмы: Гексы с буквой **H** могут быть застроены, как и любые другие гексы. Это похоже на бонус за размещение, но не считается таковым (например, для карты 221). Каждый раз, когда вы размещаете здание на **H** открывайте карты из колоды одну за другой, пока не откроете карту Спонсора. Добавьте эту карту себе в руку, а все остальные открытые карты положите в стопку сброса. После того, как вы закроете все 3 **H**, уровень каждой карты спонсора, которую вы разыгрываете, будет на 1 ниже. Это означает, что вы сможете разыгрывать их легче.