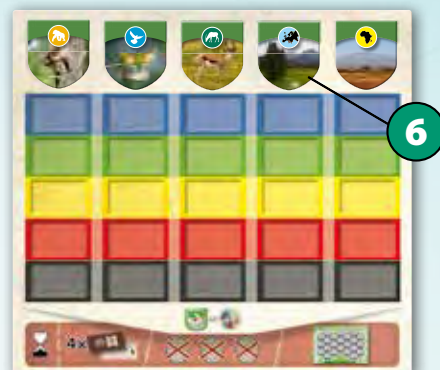


Перед чтением правил, проверьте наличие обновлений или видеоуроков по игре на нашем сайте:
<https://capstone-games.com/board-games/sanctuary/>

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА (①-⑥) И ПОДГОТОВКА ИГРОКА (Ⓐ-Ⓓ)

- ① Поместите **поле дисплея** в центр стола.
- ② Перемешайте все **тайлы** лицевой стороной вниз и сложите их в одну или несколько стопок. Всякий раз, когда тайлы берутся «из стопки» во время игры, имеются в виду именно эти тайлы.
- ③ Поместите 6 случайных тайлов из стопки лицевой стороной вверх на поле дисплея, по одному тайлу рядом с каждым числом. Эти 6 тайлов составляют **дисплей**.
- ④ Оставьте место для **стопки сброса** рядом с полем дисплея.
- ⑤ Отложите **маркеры сохранения видов, маркеры сумчатых и маркеры конца игры** в запас.



- ⑥ Поместите **поле сохранения видов** рядом с полем дисплея. Перемешайте **10 целей по сохранению** видов лицевой стороной вниз. Откройте 5 из них случайным образом и поместите на поле сохранения видов. Порядок не имеет значения; однако для удобства мы рекомендуем вам размещать все цели с символами континентов рядом друг с другом, так же как и цели с символами животных. Уберите оставшиеся 5 целей обратно в коробку, в этой игре они вам не понадобятся.

Примечание: И дизайнер, и издатель приложения все усилия, чтобы игра получилась реалистичной. Если нам это где-то не удалось, мы просим вас проявить снисходительность.

- Ⓐ Положите перед собой **1 план зоопарка**. Убедитесь, что все игроки используют одну и ту же сторону планов зоопарка. Используйте сторону 1 для вашей первой игры!

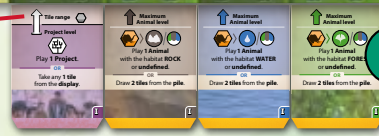
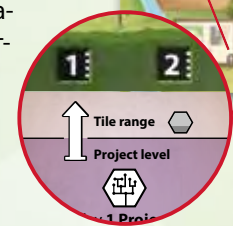
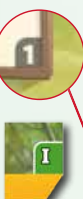
- Ⓑ Возьмите 1 набор из **4 разных карт действий**. Переверните их все стороной I вверх. Сторона обозначена в правом нижнем углу карты.

Случайным образом определите первого игрока. Первый игрок размещает карту действия **Проекты** в крайний левый слот под своим планом зоопарка, так, чтобы стрелка указывала на значение 1.

Следующие игроки по часовой стрелке размещают свою карту действия **Проекты на 1 слот правее**, так, чтобы стрелка указывала на значение 2, 3 или 4 соответственно.

В игре с 5 игроками и четвертый, и пятый игроки размещают свою карту в крайний правый слот (стрелка указывает на значение 4). Разместите 3 оставшиеся карты действий случайным образом в оставшиеся 3 слота.

- Ⓒ Выберите цвет, возьмите **4 маркера улучшений** и **4 маркера достижений** в сохранении видов своего цвета, положите их перед собой лицевой стороной вверх.



- Ⓓ Поместите перед собой **один держатель для тайлов**. Вставляйте все полученные тайлы в этот держатель, так чтобы их видели только вы. Тайлы в вашем держателе считаются находящимися «в вашей руке». Вы начинаете игру без тайлов.

Совет: Чтобы познакомиться с игрой, рекомендуем убрать маркер достижений в сохранении видов с 4 символами в коробку перед первой игрой. Это немного сократит время игры.



ПОРЯДОК ИГРЫ И ЕЁ МЕХАНИКИ

Игра разделена на отдельные ходы. Во время своего хода вы берёте **1 тайл с дисплея** и выполняете **1 действие**. Затем ходит следующий игрок по часовой стрелке.

Делайте ходы по очереди, пока один из вас не выполнит **1 из 3 условий окончания игры** (см. «Конец игры и итоговый подсчёт очков» на стр. 8).

ПЛАН ЗООПАРКА И ТАЙЛЫ



Основная часть игры строится на многочисленных тайлах, которые устроены следующим образом:

Вверху вы найдёте различные символы (1). Это может быть среда **обитания** (например, вода), **континент** (например, Австралия) и/или символ **разновидности животных** (например, травоядные). Тайлы **Строений** и **Проектов** имеют свои собственные символы. Все символы считаются находящимися в вашем зоопарке сразу же после того, как вы разыграете тайл.

Внизу вы найдёте название тайла, выделенное определённым цветом. Цвет показывает, к какому типу относится этот тайл и как его можно разыграть.

Существуют **Животные** (жёлтый, (2a)), **Строения** (синий, (2b)) и **Проекты** (фиолетовый, (2c)).

Для Животных и Проектов слева вы найдёте уровень тайла (3). Он показывает, какой должна быть **сила вашего действия**, чтобы разыграть этот тайл (скоро вы узнаете об этом).

Для Строений, вместо этого, слева, вы найдёте **условие**, которое необходимо выполнить, чтобы иметь возможность разыграть тайл (4).

ЭФФЕКТЫ: Некоторые тайлы дают вам дополнительные эффекты. Либо **одноразовый**, который срабатывает во время розыгрыша, в этом случае эффект отмечен молнией ⚡ и выделен светло-жёлтым цветом (5). Либо **постоянный**, в этом случае он отмечен знаком бесконечности ∞ и выделен светло-зелёным цветом (6).

Либо **постоянный**, в этом случае он отмечен знаком бесконечности ∞ и выделен светло-зелёным цветом (6).

ВАЖНО: Если вы разыгрываете тайл с постоянным эффектом, он активируется **немедленно**. Если эффект связан с символом, изображённым на самом разыгрываемом тайле, он немедленно срабатывает. Это относится, например, к тайлу *герпетолога*, указанному выше: эффект применяется к тайлам с символом рептилий и на тайле герпетолога тоже есть такой символ.

ОЧКИ: Многие тайлы повышают привлекательность вашего зоопарка и, таким образом, приносят вам очки в конце игры. Некоторые тайлы имеют фиксированное количество очков (7a). Для других тайлов количество очков зависит от того, какие ещё тайлы находятся в вашем зоопарке (7b). Объяснение того, как работает подсчёт очков за эти тайлы, находится в Глоссарии.

ПАРЫ ЖИВОТНЫХ: Некоторые виды животных встречаются на тайлах дважды: один раз как самец ♂, а другой — как самка ♀ (8).

Названия двух тайлов идентичны, но изображения отличаются. Если вам удастся разместить оба тайла одного вида животных **рядом друг с другом** в вашем зоопарке, вы немедленно получите **1 маркер сохранения видов** (в дополнение к любым другим возможным эффектам)!

Вы можете хранить маркеры сохранения видов и маркеры сумчатых в специально отведённом месте в левом нижнем углу плана вашего зоопарка.

ОТКРЫТАЯ ТЕРРИТОРИЯ: Для некоторых Животных и Строений требуется более 1 клетки на вашем плане зоопарка. Если на одном или нескольких краях тайла есть **стрелки** (9), для этого тайла требуются **открытые территории** (10) (тайлы, лежащие лицевой стороной вниз) на соседних клетках, на которые указывают стрелки. Они не могут указывать на уже разыгранные тайлы, лежащие лицевой **стороной вверх**, и не могут указывать за пределы вашего плана зоопарка. Если стрелки указывают на открытые территории, которые уже есть в вашем зоопарке, вы можете использовать их, чтобы сыграть новый тайл. Также это работает с открытыми территориями, уже напечатанными на вашем плане зоопарка. В противном случае вы должны разместить тайлы **из своей руки** лицевой стороной вниз на пустые клетки, на которые указывают стрелки, чтобы создать открытые территории.



Каждая открытая территория в вашем зоопарке приносит **1 очко** в конце игры.

ПРИМЕР: Чтобы сыграть самку суматранского тигра, вам нужны 2 открытые территории: одна в левом верхнем углу и одна в правом верхнем углу от её тайла. В этом примере есть только одна подходящая клетка с уже существующей открытой территорией и свободной клеткой для новой открытой территории в левом верхнем и правом верхнем углах от неё.

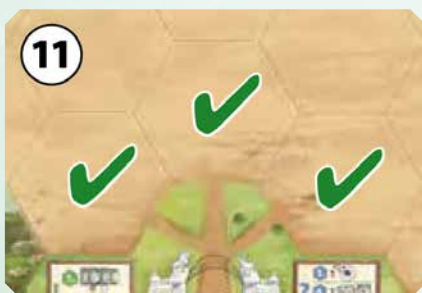
Чтобы создать недостающую открытую территорию слева (А), необходимо поместить тайл **из руки** лицевой стороной вниз в ваш зоопарк. Удобно, что открытая тер-

ритория справа (В) уже была напечатана на плане вашего зоопарка.



ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ: Каждый раз, когда вы разыгрываете тайл в ваш зоопарк, вы должны разместить его в **пустую клетку** (клетку без тайла или напечатанной открытой территории) на плане вашего зоопарка. Эта пустая клетка должна быть рядом со входом или уже размещённым тайлом в вашем зоопарке. (**Важно:** две открытые территории, напечатанные на плане вашего зоопарка, **не** считаются тайлами!)

Таким образом, есть 3 возможных места, на которых вы можете разместить ваш **первый тайл**: 3 клетки рядом со **входом в зоопарк** (11). В дальнейшем у вас будет больше вариантов для размещения тайлов. Однако, скоро вы поймёте, что выбрать наилучшее место для каждого тайла не так-то легко.



Вы должны размещать тайлы так, чтобы символы были вверх, а название тайла — вниз (12). **Вращать тайлы запрещено** (например, чтобы стрелки указывали на открытые территории на других клетках).

Если на клетке, на которую вы размещаете тайл, указан бонус размещения (13), вы получаете этот бонус немедленно. Это происходит даже если вы размещаете открытую территорию на клетку с бонусом размещения. Различные бонусы описаны в Глоссарии и в памятках игроков.

Некоторые тайлы граничат с рекой на плане вашего зоопарка. По 3 клетки с левой и правой стороны на плане вашего зоопарка считаются «у реки» (14).

Помещайте тайлы, которые вы сбрасываете во время игры, в **стопку сброса**. Сброшенные тайлы размещайте **лицом вверх**, чтобы не перепутать её со стопкой для добора.

Если для тайла требуются открытые территории, сначала разместите сам тайл на плане вашего зоопарка в соответствии с этими правилами, а затем разместите открытые территории.



СИЛА ВАШИХ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Для выполнения действия вы используете 1 из ваших 4 карт действий (подробнее об отдельных действиях позже). Они располагаются под планом вашего зоопарка, и на каждой из них есть **1 стрелка**, указывающая вверх на числовое значение. Это значение определяет **текущую силу действия**. Чем правее карта действия, тем выше число, на которое указывает стрелка (т.е. тем сильнее действие).

После того, как вы выполнили действие, вы помещаете его карту в **самый левый слот** под планом вашего зоопарка и сдвигаете другие карты вправо. (Позже это будет объяснено подробнее). Таким образом, использованная карта становится слабее, а другие — сильнее. Учитывайте это при выборе своего действия.

Во время игры вы можете **улучшить** свои **карты действий**, выполнив определённые условия (подробнее об этом позже, см. страницу 7). Вы улучшаете свои карты действий, **переворачивая** их **стороной II** вверх. Стрелка на этой стороне указывает на число справа. Это означает, что сила улучшенного действия всегда на 1 выше, чем у не улучшенного. В дополнение, вы можете за одно действие сделать больше, например, разыграть 2 Животных за 1 действие.

ПРИМЕР: Текущая сила вашего действия **Проекты** составляет 3.



Если вы улучшите действие **Водные животные** (так, чтобы теперь отображалась **сторона II**), его сила увеличится с 4 до 5.



ПОРЯДОК ХОДА

В свой ход вы **всегда** делаете две вещи. Во-первых, вы берёте **1 тайл с дисплея** и во-вторых, выполняете **1 действие** с помощью одной из своих карт действий. После этого у вас могут быть другие доступные **возможности**.

В конце нужно будет решить некоторые **административные** вопросы. Действуйте в следующем порядке:

! ВСЕГДА

1. Возьмите **1 доступный тайл** с дисплея. Ваши карты действий остаются на месте.

2. Выполните **1 действие** с помощью одной из ваших карт действий. Переместите использованную карту действий на крайнюю левую позицию.

? ВОЗМОЖНО

3. Сыграйте 1 Строение 🏠

4. Выполните 1 цель по сохранению видов.

5. Улучшите одну или несколько ваших карт действий.

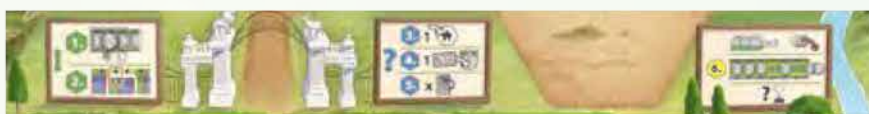
АДМИНИСТРИРОВАНИЕ

6. В конце вашего хода:

- Проверьте лимит тайлов
- Пополните дисплей
- Проверьте, не завершается ли игра

Отдельные шаги подробно описаны ниже.

Иллюстрации внизу плана вашего зоопарка помогут вам запомнить последовательность отдельных шагов:



1. ВСЕГДА ВОЗЬМИТЕ 1 ДОСТУПНЫЙ ТАЙЛ С ДИСПЛЕЯ

Возьмите 1 тайл с дисплея в руку; белая стрелка вашей карты действия **Проекты** указывает на максимальную позицию, с которой вы можете взять тайл.

Таким образом, если белая стрелка указывает на значение 1, то вам доступен только тайл в позиции 1, и вы должны взять его. Если, например, стрелка указывает на значение 4, вы выбираете 1 тайл из позиций с 1 по 4.

ВАЖНО: Этот шаг **не перемещает** вашу карту действия **Проекты**!

ВАЖНО: Ограничение «доступная» действует только на этом шаге. Если эффект тайла или бонус размещения позволяет вам взять тайл с дисплея, вы всегда можете взять тайл из любой позиции на дисплее.



ПРИМЕР: Белая стрелка указывает на «2», это означает, что тайл, который вы берёте с дисплея в свою руку, может находиться в позиции 1 или 2. В этом примере это будет либо **альпийский горный козёл** в позиции 1, либо **индийский питон** в позиции 2. Ваша карта действия **Проекты** остаётся на своём месте. Затем вы выполняете 1 из 4 действий (см. шаг 2).



2. ВСЕГДА ВЫПОЛНИТЕ 1 ДЕЙСТВИЕ С 1 ИЗ ВАШИХ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Выберите 1 из своих карт действий и слегка опустите её вниз. Затем выполните 1 из двух действий, указанных на ней, используя её текущую силу, ЛИБО получите тайлы, ЛИБО разыграйте тайлы.

ПОЛУЧЕНИЕ ТАЙЛОВ

Выберите **1 тайл с дисплея**



КАРТА ДЕЙСТВИЯ ПРОЕКТЫ

Выберите **1 тайл с дисплея (или 2 тайла на стороне II)**

Возьмите 1 любой тайл с дисплея. Положение тайла на дисплее не имеет значения.

Если вы уже улучшили карту действия **Проекты**, вы можете взять второй тайл с дисплея.

Вытяните **2 тайла из стопки**



КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ ЖИВОТНЫЕ

Вытяните **2 тайла из стопки**

Вытяните 2 верхних (лицевой стороной вниз) тайла из стопки и возьмите их в руку.



Сыграйте 1 Проект

КАРТА ДЕЙСТВИЯ ПРОЕКТЫ
Сыграйте 1 Проект

Если у вас в руке есть Проект (🏠), и сила вашего действия **Проекты** не ниже уровня этого тайла, разместите тайл на плане вашего зоопарка (на пустой клетке рядом с другим тайлом или входом в ваш зоопарк).

Если это Проект «Выпустить в дикую природу», поместите тайл поверх Животного с соответствующим символом животное (и его символы и очки) закрываются и больше не считаются «в вашем зоопарке».

Если размещение тайла вызывает эффекты (разовые эффекты, постоянные эффекты или бонусы размещения на плане зоопарка), вы можете выполнить их в любом порядке.



Сыграйте 1 животное &&

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ ЖИВОТНЫЕ
Сыграйте 1 Животное (или 2 Животных на стороне II)

У вас есть 3 разные карты действий для розыгрыша Животных (жёлтые тайлы).

Каждая из этих карт действий относится к определённой среде обитания (скалы 🪨, лес 🌳 или вода 💧). Вы можете сыграть Животное только той картой действия, которая имеет ту же среду обитания, что и Животное. Исключением являются Животные с «неопределённой» средой обитания, обозначенной этим символом: 🌍. Вы можете сыграть такое Животное любой из 3 карт действий **Животные**.

Чтобы разыграть Животное с руки, сила соответствующего действия должна быть не ниже уровня тайла Животного. Затем разместите тайл Животного на плане вашего зоопарка (на пустой клетке рядом с другим тайлом или входом в ваш зоопарк). Если Животному требуется одна или несколько открытых территорий, поместите его рядом с существующими открытыми территориями и/или поместите дополнительные тайлы из руки лицевой стороной вниз в качестве открытых территорий на план вашего зоопарка.

Если размещение тайла Животного и/или открытой территории вызывает эффекты (разовые эффекты, постоянные эффекты или бонусы размещения на плане зоопарка), вы можете выполнить их в любом порядке.

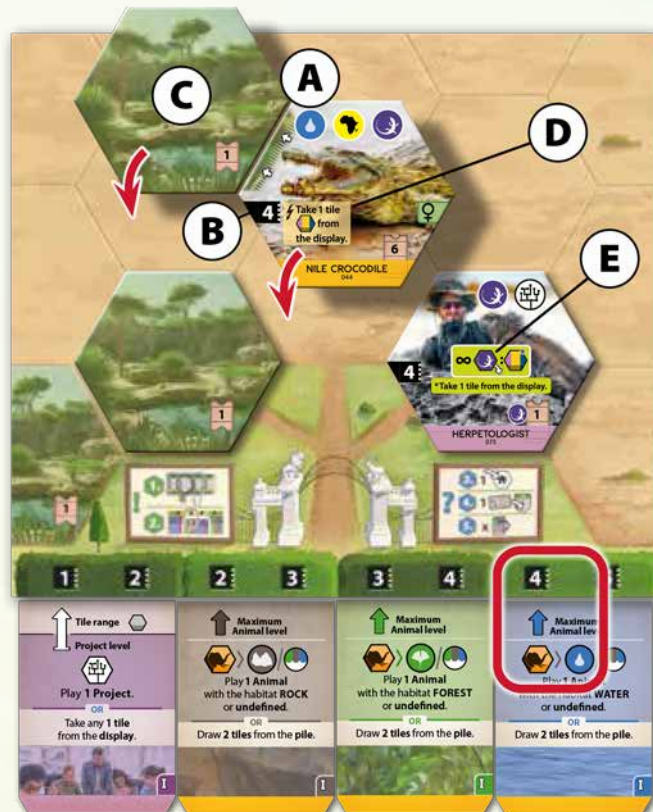
Если вы используете это действие, чтобы разместить Животное рядом с Животным с тем же именем (например, самку 🐘 Животного рядом с самцом 🐘 Животного или наоборот), вы **немедленно** получаете 1 маркер сохранения видов. Вы можете разыграть только 1 Животное действием **сторона I** карты действия. Если вы уже улучшили карту действия, вы можете сыграть 2 Животных (вместо 1) соответствующей среды обитания и/или с 🌍. Однако сила действия должна быть как минимум равна **сумме** уровней **обоих** Животных. Разыгрывайте и размещайте этих Животных в вашем зоопарке одного за другим.

ВАЖНО: Всегда выполняйте все эффекты, которые вы активировали, разыгрывая первое Животное, прежде чем разыграть второе Животное.

ПРИМЕР – РОЗЫГРЫШ ПРОЕКТА: Поскольку герпетолог – это Проект 4 уровня, вам необходимо выполнить действие **Проекты** с силой 4 или более, чтобы разыграть его в ваш зоопарк. Вы размещаете герпетолога на пустой клетке рядом со входом. У герпетолога есть постоянный эффект, который срабатывает каждый раз, когда вы разыгрываете символ рептилии в вашем зоопарке. Поскольку у герпетолога есть символ рептилии 🐍, вы сразу же активируете его эффект в первый раз и берёте в руку 1 любой тайл с дисплея.



ПРИМЕР – РОЗЫГРЫШ 1 ТАЙЛА ЖИВОТНОГО: На следующем ходу вы разыгрываете самку **нильского крокодила** в свой зоопарк. Для этого вам потребуется действие **Водные животные** с силой 4 или более, поскольку нильский крокодил — это Животное с символом воды (A) и уровнем 4 (B). Нильскому крокодилу требуется открытая территория в вашем зоопарке. Чтобы создать её, вы разыгрываете ещё один тайл **из своей руки** лицом вниз в качестве открытой территории там, где она нужна нильскому крокодилу (C). После того, как вы разместили оба тайла, срабатывают эффекты нильского крокодила и герпетолога.



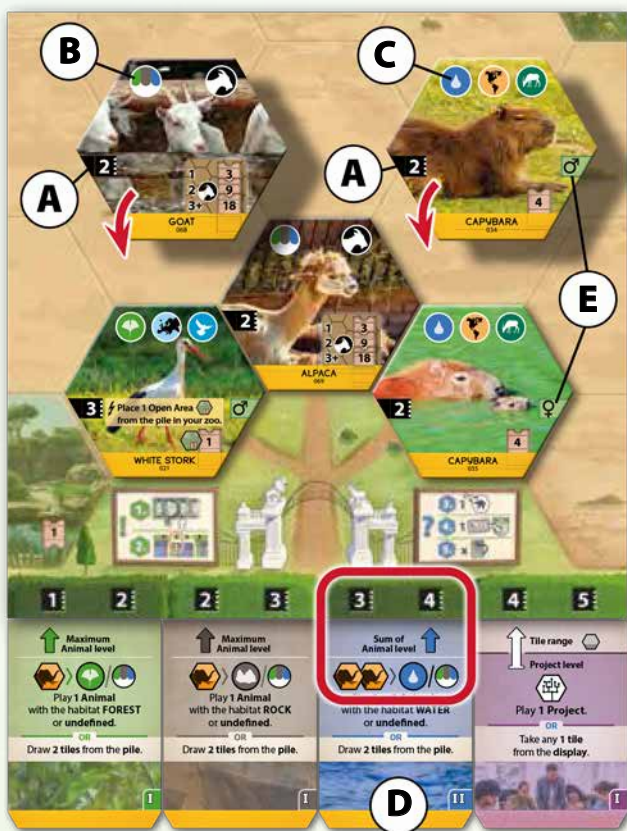
За розыгрыш нильского крокодила вы получаете 2 эффекта: одноразовый эффект нильского крокодила (D) и постоянный эффект герпетолога (E). Если вы получаете несколько эффектов одновременно, вы всегда можете выбрать, в каком порядке их применять. В этом случае оба эффекта позволяют вам взять один любой тайл с дисплея, таким образом вы можете взять в общей сложности 2 тайла.

ПРИМЕР – РОЗЫГРЫШ 2 ТАЙЛОВ ЖИВОТНЫХ: Вы хотите использовать одну из ваших улучшенных карт действий, чтобы разыграть 2 Животных в ваш зоопарк. **Капибара** и **Коза** оба 2 уровня (А), поэтому вам нужно действие с силой 4 или более, чтобы иметь возможность разыграть обоих животных.

У Козы «неопределённая» среда обитания (В), поэтому вы можете разыграть его любым из 3 действий **Животные**, но Капибара — водное Животное (С). Поэтому вы можете разыграть этих двух Животных только вместе с действием **Водные животные** (D). Удачно, что это действие сейчас имеет силу 4.

Сначала вы разыгрываете самца Капибары рядом с самкой Капибары, уже находящейся в вашем зоопарке. Поскольку вам удалось разместить пару животных одного вида рядом друг с другом (Е), вы получаете 1 маркер сохранения видов.

Затем вы разыгрываете Козу рядом с **Альпакой**, которая уже находится в вашем зоопарке.



ВАЖНО: С помощью карт действий можно размещать только Животных и Проекты, но не Строения (H)!

ЗАВЕРШЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ

После того как вы выполнили действие, удалите соответствующую карту действия из её слота. Переместите карты действий слева от образовавшегося пробела вправо, чтобы закрыть пробел. Наконец, поместите использованную карту действия в самый левый пустой слот.

Если вы используете самую левую карту действия, то не перемещайте ни одной карты.

ПРИМЕР: После выполнения действия **Проекты** с силой 3 поместите карту действия **Проекты** в крайнее левое положение, и переместите карты действий на 1 слот вправо.



Это увеличит силу действий **Скальные животные** и **Лесные животные** на 1, т. е. до 2 и 3 соответственно.



Действие **Проекты** будет иметь силу 1 на вашем следующем ходу.

Действие **Водные животные** не перемещается и сохраняет силу 4.

3. ВОЗМОЖНО СЫГРАЙТЕ 1 СТРОЕНИЕ

Если у вас в руке есть хотя бы 1 Строение (синий тайл), для которого вы выполнили или можете выполнить условие розыгрыша, вы можете сыграть ровно 1 такой тайл на этом шаге. Поместите его на пустую клетку на плане вашего зоопарка (рядом с другим тайлом или входом в ваш зоопарк), которая соответствует условию розыгрыша на тайле, если это применимо.

Если размещение тайла вызывает эффекты (разовые эффекты, постоянные эффекты или бонусы размещения на плане зоопарка), вы можете выполнить их в любом порядке.

ПРИМЕР – РОЗЫГРЫШ 2 ТАЙЛОВ ЖИВОТНЫХ:

Дом на дереве должен быть размещён рядом с 2 тайлами с символом леса (A).

Вы разыгрываете его на пустой клетке между **Очковым тонкотелом** и **Двурогим калао**, у каждого из которых есть символ леса на тайле (B).

Поскольку на пустой клетке указан символ бонуса (C), вы можете взять 1 любой тайл с дисплея.



4.

ВОЗМОЖНО

ВЫПОЛНИТЕ 1 ЦЕЛЬ ПО СОХРАНЕНИЮ ВИДОВ



У вас есть **4 маркера достижения в сохранении видов**, каждый из которых вы можете использовать для выполнения 1 цели по сохранению видов. Вы не можете выполнять одну и ту же цель более одного раза. На целях по сохранению видов указано, **какие** символы вам нужно собирать, чтобы их выполнить.



Каждый маркер достижений указывает **минимальное количество** символов подходящего типа,

которое должно быть в вашем зоопарке чтобы выполнить цель (например, вы также можете использовать маркер достижения с 4 символами, хотя у вас есть 5 символов подходящих для цели). На них также указано, сколько очков в конце игры принесёт размещённый маркер достижений.

На этом шаге вы можете выполнить **ровно 1** цель по сохранению видов, которую вы ещё не выполнили. Подсчитайте количество символов в вашем зоопарке, соответствующих цели, которую вы хотите выполнить. Вы можете увеличить это количество, вернув **маркеры сохранения видов**, собранные вами во время игры, в запас. Каждый возвращённый вами маркер увеличивает количество символов на 1. Однако в вашем зоопарке должен быть хотя бы 1 соответствующий символ чтобы выполнить цель по сохранению видов. Таким образом вы **не можете заменить все символы маркерами** сохранения видов, когда выполняете цель.

Затем поместите ещё неиспользованный маркер достижения с соответствующим количеством символов лицевой стороной вниз на поле сохранения видов под целью по сохранению видов, которую вы выполняете, в ячейку вашего цвета.

ПРИМЕР: В вашем зоопарке **(А)** есть 3 символа птиц, но вы хотите использовать максимально возможный маркер достижения в сохранении видов, который принесёт вам наибольшее количество очков. Поэтому вы также сбрасываете **2 собранных ранее маркера сохранения видов**. Затем вы размещаете свой маркер достижения в сохранении видов с 5 символами в ячейку вашего цвета под целью «Сохранение видов птиц» **(В)**. В конце игры он принесёт 14 очков. Любые дополнительные символы птиц, размещённые позже в вашем зоопарке, больше не помогут вам в достижении целей по сохранению видов.



Цели по сохранению видов (случайные)

Достижение с 5 символами



5.

ВОЗМОЖНО

УЛУЧШИТЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

У вас есть **4 маркера улучшения**, каждый из которых можно использовать для улучшения любой 1 из ваших карт действий. Таким образом, вы можете улучшить все 4 свои карты действий в течение игры, если выполните все **условия** (вы можете выполнить несколько из них одновременно):



Вы выполнили как минимум 1 цель по сохранению видов.



В вашем зоопарке есть как минимум 2 Проекта.



В вашем зоопарке есть как минимум 3 соединённых тайла с одинаковой средой обитания (🌳, 🌿, или 🌊).



В вашем зоопарке есть как минимум 4 разных символа разновидности животных.

Выполните следующие действия для **каждого** из ваших ранее неиспользованных маркеров улучшения, условие которых вы выполнили (это могут быть несколько маркеров, по порядку):

1. Выберите одну из ваших карт действий, которая ещё не была улучшена.
2. Переверните её со **стороны I** (стрелка слева вверх) на **сторону II** (стрелка справа вверх). Это увеличит силу будущих действий и даст вам больше возможностей.
3. Затем переверните использованный маркер улучшения лицевой стороной вниз. Вы больше **не можете** его использовать.

ПРИМЕР: После того, как вы разыграли **Домик на дереве** на шаге 3., у вас есть 3 соединённых тайла с символом леса в вашем зоопарке **(А)**. Вы выполнили условие маркера улучшения «3 соединённых тайла с одинаковой средой обитания» и переворачиваете его **(В)**. Это позволяет вам улучшить 1 из ваших

карт действий, и вы решаете перевернуть карту действия **Водные животные** на **сторону II** **(С)**. Это увеличивает силу этого действия на 1 до конца игры. Например, если вы используете действие **Водные животные** в свой следующий ход, его сила будет равна 4 (вместо 3, как было до улучшения), и вы сможете сыграть до 2 водных животных (вместо 1).



ЛИМИТ ТАЙЛОВ: Если у вас на руке больше 6 тайлов, вы должны сбрасывать их, пока не останется ровно 6. Во время вашего хода на руке может быть больше 6 тайлов, но не в конце вашего хода.

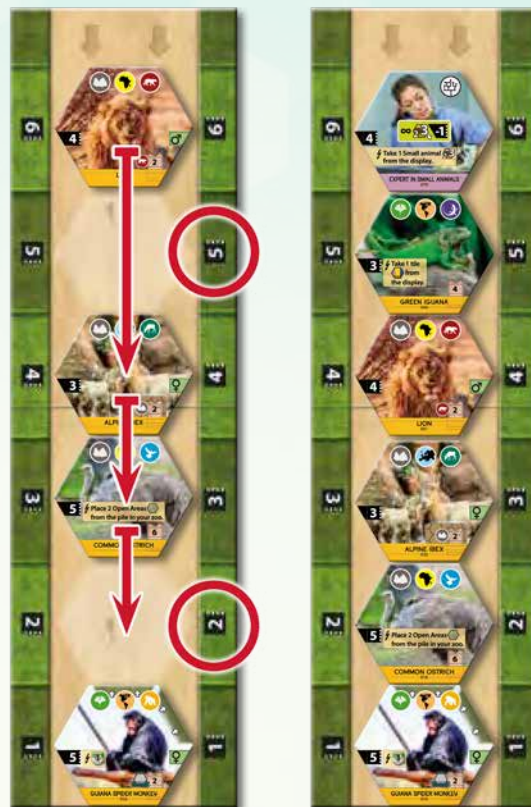
ПОПОЛНИТЕ ДИСПЛЕЙ: Сначала, если необходимо, переместите тайлы, которые уже находятся на дисплее, на следующее меньшее пустое число на поле дисплея, пока между тайлами не останется пустых мест. Затем выкладывайте по одному тайлу из стопки лицом вверх рядом с каждым пустым числом на поле, чтобы на дисплее снова оказалось 6 тайлов.

ПРОВЕРЬТЕ, ЗАКОНЧИЛАСЬ ЛИ ИГРА:

Затем проверьте, выполнено ли хотя бы 1 из условий окончания игры (см. следующий раздел). Если ни одно из условий окончания игры не выполнено, ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

ПРИМЕР – ПОПОЛНЕНИЕ ПОЛЯ: В начале своего хода вы взяли тайл с позиции 2 в руку. С действием **Проекты** вам разрешается взять любой тайл и вы берёте тайл с позиции 5.

В конце своего хода вы сначала перемещаете тайлы из позиций 3, 4 и 5 вниз. Затем вы открываете 2 новых тайла из стопки и кладёте их на теперь пустые позиции 5 и 6.



КОНЕЦ ИГРЫ И ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Конец игры наступает, когда в конце хода выполняется хотя бы 1 из 3 возможных условий окончания игры.

ТРИ УСЛОВИЯ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ

- 1 Вы выполнили 4 цели по сохранению видов, следовательно все 4 ваших маркера достижений в сохранении видов находятся на поле сохранения видов.
- 2 Вы полностью заполнили план вашего зоопарка, на нём не осталось ни одной свободной клетки.
- 3 Стопка тайлов, лежащих рубашкой вверх, пуста.

1 Если в конце вашего хода вы выполнили условие 1 и/или 2, возьмите маркер конца игры на 10 очков. После этого все остальные игроки получают ещё 1 ход (кроме вас). После этого переходите к итоговому подсчёту очков.

Если стопка тайлов, лежащих рубашкой вниз, пуста, после того как вы активировали конец игры, перемешайте все сброшенные тайлы, чтобы сформировать новую стопку.

2 Если вы также выполнили условия 1 и/или 2 в свой последний ход, после того как кто-то другой активировал конец игры, возьмите маркер конца игры на 5 очков.

Если вы выполнили условие 3 до того, как кто-то из вас выполнил условие 1 или 2, игра заканчивается немедленно после вашего хода. Сразу переходите к итоговому подсчёту очков.

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Сложите:

- очки на тайлах вашего зоопарка. Некоторые тайлы имеют фиксированное количество очков. Для других тайлов количество очков зависит от того, сколько символов определённого типа расположено рядом с этим тайлом или в любом месте вашего зоопарка. Сначала подсчитайте очки за ваших Животных (жёлтые), затем за Строения (синие), Проекты (фиолетовые) и открытые территории.
- очки на ваших маркерах достижений в сохранении видов на поле сохранения видов (т.е. достижениях, которыми вы выполняли цели).
- 2 очка за каждый маркер сумчатых и каждый оставшийся маркер сохранения видов в вашем распоряжении.
- Очки (10 или 5) на вашем маркере конца игры, если он у вас есть.
- Только для одиночной игры: 5 очков за каждый маркер одиночной игры, перевернутый лицом вниз.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает в игре. В случае ничьи побеждает игрок, у которого в зоопарке больше животных.

Если и это число одинаково, вы делите победу.