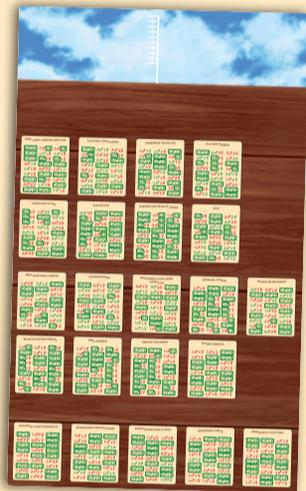


🕒
120-180'
👤
13+
👥
2-4

Spielinhalt



1 Zoomarkt



1 Zoomarktblatt



1 Wertungstafel



18 Urkunden



4 Zootafeln
inkl. 4 Mitarbeitertafeln



199 Gehegeplättchen

3 unterschiedliche Biome (Regenwald, Savanne und Bergwald)



53 Gebäude

5 Gebäudearten (17 unterschiedliche Illustrationen)



42 Zusatztiere

7 grosse Zusatztiere,
5 kleine Zusatztiere



24 Platzhalter

Ersatz für Tierfiguren, deren Vorrat aufgebraucht ist



85 Tierkarten

21 Karten pro Spieler und eine «Grosser Panda»-Tierkarte



8 Übersichtskarten

2 Karten pro Spieler



18 Ereigniskarten



7 Spenderkarten



234 Tierfiguren

22 Tierarten
(Weibchen sind heller
gefärbt als Männchen)



270 Würfelchen

6 Farben (je 55 pro Spieler,
zudem 25 **männlicher** bzw.
weiblicher Nachwuchs)



12 Mitarbeiter

3 pro Spieler



4 Holz-Dreiecke

Eines pro Spieler



155 Fokus-Häuschen

4 Farben



6 Holzwürfel



2 Holz-Zylinder

Runden- & Jahreszeitenstein



1 Startspieler-
marker



1 Stoffsäckchen

Spielaufbau und -vorbereitung

Die folgenden Erklärungen beziehen sich auf das Grundspiel mit **3 bis 4 Spielern**. Regelanpassungen für das Spiel zu zweit werden in einem separaten Abschnitt erklärt.

- 1 Zoomarkt und Wertungstafel werden sich **gegenüberliegend** auf dem Spielfeld platziert.
- 2 Das Zoomarktblatt wird **unter** den Zoomarkt gelegt, so dass in jeder Aussparung eine Zeichenfolge sichtbar ist. Startet bei einer **beliebigen Startposition**.
- 3 Jeder von Euch erhält eine Zootafel, eine Mitarbeitertafel, 21 Tierkarten, zwei Übersichtskarten (= alle Komponenten mit Eurem Zoologo) und zusätzlich drei Mitarbeiter, ein Dreieck und alle Würfelchen in Eurer Farbe. Legt die Zootafel direkt vor Euch, rechts daneben kommt die Mitarbeitertafel.
- 4 Jeder von Euch startet mit **10** und **6 Gehegeplättchen**, setzt dafür ein Würfelchen auf das 10er-Feld eurer Geldleiste bzw. das 6er-Feld eurer Gehegeplättchenleiste. Legt zudem je ein Würfelchen auf die beiden Oer-Felder Eurer Kostenanzeige und einen Mitarbeiter auf das erste Mitarbeiterfeld.
- 5 Auf die Oer-Felder der drei auf der Wertungstafel abgebildeten Leisten (Naturschutz , Bildung und Popularität) gehört je **eines Eurer Würfelchen** bzw. **bei der Popularität zusätzlich auch das Dreieck**.
- 6 Alle Nachwuchs-Würfelchen kommen ins Stoffsäckchen und werden zusammen mit den sechs Holzwürfeln, der «Grosser Panda»-Tierkarte, den Zusatztieren und den Tierfiguren oberhalb des Zoomarkts bereitgelegt. Die Tierfiguren werden sortiert in die Aussparungen des Tierfiguren-Rasters platziert.
- 7 Die restlichen Plättchen (Gehege, Gebäude und Urkunden) und Holzkomponenten (Fokus-Häuschen) finden ihren Platz zwischen Zoomarkt und Wertungstafel bzw. oberhalb der Wertungstafel. Die Platzhalter können bis zu ihrem Einsatz in der Schachtel verbleiben.
- 8 Ereigniskarten und Spenderkarten werden als gut gemischte Stapel auf der Wertungstafel platziert. Die **oberste Spenderkarte** wird danach **aufgedeckt**.
- 9 Zu guter Letzt platziert Ihr den Rundenstein auf das Startfeld («S») und den Jahreszeitenstein auf das Feld **Sommer** . Wer heute das grösste Tier gesehen hat, erhält den Startspielermarker.

Tipp: Behaltet **das Regelbuch in Griffnähe** (vor allem die letzte Seite). Bei Fragen zum Rundenablauf bzw. der Start- und Endrunde sind dort alle wichtigen Punkte nochmals aufgeführt.



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 Zunahme 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 8 Jahren), die Leitung aller geschaffenen Zoos zentralisiert werden, um Kosten zu senken und Synergien zu stärken. Wer diese 8 Jahre für den eigenen Park am erfolgreichsten gestaltet, darf sich mehr als berechnete Chancen für diesen attraktiven Posten ausrechnen. Gebt Euer bestes!

Spielübersicht

Zoo Tycoon: The Board Game wird über **8 Runden (Jahre)** gespielt. Jedes Spiel startet mit der Startrunde, gefolgt von 6 «normalen» Runden und einer Endrunde. Eine «normale» Runde ist in **4 Phasen (Jahreszeiten)** unterteilt. Im Frühling 🌸 wird das Jahr gestartet und es gibt Nachwuchs. Im Sommer ☀️ werden Weggänge und Neuzuzüge von Tieren vollzogen. Im Herbst 🍁 wird gebaut und im Winter ❄️ wird das Jahr abgeschlossen. Immer wenn eine Jahreszeit abgeschlossen wird, wandert der Jahreszeitenstein eine Jahreszeit weiter.

Nach 8 Runden endet das Spiel (Siehe «Spielende», S. 19). Bei jedem Spieler wird dazu der Endstand der beiden Werte Naturschutz 🌿 und Popularität ⭐ verglichen. **Der Tiefere der beiden Werte stellt Eure Siegespunkte dar.** Der Spieler mit den meisten Siegespunkten gewinnt das Spiel.

Bevor wir ausführlich auf die 4 Phasen des Spiels eingehen, werden wir nun einen Blick auf die Tierkarten werfen, welche die wichtigste Komponente im Spiel sind.

Tierkarten-Legende

1 **Stufe** – Zeigt an in welchem Bereich des Zoomarkts diese Tierart zu finden ist. Man unterscheidet Zusatztiere (Stufe 0) und Haupttiere (Stufe I – III).

2 **Name der Tierart** – Neben dem Namen kann man durch den farbigen Hintergrund die Tierart eindeutig einem der drei Biome zuordnen.



Regenwald



Savanne



Bergwald

3 **Ordnung** – Jede Tierart ist einer von vier Ordnungen zugeteilt:



Affen



Huftiere



Raubtiere



Vögel

4 **Basiswert Popularität** ⭐ – Fixer Wert an Popularität den man direkt seiner Popularitätsleiste hinzufügt, wenn man diese Tierart neu in den eigenen Zoo aufnimmt. Bengalische Tiger, Schneeleoparden und Amerikanische Schwarzbären weisen eine Besonderheit auf, da bei diesen Arten der Basiswert von der Anzahl Tieren (eins oder zwei) abhängt. Wird die Anzahl Tiere erhöht, passt sich die Popularität entsprechend an.



5 **Basiswert Bildung** 📖 – Wird nicht direkt der eigenen Bildungsleiste gutgeschrieben, sondern muss mittels Fokus-Häuschen ausgeschöpft werden. (S. 15)

6 **Basiswert Naturschutz** 🌿 – Wird nicht direkt der eigenen Naturschutzleiste gutgeschrieben, sondern muss mittels Fokus-Häuschen ausgeschöpft werden. (S. 15)

7 **Zusatzbedingungen** – Um eine Stufe III Tierart bzw. den Grossen Panda/Asiatischen Elefanten in den eigenen Zoo aufnehmen zu dürfen, muss vorgängig eine vordefinierte Anzahl Arten gleicher Ordnung im Zoo gehalten werden z. B. drei Huftiere. Der Grosse Panda und der Asiatische Elefant sind zudem nur für Spieler mit einer Popularität von 15 und höher erhältlich.

8 **Nationalpark-Zugehörigkeit** – Schafft man es im Spielverlauf (als erster oder zweiter) alle Arten eines Nationalparks im eigenen Zoo zusammenzuführen, wird dies in der Endrunde mit Naturschutzpunkten belohnt.

9 **Anzahl Tiere pro Gehegeplättchen** – Gibt an, wie viele Tiere dieser Art auf einem Gehegeplättchen Platz haben.

10 **Kosten pro besetztem Gehegeplättchen** – Gehegeplättchen, auf welchen Tierfiguren stehen, verursachen laufende Kosten, z. B. 3\$ beim Asiatischen Elefanten.

11 **Sozialverhalten männlicher Tiere**

α Im Gehege darf es maximal ein Männchen geben.

β Gruppen aus mehreren Männchen sind im Gehege erlaubt, solange keine weiblichen Tiere im Gehege sind.

♂ Alle Kombinationen aus männlichen und weiblichen Tieren sind im Gehege erlaubt.

12 **Toleranz für gemischte Anlagen** – Anlagen mit einem Haupttier und einem oder mehreren Zusatztieren erzielen einen zusätzlichen Popularitätspunkt.

★ Die Tierart ist gegenüber Zusatztieren tolerant.

★ Die Tierart toleriert keine Zusatztiere.

13 **Tierzufriedenheit** – Die Zufriedenheit einer Tierart setzt sich aus vier Bedürfnissen zusammen. Der tiefste Wert ist dabei entscheidend, d. h. ist ein Bedürfnis «gelb» und die drei anderen «hellgrün», ist die Zufriedenheit dieser Tierart «gelb». Die Spieler markieren den momentanen Erfüllungsstand der Bedürfnisse mit ihren Würfelchen.

L **Erfahrung**
Gibt die Erfahrung mit dieser Tierart wieder. Diese steigt über die Zeit, kann jedoch auch mit Mitarbeiteraktionen beschleunigt werden (S. 16). Besitzt man schon eine Tierart gleicher Ordnung, startet man auf Höhe des braunen Pfotenabdrucks (d. h. Feld 2), ansonsten auf Feld 1.

⊗ **Freier Platz**
Gehegeplättchen, die nicht von Haupt- oder Zusatztieren besetzt sind, gelten als frei.

⌘ **Rückzugsort**
Anzahl Rückzugsorte die Teil des Geheges sind. (S. 15)

🐘 **Gruppengröße**
Anzahl Tierfiguren im Gehege. Weist das letzte Feld ein «+» auf, heisst dies, dass bei dieser Tierart die erlaubte Gruppengröße unbeschränkt ist.

14 **Popularitäts-Fokus** – Die Gruppengröße definiert wie viele gelbe Fokus-Häuschen in ein Gehege platziert werden dürfen. Beim Asiatischen Elefanten darf man z. B. bei einer Gruppengröße von fünf, bis zu drei gelbe Fokus-Häuschen im Gehege errichten. (S. 15)

15 **Nachwuchs-Würfeln** – Die Höhe des für Nachwuchs nötigen Würfelwurfs hängt von der Zufriedenheit der Tierart ab. Je höher die Zufriedenheit desto tiefer die für Nachwuchs notwendige Augenzahl. Beim Asiatischen Elefanten darf bei gelber Zufriedenheit nicht gewürfelt werden «☐». Bei hellgrüner (dunkelgrüner) Zufriedenheit braucht es eine «☐» («☐») für Nachwuchs. Die Anzahl Würfel, welche geworfen werden muss, ist artspezifisch:

♀ 1 Würfel pro Weibchen (welches sich nicht auf der Mutterleiste befindet)

♂♀ 1 Würfel pro Pärchen (Vögel)

🎲 1 Würfel (Goldenes Löwenäffchen)

16 **Wurfgröße** – Gibt an, wie viel Nachwuchs pro erfolgreichem Würfelwurf ins Gehege platziert werden muss.

17 **Mutterleiste** – Haben Tierarten Nachwuchs, die eine Mutterleiste auf der Tierkarte aufweisen, wird pro erfolgreichem Wurf ein eigenes Würfelchen dem untersten Feld der Mutterleiste hinzugefügt. Diese Würfelchen repräsentieren die Weibchen, welche momentan keinen weiteren Nachwuchs bekommen können.

🌸 Spielablauf - Frühling 🌸

In der **ersten Runde** des Spiels («Startrunde») wird der Frühling **übersprungen** und direkt in der Phase «Ankunft» des Sommers gestartet (S. 10). Die «normalen» 6 Runden, welche auf die Startrunde folgen, starten hingegen immer mit dem Frühling bzw. dem Startspielerwechsel.

1. Startspielerwechsel

Der Startspielermarker wird im Uhrzeigersinn oder im Gegenuhrzeigersinn weitergegeben.

2. Ereigniskarte

Die letztjährige Ereigniskarte wird unter den Stapel gelegt und eine neue Ereigniskarte aufgedeckt. Effekte von **BREAKING NEWS**-Ereigniskarten werden **sofort** ausgeführt. **NEWS**-Ereigniskarten werden auf den dazugehörigen Platz **auf dem Zoomarkt** gelegt und beeinflussen den Nachwuchs im Frühling oder die Interaktionen mit dem Zoomarkt im Sommer/Herbst.

Alle Ereigniskarten und ihre Effekte werden ausführlich im Abschnitt «Ereigniskarten» (S. 21/22) erklärt. Ihr mögt keine Ereigniskarten? Dann könnt Ihr sie problemlos weglassen.



3. Nachwuchs

Zu Beginn der Nachwuchsphase, werden **alle Würfelchen** (🎲), welche sich **auf der Mutterleiste** einer Tierkarte befinden, **ein Feld nach oben** geschoben. Würfelchen, welche dadurch über das Ende der Mutterleiste hinaus gezogen werden, werden entfernt. Diese Weibchen können nun wieder Nachwuchs bekommen.

Nach dem Verschieben der Muttertiere, wird bei **jeder** Tierart (**Stufe I bis III**), welche die untenstehenden **Bedingungen erfüllt**, der Nachwuchs **ausgewürfelt**. Das nötige Würfelergebnis für Nachwuchs ist artspezifisch und wird von der Zufriedenheit der Tierart definiert d. h. je zufriedener eine Tierart ist desto höher die Wahrscheinlichkeit für Nachwuchs.

Das Würfeln des Nachwuchses kann von Euch allen **gleichzeitig** getätigt werden.

Erzielt man bei einer Art ein Ergebnis **gleich oder höher** als das geforderte Minimalergebnis, **zieht** man für jeden getroffenen Würfel **die artspezifische Anzahl Jungtiere** (eins bis drei 🎲) aus dem Stoffsäckchen und platziert diese auf einen beliebigen Platz im Gehege (**rosa = weiblich** / **hellblau = männlich**).

Bei Tierarten, die eine Mutterleiste auf ihrer Tierkarte aufweisen, muss nun pro erfolgreichem Wurf ein Würfelchen der eigenen Farbe (🎲) auf das unterste Feld der Mutterleiste platziert werden. Diese Würfelchen repräsentieren die Muttertiere/Weibchen, welche bis zum Verlassen der Leiste keinen Nachwuchs mehr bekommen können.

Bedingungen für Nachwuchs

- 1 Mindestens ein männliches und ein weibliches Tier sind im Gehege vorhanden.
- 2 Es gibt im Gehege mindestens ein Weibchen, welches zu diesem Zeitpunkt nicht Teil der Mutterleiste ist und somit neuen Nachwuchs bekommen kann.
- 3 Die Zufriedenheit der Tierart muss so hoch sein, dass sie zum Würfeln berechtigt ist.



Nachdem bei allen Arten gewürfelt wurde, schiebt nun jeder von Euch sein Dreieck  auf der Popularitätsleiste, um den **Basiswert der populärsten Art mit Nachwuchs**, empor. Das Dreieck repräsentiert die «**Begeisterung**» der Besucher (S. 15), welche vorübergehend die Popularität des eigenen Zoos steigert und so zu Mehreinnahmen führt.

Wenn es in diesem Jahr schon etwas gab, dass in Eurem Zoo zu Begeisterung führte (Ereigniskarte), **steigert Ihr die Begeisterung von diesem Punkt aus einfach weiter**. Ansonsten startet die Begeisterung immer auf Höhe eurer fixen Popularität.

WICHTIG

Nachwuchs-Würfelchen  brauchen **keinen Platz** (beeinflussen die Bedürfnisse «Freier Platz» bzw. «Gruppen-grösse» einer Tierart nicht) und verursachen **keine Kosten**. Sie können jeweils im Frühling/Sommer/Herbst (auch direkt nach der «Geburt») in passende **Tierfiguren umgewandelt** werden. Umgewandelt in Tierfiguren wird der Nachwuchs **regulär behandelt**, d. h. er beeinflusst die laufenden Kosten bzw. die Bedürfnisse einer Tierart und kann im kommenden Jahr selbst Nachwuchs zeugen. Nachwuchs kann jedoch auch **beliebig lange in Würfelchen-Form** belassen werden. Nachwuchs in Würfelchen-Form kann bei passender Nachfrage in der Phase „Abgang“ (S. 9) **abgegeben werden**.

Jedes Nachwuchs-Würfelchen, welches sich nach Abschluss von Runde 6 (vor dem Start der **Endrunde**) noch **in einem Gehege** befindet, führt zum **Abzug eines Popularitätspunkts** .

Mitarbeiter-Aktionen im Frühling

Tätigt man eine Mitarbeiter-Aktion, platziert man einen der eigenen Mitarbeiter auf das entsprechende Feld (auf der eigenen Mitarbeitertafel). **Jeder Mitarbeiter** kann **pro Runde eine Aktion** durchführen. Neben dem kostenlosen Start-Mitarbeiter kann man jederzeit **bis zu zwei, zusätzliche Mitarbeiter** für Aktionen einteilen bzw. auf die Mitarbeitertafel stellen. Aktionen mit einem -Symbol können durch den Einsatz mehrerer Mitarbeiter auch mehrmals pro Runde durchgeführt werden. Jeder zusätzliche, aktive Mitarbeiter verursacht  **laufende Kosten**. Zusätzliche Mitarbeiter, welche im laufenden Jahr **noch keine Aktion** durchgeführt haben, können **jederzeit** wieder von der Mitarbeitertafel **entfernt werden** (um sich thematisch gesehen, dem Tagesgeschäft zu widmen). Dadurch senken sich die laufenden Kosten wieder entsprechend.

Im **Frühling** stehen folgende Aktionen zur Auswahl:



Zucht – Bei einer Tierart darf einer der (unerfolgreichen) Würfel nochmals geworfen werden. Pro Tierart darf diese Aktion nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden.



Geburtenkontrolle – Bei einer Tierart wird eine vom Spieler definierte Anzahl Tierfiguren abgelegt. Diese abgelegten Tiere können keinen Nachwuchs mehr zeugen (d. h. für diese Tiere muss nicht gewürfelt werden). Spieler können Tierfiguren jederzeit wieder aufstellen. Werden neue Tiere der Anlage hinzugefügt (vom Zoomarkt bzw. umgewandelter Nachwuchs), dann stehend.



Naturschutzprojekte

Nachwuchs ist für zwei Naturschutzprojekte relevant, das **Erhaltungszucht-Programm** und **Auswilderungen**.

Weltweites Erhaltungszucht-Programm

Immer wenn eine **Stufe I oder Stufe II-Tierart** in eurem Zoo **das erste Mal** Nachwuchs hat, dürft Ihr Euer Würfelchen auf der Leiste des Erhaltungszucht-Programms **1 Feld (Stufe I) bzw. 2 Felder (Stufe II)** weiterziehen. Der Spieler, welcher **am Spielende** den höchsten Wert auf dieser Leiste aufweist, erhält **8** Naturschutzpunkte . Der Spieler mit dem zweithöchsten Wert, **4** .

WICHTIG

Gibt es zwei Erste, gibt es keinen Zweiten. **Dies gilt im gesamten Spiel** und nicht nur beim weltweiten Erhaltungszucht-Programm. Zudem gilt, dass wenn zwei Spieler gleich auf sind bzw. etwas gleichzeitig erreichen, beide die volle Punktezahl erhalten, d. h. die Punkte werden nicht geteilt (Ausnahme: Auswilderungen).



Auswilderungen

Bei **Stufe III-Arten** (Auswilderungsarten) könnt Ihr entscheiden, ob Ihr den Nachwuchs einem Auswilderungs-Programm, welche auf dem Zoomarkt stattfinden, zuweist oder dem Gehege hinzufügt.

Die **obere Leiste** einer Stufe III-Tierart zeigt, **wie viele zugewiesene Jungtiere** notwendig sind, um eine Auswilderung durchzuführen. Die **untere Leiste** gibt an, wie viele **Naturschutzpunkte pro Auswilderung** erzielt werden. **Pro Tierart und Runde** darf **maximal eine Auswilderung** durchgeführt werden.

Gibt es bei einer Stufe III-Tierart Nachwuchs, der ausgewildert werden soll, wird **pro Jungtier ein Würfelchen des zugehörigen Spielers** in die obere Leiste platziert (Nachwuchs-Würfelchen müssen nicht gezogen werden). Haben mehrere Spieler bei derselben Tierart Nachwuchs, wird die obere Leiste **gemäss der Spielreihenfolge aufgefüllt**. Ist die obere Leiste voll und es gibt in dieser Runde noch weiteren Nachwuchs, wird dieser (wie regulärer Nachwuchs) aus dem Säckchen gezogen, ins Gehege platziert und **kann nicht mehr** für Auswilderungen **genutzt werden**.

Eine Auswilderung **findet statt**, wenn nach Abschluss des Würfels bei einer Auswilderungsart die **obere Leiste gefüllt** ist. Ist dies der Fall, werden zuerst **alle Würfelchen entfernt** (bis auf eines, welches auf die untere Leiste platziert wird). Zudem erhält nun der Spieler, welcher die Auswilderung durchgeführt hat, die entsprechenden **Naturschutzpunkte sofort gutgeschrieben**.

Sind **mehrere Spieler** an einer Auswilderung beteiligt, werden die Naturschutzpunkte **gleichmässig aufgeteilt** (es wird aufgerundet).

Ist die **untere Leiste vollständig** abgedeckt (z. B. nach 3 Auswilderungen beim Borneo Orang-Utan), kann in diesem Spiel **keine weitere Auswilderung** mit dieser Tierart mehr durchgeführt werden bzw. auch kein neuer Nachwuchs mehr in die obere Leiste platziert werden.



Der gelbe Spieler hat ein zweites Mal Nachwuchs beim Borneo Orang-Utan und will diesen auswildern. Ein gelbes Würfelchen wird dafür auf die obere Leiste des Zoomarkts platziert.



Da die obere Leiste nun voll ist, findet die Auswilderung statt. Die zwei gelben Würfelchen werden entfernt bzw. eines wird in die untere Leiste gelegt. Der gelbe Spieler schreibt sich umgehend 5 Naturschutzpunkte  gut.

🌞 Spielablauf - Sommer 🌞

Im Sommer werden **Haupttiere (Stufe I – III)** in den Zoo **geholt bzw. abgegeben**. Dafür stehen den Spielern pro Runde **zwei Transaktionen** am Zoomarkt zur Verfügung, d. h. ein Spieler kann zum Beispiel eine Tierart abgeben und eine Tierart aufnehmen. Braucht ein Spieler mehr als zwei Transaktionen, können für weitere Transaktionen Mitarbeiter eingesetzt werden (siehe unten). Im Vergleich zu Haupttieren, sind Zusatztiere immer vorhanden und werden erst in der Bau-Phase im Herbst geholt (belasten die zwei Zoomarkt-Transaktionen eines Spielers also nicht).

Beim Abgeben/Nehmen von Tieren wird **kein Geld** bezahlt bzw. verdient. Zudem gibt **keinen direkten Handel** zwischen den Spielern, sondern nur mit dem Zoomarkt.

Der **Zoomarkt** zeigt in jeder Runde, welche Arten im **Angebot** sind und welche **nachgefragt** werden und dies immer spezifisch für Männchen/Weibchen. Dabei gilt es 3 Fälle zu unterscheiden:

1♂ 2♀ Rot - Eine Art wird nachgefragt (in diesem Fall 1 Männchen und 2 Weibchen)

1♂ 1♀ Grün - Eine Art wird angeboten (in diesem Fall 1 Männchen und 1 Weibchen)

2♂ 2♀ Grün umrahmt - Eine Art wird angeboten und es hat gleich viele oder mehr Tiere als für das Erreichen der minimalen Gruppengröße notwendig sind.

Mitarbeiter-Aktionen im Sommer

Im Sommer sind **2 Mitarbeiter-Aktionen** auf der Mitarbeiter-tafel möglich. Alle Regeln, die für die Mitarbeiter gelten, sind auf S. 7 erklärt.



Transport - Der Spieler kann pro eingesetztem Mitarbeiter eine weitere Transaktion am Zoomarkt durchführen.



Hohe Nachfrage - Der Spieler kann eine bestehende Nachfrage auf dem Zoomarkt verdoppeln, um somit mit einer Transaktion mehr Tiere abgeben zu können.

WICHTIG

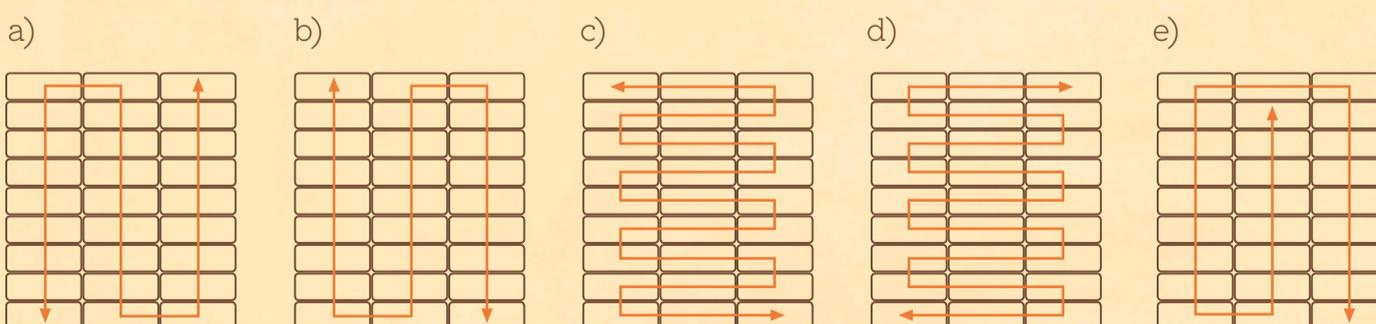
Ein Mal pro Spiel kann man ein Angebot, welches von einem Mitspieler (nicht von einem selbst!) schon genutzt wurde, erneut nutzen. Dafür platziert man ein Würfelchen der eigenen Farbe auf das entsprechende Feld auf dem Zoomarkt und kann nun das gewünschte Angebot ebenfalls wahrnehmen.

Unerwartete Ankunft



1. Markt erneuern

Das Zoomarktblatt wird **um eine Position verschoben**, in welche Richtung spielt keine Rolle (genauso wie die Startposition). Es sollte einzig darauf geachtet werden, dass eine Position während eines Spiels **nie zwei Mal besucht** wird. Dies sind einige mögliche Pfade, die Ihr abschreiten könnt (wählt die Startposition einfach immer zufällig):



2. Abgang

Reihum gibt jeder Spieler auf einmal **alle Tiere ab**, die er abgeben will. Abgeben heisst, man nimmt die passenden Tierfiguren und/oder Nachwuchs-Würfelchen und platziert sie auf das entsprechende Tierfeld/-bild des Zoomarkts. Diese abgegebenen Tiere können **von den Mitspielern** in der Phase «Ankunft» **aufgenommen werden** (wie ein reguläres Angebot). Selbst kann man diese Tiere jedoch nicht wieder aufnehmen. Jedes Abgeben von Tieren einer Art (unabhängig von der Anzahl) zählt als **eine Transaktion**.

Tiere können verständlicherweise **nur abgegeben** werden, **wenn eine Nachfrage** bei der entsprechenden Tierart auf dem Zoomarkt besteht bzw. so lange bis diese Nachfrage von einem oder mehreren Spielern vollständig erfüllt wurde. Ist eine Nachfrage erfüllt, können keine weiteren Tiere derselben Art in dieser Runde mehr abgegeben werden.

Folgendes darf bei passender Nachfrage abgegeben werden:

1

Quarantäne (in) – Tierfiguren, die sich auf einem der beiden Eingangsfelder des Zoos befinden, dürfen in dieser Phase wieder abgegeben werden oder auf das eine Feld der Quarantäne (out) verschoben werden (was keine Transaktion darstellt).

2

Quarantäne (out) – Tierfiguren, die sich in der Quarantäne (out) befinden, dürfen den Zoo nicht mehr betreten und können nur noch abgegeben werden. Jede Tierfigur, welche sich nach Runde 6 noch in der Quarantäne (out) befindet, führt zum Abzug eines Popularitätspunktes ★.

3

Nachwuchs – Nachwuchs-Würfelchen dürfen abgegeben werden. Jedes Nachwuchs-Würfelchen, welches sich nach Runde 6 in einem Gehege befindet, führt zum Abzug eines Popularitätspunktes ★.

Folgendes darf nicht abgegeben werden:

Alle **Tierfiguren**, die sich in einem Gehege **innerhalb des eigenen Zoos** befinden, können bis zum Spielende nicht mehr abgegeben werden. Dasselbe gilt für Zusatztiere.



Tiere der Quarantäne (in) können im Sommer und Herbst in den Zoo aufgenommen werden. Will man eine Tierart doch nicht in den Zoo aufnehmen, kann man sie in der Phase «Abgang» in die Quarantäne (out) verschieben und damit einen Platz in der Quarantäne (in) frei machen.

3. Ankunft

In der Phase «Ankunft» nimmt zuerst der Startspieler eines oder mehrere Tiere **einer** Tierart, dann der zweite Spieler, der dritte und der vierte. Danach hat der vierte Spieler die Möglichkeit von einer zweiten Tierart etwas zu nehmen, gefolgt vom dritten, zweiten und ersten Spieler («Snake draft»). Danach geht es wieder in die ursprüngliche Richtung vom ersten zum vierten Spieler. Diesem hin und her wird so lange gefolgt, **bis alle Spieler passen** bzw. keine Tiere mehr nehmen können (weil sie **keine weiteren Transaktionen** zur Verfügung haben).

Ein Angebot kann verständlicherweise **nur von einem Spieler** wahrgenommen werden. Es muss aber nicht vollständig wahrgenommen werden, d. h., wenn Teile des Angebots von einem Spieler zurückgelassen werden, können diese Tiere von einem der Mitspieler weiterhin genommen werden.



Grosse Pandas sind als einzige Tierart im Spiel **exklusiv**, d. h. nur ein einziger Spieler bekommt ein Panda-Pärchen, welches **zwingend** im folgenden Herbst **platziert werden muss**. Nimmt ein Spieler den Grosse Panda in der Phase «Ankunft», markiert er das Feld «Panda-Diplomatie» (auf dem Zoomarkt) mit einem Würfelchen.

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

1 **Verfügbarkeit** – Ein Angebot muss bei der interessierenden Tierart bestehen bzw. wurde noch nicht vollständig von einem Mitspieler wahrgenommen. Ein Angebot kann durch den Zoomarkt gegeben sein oder durch abgegebene Tiere von Mitspielern aus der Phase «Abgang». Nimmt man abgegebene Nachwuchs-Würfelchen eines Mitspielers auf, dann nimmt man nicht die Würfelchen auf, sondern wandelt diese in Tierfiguren um.

2 **Erfüllte Bedingungen**

Stufe I-Tierarten – Haben **keine Bedingungen** und können von jedem Spieler bei gegebenem Angebot jederzeit genommen werden. (Randbemerkung: Auch **Stufe 0-Arten** / Zusatztiere haben keine Bedingungen, werden jedoch erst im Herbst in den Zoo geholt)

Stufe II-Tierarten – Nur Zoos, in denen keine Tierart eine **Zufriedenheit** unter «hellgrün» aufweist, dürfen neue Stufe II-Tierarten aufnehmen. Zudem haben der Asiatische Elefant und der Grosse Panda **Zusatzbedingungen**, welche erfüllt sein müssen, um sie aufnehmen zu dürfen.



Stufe III-Tierarten – Nur Zoos, in denen keine Tierart eine **Zufriedenheit** unter «hellgrün» aufweist, dürfen neue Stufe III-Tierarten aufnehmen. Zudem muss bei jeder Stufe III-Tierart eine Zusatzbedingung erfüllt werden, um sie aufnehmen zu dürfen.



Ausnahme I – Auf **Stufe II-/Stufe III-Tierarten, welche man bereits im Zoo oder in der Quarantäne (in) hat**, hat man bis zum Ende des Spiels, unabhängig von der Zufriedenheit, **immer Zugriff**.

Ausnahme II – Im Sommer der **Startrunde (S)** kann man **alle zu erfüllenden Bedingungen ignorieren** und mit jeder angebotenen Tierart starten, ausgenommen dem Grossen Panda/ dem Asiatischen Elefanten. Startet man mit einer **Stufe III-Tierart**, darf man sich jedoch **keine zweite Haupttierart** auswählen, bekommt dafür aber **ein kostenloses Naturschutzzentrum**, welches man in der darauffolgenden Bau-Phase platzieren muss.



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

Bestehende Anlagen – Nimmt man **zusätzliche Tiere** einer Art auf, die man schon im Zoo hält, kann man diese Tiere direkt in ihr bestehendes Gehege platzieren. Die **Zufriedenheit** der Tierart wird danach **umgehend angepasst** (alle Mindeststandards müssen eingehalten werden!). Steigt/sinkt die Zufriedenheit, kann dies Ermöglichen/Verhindern, dass ein Spieler Zugriff auf Stufe II bzw. III Tiere im weiteren Verlauf dieser «Ankunft»-Phase hat. **Dasselbe gilt**, wenn man eine **neue Tierart** in ein vorgebautes, **leeres Gehege** platziert. Deren Zufriedenheit wird ebenfalls umgehend evaluiert, wobei alle Mindeststandards erfüllt sein müssen. Ist die resultierende Zufriedenheit dieser neuen Tierart «gelb», verhindert dies, dass man im weiteren Verlauf dieser «Ankunft»-Phase neue Stufe II bzw. III-Tierarten nehmen kann.

Quarantäne (in) – Alle Tiere/neue Arten, die nicht in einer bestehenden Anlage Platz finden, müssen in die Quarantäne (in). Diese bietet bis zu **zwei Arten** Platz. Die erlaubte **Anzahl** Tiere ist **unbegrenzt**, zudem darf man in der Quarantäne (in) Konstellationen von Tieren halten, die in einem Gehege so nicht erlaubt wären z. B. zwei männliche Tiger. Tiere in der Quarantäne (in) sind noch nicht Teil des Zoos und haben **keine Auswirkung** auf die Zufriedenheit, Popularität, Spender usw.

Tipp: Wenn man von einer Tierart etwas nimmt, empfiehlt es sich ein **Würfelchen** der eigenen Farbe auf dem Zoomarkt-Feld/-Bild der entsprechenden Tierart zu platzieren, damit andere Spieler (falls diese vergessen haben, was genommen wurde) **beim betreffenden Spieler nachfragen können**.

4. Markt aufräumen

Zum Abschluss des Sommers, werden alle zum Markieren verwendeten Würfelchen ihren Spielern zurückgegeben bzw. **nicht genommene Jungtiere/Tierfiguren** (die zuvor abgegeben wurden) vom Markt **entfernt** und zurück in das Tierfiguren-Raster/das Stoffsäckchen gelegt. Würfelchen auf Auswilderungen/Naturschutzprojekten werden **nicht entfernt**.



Spielablauf - Herbst



1. Gehegeplättchen

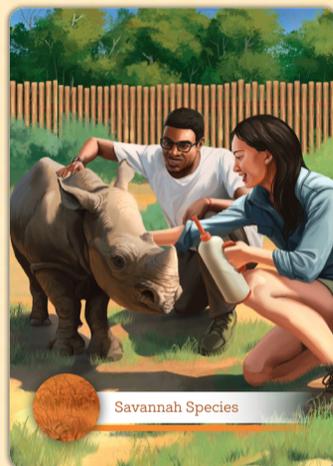
Jeder Spieler erhält **3 kostenlose Gehegeplättchen**.

Zusätzlich zu den 3 Gehegeplättchen, welche alle Spieler erhalten, vergibt **der aufgedeckte Spender ein weiteres kostenloses Plättchen**. Der Spender-Stapel besteht aus 7 Karten mit 4 unterschiedlichen Spender-Typen:



Regenwald-Spender (1)

Der Spieler mit den meisten Regenwald-Arten (Stufe 0 bis III) erhält ein zusätzliches Gehegeplättchen.



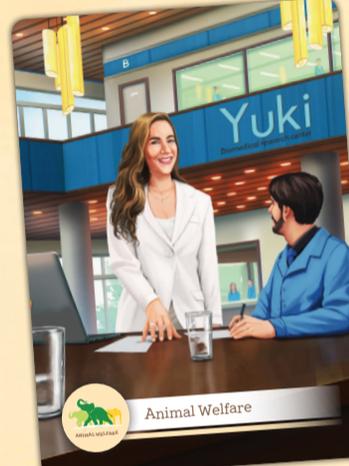
Savannen-Spender (1)

Der Spieler mit den meisten Savannen-Arten (Stufe 0 bis III) erhält ein zusätzliches Gehegeplättchen.



Bergwald-Spender (1)

Der Spieler mit den meisten Bergwald-Arten (Stufe 0 bis III) erhält ein zusätzliches Gehegeplättchen.



Tierwohl-Spenderinnen (2/2)

Der Spieler mit dem höchsten Tierwohl (**mindestens «0»**) erhält ein zusätzliches Gehegeplättchen. Die Berechnung des Tierwohls (welches auch eines der Naturschutz-Projekte unterhalb des Zoomarkts darstellt) wird auf S. 19 ausführlich erklärt.



Sind zwei Spieler beim Kriterium eines Spenders **genau gleich auf**, erhalten **beide ein kostenloses** Gehegeplättchen. **Erfüllt kein Spieler** das Kriterium (z. B. kein Spieler hat Savannen-Tiere), **erhält kein Spieler** das Gehegeplättchen.

Ein weiteres kostenloses Gehegeplättchen erhält **der momentan führende Spieler im Bereich Naturschutz**  bzw. alle Spieler, welche sich im gleichen 5er-Segment (bzw. 6er-Segment zu Beginn) mit diesem befinden. Spieler, die sich auf den ersten beiden, weissen Startfelder befinden, erhalten nie ein solches Plättchen.

Spieler können in dieser Phase somit **3 bis 5 kostenlose Gehegeplättchen** erhalten. Alle erhaltenen Plättchen trägt Ihr auf Eurer Gehegeplättchenleiste (auf Eurer Zootafel) ab. Bis die Plättchen effektiv in der Bau-Phase gelegt werden, kann ihr Biom beliebig gewählt werden.

2. Neue Spenderkarte

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

3. Kredit

Alle Spieler, welche zu diesem Zeitpunkt **weniger als 10**  auf der Geldleiste haben, können **einen oder mehrere Kredite** bei der Stadt aufnehmen. Pro Kredit erhält man **4** , aber auch **einen Minuspunkt** bei der Popularität.

Nach der Kreditaufnahme kann man jedoch **nicht mehr als 10**  auf der Geldleiste haben. Nimmt man beispielsweise mit **7**  einen Kredit auf, hat man danach **10**  und nicht 11.

Der Minuspunkt bei der Popularität ist **nicht direkt geschuldet**, sondern **wird erst in der Endrunde abgezogen**. Damit die Anzahl Kredite nicht vergessen wird, legt man für jeden bezogenen Kredit eines seiner Würfelchen auf das Kreditfeld der Wertungstafel.

Kredite



4. Bau-Phase

In der Bau-Phase werden **neue Gehege/Gebäude/Häuschen gebaut** und **bestehende Gehege ausgebaut**. Diese Aktionen werden in **keiner bestimmten Abfolge** ausgeführt und können von den Spielern frei kombiniert werden. Alle hier erklärten Bauten sind ebenfalls zusammengefasst **auf den Übersichtskarten** zu finden.

Zentrale Regel beim Bauen ist, dass **nicht anliegend gebaut** werden muss, d. h. man kann an jeder Position der Zootafel starten und an einer anderen Position weiterbauen.

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 beendet haben.

Gehegebau

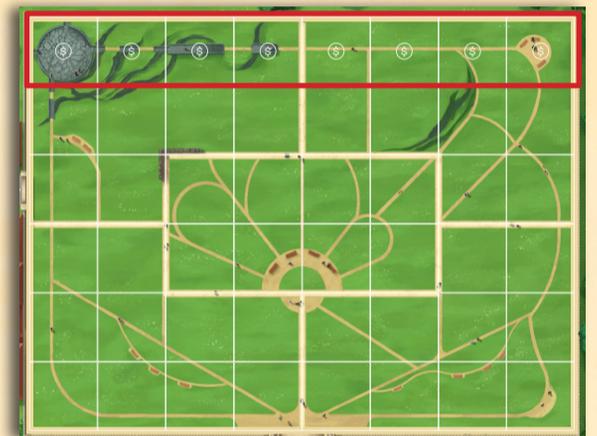
Für den Bau von neuen Gehegen bzw. den Ausbau bestehender Anlagen setzt man die **vorgängig erhaltenen Gehegeplättchen** ein (und zieht entsprechend das Würfelchen auf der Leiste zurück). **Nachdem diese aufgebraucht sind**, kann man sich **weitere Gehegeplättchen** für je **7**  das Stück kaufen. Gekaufte Plättchen müssen in dieser Runde gelegt werden und können **nicht** der eigenen Gehegeplättchenleiste hinzugefügt werden.

Gehege müssen **zusammenhängend** gebaut werden und bestehen nur aus Plättchen **eines Bioms** (Regenwald, Savanne oder Bergwald). Zum Zeigen, welche Gehegeplättchen zusammengehören, lässt man zwischen den Plättchen eines Geheges **keinen Platz** und schiebt diese eng zusammen.

(Aus-)gebaute Gehege können mit **Haupttieren** aus der Quarantäne (in) und/oder **Zusatztieren** vom Zoomarkt **bestückt** werden, welche zum Biom der Anlage passen. Dafür werden die entsprechenden Tierfiguren bzw. Zusatztiere **auf die Gehegeplättchen platziert**. **Tierfiguren dürfen nicht auf Zusatztieren stehen**, dieser Platz gilt als nicht frei.

In einem Gehege darf es **nur eine Haupttierart** geben, aber **mehrere Zusatztiere**, welche jedoch auch allein ein Gehege bewohnen können. **Jede Tierart** darf **dabei jedoch nur ein einziges Mal** im Zoo gehalten werden, d. h. man kann zum Beispiel keine zwei Gehege mit Löwen im Zoo haben.

Bestehende Gehege können beliebig ausgebaut werden, d. h. die Vergrößerung einer Anlage ist immer möglich. Zudem können bestehenden Anlagen weitere Tierfiguren bzw. Zusatztiere hinzugefügt werden.



Die oberen, acht Felder der eigenen Zootafel sind in ihrem Grundzustand gesperrt, d. h. sie können nicht bebaut werden.

Für jedes Gehegeplättchen, welches man kauft, erhält man kostenlos eine Urkunde dazu. Diese Urkunde kann man zu einem beliebigen Zeitpunkt abgeben, um eines der oberen, acht gesperrten Landstücke zu bebauen.



Ohne eine solche Land-Urkunde kostet das Bebauen dieser gesperrten Felder je **5**  pro Feld.

Nationalpark-Kooperation

Schafft man es im Verlauf des Spiel als erster (zweiter) **alle Tiere** einer Nationalpark-Kooperation in Gehegen im eigenen Zoo **zu halten**, kann man eines seiner Würfelchen auf das dazugehörige obere (untere) Punktfeld auf dem Zoomarkt platzieren. Die erzielten Naturschutzpunkte  werden **erst am Spielende** der eigenen Naturschutzleiste hinzugefügt. Vollenden **zwei Spieler in derselben Runde** dieselbe Kooperation, **erhalten beide die Punkte** des Ersten (d. h. es platzieren beide ihr Würfelchen auf das obere Punktfeld). Die Punkte für den Zweiten verfallen.

Bei der Auflistung aller Tierarten einer Nationalpark-Kooperation auf dem Zoomarkt sind Zusatztiere grün hervorgehoben. Zudem weisen alle Arten das Nationalpark-Logo auch auf ihrem Zoomarktfeld/-bild auf.



Bei der Aufnahme neuer Tierarten in den Zoo muss Folgendes beachtet werden:

1 Minimalanforderungen

Legeregeln – Stellt sicher, dass alle Legeregeln berücksichtigt werden, d. h. das männliche Sozialverhalten der Tierart berücksichtigt wird und die maximale Anzahl Tierfiguren pro Plättchen eingehalten wird. Will man das Gehege zudem mit Zusatztieren bestücken, ist dies nur bei toleranten Haupttierarten erlaubt.

Erfahrung – Das eigenen Würfelchen startet immer auf Feld 1, ausser man hat schon eine Tierart (Stufe 0 - III) gleicher Ordnung im Zoo (die im **in einem vorherigen** Jahr platziert wurde), dann kann man auf Feld 2 starten.

Freier Platz – Als freier Platz gilt jedes Feld, auf welchem keine Tierfigur bzw. kein Zusatztier platziert ist. Plättchen mit Fokus-Häuschen gelten als **frei**.

Rückzugsorte – Anzahl Rückzugsorte im Gehege (siehe nächste Seite «Fokus-Häuschen»)

Gruppengrösse – Es muss sichergestellt werden, dass die Minimalanzahl Tiere in einem Gehege vorhanden ist bzw. die Maximalanzahl nicht überschritten wird.

Um dies alles jederzeit kontrollieren zu können, platziert Ihr die entsprechende Tierkarte rechts oder links neben eure Zootafel und markiert den Erfüllungsgrad der einzelnen Bedürfnisse mit euren Würfelchen.

Hat man alle neuen Tieranlagen gebaut, **trägt** man die **Basis-Popularität** ★ **aller neuen Tierarten** (auch Zusatztierarten) auf der Popularitätsleiste **ab**. Wurde eine neue, gemischte Anlage erstellt, d. h. ein Gehege mit Haupt- und Zusatztieren, erhält man einen Popularitäts-Bonuspunkt.

Der **höchste Basis-Popularitätswert** einer in dieser Runde neu in Euren Zoo aufgenommenen Haupttierart wird mit dem **Dreieck als Begeisterung** ▲ auf der Popularitätsleiste **abgetragen**.

Alle neu entstandenen, **laufenden Kosten** \$ müssen abgetragen werden.

Sind Fokus-Gebäuden 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 ein leeres Gehege platziert oder ein bestehendes Gehege im Herbst ausbaut, spielt keine Rolle, diese Schritte müssen immer vollzogen werden.



Spielerin blau baut eine Anlage für ihre 3 Steppenzebras. **Die Minimalanforderungen sind alle eingehalten:**

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

Danach trägt Spielerin blau 4 Popularität ★ auf ihrer Popularitätsleiste ab (Zebra + Kronenkränich + 1 Bonuspunkt, da eine neue gemischte Anlage geschaffen wurde). Die Begeisterung ▲ der Spielerin wird um 2 erhöht (Basiswert der populärsten neuen Haupttierart). Zu guter Letzt werden die laufenden Kosten um 4\$ (1\$ + 1\$ = 2\$ für zwei belegte Zebra-Felder + 2\$ für den Kränich) erhöht.



Begeisterung & Popularität

Popularität ist **fix** d. h. man **verliert sie nicht**. Man kann sie durch Tiere, Gebäude, Mitarbeiter-Aktionen und Bildung erarbeiten. **Begeisterung ist flüchtig** und wird am Ende jedes Jahres wieder **zurückgesetzt**. Die Begeisterung **startet** jedes Jahr auf Höhe der eigenen, **fixen Popularität** und baut auf dieser auf. Schiebt sich die Popularität während des Jahres nach oben, wird die Begeisterung **mitverschoben**. Begeisterung kann man im Jahresverlauf aus **3 Quellen** erhalten (1) Ereigniskarten, (2) den Basiswert der populärsten Haupttierart mit Nachwuchs und (3) den Basiswert der populärsten, neuen Haupttierart im Zoo.

Begeisterung schaltet nicht den Asiatischen Elefanten, den Grosse Panda oder die Geld-Gebäude **frei**, dies kann nur die fixe Popularität.

Fokus-Häuschen & Gebäude

Neben Gehegen kann man in der Bau-Phase Gebäude und Fokus-Häuschen errichten. **Gebäude** werden, wie Gehegeplättchen **auf die Zootafel** gelegt, während **Fokus-Häuschen** nur **auf Gehegeplättchen** gebaut werden können.

Gebäude und Fokus-Häuschen dürfen nur gebaut werden, wenn sie an der gewählten Position **einen Effekt haben** (Ausnahme: Rückzugsorte , diese dürfen auch in leere Gehege gebaut werden).

Der Effekt von Häuschen/Gebäuden ist **nicht statisch**, wenn sich die Situation anpasst (z. B. mit einem neuen, angrenzenden Gehege), **passt sich** auch die **Stärke des Effekts an** (sinkt oder steigt).

Fokus-Häuschen (2  pro Häuschen) – **Maximal** eines pro Gehegeplättchen

-  **Popularitäts-Häuschen** – Geben je einen Popularitätspunkt . Es dürfen **maximal so viele Häuschen** als Teil einer Anlage gebaut werden, wie durch die **Gruppengrösse freigeschaltet** sind.
-  **Bildungs-Häuschen** – Bringen die **gesamte Bildung**  eines Geheges auf die Bildungsleiste (d. h. auch jene von Zusatztieren im Gehege). Es braucht dementsprechend maximal ein Bildungs-Häuschen pro Gehege.
-  **Naturschutz-Häuschen** – Pro gebauten Naturschutz-Häuschen darf **ein Naturschutzpunkt**  auf der Naturschutzleiste abgetragen werden. Es dürfen **maximal so viele Naturschutz-Häuschen** gebaut werden, **wie Naturschutz-Punkte in einer Anlage** vorhanden sind (inkl. jene der Zusatztiere).
-  **Rückzugsort** – Jedes gebaute Rückzugsort-Häuschen zählt als **«+1» Rückzugsort** für die enthaltene Tierart.

Gebäude

Bauten (Gehege/Gebäude) dürfen **vom gleichen Gebäude-Effekt nur ein Mal benutzt werden** (z. B. kann ein Gehege 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.



Parks geben einen Popularitätspunkt pro angrenzendes 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 & Bergwald. Für jedes angrenzende Gehege mit passendem Biom und einer Tierart mit Bildung, gibt es 2 Bildungspunkte (maximal 8 Bildungspunkte). Ein Bildungsstand gibt maximal 4 Bildungspunkte für dasselbe Biom, d. h. ein Bildungsstand der 8 Punkte erzielen soll, braucht je Biom 2 angrenzende Gehege.



Naturschutzzentren geben einen Naturschutzpunkt pro angrenzendes Gehege, welches mindestens eine Tierart mit Naturschutz beinhaltet. Maximal sind 4 Naturschutzpunkte möglich.

Geld-Gebäude sind eine Unterart der Gebäude und können ab einem **Popularitätswert von 10**  gebaut werden. Sie generieren zusätzliche Einnahmen für den Zoo. Essenstände generieren Einnahmen von , Zooshops .

Alle verfügbaren Essenstände (6) und Zooshops (3) sind **einem der drei Biome zugeordnet**. Baut man den **ersten Essenstand** eines Bioms, muss dieser an **zwei** (nicht leere) **Gehege** mit passendem Biom angrenzen. Der **zweite Essenstand** eines Bioms muss an **ein weiteres Gehege** mit passendem Biom platziert werden (d. h. für 2 Essenstände eines Bioms braucht es 3 Gehege mit passendem Biom). Erst wenn man beide Essenstände eines Bioms errichtet hat, kann man den **dazugehörigen Zooshop** errichten, welcher selbst auch an ein passendes Gehege grenzen muss (an ein viertes Gehege oder eines der drei schon existierenden Gehege).

Die mit Geld-Gebäuden erzielten Einnahmen werden **den laufenden Kosten abgezogen**. Kauft man beispielsweise ein Essenstand, senkt man die eigenen laufenden Kosten um . Laufende Kosten können minimal „0“ sein.



Bauarbeiten

Im Zoo sind **3 Arten** von Bauarbeiten erlaubt, mit welchen man bestehende Strukturen noch ändern kann. Jede einzelne Aktion kostet 2  oder den Einsatz eines Mitarbeiters (siehe unten).

 **Biomwechsel** – Das Biom eines **leeren** Geheges (d. h. ein Gehege ohne Tiere) kann gewechselt werden. Fokus-Häuschen die Teil des Geheges sind, werden nicht entfernt.

 **Gebäude verschieben** – Ein Gebäude kann an einen beliebigen anderen Platz im Zoo verschoben werden. Wird ein Gebäude verschoben, wird sein Effekt am alten Platz auf null gesetzt und am neuen Platz neu gewertet. Bei Geld-Gebäuden muss der neue Platz wiederum alle nötigen Bedingungen erfüllen (d. h. genügend angrenzende, passende Gehege). Gebäude-Effekte dürfen am neuen Standort nicht null sein.

 **Gehegeplättchen bewegen** – Ein Gehegeplättchen darf um ein Feld (auch diagonal) verschoben werden. Dabei darf das Gehegeplättchen, wenn es Teil von einem Gehege ist, dass aus mehr als einem Plättchen besteht, nicht von diesem Gehege abgetrennt werden. Auf dem Gehegeplättchen liegende Fokus-Häuschen bewegen sich mit dem Gehegeplättchen mit.

Im Gegensatz zu Bauten (Gebäuden/Häuschen/Gehegeplättchen) haben **Tierfiguren/-plättchen keinen fixen Platz** im Zoo und können frei verschoben werden, auch in andere Gehege.

Mitarbeiter-Aktionen im Herbst

Im Herbst stehen **3 Mitarbeiteraktionen** auf der Mitarbeitertafel zur Auswahl. Alle Regeln, die für die Mitarbeiter gelten, sind auf S. 7 erklärt.



Tierhaltung – Weist man dieser Aktionen einen Mitarbeiter zu, kann man bei einer Tierart das Würfelchen auf der Erfahrungsleiste um ein Feld nach oben schieben. Es ist erlaubt diese Aktion in derselben Runde mehrmals bei einer Tierart durchzuführen.



Bauarbeiten – Sowie man Bauarbeiten einkaufen kann (für 2  pro Aktion), kann man diese auch mit einem oder mehreren, eigenen Mitarbeitern durchführen. Es gelten dabei die genau gleichen Regeln wie bei den bezahlten Bauarbeiten (siehe oben).



Unterhaltung – Diese Aktion kann pro Jahr **nur von einem Mitarbeiter** durchgeführt werden. Man kann entweder einen Popularitätspunkt  **oder** 2 Bildungspunkte  **oder** einen Naturschutzpunkt  mit einem Mitarbeiter generieren.

Fokus-Häuschen Beispiel



Spielerin blau (Beispiel, S. 14) hat ihre Steppenzebra Anlage ausgebaut. Das Gehege beinhaltet nun 6 Zebras (wodurch die laufenden Kosten um 1\$ steigen).

Die Spielerin will das Gehege nun noch besser nutzen bzw. ausschöpfen. Dafür baut sie ein Bildungshäuschen auf eines der **noch un bebauten** Gehegeplättchen. Durch dieses Bildungshäuschen kann Spielerin blau ihrer Bildungsleiste 3 hinzufügen (2 vom Steppenzebra, 1 vom Kronenkranich). Zudem baut sie zwei Popularitäts-Häuschen auf die beiden, noch un bebauten Gehegeplättchen. Dies ist möglich, da die Gruppengröße von «6» dazu berechtigt. Dadurch kann sie ihrer Popularitätsleiste 2 hinzufügen. Für diese 3 Fokus-Häuschen zahlt die Spielerin 6 .

Auf welches Plättchen eines Geheges die Häuschen gestellt werden, hat für ihre Punkteausbeute keinerlei Auswirkung. Es ist einzig zu beachten, dass auf einem Gehegeplättchen **nie mehr als ein Häuschen** steht.

Nach diesen Bauten ist das Zebra-Gehege momentan 100% ausgeschöpft. Naturschutz-Häuschen sind für dieses Gehege keine Option, da weder der Kronenkranich noch das Steppenzebra Naturschutz aufweisen.



Gebäude Beispiel I

Ein Spieler hat zwei Gehege in seinem Zoo, ein Spitzmaulnashorn, und eine Dama-Gazelle. In dieser Bau-Phase hat der Spieler noch 10 zur Verfügung, welche er investieren will.

Mit 5 will er einen Essensstand kaufen. Da es sich um den ersten Savannen-Essensstand in seinem Zoo handelt, muss dieser an zwei Savannen-Gehege grenzen. Aus diesem Grund platziert er den Essensstand in die Ecke zwischen Spitzmaulnashorn und Dama-Gazelle. Danach senkt er seine laufenden Kosten umgehend um 3\$.

In die zweite Ecke zwischen den beiden Gehege platziert er für die restlichen 5 , ein Naturschutzzentrum. Dieses erzielt 2 Naturschutzpunkte (da beide Gehege eine Naturschutz-Art beinhaltet), welche der Spieler umgehend seiner Naturschutz-Leiste hinzufügt. Werden in zukünftigen Runden weitere Gehege angrenzend an dieses Naturschutzzentrum gebaut, können diese zu zusätzlichen Punkten führen, wenn sie Naturschutz-Tierarten beinhalten (maximal 4 für 4 angrenzende Gehege).

Randbemerkung – Die beiden Gebäude hätten am jeweils anderen Platz genau den gleichen Effekt erzielt.



Gebäude Beispiel II

Eine Spielerin setzt für 5 einen Bildungsstand (Regenwald & Bergwald) zwischen ihr Stinktier-Gehege und ihre Waschbären-Anlage. Da das Biom der beiden Gehege («Bergwald») zum Bildungsstand passt, erhält die Spielerin nun umgehend 4 Bildungspunkte gutgeschrieben (je 2 pro Gehege). Weitere angrenzende Bergwald-Gehege würden nun jedoch keine weiteren Punkte mehr generieren, da ein Bildungsstand maximal 4 Bildungspunkte mit einem Biom erzielen kann. Weitere Punkte sind also nur noch mit angrenzenden Anlagen des zweiten Bioms («Regenwald») möglich.





Spielablauf - Winter



1. Tierhaltung 🕒

Bei allen Tierarten, bei welchen **die Erfahrung** noch nicht das Maximum erreicht hat, wird das Würfelchen **ein Feld nach oben geschoben**.

2. Bildungswertung 📖

Der zu diesem Zeitpunkt auf der **Bildungsleiste führende Spieler** erhält **einen Naturschutzpunkt** 🌿. Jeder von Euch der **im gleichen 5er-Segment** wie der Führende liegt, erhält diesen Naturschutzpunkt ebenfalls. Naturschutzpunkte werden nur an Spieler ausgezahlt, welche mehr als 2 Bildungspunkte aufweisen (d.h. die weissen Startfelder überschritten haben). Die Popularitäts- bzw. Naturschutzpunkte, die **auf der Bildungsleiste abgebildet** sind, erhält man immer **direkt**, wenn man diese mit dem eigenen Bildungs-Würfelchen überschreitet (d.h. im Herbst).

3. Abgaben an die Stadt

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

4. Einnahmen

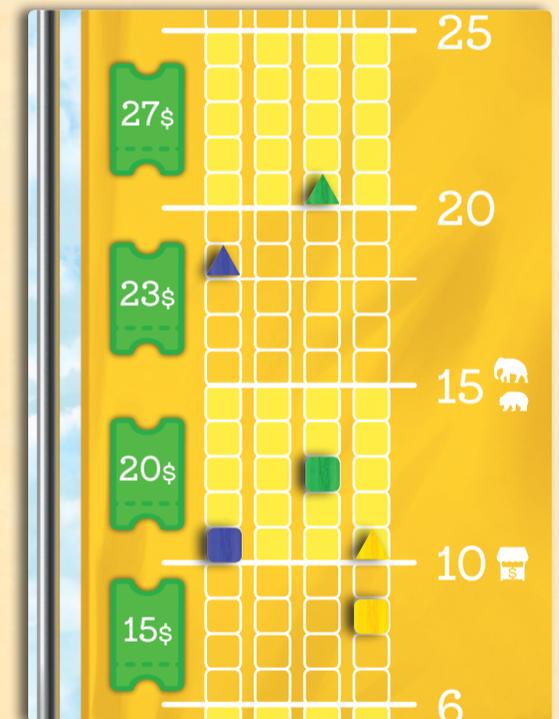
Entsprechend der Höhe des eigenen **Begeisterungs-Dreiecks** ▲ erhält nun jeder Spieler seine **Einnahmen**. Die Einnahmen werden von allen Spielern **zusammen**, vom am höchsten liegenden Spieler zum am tiefsten liegenden Spieler bestimmt. Die Einnahmen setzen sich wie folgt zusammen...

Der **Fixbetrag** des Segments (links) in welchem man sich befindet

- +** Den Bonus von 4\$, den man erhält, wenn man von allen Spielern am weitesten oben in der Leiste liegt bzw. 2\$, wenn man am zweithöchsten liegt. Gibt es zwei erste gibt es keinen Zweiten.
- Laufende Kosten \$ (Kosten von Tierarten / Mitarbeitern abzüglich der Einnahmen aus Essensständen und Zooshops)

Dieses individuelle **Total** schreibt jeder Spieler seiner Geldleiste 🪙 gut.

Spieler die nach dieser Phase **weniger als 0** 🪙 haben, setzen ihr Würfelchen auf das Feld «0» und platzieren **eines ihrer Würfelchen** auf das **Kreditfeld** der Wertungstafel. Wie bei einem Kredit hat dieses Würfelchen den Abzug eines Popularitätspunktes am Spielende zur Folge.



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 individuellen laufenden Kosten ab und schreibt sich das Total auf der Geldleiste gut.

5. Begeisterung und Mitarbeiter Zurücksetzen

Die **Begeisterungs-Dreiecke** ▲ werden **von der Popularitätsleiste entfernt** (die Spieler nehmen diese zu sich oder platzieren sie vorübergehend wieder auf das Oer-Feld der Popularitätsleiste). Zudem werden alle eingesetzten **Mitarbeiter zurück** auf ihre Ursprungsposition platziert.

6. Neues Jahr

Der Rundenstein wird **ein Jahr weitergeschoben**.

Nach der Startrunde und den darauffolgenden 6 «normalen» Runden **folgt die Endrunde**.

Endrunde

In der Endrunde werden zuerst **alle Popularitäts-Minuspunkte** ★ gewertet. Es gibt zwei Faktoren, welche bei Euch zu einem **Abzug von Popularitätspunkten** führen können.

- 1 Jeder von Euch der im Spiel Kredit aufgenommen hat, erhält nun **einen Popularitätspunkt** ★ pro **Würfelchen** abgezogen, das **auf dem Kreditfeld** (der Wertungstafel) liegt.
- 2 Jeder von Euch zählt **alle Nachwuchs-Würfelchen**, welche sich in Euren Gehegen befinden und **alle Tiere in der Quarantäne (out)** zusammen. Den erhaltenen Wert zieht Ihr Euren Popularitätspunkten ★ ab.

Nach diesen Abzügen werden **von links nach rechts die Naturschutzprojekte** unterhalb des Zoomarkts **gewertet**.

- 1 **Nationalpark-Kooperation** – Alle jene von Euch, welche als erstes oder zweites eine Nationalpark-Kooperation verwirklicht haben, erhalten nun ihre Naturschutzpunkte 🌿.
- 2 **Erhaltungszucht-Programm** – Der Spieler mit dem höchsten Wert auf der Leiste des weltweiten Erhaltungszucht-Programms erhält 8 Naturschutzpunkte 🌿, jener mit dem zweithöchsten Wert 4 🌿.

- 3 **Tierwohl** – Jeder von Euch ermittelt sein Tierwohl. Jede Tierart mit «gelb» als Zufriedenheit wird als «-1» gewertet, «hellgrün» als «0» und «dunkelgrün» als «2». Zählt man **alle Werte** der eigenen Tierarten **zusammen**, erhält man **das Tierwohl**.

Der Spieler mit dem **höchsten Tierwohl** (mindestens «1») erhält **4 Siegespunkte**. Der Spieler mit dem **zweithöchsten Wert** (mindestens «1») erhält **2 Siegespunkte**. Spieler mit einem Wert von «0» oder «-1» **erhalten nichts**, werden also weder belohnt noch gebüßt. Spieler mit einem Wert **kleiner als «-1» verlieren 2 Siegespunkte**.

Da noch nicht bestimmt ist, welches eure Siegespunkte sind (Popularität ★ oder Naturschutz 🌿) **werden die erzielten Siegespunkte noch nicht abgetragen**. Damit niemand seine erzielten Punkte vergisst, platziert jeder Spieler sein Würfelchen auf das entsprechende Feld auf dem Projekt.



Nun **gibt** jeder von Euch noch sein **gesamtes Geld** 💰 für Gehegeplättchen, den Kauf von Land, Fokus-Häuschen und Gebäude bzw. Bauarbeiten **aus**. Alle dadurch erzielten Effekte auf die drei Wertungsleisten (Popularität ★, Bildung 📖 und Naturschutz 🌿) werden entsprechend abgetragen.

In diesem Schritt der Endrunde kann zwar alles Geld noch ausgegeben werden, es können jedoch **keine neuen Tiere/Arten** (inkl. Zusatztieren, Nachwuchs und Tieren in der Quarantäne (in)) in den Zoo geholt werden. Auch **Mitarbeiter-Aktionen** sind **nicht** mehr **erlaubt**.

Nachdem alle Spieler ihr Geld (soweit möglich) ausgegeben haben, **folgt das Spielende**.

Spielende

Bei jedem von Euch wird nun individuell ermittelt, **welcher Punktwert der Tieferer ist** (Popularität ★ oder Naturschutz 🌿). Dieser Wert **stellt** Eure **Siegespunkte dar**. Zu diesem Wert zählt nun jeder Spieler noch die individuell mit dem **Tierwohl-Projekt** erzielten **Siegespunkte hinzu**.

Der Spieler mit den **meisten Siegespunkten gewinnt** das Spiel, bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Das Spiel zu zweit

Für das Spiel zu zweit müssen **fünf 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 eine Kooperation **nicht als zweiter abschliessen**). Einzig wenn beide Spieler in derselben Runde eine Kooperation abschliessen und dies die Kooperationen 3 und 4 im Spiel sind, ist es erlaubt, dass 4 anstatt nur 3 Nationalpark-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 Siegespunkte für den zweiten Platz**. Jedoch können die Spieler weiterhin Siegespunkte verlieren, wenn sie ein Tierwohl von **kleiner als «-1»** aufweisen.

WICHTIG

In «Zoo Tycoon: The Board Game» gilt im Allgemeinen, dass das Spiel mit steigender Spieleranzahl kompetitiver wird, dies weil gleich viele Projekte/Tiere von mehr Spielern beansprucht werden. Das Spiel zu zweit ist «soft» kompetitiv, was es jedoch nicht einfacher macht als das Spiel zu dritt/viert, da die vielen Möglichkeiten beiden Spielern zur Verfügung stehen. Das Spielgefühl ist aber definitiv ein anderes als mit drei bzw. vier Spielern.

Einführungsspiel

Wenn Ihr Zoo Tycoon: The Board Game das erste Mal spielt und einen vereinfachten Einstieg ins Spiel wollt, könnt Ihr für das erste Spiel folgende Änderungen vornehmen.

- 1 Lasst **die Ereigniskarten** in der Schachtel und spielt ohne sie.
- 2 Die Spenderkarte wird **nie gewechselt** und bleibt immer eine der beiden «**Tierwohl-Spenderinnen**». In jeder Runde bekommt somit jener Spieler mit dem höchsten Tierwohl ein kostenloses Gehegeplättchen.
- 3 Die oberen, **acht Felder** auf Euren Zootafeln sind **nicht gesperrt**, dementsprechend braucht Ihr auch keine Land-Urkunden.
- 4 Pro Runde darf jeder Spieler **eine kostenlose «Bauarbeiten» Aktion** durchführen.
- 5 Neben Nachwuchs-Würfelchen und Tiere die Teil der Quarantäne (in)/(out) sind, dürfen in der Phase «Abgang» **auch Tierfiguren/Zusatztiere abgegeben werden, die Teil eines Geheges sind**.
- 6 Die Zoomarkt-Transaktionen sind nicht auf zwei begrenzt, d. h. jeder Spieler kann **eine unbeschränkte Anzahl an Transaktionen** (Abgeben/Nehmen) im Sommer durchführen.

Zudem empfehlen wir Euch, das Regelerklärungsvideo vor dem ersten Spiel zu schauen. Dieses findet Ihr mit dem untenstehenden **QR-Code** oder mit folgendem **Link**: www.treecer.com/en/zttbgr



Ereigniskarten

Bei allen Ereigniskarten, die einen Spieler belohnen bzw. bestrafen, gilt, dass wenn zwei oder mehr Spieler genau gleich auf sind, beide Spieler gleichermaßen belohnt bzw. bestraft werden.



TV-Show

Eine TV-Show über den Alltag im Zoo ist ein Quotenhit, viele Zuschauer wollen nun die Zoos aus der Serie 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 seine Abenteuer im Regenwald begeistert in den Kinos. Der Zoo mit den meisten Regenwald-Arten (Zusatztiere 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 Savannah

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



Schönes Wetter

Dank wunderschönem Wetter besuchen deutlich mehr Besucher den Zoo als erwartet. Es kann dieses Jahr mehr investiert werden als erwartet. 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 (Zusatztiere 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 tiefsten fixen Popularität erhält ein kostenloses Gehegeplättchen.



Zoogegner

Tierwohl ist den Leuten ein berechtigtes Anliegen. Jeder Zoo mit 2 oder mehr Tierarten mit einer «gelben» Zufriedenheit startet mit einer negativen Begeisterung von -3, d. h. die Begeisterung startet unterhalb der fixen Popularität.



Motivierte Mitarbeiter

Die eigenen Mitarbeiter schätzen Euren Führungsstil und sind mit voller Motivation bei der Arbeit dabei. Jeder Spieler erhält für eine Runde einen kostenlosen Mitarbeiter. Spieler, welche schon 3 Mitarbeiter haben, senken ihre Kosten um 3\$ für diese Runde. Bevor die nächste Ereigniskarte gezogen wird, geben alle Spieler den freiwilligen Mitarbeiter wieder ab.



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.



Erkrankte Vögel

Eine Runde lang können keine Tiere der Ordnung «Vögel» in den Zoo aufgenommen werden (einschliesslich aller Tiere in der Quarantäne (in)). Einzig Nachwuchs kann den Gehegen hinzugefügt werden (als Würfelchen oder erwachsene Tierfigur). Das Abgeben und Auswildern von Vögeln ist jedoch weiterhin möglich, zudem können Vögel auch in diesem Jahr der Quarantäne (in) hinzugefügt werden (einfach nicht den Zoo betreten). Wird diese Karte in Runde 6 gezogen, wird der Effekt nicht aktiviert und eine weitere Ereigniskarte wird gezogen.



Erkrankte Affen

Eine Runde lang können keine Tiere der Ordnung «Affen» in den Zoo aufgenommen werden (einschliesslich aller Tiere in der Quarantäne (in)). Siehe für alles weitere «Erkrankte Vögel».



Erkrankte Huftiere

Eine Runde lang können keine Tiere der Ordnung «Huftiere» in den Zoo aufgenommen werden (einschliesslich aller Tiere in der Quarantäne (in)). Siehe für alles weitere «Erkrankte Vögel».



Erkrankte Raubtiere

Eine Runde lang können keine Tiere der Ordnung «Raubtiere» in den Zoo aufgenommen werden (einschliesslich aller Tiere in der Quarantäne (in)). Siehe für alles weitere «Erkrankte Vögel».



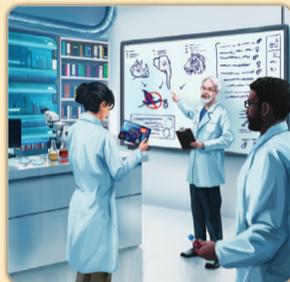
Hohe Fruchtbarkeit

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.



Tier-Konfiszierung

Menschen sind manchmal dumm und geldgierig, zum Glück stoppt der Zoll solche Menschen. 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 auch dann, wenn kein Angebot vorhanden ist, sondern nur eine Nachfrage. Arten dürfen weiterhin nur genommen werden, wenn man ihre Bedingungen erfüllt.



Zuchtstopp

Für jeden Nachwuchs im Zoo muss innerhalb des Zoonetzwerks ein Platz gefunden werden, 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 6 gezogen, wird der Effekt nicht aktiviert und eine weitere Ereigniskarte wird gezogen.



Die Autoren
Regelbuch
Lektorat
Illustrationen

Marc Dür / Samuel Luterbacher
Marc Dür / Samuel Luterbacher
Yuki A.
Johanna Tarkela, Matthieu Martin, Nina Pommelin
Rozenn Grosjean, Victor Sales
Elio Reinschmidt / Tiago Meier
Treeceratops / info@treecer.com / www.treecer.com

Playtesting
Der Verlag



Treeceratops

Der Markeninhaber

Microsoft Corporation



Zoo Tycoon: The Board Game © 2022 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Zoo Tycoon, das Zoo Tycoon-Logo und Xbox Games Studios Publishing sind Marken der Microsoft group of companies. Alle anderen Marken sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. - Kein Teil dieses Produkts darf ohne besondere Genehmigung vervielfältigt oder kommerziell genutzt werden.

Rundenübersicht

Startrunde

Jeder Spieler startet mit **10** , **6 Gehegeplättchen** und einem kostenlosen Mitarbeiter.

In der Startrunde wird der Frühling vollständig übersprungen, d. h. man **startet direkt im Sommer** («Ankunft»). Nach dem Sommer springt man im Herbst **direkt in die Bau-Phase**.

Im Sommer der Startrunde kann man mit Ausnahme des Grossen Pandas und des Asiatischen Elefanten **mit jeder Tierart starten**. Startet ein Spieler mit einer **Stufe III-Tierart**, darf er sich **keine zweite Haupttierart** auswählen, bekommt jedoch **ein kostenloses Naturschutzzentrum**, welches in der ersten Bau-Phase platziert werden muss.

Runde 1-6

Startspielerwechsel – Im Uhrzeigersinn oder Gegenuhrzeigersinn



Ereigniskarte – Eine Ereigniskarte wird aufgedeckt.

Nachwuchs – Alle Würfelchen auf den Mutterleisten werden ein Feld nach oben geschoben. Zudem muss für alle Tierarten, die Nachwuchs haben können, gewürfelt werden. Bei jedem Spieler wird der Popularitäts-Basiswert der populärsten Art mit Nachwuchs als Begeisterung  abgetragen.

Markt erneuern – Das Zoomarktblatt wird um eine Position verschoben.



Abgang* – Die Spieler geben nacheinander alle Tiere ab, die sie abgeben wollen (wenn eine entsprechende Nachfrage auf dem Zoomarkt besteht).

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

* Den Spielern stehen zwei Transaktionen pro Runde zur Verfügung.

Markt aufräumen – Alle nicht mehr benötigten Komponenten auf dem Markt werden entfernt.

Gehegeplättchen – Jeder Spieler erhält 3 Gehegeplättchen. Die führenden Spieler im Naturschutz  bzw. dem Kriterium der Spenderkarte, erhalten je ein weiteres Gehegeplättchen.

Neue Spenderkarte – Eine neue Spenderkarte wird gezogen und aufgedeckt.



Kredit – Die Spieler können mehrmals 4  aufnehmen (bis sie maximal 10  auf der Geldleiste aufweisen). Pro aufgenommenem Kredit muss ein Würfelchen auf das Kreditfeld gelegt werden.

Bau-Phase – Die Spieler bauen Gehege, Fokus-Häuschen und Gebäude bzw. bauen ihr Zoo um und platzieren neue Tiere in ihren Zoo (inkl. Zusatztieren). Bei jedem Spieler wird der Popularitäts-Basiswert der populärsten, neuen Haupttierart im Zoo als Begeisterung  abgetragen.

Tierhaltung – Die Erfahrung jeder Haupttierart im Zoo wird um ein Feld nach oben geschoben.

Bildungswertung – Der Spieler mit der höchsten Bildung  erhält einen Naturschutzpunkt .

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



Einnahmen – Alle Spieler erhalten gemäss ihrer Höhe auf der Popularitätsleiste ihre Einnahmen, zuzüglich der Boni für den Ersten bzw. Zweiten und abzüglich ihrer laufenden Kosten.

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

Neues Jahr – Der Rundenstein wandert ein Feld weiter.

Endrunde

In der Endrunde werden zuerst **alle Popularitäts-Minuspunkte**  gewertet. Diese können aus der Aufnahme von Krediten oder einem Überschuss an Tieren stammen. Nach diesem Schritt werden die **Naturschutzprojekte**  unterhalb des Zoomarkts **von links nach rechts gewertet** bzw. auf der Naturschutzleiste abgetragen. Einzig die Punkte des Tierwohl-Projekts werden noch nicht abgetragen (sie werden jedoch schon bestimmt).

Nun **gibt** jeder Spieler noch all sein **Geld**  für Gebäude, Fokus-Häuschen, Landkauf und Gehegeplättchen **aus**. Effekte auf die drei Wertungsleisten werden entsprechend gewertet. Danach wird bei jedem Spieler individuell die Anzahl **Siegespunkte** ermittelt (**der tiefere Wert von Popularität**  **und Naturschutz** ) und zu diesen die **Punkte des Tierwohl-Projekts hinzuge-rechnet**. Der Spieler mit den meisten Siegespunkten gewinnt das Spiel.