

UWE ROSENBERG's

NEW YORK ZOO



In New York Zoo baut ihr einen Tierpark auf. Legt Gehege an, bringt neue Tiere in den Park und zieht deren Nachwuchs auf. Das Spiel gewinnt, wer als Erster alle Baufelder seines Zooplans mit Gehege- und Attraktionsplättchen abdeckt.

**Der folgende Überblick kann euch später als Erinnerung an die wichtigsten Punkte dienen.
Beim ersten Lesen der Anleitung könnt ihr ihn ignorieren.**

Ablauf eines Zuges

1. Bewege den Elefanten 1 bis 4 Felder vorwärts (abhängig von der Spielerzahl!) auf ein Tiererwerbsfeld oder ein Gehegeplättchen.
2. Nimm die auf dem Tiererwerbsfeld gezeigten Tiere aus dem Vorrat und platziere sie auf deinen Häusern und / oder Gehegen.
ODER
Nimm das oberste Gehegeplättchen, platziere es auf deinem Zooplan und stelle mindestens 1 Tier darauf. Das Tier kann aus einem Haus oder einem anderen Gehege kommen.
3. Wenn der Elefant eine Tierversuchungslinie überquert hat, prüfe alle Spieler, ob sich die abgebildete Tierart in ihren Gehegen vermehrt.

Die goldenen Regeln

- Auf jedes neue Gehege müsst ihr 1 oder 2 Tiere der gleichen Art stellen, die aus euren Häusern und/oder von euren bereits vorhandenen Gehegen kommen. Vorhandene Gehege dürfen dabei aber niemals ganz leer werden.
- Bei der Tierversuchung könnt ihr in 1 oder 2 Gehegen genau 1 Tier als Nachwuchs dazubekommen.
- Immer wenn durch Tierwerb oder Tierversuchung ein Tier in ein Gehege kommt, darf in jedes dieser Gehege ein zweites Tier der gleichen Art aus einem Haus dazugestellt werden.
- Ihr dürft Tiere nur dann umstellen, wenn es euch die Regeln ausdrücklich erlauben.

Spielmaterial

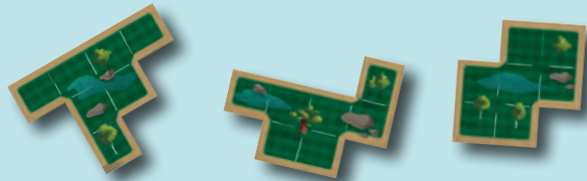
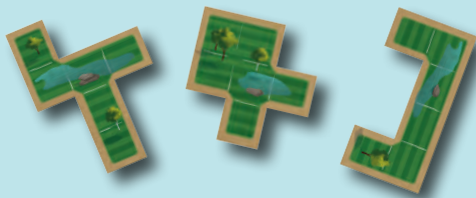
Pläne

- 8 doppelseitige Zoopläne für unterschiedliche Spielerzahlen
- 1 Aktionsstreifen mit Einbuchtungen für Gehegeplättchen



Gehegeplättchen (Puzzleteile) in vier Grüntönen

- 8 Gehege in hellstem Grün (4 Felder groß)
- 15 Gehege in hellem Grün (5 Felder groß)
- 15 Gehege in dunklem Grün (6 Felder groß)
- 7 Gehege in dunkelstem Grün (7 Felder groß)



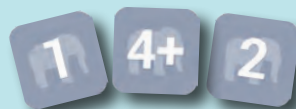
Tierplättchen

- 2 Tierplättchen mit je 3 abgebildeten Tieren darauf für jede Tierart (benutzt diese, wenn die Holztiere nicht ausreichen)



Marker

- 1 weißer Fragezeichenmarker
- 5 Blaue Reichweitemarker (0 bis 3 und 4+ für das Solospiel)



Rückseite

Attraktionsplättchen



16x
1 Feld

6x
2 Felder

6x
3 Felder

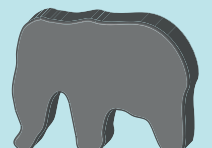
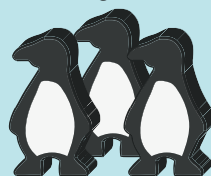
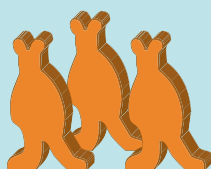
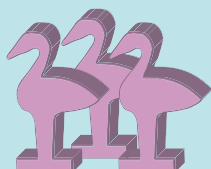
2x
4 Felder

1x
6 Felder

1x
8 Felder

Tiere

- 28 Erdmännchen
- 26 Flamingos
- 24 Baumkängurus
- 24 Pinguine
- 24 Polarfüchse
- 1 Elefant



Spielvorbereitung

Zunächst erklären wir euch das Spiel für 2 bis 5 Spieler. Für das Zweipersonenspiel bieten wir euch zusätzlich eine Kurzspielvariante an (auf Seite 8). Die Soloregeln folgen im Anschluss.

Zoopläne

1) Sucht die Zoopläne heraus, die eurer Spieleranzahl entsprechen. Ihr erkennt die passenden Pläne an dem Spielerzahlsymbol links unten auf den Plänen.



Die Pläne für 3 Spieler zeigen 3 Personen.

2) Lost einen Startspieler aus. Dieser erhält den Zooplan mit der Nummer 1 in der unteren rechten Ecke. Reihum im Uhrzeigersinn erhaltet ihr jeweils den Plan mit der nächsthöheren Nummer.



So sieht die Nummer für die Spielreihenfolge aus.

Der Stallbereich mit den Häusern verkleinert auch den Zooplan, den ihr mit Puzzleteilen bedecken sollt, und gleicht auf diese Weise den Startspielervorteil aus.



Tiere

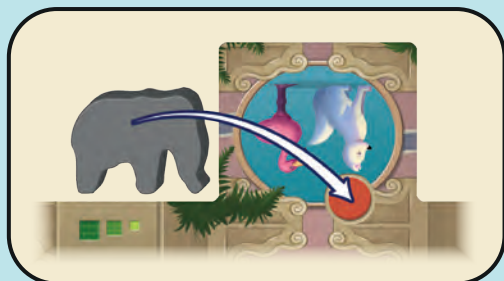
Legt alle Tiere in den herausnehmbaren Einsatz und stellt diesen in Reichweite aller auf den Tisch. Jeder Spieler erhält die zwei Tiere, die auf seinem Plan oben auf den Säulen stehen. Stellt die beiden Tiere in je eines eurer Häuser. Alle weiteren Tiere bilden den allgemeinen Vorrat. Legt die Tierplättchen beiseite. Sie können als Ersatz für jeweils 3 Tiere verwendet werden, falls diese mal nicht reichen sollten. Die Anzahl der Tiere im Spiel ist nicht begrenzt. (Sollten die Tiere im Spiel ausgehen, dann improvisiert bitte.)

Beispiel:
Lisa erhält zu Beginn ein Erdmännchen und einen Flamingo, wie auf den Säulen ihres Tableaus angezeigt, und stellt jeweils 1 Tierfigur davon auf ein leeres Haus in ihrem Stallbereich.



Aktionsstreifen und Elefant

Breitet den Aktionsstreifen in der Mitte des Tisches aus. Stellt den Elefanten auf das Startfeld mit dem roten Kreis. Legt den weißen Fragezeichenmarker griffbereit an die Seite.



Attraktionen und Reichweitemarken

Die Plättchen mit Verpflegungsständen und Fahrgeschäften sind die sogenannten Attraktionen. Legt sie der Größe nach geordnet ab. Die Anzahl der Attraktionen mit 1 Feld ist im Spiel unbegrenzt. (Sollten diese Plättchen im Spiel ausgehen, dann improvisiert bitte.) Die blauen Reichweitemarken sind nur für das Solospiel vorgesehen und kommen im Mehrpersonenspiel zurück in die Spielschachtel.

Gehege

Sortiert die Gehegeplättchen nach ihrem Farbton bzw. ihrer Feldanzahl und mischt sie getrennt. Danach legt ihr die einzelnen Stapel in der auf Seite 4 gezeigten Reihenfolge aus. Die Plättchen eines Stapels verteilt ihr in zufälliger Reihenfolge in bestimmte Ausbuchtungen des Aktionsstreifens. Jede neue Plättchensorte wird auf die dort bereits vorhandenen gelegt! Insgesamt gibt es 15 Ausbuchtungen – auch die abgerundete Ecke des Aktionsstreifens zählt dazu.



Credits

Autor: Uwe Rosenberg
Illustration: Felix Wermke
Cover: Alice Männl
Redaktion: Frank Heeren
Regelsatz: Inga Keutmann
Lektorat: Gerhard Tischler

Stellvertretend für die vielen Testspieler und Unterstützer danken wir Christof Tisch, Anita Landgraf, Andreas Puff, Bastian Winkelhaus, Gernot Köpke, Jan Henry und Olaf Darge.

Möchtest du auf dem Laufenden bleiben?

Bleibe mit uns auf Facebook oder Twitter in Kontakt. Wir freuen uns über ein Like oder einen neuen Follower.

 facebook.com/feuerlandspiele
 [@feuerlandspiele](https://twitter.com/feuerlandspiele)

Du suchst mehr Informationen zu New York Zoo?

www.feuerland-spiele.de/spiele/newyorkzoo.php

Fehlen Teile?

Im Servicebereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen.
www.feuerland-spiele.de

© 2020 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal
www.feuerland-spiele.de



1) Die 8 Gehegeplättchen in hellstem Grün (4 Felder) legt ihr in die 8 mittleren Ausbuchtungen des Aktionstreifens, wo ihre Farbe abgebildet ist. Verteilt sie **zufällig** auf die Ausbuchtungen. **Diese Zufälligkeit gilt auch für die folgenden Grüntöne.**



2) Die 15 Gehegeplättchen in hellem Grün (5 Felder) werden auf alle 15 Ausbuchtungen des Aktionstreifens verteilt. Im mittleren Bereich werden sie oben **auf die Plättchen** in hellstem Grün gelegt.



3) Die 15 Gehegeplättchen in dunklem Grün (6 Felder) werden ebenfalls auf die 15 Ausbuchtungen des Aktionstreifens verteilt. Sie werden oben **auf die Plättchen** in hellem Grün gelegt.



4) Die 7 Gehegeplättchen in dunkelstem Grün (7 Felder) werden auf die äußeren Ausbuchtungen des Aktionstreifens verteilt (achtet wieder auf die abgebildeten Farben). Sie werden oben **auf die Plättchen** in dunklem Grün gelegt.



Am Ende der Spielvorbereitung liegen in jeder Aktionsstreifenausbuchtung **3 Gehegeplättchen** übereinandergestapelt.

Puzzleregeln und Spielverlauf

Die Puzzleregeln

Eure Aufgabe ist es, **das Baugebiet (die braunen Felder)** auf eurem Zooplan komplett mit Gehegen und Attraktionen zu belegen. (Im Gegensatz zu den Gehegen gibt es die Attraktionen auch in ganz kleinen Größen. Diese kleinen Plättchen sind zum Schließen von Lücken vorgesehen.)

Für all diese Puzzleteile gilt:

- Ihr dürft Puzzleteile **drehen und wenden**, wie ihr wollt.
- Puzzleteile müssen nicht zusammenhängend platziert werden.
- Ihr dürft Puzzleteile auf eurem Zooplan **weder aufeinander noch überlappend** ablegen. Die Puzzleteile dürfen auch **nicht aus dem Baugebiet herausragen**. Die Größe des Baugebietes hängt von der Anzahl der Spieler ab und ist bei jedem Spieler leicht unterschiedlich.



Beispiel:
Der rote Rahmen zeigt euch das Baugebiet, das vollgepuzzelt werden muss. Kein Teil darf aus diesem Gebiet herausragen.

- Puzzleteile, die einmal gelegt wurden, dürfen nicht mehr verschoben werden. Sie bleiben auf ihrem Platz liegen, bis das Spiel zu Ende ist. Es ist euch aber gestattet, Puzzleteile probeweise abzulegen. Legt in solchen Momenten den **weißen Fragezeichenmarker** auf das Feld, von dem das Puzzleteil stammt. (Dadurch gibt es keine Missverständnisse, auf welches Feld es zurückgelegt werden muss.)



Spielverlauf: Übersicht

Ihr kommt reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe, beginnend mit dem Startspieler.

Ein Spielzug besteht aus drei Teilen, die ihr in fester Reihenfolge nacheinander durchführt.

1. Elefant setzen
2. Hauptaktion
3. Tiervermehrung

1. Elefant setzen

Setzt den Elefanten im Uhrzeigersinn voran – wie weit, hängt von der Spielerzahl ab und ist oben auf eurem Zooplan abgebildet. Ihr dürft den Elefanten nicht stehen lassen.



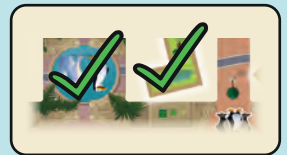
Im Spiel mit 2 und 4 Personen setzt ihr den Elefanten 1 bis 4 Felder voran.



Im Spiel mit 3 und 5 Personen setzt ihr den Elefanten 1 bis 3 Felder voran.

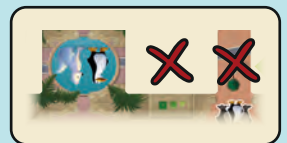
Als Felder gelten:

- Die blauen Tiererwerbsfelder
- Jede Ausbuchtung, in der mindestens 1 Gehegeplättchen liegt.



Nicht als Felder gelten und beim Abzählen übersprungen werden:

- Ausbuchtungen, in denen kein Gehegeplättchen mehr liegt
- Die Tiervermehrungslinien (siehe Teil 3 des Spielzuges)



Beispiel:
Der Elefant wird 3 Felder weit bewegt.

2. Hauptaktion

Je nachdem, ob ihr den Elefanten auf eine **Ausbuchtung mit grünen Gehegeplättchen** oder auf ein **blaues Feld zum Tiererwerb** setzt, legt ihr das oberste Gehegeplättchen auf euren Plan bzw. nehmt ihr euch die angegebenen Tiere. (Weitere Informationen folgen im Anschluss.)

Nach der Hauptaktion prüft ihr, ob ihr auf eurem Plan ein Gehege habt, das jetzt **vollständig mit Tieren belegt** ist. Wenn dies der Fall ist, **müsst** ihr die dortigen **Tiere sofort** gegen eine Attraktion tauschen. (Näheres folgt im Anschluss.)



3. Tiervermehrung

Manchmal überschreitet ihr beim Versetzen des Elefanten eine der fünf Tiervermehrungslinien. Ist das der Fall, findet nach eurer Hauptaktion für **jeden Spieler** eine Tiervermehrung statt. (Näheres wieder im Anschluss.)



Nach der Tiervermehrung prüfen **alle Spieler**, ob sie vollständig belegte Gehege haben. Wenn dies der Fall ist, **müssen** sie die dortigen **Tiere sofort** gegen eine Attraktion tauschen (wie in 2. Hauptaktion).

Spielverlauf: Details

Tierhaltungsregeln

- Ihr stellt eure Tiere auf die Gehegeplättchen. In jedes Gehege passen **nur Tiere der gleichen Art** – und zwar auf jedes Feld eines Geheges genau 1 Tier. Da die Gehegeplättchen unterschiedlich groß sind, fassen sie unterschiedlich viele Tiere.



Beispiel:
In dieses Gehege mit 4 Feldern passen 4 Tiere der gleichen Art.

- Oben links auf eurem Zooplan befindet sich der Stallbereich mit den Häusern. Dieser ist bei jedem Spieler unterschiedlich groß. In jedes Haus passt genau 1 beliebiges Tier.



Beispiel:
Im Stallbereich ist es egal, ob ihr gleiche oder unterschiedliche Tiere unterbringt. In jedem Haus darf aber nur 1 Tier stehen.

- Ihr dürft eure Tiere **niemals** außerhalb von Gehegen und Häusern halten.
- Ihr dürft Tiere **nicht ohne weiteres umstellen**. Ein Umstellen ist immer nur dann möglich, wenn die Regeln es euch im Folgenden ausdrücklich erlauben.

Es gibt zwei wichtige **Grundregeln für das Einsetzen von Tieren** in die Gehege. Behaltet diese Regeln im Hinterkopf, wenn ihr euch die nächsten Textpassagen durchlest.

- Es können bei jeder Aktion im Spiel immer **nur maximal 2 Tiere pro Gehege** dazukommen.
- Immer wenn **genau 1 Tier** in ein Gehege gelangt, könnt ihr **1 weiteres aus einem Haus** dazustellen. Die Abbildung oben auf eurem Zooplan erinnert euch daran.



Das Legen eines neuen Geheges

Immer wenn ihr den Elefanten in eine Ausbuchtung mit Gehegeplättchen setzt, müsst ihr das **oberste** dieser Plättchen nehmen und **sofort** in das Baugebiet auf eurem Zooplan legen. (Denkt an die Puzzleregeln auf Seite 5.)

Danach **müsst** ihr dieses neue Gehege **mit 1 bis 2 eigenen Tieren** der gleichen Art belegen. Diese Tiere dürft ihr auf eurem Zooplan aus 1 bis 2 Häusern und/oder aus beliebigen (auch unterschiedlichen) anderen Gehegen nehmen.

Eine ganz wichtige Regel: Mindestens **1 Tier** muss beim Umsetzen immer in den anderen Gehegen zurückbleiben. Ihr dürft also kein Gehege leeren, indem ihr das letzte Tier in ein anderes Gehege umsetzt.

Erinnerung: Es dürfen nicht mehr als 2 Tiere pro Aktion in ein Gehege gelangen!



Beispiel:
Ein neues Erdmännchengehege wurde angelegt. 1 Erdmännchen verbleibt im alten Erdmännchengehege.

Habt ihr kein Tier, das ihr in ein neues Gehege setzen könntet, dann dürft ihr erst gar kein Gehegeplättchen nehmen und müsst stattdessen den Elefanten auf ein blaues Tiererwerbsfeld bewegen. Das Gleiche gilt, wenn euer Zooplan keinen Platz für das gewünschte Gehegeplättchen bietet.

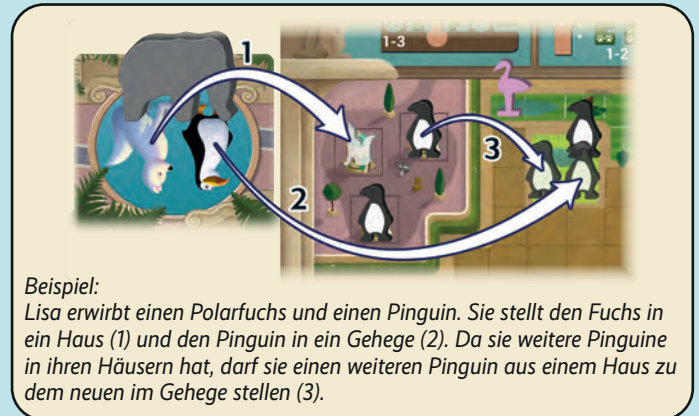
Tiererwerb

Immer wenn ihr den Elefanten auf ein blaues Tiererwerbsfeld setzt, erhaltet ihr (nacheinander und in beliebiger Reihenfolge) **die beiden Tiere**, die auf dem Feld abgebildet sind. Alternativ könnt ihr euch genau **ein beliebiges Tier aussuchen**. Ihr müsst die neuen Tiere sofort auf eurem Zooplan unterbringen. Ist dies für die beiden abgebildeten Tiere nicht möglich, dann müsst ihr ein beliebiges Tier nehmen.

Stellen könnt ihr die neu erworbenen Tiere

- in leere Häuser,
- in Gehege der passenden Tierart oder
- in leere Gehege (vervollständigt und dadurch leer geräumt).

Erinnerung: Für jedes neu erworbene Tier, das ihr in ein Gehege mit Tieren oder ein leeres Gehege stellt, dürft ihr genau 1 weiteres Tier der gleichen Art aus einem eigenen Haus holen und ebenfalls in dem Gehege unterbringen.



Beispiel:
Lisa erwirbt einen Polarfuchs und einen Pinguin. Sie stellt den Fuchs in ein Haus (1) und den Pinguin in ein Gehege (2). Da sie weitere Pinguine in ihren Häusern hat, darf sie einen weiteren Pinguin aus einem Haus zu dem neuen im Gehege stellen (3).

Vollständige Gehege: Tiere gegen Attraktionen tauschen

Immer wenn sich eines eurer Gehege vollständig mit Tieren füllt, **müsst** ihr dieses Gehege **sofort werten**. Nehmt dazu die Tiere aus dem Gehege und legt sie zurück in den Vorrat.

Solltet ihr in einem eurer **Häuser** Platz haben, dürft ihr genau **1 der abgegebenen Tiere behalten** und in das leere Haus stellen. Habt ihr keinen Platz in einem Haus, geht auch dieses Tier in den Vorrat zurück.

Danach dürft ihr euch **1 Attraktion** aussuchen, die ihr sofort in das Baugebiet auf eurem Zooplan legen müsst.

Da ihr bei der Aktion „Tiererwerb“ meistens 2 unterschiedliche Tiere erhaltet, gilt, dass ihr die „Prüfung auf Vollständigkeit der Gehege“ sofort nach dem Einsetzen eines jeden Tieres durchführt.

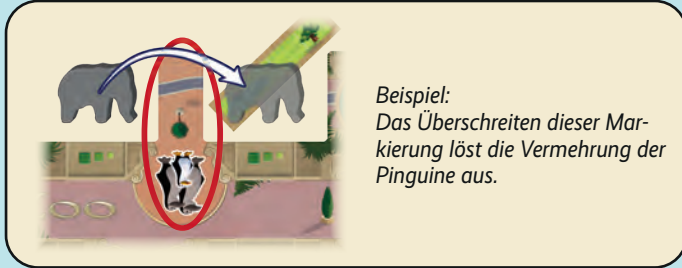
Kommt es in eurem Zug zu einer Tiervermehrung, dann überprüfen **alle Spieler** ihre Gehege auf Vollständigkeit. Das Auswählen der Attraktionen wird reihum im Uhrzeigersinn durchgeführt – beginnend mit dem Spieler, der die Tiervermehrung ausgelöst hat.

Wer als Erster im Spiel Tiere eintauscht, kann sich die größte Attraktion aussuchen. Ihr solltet aber auch darauf achten, immer möglichst genug Tiere für die Tiervermehrung in euren Gehegen zu haben.



Tiervermehrung

Ein Spieler, der mit dem Elefanten eine der fünf Tiervermehrungslinien überschreitet, führt **zunächst seine Hauptaktion vollständig** aus (Gehegeplättchen legen oder Tiererwerb). **Erst danach** ruft er zur Tiervermehrung auf, bei der alle Spieler teilnehmen. (Weist euch gegenseitig auf die Tiervermehrung hin.)



Beispiel:
Das Überschreiten dieser Markierung löst die Vermehrung der Pinguine aus.

Jeder Spieler, der in einem Gehege mindestens 2 Tiere von der Art hat, für die die Tiervermehrung durchgeführt wird, erhält **1 Tier** dieser Art dazu, welches er ebenso in das Gehege stellen muss. Insgesamt dürft ihr euch bei jeder Tiervermehrung in **bis zu zwei Gehegen** je 1 Tier dazunehmen.

- Die Tiervermehrungen in den beiden Gehegen finden gleichzeitig statt.
- Sollte ein Spieler 4 oder 6 Tiere in einem Gehege haben, bedeutet dies **nicht**, dass er 2 bzw. 3 neue Tiere bekommt: Er bekommt immer maximal 1 Tier pro Gehege als Nachwuchs.
- Ihr dürft auf die Tiervermehrung (auch teilweise) verzichten.

Erinnerung: Immer wenn durch die Vermehrung ein neues Tier in eines eurer Gehege gelangt, dürft ihr genau 1 weiteres Tier der gleichen Art aus einem eigenen Haus holen und ebenfalls in diesem Gehege unterbringen. Das gilt für jedes Gehege mit Nachwuchs.



Ein Beispiel zur Tiervermehrung findet ihr rechts.

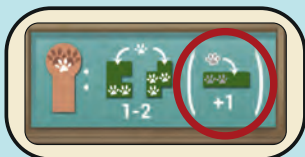
Sonderregel:

„Bonusvermehrung“ für das Spiel mit 2 oder 3 Personen

Immer wenn ihr in mindestens einem Gehege Nachwuchs bekommt, erhaltet ihr **anschließend** (zur Belohnung) in genau **1 anderen Gehege eurer Wahl** ebenfalls eine Tiervermehrung. Es spielt bei dieser „Bonusvermehrung“ keine Rolle, um welche Tierart es sich handelt. Es darf sich auch um ein drittes Gehege der gleichen Tierart handeln.

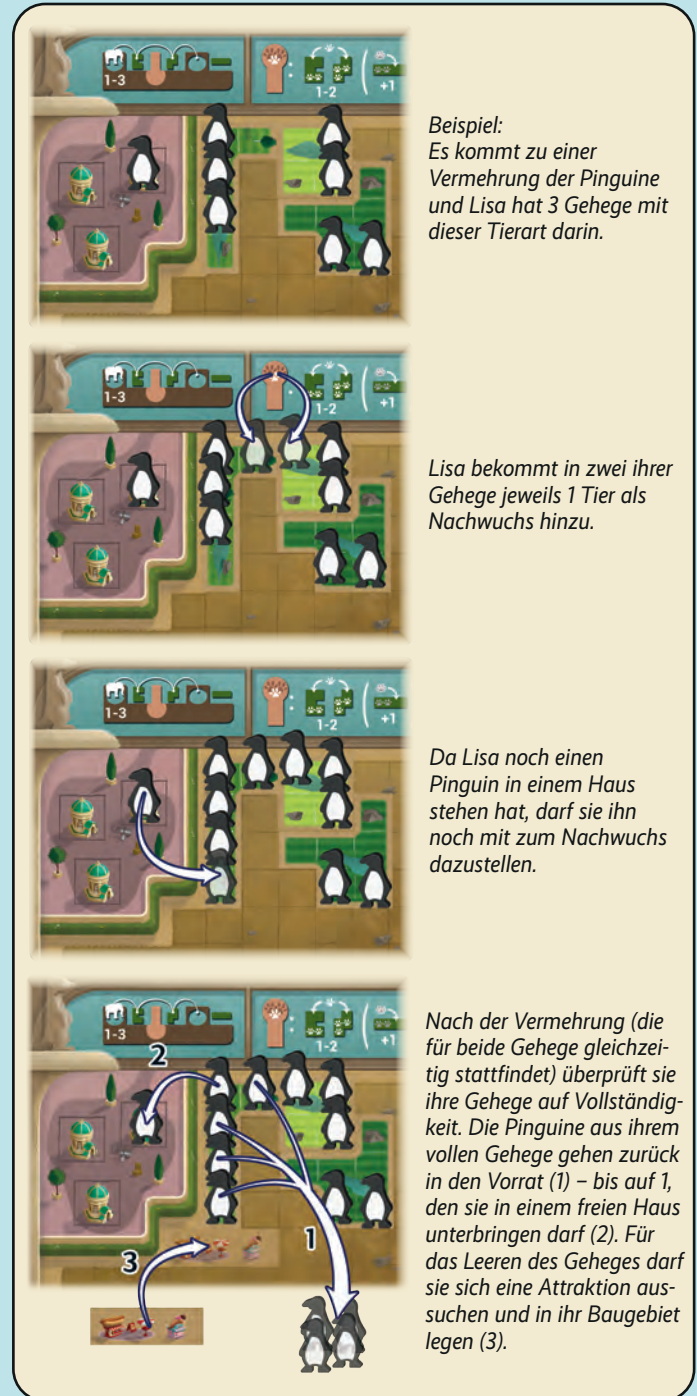
Ablauf für alle Spieler: Zuerst wird die eigentliche Tiervermehrung durchgeführt, gleichzeitig für bis zu 2 Gehege und inklusive der Überprüfung auf vollständige Gehege. Anschließend kommt die Bonusvermehrung für maximal 1 Gehege, wenn ihr bei der ersten Vermehrung Nachwuchs erhalten habt (wieder inklusive der Überprüfung auf vollständige Gehege).

Die Abbildung oben auf eurem Spielplan zeigt euch, ob es für eure Spieleranzahl eine Bonusvermehrung gibt oder nicht:



Bei 2 oder 3 Spielern kann es zu einer Bonusvermehrung kommen.

Bei 4 oder 5 Spielern gibt es keine Bonusvermehrung.



Beispiel:
Es kommt zu einer Vermehrung der Pinguine und Lisa hat 3 Gehege mit dieser Tierart darin.

Lisa bekommt in zwei ihrer Gehege jeweils 1 Tier als Nachwuchs hinzu.

Da Lisa noch einen Pinguin in einem Haus stehen hat, darf sie ihn noch mit zum Nachwuchs dazustellen.

Nach der Vermehrung (die für beide Gehege gleichzeitig stattfindet) überprüft sie ihre Gehege auf Vollständigkeit. Die Pinguine aus ihrem vollen Gehege gehen zurück in den Vorrat (1) – bis auf 1, den sie in einem freien Haus unterbringen darf (2). Für das Leeren des Geheges darf sie sich eine Attraktion aussuchen und in ihr Baugebiet legen (3).

Beispiele und Spezialfälle zur Bonusvermehrung:

(Zum besseren Verständnis könnt ihr diese auch später lesen.)

Ihr habt ein Erdmännchengehege und zwei Flamingogehege, alle jeweils mit 2 Tieren. Wenn es zur Vermehrung der Erdmännchen kommt, dürft ihr als Bonusvermehrung noch bei 1 Flamingogehege die Vermehrung durchführen (nicht bei 2).

Ihr habt 3 Gehege mit Flamingos, in denen jeweils 2 Felder frei sind. Ihr habt noch genau 1 Flamingo in einem Haus. Wenn es zur Vermehrung der Flamingos kommt, dürft ihr bei einem der beiden Gehege mit Nachwuchs noch den Flamingo aus dem Haus hinzustellen. Dieses Gehege ist nun voll und wird gewertet. Dadurch geht 1 Flamingo wieder in ein Haus zurück. Für die Bonusvermehrung wählt ihr das 3. Flamingogehege. Da ihr nun wieder einen Flamingo in einem Haus habt, könnt ihr diesen dazustellen und ihr wertet ein weiteres Gehege.

Spielende und Gewinner

Das Spiel gewinnt, wem es als Ersten gelingt, jedes Feld auf seinem Baugebiet mit Plättchen abzudecken. (*Oft fehlen euch gegen Ende einer Partie nur noch wenige kleine Attraktionen, für die ihr dann eifrig Tiere sammeln müsst, damit ihr Gehege werten könnt.*) Das Spiel kann durch die Hauptaktion des Spielers enden, der am Zug ist, oder infolge der Tiervermehrung, die im Anschluss an die Hauptaktion stattfindet.

Endet das Spiel durch die **Hauptaktion**, gewinnt der Spieler, der diese durchgeführt hat. Die Tiervermehrungsphase wird nicht mehr durchgeführt. Die weitere Platzierung ergibt sich wie folgt: In erster Instanz ist derjenige besser, der **weniger freie Felder** auf seinem Baugebiet hat, in zweiter Instanz, wer **mehr Tiere** hat.

Endet das Spiel in der **Tiervermehrungsphase**, kann es mehrere Spieler geben, die durch das Erhalten neuer Attraktionen ihr Baugebiet in derselben Phase vervollständigen. Dann gewinnt der Spieler, der **mehr Tiere** hat. (Bei gleicher Anzahl von Tieren gibt es mehrere Sieger.) Die weitere Platzierung ergibt sich wie bei dem Ende durch eine Hauptaktion.

Kurzspiel für 2 Spieler

Führt Folgendes nach dem Spielaufbau durch: Reduziert die Anzahl der Gehege in den Ausbuchtungen des Aktionsstreifens auf nur zwei (*statt drei*): Nehmt von jeder Ausbuchtung das oberste Gehegeplättchen weg und legt es beiseite. Dadurch bleiben in jeder Ausbuchtung 2 Gehegeplättchen liegen.

Nehmt die beiseitegelegten 7er-Gehegeplättchen (*in dunkelstem Grün*) und teilt jedem Spieler per Zufall 3 dieser Gehege zu. Macht das ebenso mit den beiseitegelegten 6er-Gehegeplättchen (*in dunklem Grün*), so dass jeder Spieler insgesamt 6 Gehege bekommt. Legt diese Gehege gleichzeitig in eurem Baugebiet nach den üblichen Puzzeregeln ab. (Es wird aber kein Tier auf diese Gehege gestellt.) Danach macht der Startspieler seinen ersten Zug.



Ihr könnt diese Variante verwenden, wenn ihr zu zweit ein schnelles Spiel spielen wollt. Eine Partie dauert ca. 20-30 Minuten.

Solospiel

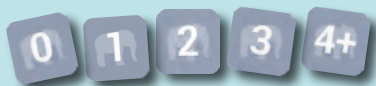
Eine Solopartie unterscheidet sich in nur wenigen Punkten vom Mehrpersonenspiel. Jede Partie dauert etwa 20 Minuten.

Ergänzungen zur Spielvorbereitung

Nimm dir den Zooplan für 1 Spieler und wähle eine Seite.

Belege die Ausbuchtungen des Aktionsstreifens wie in der 2-Spieler-Kurzspielvariante mit nur zwei statt drei Gehegen: Nach dem Spielaufbau nimmst du von jeder Ausbuchtung das oberste Gehegeplättchen weg und legst es zurück in die Schachtel. Dadurch bleiben in jeder Ausbuchtung 2 Gehegeplättchen liegen.

Lege die 5 Reichweitemarker offen vor dir ab.



Ergänzungen zum Spielverlauf

Du führst einen Spielzug nach dem anderen durch. Die Solopartie verläuft solange, bis du dein Baugebiet vollständig gefüllt hast bzw. solange, bis der Elefant den Aktionsstreifen zweimal umrundet hat. (Überschreitet er dann das Startfeld, gilt die Partie als verloren.)

1. Elefant setzen

Du setzt den Elefanten mit den **Reichweitemarkern** vor.

- Mit der 1 musst du ihn genau ein Feld weitersetzen, mit der 2 genau zwei Felder, mit der 3 genau drei Felder und mit der 4+ **mindestens** vier Felder. Würde der Elefant auf ein Feld mit einem Gehege gelangen, welches du nicht auf deinen Zooplan legen kannst, darfst du den entsprechenden Reichweitemarker nicht nutzen.
- Mit der 0 bleibst du auf dem Feld stehen. Nutze das Feld erneut. Du darfst die 0 auch in deinem allerersten Spielzug nutzen. Steht der Elefant in einer leeren Ausbuchtung oder auf einem Feld mit einem Gehege, welches du nicht legen kannst, ist es dir nicht möglich, den Reichweitemarker 0 zu nutzen.

Nach jedem Zug legst du den genutzten Reichweitemarker an die Seite. Du erhältst die Marker wieder, sobald du alle fünf eingesetzt hast.

Alternativ zum Setzen mit einem Reichweitemarker kannst du den Elefanten ohne einen Reichweitemarker bis zum nächsten Tiererwerbsfeld voransetzen. Falls du keinen Reichweitemarker nutzen kannst, wirst du dazu gezwungen, diese Aktion durchzuführen. (*Wenn du ein Tiererwerbsfeld erreichen möchtest, kannst du dir also überlegen, ob du dies mit oder ohne einen Reichweitemarker tun möchtest.*)

2. Hauptaktion und 3. Tiervermehrung

Es gelten die gleichen Regeln wie im Mehrpersonenspiel mit 2 oder 3 Personen. Es gibt also auch im Solospiel eine Bonusvermehrung, wenn du in mindestens einem Gehege Nachwuchs bekommst (*siehe Bonusvermehrung S. 7*).

Wertung einer Partie

Du spielst die Partie solange, bis du dein Baugebiet vollständig gefüllt hast. Hierfür hast du Zeit, bis du das Startfeld zum zweiten Mal erreichst. Spätestens wenn du das Startfeld zum zweiten Mal überschreitest, beendest du die Partie. Versuche deine Punktzahl in einer weiteren Partie zu verbessern.

Sieg

Sollte dir das vollständige Befüllen deines Baugebiets gelingen, bevor du das Startfeld zum zweiten Mal überschreitest, gilt die Partie als **gewonnen**. Du bekommst für jedes Aktionsstreifenfeld (*also für jedes Tiererwerbsfeld und für jede Ausbuchtung – belegt oder leer*) bis zum Startfeld 1 Pluspunkt. Sollte dir dies erst mit dem genauen Erreichen des Startfeldes gelingen, gilt die Partie zwar als gewonnen, wird aber mit 0 Punkten gewertet.

Niederlage

Sollte es dir nicht gelingen, alle Felder deines Baugebiets zu belegen, bis du das Startfeld zum zweiten Mal überschreitest, gilt die Partie als **verloren** und jedes nicht abgedeckte Feld deines Baugebiets zählt 1 Minuspunkt.

