

Spis treści

Elementy gry	str. 1
Opis elementów	str. 2
Przygotowanie gry	str. 8
Omówienie rozgrywki	
Cel gry	str. 10
Pory roku	str. 10
Koniec gry	str. 14
Objaśnienia	
Faza Potomstwa	str. 15
Odsyłanie i przyjmowanie	str. 16
Faza budowy	str. 18
Projekty Ochrony	str. 23
Warianty gry	str. 24
Karty Wydarzeń	str. 25
Indeks pojęć	str. 26
Twórcy gry	str. 27
Skrót zasad	str. 28

ZOO TYCOON

GRA PLANSZOWA



Strony 1-24 zawierają zasady i objaśnienia kluczowe dla zrozumienia gry. Przeczytaj je uważnie zgodnie z kolejnością! Jeśli później będziesz szukać konkretnej zasady, pomocne okażą się sekcje Opis elementów, Indeks pojęć i Skróty zasad.



Szczególnie ważne zasady. Przeczytaj je uważnie!



Wskazówki i komentarze autorów gry.

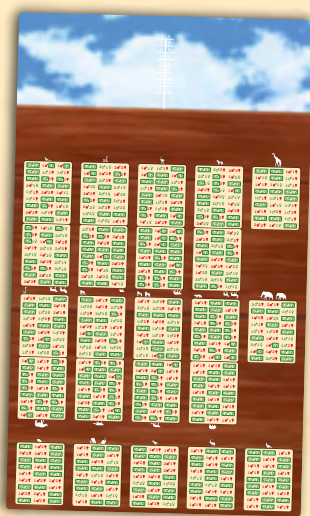


Kontekst i tematyczne wyjaśnienie zasad.

Elementy gry



1 Giełda zwierząt (GZ)



1 arkusz Giełdy zwierząt



1 plansza Punktacji



33 pudełeczka (str. 7)



4 plansze Zoo
(razem z 4 planszami Personelu)



172 kafelki Wybiegów
w 3 typach terenu
(las deszczowy, sawanna i las górski)



53 kafelki Budowli



35 kafelków
Towarzyszących Gatunków
(7 dużych Gatunków,
5 małych Gatunków)



60 okrągłych żetonów
(16 żetonów Antykoncepcji,
44 żetony Zakazu)



89 kart Zwierząt
(po 22 karty na gracza
oraz 1 karta Pandy wielkiej)



12 kart pomocy
(po 3 karty na gracza)



18 kart Wydarzeń



7 kart Sponsorów

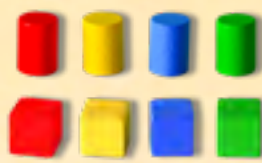
- Elementy gry -



236 pionków Zwierząt
23 Gatunki
(samice są jaśniejsze
od samców)



40 znaczników
Potomstwa
(po 20 znaczników
męskich i **żeńskich**)



200 kostek
i 4 znaczniki Ekscytacji
(po 50 kostek
i 1 znacznik na gracza)



12 pionków
Pracowników
(po 3 na gracza)



155 znaczników
Ośrodków
(w 4 kolorach)



8 drewnianych kości



2 drewniane znaczniki
(Znacznik Rund
i znacznik Pory roku)



1 znacznik
Pierwszego gracza



1 worek
na znaczniki Potomstwa



Jeśli podczas
gry zabraknie
jakiegokolwiek elementu,
należy po prostu użyć
innego podobnego.
Przykładowo można
zastąpić pionki Tygrysa
pionkami Pandki rudej.

Opis elementów

Plansza Punktacji



Miejsce na karty Wydarzeń (str. 10), a poniżej miejsce
na karty Sponsorów (str. 12).



Żółty tor służy do oznaczania **Popularności** ★
twojego zoo, co w dużym stopniu wpływa także
na twoje **Przychody**. Dodatkowo zdobycie 10 ★
odblokowuje Budowle handlowe 🏪 (str. 21),
a 15 ★ odblokowuje Słonia indyjskiego 🐘 /
Pandę wielką 🐼 (str. 24).



Zielony tor służy do oznaczania **Ochrony** 🌿.
Gracze znajdujący się najwyżej na tym torze
otrzymują **jeden darmowy kafelek Wybiegu**
na rundę (str. 12).



Na końcu gry **niższy z tych dwóch wyników**
(Popularność ★ lub Ochrona 🌿) reprezentuje
punkty zwycięstwa. Zoo z większą liczbą
punktów zwycięstwa wygrywa grę.



Niebieski tor służy do oznaczania **Edukacji** 📖
twojego zoo, która zapewnia premie do
Popularności ★ i Ochrony 🌿.



Jeśli zoo nie opuściło jeszcze **białych pól**
początkowych toru, **nie otrzymuje** Przychodów
wynikających z Popularności (str. 13),
darmowego kafelka Wybiegu wynikającego
z Ochrony (str. 12) ani 1 punktu Ochrony
na rundę wynikającego z Edukacji (str. 13).

Tor rund służy do oznaczania **7 rund** gry. Podobnie jak
rok, każda runda składa się z **4 pór**.



Biały **tor pór roku** pokazuje 4 pory roku i ich
fazy. Wskazuje także, kiedy można wykonać
poszczególne **akcje Personelu** 👤 (str. 3).

Plansza Zoo

Każdy gracz buduje własne zoo na swojej **planszy Zoo**.

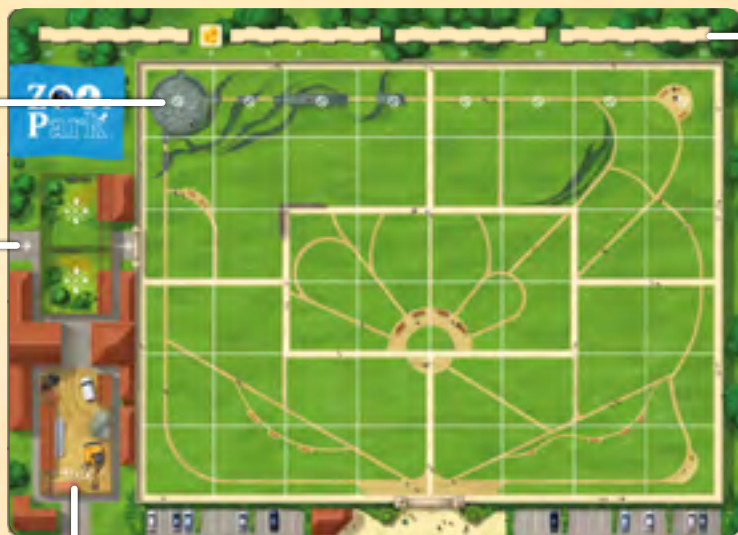
Na początku gry górny rząd planszy Zoo jest **zablokowany** przez **żetony Zakazu**. Do czasu ich usunięcia nie można tam nic budować (str. 18).

Zwierzęta mogą być trzymane w **Kwarantannie**, zanim zostaną umieszczone na Wybiegu. **Każde z dwóch** pól Kwarantanny może pomieścić dowolną liczbę zwierząt należących do **jednego Głównego gatunku** (str. 17).

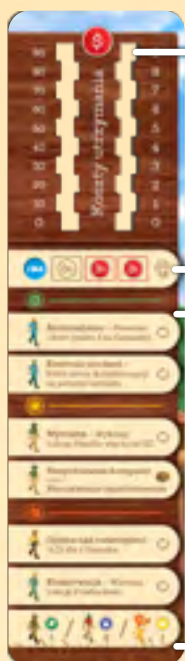
Zwierzęta w Kwarantannie **nie** są uważane za **część Zoo**. Punkty, koszty i inne efekty takich zwierząt nie mają zastosowania, dopóki nie znajdą się one na Wybiegu. Kiedy zwierzęta staną się częścią Zoo, **nie mogą wrócić do Kwarantanny**.

Pole na nieużywane, darmowe kafelki Wybiegów, których teren można **dowolnie zmieniać**, dopóki nie zostaną umieszczone.

Tor na górze każdej planszy Zoo to **tor Pieniędzy**. Reprezentuje majątek twojego zoo i wskazuje, ile **pieniędzy** masz do dyspozycji **na zakup** Budowli, Wybiegów itd. Na koniec roku twój Przychód  pomniejszony o Koszty utrzymania  zapewnia ci pulę pieniędzy na następny rok (str. 13). Wartość na tym torze nie może spaść poniżej -10  ani przekroczyć 30 .



Plansza Personelu



Koszty utrzymania  obejmują koszty Wybiegów i Pracowników, które gracz ponosi **raz na rundę**.

Podczas rundy gracze mogą wykonywać akcje Personelu  przy pomocy swoich 3 Pracowników. **Pierwsza** akcja Personelu w każdej rundzie jest **darmowa**, z kolei druga i trzecia **zwiększają twoje Koszty utrzymania** o  na 1 rundę.

Każda akcja Personelu jest przypisana do określonej pory roku i może zostać wykonana tylko podczas niej (str. 15, 17 i 21). **Każdy Pracownik może wykonać 1 akcję na rundę**. Akcje z symbolem  mogą zostać wykonane **kilka razy** na rundę przy pomocy kilku Pracowników. Akcje z symbolem  mogą zostać wykonane tylko raz na grę przez każdego z graczy.

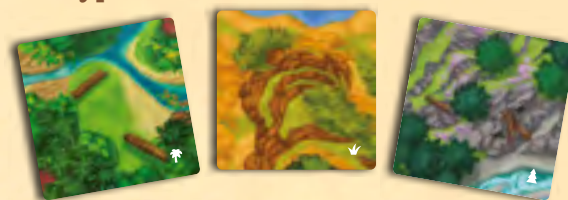
Kiedy wykonujesz akcję Personelu, umieszczasz 1 ze swoich Pracowników na odpowiedniej akcji na twojej planszy Personelu.

Kafelki Wybiegów

Kafelki Wybiegów są używane do tworzenia Wybiegów na planszach Zoo. Wybieg składa się z 1 lub kilku kafelków Wybiegów o takim samym **typie terenu**: las deszczowy , sawanna  lub las górski . W czasie gry na tych kafelkach są umieszczane Gatunki zwierząt (Główne i Towarzyszące).

W każdej rundzie zoo otrzymuje od 3 do 5 darmowych kafelków Wybiegów (str. 12). W każdej rundzie można także zakupić dodatkowe kafelki Wybiegów (str. 18).

Dopóki kafelki Wybiegów nie zostaną umieszczone, przechowuje się je na odpowiednim polu na planszy Zoo i można **dowolnie zmieniać ich typ terenu**.

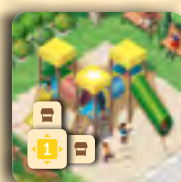


Kafelki Budowli

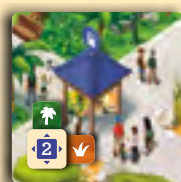
W grze występuje **5 rodzajów Budowli**. Pomagają ci zwiększyć twoje Przychody , a także wartość Popularności , Edukacji  i Ochrony  (str. 20-21).

Nie możesz mieć w twoim zoo **dwóch dokładnie tych samych** Budowli (z tą samą ilustracją).

Aby efekt Budowli miał zastosowanie, musi ona być umieszczona sąsiadująco z innymi kafelkami. **Kafelki znajdujące się po skosie nie są uważane za sąsiadujące**.



Park



Punkt edukacyjny



Centrum ochrony przyrody



Budka z jedzeniem i Sklepik z pamiątkami

Karty Zwierząt

23 Główne Gatunki w grze są reprezentowane przez karty Zwierząt i pionki Zwierząt. Na karcie Zwierzęcia znajdują się wszystkie ważne informacje dotyczące danego Gatunku. W trakcie rozgrywki gracze będą umieszczali na swoich planszach Zoo pionki Zwierząt.



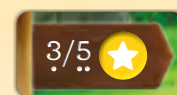
1 Poziom – Wskazuje, w którym obszarze Giełdy zwierząt znajduje się dany Gatunek.

2 Kategoria – Każdy Gatunek należy do jednej z 4 kategorii:

Naczelne Kopytne Mięsożerne Ptaki

3 Podstawowa wartość Popularności – Wartość dodawana bezpośrednio na torze Popularności, kiedy dodasz ten Gatunek do swojego zoo.

Tygrys, Irbis śnieżny i Niedźwiedź czarny mają specjalną zasadę: ich podstawowa wartość zależy od liczby zwierząt na Wybiegu (1 lub 2). Jeśli liczba zwierząt zostaje zwiększona, należy odpowiednio podnieść Popularność.



4 Podstawowa wartość Edukacji – Ta wartość nie jest bezpośrednio dodawana na torze Edukacji, ale można ją zdobyć poprzez wybudowanie niebieskiego Ośrodka Edukacji (str. 20).

Ośrodki to małe drewniane domki, które gracze kupują i umieszczają na kafelkach Wybiegów. Pozwalają na zdobycie większej liczby punktów na jednym z trzech torów na planszy Punktacji.

5 Podstawowa wartość Ochrony – Ta wartość nie jest bezpośrednio dodawana na torze Ochrony, ale można ją zdobyć poprzez wybudowanie zielonych Ośrodków Ochrony (str. 20).

6 Dodatkowe wymagania – Aby móc umieścić Gatunki III poziomu lub Pandę wielką/Słonia indyjskiego, trzeba posiadać w swoim zoo określoną liczbę Gatunków tej samej kategorii. Dodatkowo Panda wielka/Słoń indyjski są dostępne tylko dla zoo posiadającego Popularność równą 15 lub więcej.

7 Współpraca z parkiem narodowym – Wskazuje, czy dany Gatunek należy do programu Współpracy z parkiem narodowym i jeśli tak, to z którym. Jeśli jesteś pierwszym lub drugim graczem, który zbierze w swoim zoo wszystkie Główne i Towarzyszące Gatunki danego parku narodowego, na końcu gry otrzymasz w nagrodę punkty Ochrony (str. 24).

8 Liczba zwierząt na kafelku Wybiegu – Wskazuje, ile pionków Zwierząt tego Gatunku można umieścić na 1 kafelku Wybiegu. Dodatkowo kolor tła/symbol wskazuje, jakiego typu terenu wymaga dany gatunek (las deszczowy, sawanna i las górski).

9 Koszt za zajmowanie kafelka Wybiegu – Kafelki Wybiegów zajmowane przez co najmniej 1 pionek Zwierzęcia generują Koszty utrzymania (np. za każdy kafelek Wybiegu zajmowany przez Słonia indyjskiego).

10 Zachowania społeczne samców



Na Wybiegu może znajdować się maksymalnie 1 samiec: samiec alfa.



Samce zachowują się jak samce alfa, ale jeśli na Wybiegu nie ma żadnej samicy, grupy samców są dozwolone (grupy kawalerskie).



Wszystkie kombinacje samców i samic na Wybiegu są dozwolone.

11 Tolerowanie mieszanych Wybiegów – Wybiegi zawierające 1 Główny Gatunek i 1 Towarzyszący Gatunek zapewniają 1 dodatkowy punkt Popularności.



Gatunek toleruje Towarzyszące Gatunki.



Gatunek nie toleruje Towarzyszących Gatunków.

12 **Szczęście zwierząt** – Określane jest w oparciu o 4 potrzeby zwierzęcia. Najniższa wartość spośród wszystkich potrzeb określa obecny poziom Szczęścia (przykładowo, jeśli jedna potrzeba jest żółta, a pozostałe są jasnozielone to Szczęście Gatunku jest obecnie żółte). Gracze używają swoich kostek do zaznaczania aktualnego poziomu każdej z potrzeb.

L **Doświadczenie**

Doświadczenie w opiece nad danym Gatunkiem wzrasta z czasem, ale może zostać zwiększone także przy pomocy akcji Personelu (str. 21). Jeśli masz już Gatunek tej samej kategorii (Główny lub Towarzyszący), zaczynasz na poziomie z nadrukowaną brązową łapą (drugie pole); w przeciwnym razie zaczynasz na pierwszym polu toru Doświadczenia.



Puste miejsca

Kafelki Wybiegów, które nie są zajmowane przez Główny ani Towarzyszący Gatunek, są uznawane za puste.



Schronienie

Liczba Schronień znajdujących się na danym Wybiegu (str. 20).



Rozmiar grupy

Liczba pionków Zwierząt na Wybiegu. Jeśli górne pole pokazuje „+”, oznacza to, że nie ma limitu rozmiaru grupy.



Najniższa wartość danej potrzeby określa minimalne wymagania Gatunku. Jeśli nie możesz spełnić minimalnych wymagań jednej lub kilku potrzeb, nie możesz umieścić Gatunku (np. *Słoń indyjski* potrzebuje minimum 2 pustych miejsc, 2 Schronień i rozmiaru grupy 3). Z tego powodu nie można umieszczać kostek na przekreślonych polach, ponieważ symbolizują one poziomy niespełniające minimalnych wymagań.

13 **Ośrodki Popularności** – Rozmiar grupy określa, ile żółtych Ośrodków Popularności (str. 20) może znajdować się na Wybiegu (przykładowo na Wybiegu z 4 Słońcami indyjskimi możesz umieścić do 2 żółtych Ośrodków).

14 **Rzut Potomstwa** – Wynik rzutu kośćmi wymagany do pozyskania Potomstwa zależy od Szczęścia Gatunku. Im wyższe Szczęście, tym niższy wynik na kościach jest potrzebny. W przypadku *Słonia indyjskiego*, jeśli jego Szczęście jest żółte, nie można nawet wykonać rzutu (☐). Przy jasnozielonym Szczęściu do pozyskania Potomstwa wymagane jest uzyskanie na kościach wyniku «11». Liczba kości, którymi należy rzucić, zależy od danego Gatunku:



1 kość na samice



1 kość na parę



1 kość

15 **Wielkość miotu** – Określa, ile znaczników Potomstwa musi zostać umieszczonych na Wybiegu w wyniku udanego rzutu.

16 **Opieka** – Jeśli samica Gatunku z symbolem Opieki (👤) ma Potomstwo, jej pionek Zwierzęcia należy położyć na boku na czas następnej rundy. Oznacza to, że ta samica nie może mieć Potomstwa przez 1 rundę (str. 15).



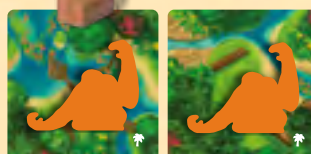
Przykład – Minimalne wymagania i Szczęście

Minimalne wymagania dla Orangutana borneańskiego to 2 puste miejsca, 2 Schronienia i rozmiar grupy wynoszący 3-4. 3 Orangutany zajmują 3 kafelki i wymagają dodatkowo 2 pustych miejsc, więc właściwy Wybieg powinien składać się z 5 kafelków Wybiegów i przykładowo może wyglądać tak:



Szczęście dla tego Wybiegu jest obecnie żółte. Kiedy wartość Doświadczenia wzrośnie i opuści żółty obszar, Szczęście wzrośnie do jasnozielonego.

Kiedy Doświadczenie osiągnie ciemnozielony obszar (z czasem lub przy pomocy akcji Personelu, str. 21), będzie można zwiększyć również Szczęście do ciemnozielonego przy pomocy 2 dodatkowych kafelków Wybiegów, 1 Schronienia i 2 samic Orangutanów borneańskich.



Kafelki Towarzyszących Gatunków

 Towarzyszące Gatunki są reprezentowane przez kafelki, które – podobnie jak Pionki Głównych Gatunków – są umieszczane na kafelkach Wybiegów. Mogą zamieszkiwać Wybieg samodzielnie lub razem z 1 Głównym Gatunkiem, ale nie z innym Towarzyszącym Gatunkiem. Mieszane Wybiegi (czyli Wybiegi zawierające zarówno Główny, jak i Towarzyszący Gatunek) zapewniają **1** dodatkowy punkt Popularności, kiedy są tworzone.

Małe Towarzyszące Gatunki zajmują tylko 1 kafelek Wybiegów, a duże Towarzyszące Gatunki – aż 2.



Przedstawienie Towarzyszącego Gatunku na Giełdzie zwierząt (po lewej) i na kafelku (po prawej)

Podobnie jak Główne Gatunki, Towarzyszące Gatunki mają podstawowe wartości (Popularność , Edukacja  i Ochrona , Koszt utrzymania (zawsze 2) za Towarzyszący Gatunek, niezależnie od rozmiaru), a także przypisaną kategorię oraz typ terenu.

 Inaczej niż w przypadku Głównych Gatunków, których dostępność zależy od puli i zapotrzebowania na Giełdzie zwierząt w lecie, Towarzyszące Gatunki są zawsze dostępne, ale można je pozyskać dopiero w fazie budowy podczas jesieni (str. 18). Nie mają również Potomstwa na wiosnę i nie trzeba zarządzać ich Szczęściami.

Giełda zwierząt (GZ)



Giełda zwierząt (GZ) przedstawia wszystkie dostępne w grze Gatunki. Jest podzielona na 3 główne części:

 12 **Towarzyszących Gatunków**, ułożonych według ich typu terenu.

I

23 **Główne Gatunki** są podzielone na 3 poziomy. Gatunki I poziomu nie mają specjalnych wymagań, aby je wziąć. Aby wziąć Gatunek II lub III poziomu, wszystkie Gatunki w twoim zoo muszą mieć przynajmniej **jasnozielone Szczęście**  (str. 5). Niektóre Gatunki mają także **dodatkowe wymagania** (str. 4).



Projekty ochrony są jednym z głównych źródeł punktów Ochrony  w grze. Punkty za nie przyznawane są na końcu gry. Są 4 rodzaje Projektów Ochrony: Współpraca z parkiem narodowym, Światowy program ochrony i hodowli, Dobrobyt zwierząt oraz Reintrodukcja (str. 23-24). Reintrodukcja jest dostępna wyłącznie dla Gatunków III poziomu.



Edukacja  może być postrzegana jako piąty rodzaj Projektów Ochrony, ponieważ może zapewnić nawet 10 punktów Ochrony .



Nieoczekiwane zapotrzebowanie oraz Niespodziewana dostępność to akcje Personelu, które można wykonać raz na grę (str. 17).



Panda wielka to jedyny ekskluzywny Gatunek w grze, który może zostać zabrany przez tylko jedno zoo (str. 24).



Każdy Gatunek (Główny i Towarzyszący) może **znajdować się tylko raz** w każdym zoo (przykładowo nie możesz posiadać dwóch Wybiegów z Lwami).

Arkusz Giełdy zwierząt

Arkusz Giełdy zwierząt pokazuje zapotrzebowanie/dostępność dla samców i samic każdego z Głównych Gatunków. Arkusz kładzie się pod Giełdą zwierząt w taki sposób, aby w wycięciach przy każdym z 23 Głównych Gatunków było widać wartości dostępności/zapotrzebowania.

Wartości mogą być oznaczone na 3 sposoby:

1♂ 2♀ Czerwony (wypełnione symbole) – Jest zapotrzebowanie na dany gatunek (w tym przypadku 1 samca i 2 samice).

1♂ 1♀ Zielony – Dany Gatunek jest dostępny (w tym przypadku 1 samica), ale oferowana liczba zwierząt jest mniejsza niż minimalny rozmiar grupy. Jednocześnie jest zapotrzebowanie na 1 samca.

2♂ 2♀ Zielony w ramce – Dany Gatunek jest dostępny i ta oferta zawiera co najmniej tyle zwierząt, ile wynosi minimalny rozmiar grupy tego Gatunku (biorąc pod uwagę zachowania społeczne samców).

 Zielona ramka to pomoc dla nowych graczy, którzy nie pamiętają minimalnego rozmiaru grupy każdego Gatunku. Gwarantuje ona, że jeśli posiadasz wystarczająco kafelków Wybiegów/pieniędzy, możesz wziąć ten Gatunek i umieścić go w swoim zoo w tej samej rundzie.

Podczas gry widocznych będzie 7 zestawów wartości zapotrzebowania/dostępności, **jeden na każdą rundę**, ponieważ na początku każdego lata Giełda zwierząt jest przesuwana o 1 pozycję względem znajdującego się pod nią arkusza.



Pudełeczka

W pudełku znajdują się **33 pudełeczka (w 2 rozmiarach)**, służące do przechowywania drewnianych i tekturowych elementów. Ich użycie znacznie przyspiesza zarówno przygotowanie gry, jak i jej złożenie po zakończonej rozgrywce.

Schemat po prawej pokazuje najlepszy sposób ułożenia pudełeczek wewnątrz pudełka. Taki układ pozostawia wystarczająco dużo miejsca w rogu na przechowywanie dużych **kart Zwierząt i kart pomocy**.

Ilustracja na bokach każdego pudełeczka pokazuje, **jakie elementy** powinny się w nim znaleźć.

Większość Głównych Gatunków posiada swoje pudełeczko (**niektóre dzielą je z innym Głównym Gatunkiem**). Towarzyszące Gatunki należy umieścić w 3 pudełeczkach, podzielone według typu terenu.

Dodatkowo po 1 pudełeczku przeznaczono dla każdego z graczy (na wszystkie elementy w kolorze danego gracza), po 1 dla każdego rodzaju Ośrodków, po 1 dla każdego podrodzaju Budowli, 1 na drewniane kości razem z żetonami antykoncepcji oraz 1 na znacznik pierwszego gracza, drewniane znaczniki i żetony Zakazu. Jedynym tekturowym elementem bez własnego pudełeczka są kafelki Wybiegów, które należy przechowywać w dużym plastikowym worku.



Przygotowanie gry

Poniższe objaśnienia odnoszą się do gry podstawowej na 3 lub 4 graczy. Zmiany w rozgrywce dla 2 graczy są opisane w osobnej sekcji na str. 24, a zasady trybu solo na osobnym arkuszu.

Przygotowanie planszy

- 1 Giełdę zwierząt (GZ) **A** i planszę Punktacji **B** połącz naprzeciwko siebie na stole.
 - 2 Wsuń arkusz Giełdy zwierząt **C** pod Giełdę zwierząt w taki sposób, aby w każdym wycięciu było widać wartości. Zaczynij od **losowej** pozycji.
 - 3 Włóż wszystkie **znaczniki Potomstwa do materiałowego worka D**. Połóż go nad Giełdą zwierząt razem z 8 kośćmi, kartą Zwierzęcia Pandy wielkiej, kafelkami Towarzyszących Gatunków i pionkami Zwierząt **E**.
 - 4 Pozostałe żetony i kafelki (Wybiegi, Budowle, Zakazy i Antykoncepcja **F**) oraz drewniane elementy (Ośrodki **G**) połącz pomiędzy Giełdą zwierząt a planszą Punktacji lub nad planszą Punktacji.
 - 5 Karty Wydarzeń **H** i Sponsorów **I** potasuj i umieść w stosach na planszy Punktacji. **Następnie odkryj wierzchnią kartę Sponsora.**
 - 6 Umieść znacznik Rund **J** na pozycji początkowej („1”), a znacznik Pory roku **K** na **lecie** ☀️.
-  Elementy gry (w szczególności Giełda zwierząt i plansza Punktacji) mogą zostać rozłożone na stole inaczej (np. obok siebie). Ważne, aby wszyscy gracze mieli dobry widok na obie te kluczowe plansze.

Przygotowanie obszaru gracza

- 1 Każdy gracz otrzymuje 1 planszę Zoo, 1 planszę Personelu, 22 karty Zwierząt, 3 karty pomocy (czyli wszystkie elementy z logiem jego zoo), a także 3 Pracowników, 1 znacznik Ekscytacji i wszystkie kostki **w jego kolorze L**. Następnie kładzie przed sobą planszę Zoo, a obok niej planszę Personelu.
 - 2 Każdy gracz kładzie kostkę na 10. polu swojego **toru Pieniędzy M**, aby zaznaczyć, że zaczyna z **10** 🏠.
 - 3 Każdy gracz bierze również **6 losowych kafelków Wybiegów N**, które umieszcza na odpowiednim polu w lewym dolnym rogu swojej planszy Zoo.
 - 4 Każdy gracz kładzie po 1 kostce na każdym z dwóch pól „0” swojego **toru kosztów O** oraz **3 Pracowników P** na ich polach na planszy Personelu.
 - 5 Umieść **po 1 kostce każdego gracza** na każdym z pól początkowych („0”) trzech torów na planszy Punktacji (Ochrony 🍀, Edukacji 📖 i Popularności ⭐). Dodatkowo połącz **znacznik Ekscytacji w swoim kolorze** poniżej pola „0” toru Popularności **Q**.
 - 6 Umieść **8 żetonów Zakazu R** na **8 górnych polach** każdej planszy Zoo.
 - 7 Gracz, który tego dnia widział największe zwierzę, otrzymuje znacznik pierwszego gracza **S**.
-  33 pudełeczka (str. 7) przydają się szczególnie podczas przygotowywania i składania gry. Znacznie przyspieszają oba te procesy, dlatego sugerujemy korzystanie z nich.

- Przygotowanie gry -



Cel gry

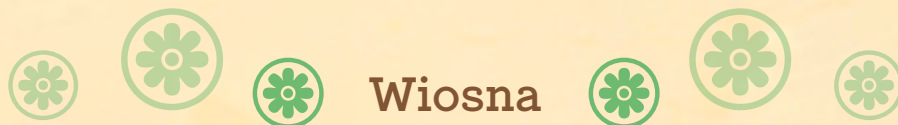
W **Zoo Tycoon: Grze planszowej** zaczynacie jako nowi kierownicy czterech miejskich zoo. Miasto dąży do ponownego rozkwitu parków i ma nadzieję, że pozyskanie nowych zwierząt uczyni je bardziej atrakcyjnymi dla publiczności. Aby zapewnić sobie powszechną akceptację polityczną i społeczną, ogrody zoologiczne muszą być samowystarczalne finansowo i przyczyniać się do ochrony przyrody. Po pierwszych 7 latach działalności zarząd oceni każde zoo i zdecyduje, kto z was obejmie łączne kierownictwo nad wszystkimi. Gracz, który odniesie w tym czasie największy sukces, może oczekiwać propozycji tej prestiżowej pracy. Dajcie z siebie wszystko!

Omówienie gry

Zoo Tycoon: Gra planszowa jest rozgrywana przez **7 rund (lat)**. Każda runda podzielona jest na **4 pory roku**. Rok rozpoczyna się od wiosny 🌸, kiedy zwierzęta mogą pozyskać Potomstwo. W lecie ☀️ gracze odsyłają i pozyskują nowe zwierzęta. Jesień 🍁 to czas budowania nowych Wybiegów, a w zimie ❄️ rok dobiega końca i jest oceniany. Za każdym razem, gdy kończy się pora roku, należy przesunąć znacznik Pory roku na kolejny sezon. Gra kończy się po rundzie 7. Każdy gracz porównuje swój wynik Ochrony 🌿 i Popularności ⭐. **Niższy z nich to punkty zwycięstwa danego gracza.** Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa grę.



Pierwsza runda gry przebiega inaczej niż późniejsze rundy (np. należy pominąć wiosnę). Po dokładnym wyjaśnieniu przebiegu normalnej rundy, na str. 13 opisano zmiany dotyczące pierwszej rundy gry.



1. Pierwszy gracz

Gracz posiadający znacznik pierwszego gracza przekazuje go następnemu graczowi w kolejności tur.

2. Karty Wydarzeń

Umieść kartę Wydarzenia z poprzedniego roku na spodzie talii i odkryj nową kartę Wydarzenia z wierzchu talii. Efekty kart Wydarzeń **Pilne** są rozpatrywane **natychmiast**. Karty Wydarzeń **Wieści wpływają na całą nadchodzącą rundę** lub przynajmniej na 1 porę roku. Wszystkie karty Wydarzeń i ich efekty są szczegółowo wytłumaczone w sekcji „Karty Wydarzeń” (str. 25).



3. Potomstwo

Aby Główny Gatunek pozyskał Potomstwo, gracze rzucają kośćmi. Jeśli rzut zakończy się sukcesem, dobierają z worka znaczniki Potomstwa i umieszczają je na odpowiednich Wybiegach. Dodatkowo dodają podstawową wartość swojego najpopularniejszego Głównego Gatunku, który w tej rundzie pozyskał Potomstwo, jako Ekscytację 😊 do swojej obecnej Popularności (przy pomocy znacznika Ekscytacji). Gracze mogą to zrobić **jednocześnie**. **Wszystkie ważne szczegóły dotyczące tej fazy można znaleźć na str. 15.**



Popularność ⭐ i Ekscytacja 😊

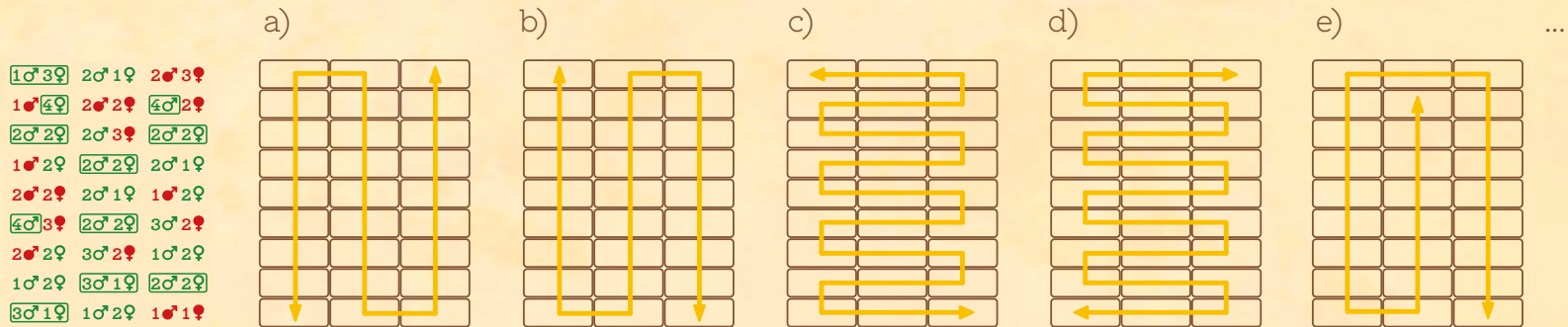
Popularność ⭐ jest stała, tzn. nie tracisz jej. Możesz ją zyskiwać poprzez zwierzęta, Budowle, akcje Personelu i Edukację. **Ekscytacja 😊 z kolei jest tymczasowa i wraca do początkowego poziomu** na końcu każdego roku. Ekscytacja **zaczyna** każdy rok na poziomie **Popularności** danego gracza i rośnie względem niej (co oznacza się przy pomocy znacznika Ekscytacji). **Jeśli kostka Popularności przesunie się do góry podczas roku, znacznik Ekscytacji przesunę się** razem z nią. Podczas roku można zdobywać Ekscytację z **3 źródeł**: (1) z kart Wydarzeń, (2) z podstawowej wartości najpopularniejszego Głównego Gatunku z Potomstwem (na wiosnę) oraz (3) z podstawowej wartości najpopularniejszego nowego Głównego Gatunku w zoo (na jesień).

Ekscytacja nie pozwala na odblokowanie Słonia indyjskiego, Pandy wielkiej ani Budowli handlowych – można to zrobić tylko przy pomocy stałej wartości Popularności.

Lato

1. Odświeżenie Giełdy zwierząt

Na początku lata należy **przesunąć Giełdę zwierząt o 1 pozycję względem znajdującego się pod nią arkusza** tak, aby w wycięciach przy każdym z 23 Głównych Gatunków było widać nowe wartości dostępności/zapotrzebowania. Pamiętaj, że w czasie jednej rozgrywki Giełda nie może znajdować się **więcej niż raz w tej samej pozycji**. Poniżej zaprezentowano kilka sposobów, w jakie można przesunąć Giełdę:



Odsyłanie i przyjmowanie zwierząt

Po odświeżeniu Giełdy zwierząt **Główne Gatunki mogą zostać odesłane i/lub przyjęte do zoo**. Każde zoo ma do dyspozycji **2 darmowe akcje handlu** na rundę. Gracze **nie mogą handlować bezpośrednio** z innymi graczami. Przykładowo gracz może odesłać zwierzęta z jednego Głównego Gatunku w fazie odsyłania i przyjąć zwierzęta z innego Głównego Gatunku w fazie przyjmowania. **Wszystkie ważne szczegóły dotyczące fazy odsyłania i przyjmowania można znaleźć na str. 16-17.**

2. Odsyłanie

Zgodnie z kolejnością tur gracze mogą odsyłać zwierzęta, na które jest zapotrzebowanie **♂♀**. W tym celu gracze biorą **pionki Zwierząt z Kwarantanny lub znaczniki Potomstwa** z Wybiegów i umieszczają je na Giełdzie zwierząt.

Za każdym razem, gdy zwierzęta z jednego Gatunku (niezależnie od ich liczby) są odsyłane, **liczy się to jako jedna akcja handlu**.



Wszystkie zwierzęta, które zostały odesłane, mogą zostać przyjęte przez inne zoo w fazie przyjmowania, ponieważ są uznawane za część wspólnej puli dostępnych zwierząt.

3. Przyjmowanie

W fazie przyjmowania pierwszy gracz bierze 1 lub więcej zwierząt **jednego Gatunku** oferowanego **♂♀** na Giełdzie zwierząt. Po nim robi to kolejno drugi, trzeci i czwarty gracz. Następnie czwarty gracz może wziąć 1 lub więcej zwierząt innego Gatunku, a po nim może to zrobić kolejno trzeci, drugi i pierwszy gracz. Następnie gra przebiega ponownie w normalnej kolejności (od pierwszego do czwartego gracza). Przyjmowanie zwierząt przebiega w ten sposób, **dopóki wszyscy gracze nie spasyją** lub nie mogą już przyjąć kolejnych zwierząt.

Za każdym razem, gdy zwierzęta z jednego Gatunku (niezależnie od ich liczby) są przyjmowane, **liczy się to jako jedna akcja handlu**.



Kiedy przyjmujesz zwierzęta (ale też kiedy je odsyłasz), sugerujemy, aby położyć **kostkę** w twoim kolorze na ilustracji danego Gatunku na Giełdzie zwierząt, aby inni gracze mogli **dopytać gracza, który dokonał przyjęcia** (gdyby zapomnieli, co zostało zabrane). Ułatwia to także liczenie twoich akcji handlu.

4. Porządkowanie Giełdy zwierząt

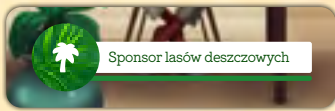
Na końcu lata wszystkie kostki użyte do zaznaczania akcji handlu wracają do ich właścicieli, a wszystkie **niezabrane znaczniki Potomstwa / pionki Zwierząt** (odesłane wcześniej) są usuwane z Giełdy zwierząt i **odkładane** do puli / worka. Kostki znajdujące się na Projektach Ochrony (str. 23-24) i Nieoczekiwanym zapotrzebowaniu / Niespodziewanej dostępności (str. 17) **nie są usuwane**.

Jesień

1. Kafelki Wybiegów

Wszyscy gracze otrzymują **3 darmowe kafelki Wybiegów** i mogą też otrzymać maks. **2 dodatkowe darmowe kafelki**.

Jeden z dodatkowych darmowych kafelków można otrzymać z **odkrytej karty Sponsora**. Jeśli kilku graczy remisuje pod względem spełniania wymagań Sponsora, **każdy z nich otrzymuje darmowy kafelek Wybiegu**. Jeśli **żaden gracz nie spełnia** wymagań (np. nikt nie ma Gatunków terenu sawanny), **żaden gracz nie otrzymuje** kafełka Wybiegu. W grze jest 7 kart Sponsorów w 4 rodzajach:



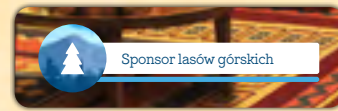
Sponsor lasów deszczowych (x1)

Gracz z największą liczbą Gatunków terenu lasu deszczowego w swoim zoo (Głównych i Towarzyszących) otrzymuje 1 dodatkowy kafelek Wybiegu.



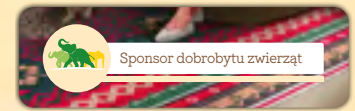
Sponsor sawanny (x1)

Gracz z największą liczbą Gatunków terenu sawanny w swoim zoo (Głównych i Towarzyszących) otrzymuje 1 dodatkowy kafelek Wybiegu.



Sponsor lasów górskich (x1)

Gracz z największą liczbą Gatunków terenu lasu górskiego w swoim zoo (Głównych i Towarzyszących) otrzymuje 1 dodatkowy kafelek Wybiegu.



Sponsor dobrobytu zwierząt (x4)

Gracz z najwyższym wynikiem Dobrobytu zwierząt (**minimum 0**) otrzymuje 1 dodatkowy kafelek Wybiegu. Sposób obliczania swojego wyniku Dobrobytu zwierząt jest wyjaśniony na str. 23.

Drugi darmowy kafelek Wybiegu otrzymuje gracz, który znajduje się obecnie **najwyżej na torze Ochrony** , oraz wszyscy gracze, którzy znajdują się **w tej samej kolorowej części** (np. 7-10) co dany gracz. Gracze znajdujący się na pierwszych **3 białych polach początkowych** (0-2) toru Ochrony **nigdy** nie otrzymują tego darmowego kafełka Wybiegu. Jeśli wszyscy gracze nadal znajdują się na 3 białych polach początkowych, **nikt nie otrzymuje darmowego kafełka**.

 Dopóki kafelki Wybiegów nie zostaną umieszczone podczas jednej z późniejszych faz budowy, przechowuje się je na odpowiednim polu na planszy Zoo i można **dowolnie zmieniać ich typ terenu**.

2. Zmiana Sponsora

Należy odkryć **nową kartę Sponsora na nadchodzący rok** i umieścić ją na wierzchu starej.

3. Pożyczki

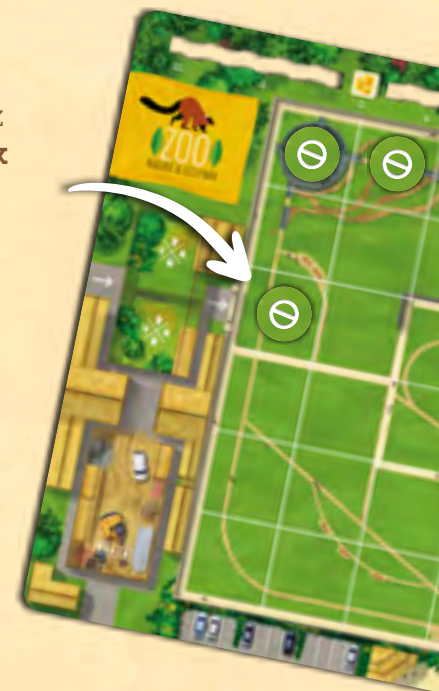
Aby móc kupić kafelki Wybiegów, Ośrodki i Budowle w późniejszej fazie budowy, każdy gracz posiadający **mniej niż 10**  na swoim torze Pieniędzy może teraz wziąć **1 lub kilka Pożyczek** od miasta. Za każdą Pożyczkę otrzymuje **4** , ale musi także **umieścić dodatkowy żeton Zakazu** na pustym polu swojej planszy Zoo. Jeśli nie ma żadnych pustych pól, nie może wziąć Pożyczki.

 Po wzięciu Pożyczki gracz **nie może mieć więcej niż 10**  na torze Pieniędzy. Przykładowo, jeśli weźmiesz Pożyczkę, mając 7 , po jej wzięciu będziesz mieć 10 , nie 11 .

 **Żetony Zakazu blokują** pola **planszy Zoo**, na których leżą. Oznacza to, że nie można nic na nich wybudować. Żetony Zakazu można usunąć ze swojej planszy Zoo tylko poprzez zakup kafełków Wybiegu (str. 18).

4. Faza budowy

W fazie budowy gracze **jednocześnie rozwijają** swoje zoo i **wydają pieniądze** . Budowane są **nowe Wybiegi / Budowle / Ośrodki**, a już **istniejące Wybiegi – powiększane**. Oprócz fazy przyjmowania, faza budowy to **jedyny czas** w grze, kiedy **Główny Gatunek może wejść** do zoo. To także jedyny moment, kiedy do zoo może wejść **Towarzyszący Gatunek**. Wszystkie możliwe akcje **mogą być wykonywane w dowolnej kolejności** i można je dowolnie łączyć. **Wszystkie ważne szczegóły dotyczące tej fazy można znaleźć na str. 18 i kolejnych.**



Zima

1. Opieka nad zwierzętami 🕒

Dla każdego Gatunku, gdzie nie zostało jeszcze osiągnięte maksymalne **Doświadczenie**, gracz przesuwą kostkę o 1 pole do góry.

2. Punkty za Edukację 📖

Gracz, który ma obecnie **najwyższy wynik Edukacji** 📖, otrzymuje 1 punkt **Ochrony** 🍃. Każdy inny gracz w tej samej części toru Edukacji co lider również otrzymuje ten punkt Ochrony. Punkty Ochrony są przyznawane tylko graczom, którzy opuścili już 3 białe pola startowe (0-2) toru Edukacji. Punkty Popularności i Ochrony **widoczne na torze Edukacji** są zawsze przyznawane **natychmiast**, kiedy gracz do nich dotrze na jesień.

3. Podatki

Wszystkie pieniądze powyżej 3 🪙 przepadają, tzn. po tej fazie każdy gracz będzie miał maksymalnie 3 🪙.

4. Przychody

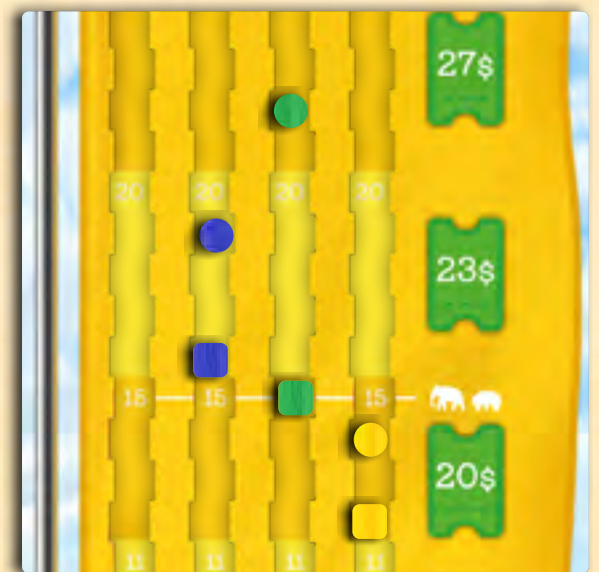
Zgodnie z pozycją swojego **znacznika Ekscytacji** 😊 na **torze Popularności** (lub jeśli go nie ma, pozycji kostki Popularności) każdy gracz otrzymuje teraz swoje **Przychody**. Przychody są obliczane w następujący sposób:

Stała liczba \$ zgodnie z częścią toru (po prawej), na której się znajdujesz.

+ Premia 4\$ dla gracza znajdującego się najwyżej na torze Popularności lub premia 2\$ dla drugiego gracza. W przypadku remisu na pierwszym lub drugim miejscu wszyscy remisujący gracze otrzymują pełną premię za zajęte miejsce. Jeśli kilku graczy remisuje na pierwszym miejscu, nie należy przyznawać premii za drugie miejsce.

- Koszty utrzymania 💰 z planszy Personelu (suma kosztów zwierząt i Pracowników pomniejszona o Przychody z Budek z jedzeniem i Sklepików z pamiątkami).

Gracze dodają wynik do swojego toru Pieniądzy 🪙 (wynik na torze nie może spaść poniżej -10 🪙 ani przekroczyć 30 🪙).



W tym przykładzie zielony gracz zdobywa 31 (27+4), niebieski gracz 25 (23+2), a żółty gracz 20. Od tych Przychodów gracze odejmują swoje Koszty utrzymania, po czym dodają końcowy wynik na swoich torach Pieniądzy.

5. Odświeżenie Ekscytacji i Personelu

Usuń z toru Popularności **znaczniki Ekscytacji** 😊 (gracze zabierają je z powrotem lub umieszczają tymczasowo poniżej pola „0” toru Popularności). Ponadto wszyscy rozmieszczeni **Pracownicy** (str. 3) **wracają** na ich pierwotną pozycję i należy odpowiednio obniżyć wartości na torach Kosztów utrzymania.

6. Nowy Rok

Znacznik Rund **porusza się do przodu o 1 rok**. Po 7 rundach następuje Koniec gry (str. 14).



Pierwsza runda

Wiesz już, jak przebiega standardowa runda w Zoo Tycoon: Grze planszowej. Jest jednak jeden wyjątek: w pierwszej rundzie gry należy pominąć wiosnę i **zacząć bezpośrednio od lata** („Przyjmowanie”). W tej pierwszej fazie przyjmowania możesz **zignorować wszystkie wymagania** (np. jasnozielone Szczęście) i zacząć z dowolnym z oferowanych Gatunków **z wyjątkiem Pandy wielkiej / Słonia indyjskiego**. Jednak jeśli zaczniesz z **Gatunkiem III poziomu**, nie możesz wybrać drugiego Głównego Gatunku (nie dostajesz drugiej darmowej akcji handlu i nie możesz użyć akcji Personelu, aby wykonać dodatkowy handel), ale otrzymasz **darmowe Centrum ochrony przyrody**, które musisz umieścić w następnej fazie budowy. Po tej fazie przyjmowania należy wyczyścić Giełdę zwierząt w normalny sposób i przejść bezpośrednio **do fazy budowy** na jesień, po czym zakończyć rok normalną zimą.



Koniec gry



- 1 Gracze z ujemną liczbą pieniędzy 💰 na końcu rundy 7 **automatycznie odpadają i nie mogą wygrać gry**.
- 2 Każdy gracz **liczy wszystkie znaczniki Potomstwa** (str. 15) znajdujące się na jego Wybiegach i **odejmuje uzyskaną wartość** od toru Popularności ★.



Następnie należy przyznać punkty za **Projekty Ochrony**, idąc **od lewej do prawej**. Jeśli kilku graczy ukończyło **Współpracę z parkiem narodowym** w tej samej rundzie lub ma taki sam wynik w **Światowym programie ochrony i hodowli** lub **Dobrobycie zwierząt**, **każdy z nich otrzymuje pełną wartość punktową**. Jeśli kilku graczy remisuje na pierwszym miejscu, nie należy przyznawać punktów za drugie miejsce.

3

Współprace z parkami narodowymi (str. 24) – Pierwszy i drugi gracz, który zrealizuje Współpracę z parkiem narodowym, otrzymuje teraz odpowiednie punkty Ochrony 🍃.

4

Światowy program ochrony i hodowli (str. 23) – Gracz z najwyższym wynikiem na torze Światowego programu ochrony i hodowli otrzymuje 8 punktów Ochrony 🍃; gracz z drugim najwyższym wynikiem otrzymuje 4.

Dobrobyt zwierząt (str. 23) – Każdy gracz określa swój własny wynik Dobrobytu zwierząt. Gracz z **najwyższym** wynikiem (minimum 1) otrzymuje **5 punktów**, które dodaje do tej ze swoich wartości na planszy Punktacji, która obecnie jest najniższa (Popularność ★ lub Ochrona 🍃). Gracz z **drugim najwyższym wynikiem** (minimum 1) otrzymuje **3 punkty**, które dodaje do swojej niższej wartości. Gracze z wynikiem równym **0 lub -1 nie otrzymują nic**. Gracze z wynikiem **niższym niż -1 tracą 2 punkty ze swojej niższej wartości**. Jeśli wartości gracza na obu torach są takie same lub staną się równe w trakcie przyznawania punktów, jeszcze nie przyznane punkty należy dodawać lub odejmować naprzemiennie na obu torach.

5

Teraz każdy gracz może wydać wszystkie swoje pieniądze 💰 na kafelki Wybiegów, Ośrodki, Budowle i płatne akcje Przebudowy, tak jak w fazie budowy (str. 18 i kolejne). Gracze mogą także użyć darmowych kafelków Wybiegów z poprzednich rund. Należy w normalny sposób rozpatrzyć wszelkie wynikające z tego efekty wpływające na któryś z 3 torów Punktacji. Na tym etapie **żadne nowe zwierzęta nie mogą już wejść do zoo** (wliczając Towarzyszące Gatunki, przemienione Potomstwo i zwierzęta w Kwarantannie). **Akcje Personelu** (str. 3) **nie są dozwolone**. Po tym, jak wszyscy gracze wydadzą swoje pieniądze (na ile to możliwe), **gra dobiega końca**.

6

Teraz każdy gracz określa, **która z jego wartości jest niższa** (Popularność ★ czy Ochrona 🍃). Ta wartość **reprezentuje jego punkty zwycięstwa**. Gracz z **największą ich liczbą** wygrywa grę. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.



Objaśnienia – Faza Potomstwa

W fazie Potomstwa gracze rzucają kośćmi dla swoich Głównych Gatunków. Gracze mogą to zrobić **jednocześnie**.

Rzut należy wykonać dla każdego Głównego Gatunku, który spełnia dwa następujące warunki:

- 1 Na Wybiegu musi znajdować się przynajmniej **1 samiec i 1 (stojąca) samica**.
- 2 **Szczęście** Gatunku (str. 5) musi być wystarczająco wysokie, aby umożliwiać posiadanie Potomstwa / rzut kośćmi (dla wielu Gatunków im wyższe Szczęście, tym niższy wynik na kościach jest potrzebny).

Liczba kości, którymi rzucasz, zależy od Gatunku:



1 kość na samicę



1 kość na parę



1 kość

Dla zwierząt z **symbolem Opieki** (👤) (patrz niżej) rzut kośćmi wykonuje się wyłącznie dla stojących samic.

Po rzuceniu kośćmi sprawdź, czy wynik na 1 lub kilku z nich jest **równy lub wyższy** od wymaganego wyniku dla tego Gatunku (który zależy od Szczęścia Gatunku – patrz str. 5). Za każdy udany rzut **dobierz z worka określoną dla danego Gatunku liczbę losowych znaczników Potomstwa** (🎲 (= wielkość miotu) i umieść je na Wybiegu rodziców (**różowy** = samica / **niebieski** = samiec). Powtórz to dla każdego twojego Głównego Gatunku.



Dla zwierząt z **symbolem Opieki** (👤) wszystkie samice, które **obecnie leżą** na boku, zostaną teraz **ponownie postawione**, z kolei wszystkie samice, **które miały nowe Potomstwo** w tej rundzie, **zostają położone** na boku (jeden pionek samicy Zwierzęcia na udany rzut kością).

Po wykonaniu rzutów dla wszystkich Gatunków każdy gracz przesuwą teraz swój znacznik Ekscytacji 😊 (str. 10) w górę toru Popularności o podstawową wartość **Popularności najpopularniejszego Gatunku w swoim zoo, który w tej rundzie miał Potomstwo**. Jeśli karta Wydarzenia dla tego roku wpłynęła już na Ekscytację, po prostu **podnieś jej wartość od obecnej pozycji znacznika**. W innym wypadku Ekscytacja zawsze zaczyna na poziomie twojej Popularności.

Jeśli **Gatunek I lub II poziomu** znajdujący się w twoim zoo pozyskuje Potomstwo **po raz pierwszy** w grze, porusz się do góry na torze **Światowego programu ochrony i hodowli** (str. 15). Jeśli Potomstwo ma Gatunek III poziomu, możesz użyć Potomstwa do **Reintrodukcji** (str. 15) zamiast umieszczać je na Wybiegu.

Znaczniki Potomstwa

Znaczniki Potomstwa 🎲 **nie zajmują miejsca** (nie wpływają na wymagania pustych miejsc ani rozmiaru grupy) i **nie zwiększają kosztów**. W dowolnym momencie można **przekształcić je w pionki Zwierząt**. Po przekształceniu Potomstwo **traktowane jest jak każdy inny pionek Zwierzęcia**. Potomstwo może jednak **pozostawać w formie znacznika dowolnie długo**. Potomstwo w formie znaczników **może zostać odesłane** w fazie odsyłania (str. 17), jeśli jest na nie zapotrzebowanie. Ważne: **Za każdy znacznik Potomstwa** nadal znajdujący się na Wybiegu **na Końcu gry** gracz straci **1 punkt Popularności** ★ (str. 14).

! Dlaczego Potomstwo może mieć negatywne efekty? Potomstwo to jedna z najważniejszych atrakcji przyciągających odwiedzających do zoo, ale jednocześnie zarządzanie liczbą zwierząt to jedno z najtrudniejszych zadań kierownika zoo. Jeśli nie uda się znaleźć miejsca dla Potomstwa, młode zwierzęta być może trzeba będzie uścić.

Akcje Personelu na wiosnę 🌱 – Wszystkie ogólne zasady dotyczące akcji Personelu można znaleźć na str. 3.



Rozmnażanie (🔄) – Dla jednego Gatunku możesz przerzucić jedną z kości z nieudanym wynikiem. Tej akcji można użyć tylko raz dla danego Gatunku w każdej rundzie, ale można jej użyć dla kilku Gatunków podczas jednej rundy.



Kontrola urodzeń (🚫) – Połóż żeton Antykoncepcji na jednej z twoich kart Zwierząt. Od tej pory nie rzucaś żadnych kości dla tego Gatunku na wiosnę. Możesz usunąć ten żeton w dowolnym momencie (bez użycia akcji Personelu).



Przykład – Potomstwo

Twoje zoo ma Wybieg z 4 Słoniami indyjskimi (1 samiec i 3 samice).



W fazie Potomstwa (wiosna) najpierw sprawdzasz, czy Wybieg spełnia warunki rzucenia kośćmi na Potomstwo. W tym przykładzie na Wybiegu znajdują się zwierzęta obu płci i ich Szczęście jest jasnozielone, co pozwala na wykonanie rzutu. W drugim kroku określasz iloma kośćmi należy rzucić. W tym przypadku 3, ponieważ słonie rzucają 1 kością za każdą samicę **1**, a obecnie każda z nich stoi (w przeciwnym razie musiałbyś odjąć liczbę obecnie leżących samic od ich łącznej sumy).

Rzucasz 3 kośćmi i uzyskujesz następujące wyniki:   . Oznacza to, że uzyskałeś 1 sukces, ponieważ przy jasnozielonym Szczeniu potrzebujesz  aby pozyskać Potomstwo  Przy ciemnozielonym Szczeniu potrzebowalbyś wyniku  lub wyższego.

Po rzuceniu kośćmi bierzesz z worka 1 znacznik Potomstwa ③ i umieszczasz go na Wybiegu Słonia indyjskiego. Dodatkowo na 1 rundę kładziesz na boku 1 pionek samicy (ze względu na symbol Opieki 🐰 ④). Jeśli to twój najpopularniejszy Główny Gatunek, który ma w tej rundzie Potomstwo, dodajesz 7 Ekscytacji 😄 na twoim torze Popularności.



Objaśnienia – Odsyłanie i przyjmowanie zwierząt

W fazie odsyłania i przyjmowania zwierząt każde zoo ma dostępne **2 darmowe akcje handlu** na rundę na Giełdzie zwierząt (**nie ma bezpośredniego handlu** pomiędzy graczami). Tak jak w prawdziwym świecie, również w tej grze kiedy zoo wymieniają się zwierzętami, **nie wydają ani nie zarabiają żadnych pieniędzy**.



Giełda zwierząt w grze reprezentuje dostępność/zapotrzebowanie zoo na całym świecie. Zoo wymieniają się ze sobą zwierzętami, aby utrzymać zdrowe genetycznie populacje. To ważne, ponieważ jeśli Gatunek wyginie na wolności, te oddzielne populacje to ostatnia szansa na uratowanie ich przed całkowitym wymarciem.

Faza odsyłania

Zgodnie z kolejnością tur gracze mogą odsyłać zwierzęta. **W tym celu gracze biorą pionki Zwierząt z Kwarantanny lub znaczniki Potomstwa z Wybiegów i umieszczają je** na ich ilustracji **na Giełdzie zwierząt**. Kiedy gracz odeśle zwierzęta jednego Gatunku, następuje tura kolejnego gracza.

Za każdym razem, gdy zwierzęta z jednego Gatunku (niezależnie od ich liczby) są odsyłane, **liczy się to jako 1 akcja handlu.**

Zwierzęta **mogą być odsyłane, tylko jeśli jest czerwone zapotrzebowanie** 🍒🍑 na dany Gatunek na Giełdzie zwierząt, dopóki nie zostało ono całkowicie wypełnione przez 1 lub kilku graczy. Kiedy zapotrzebowanie zostanie całkowicie wypełnione, nie można już odesłać kolejnych zwierząt danego Gatunku podczas tej samej rundy.

Jedynie pionki Zwierząt z Kwarantanny i znaczniki Potomstwa mogą zostać odesłane. Pionki Zwierząt i kafelki Towarzyszących Gatunków, które są już częścią Wybiegu, **nie mogą zostać odesłane.**



Zastanawiasz się, po co przekazywać zwierzęta, skoro nie dostajesz za nie zapłaty? (1) Aby twoje pola Kwarantanny (str. 3/17) nie były zablokowane oraz (2) ponieważ na końcu gry tracisz 1 punkt Popularności  za każdy znacznik Potomstwa znajdujący się nadal na twoich Wybiegach (str. 14).

Faza przyjmowania

W fazie przyjmowania pierwszy gracz bierze 1 lub więcej zwierząt **jednego Gatunku**, a po nim robi to kolejno drugi, trzeci i czwarty gracz. Następnie czwarty gracz może wziąć 1 lub więcej zwierząt innego Gatunku, a po nim może to zrobić kolejno trzeci, drugi i pierwszy gracz. Następnie gra przebiega ponownie w normalnej kolejności (od pierwszego do czwartego gracza). Przyjmowanie zwierząt przebiega w ten sposób, **dopóki wszyscy gracze nie spasuują** lub nie mogą już przyjąć kolejnych zwierząt.

Każde pojedyncze zwierzę wchodzące w skład oferty może zostać zabrane tylko raz. Oferta nie musi jednak zostać zabrana w całości, tzn. jeśli jeden gracz pozostawi część oferty na Giełdzie, inny gracz nadal może przyjąć te zwierzęta.

Aby wziąć zwierzęta, muszą zostać spełnione następujące warunki:

1

Dostępność – Musi istnieć oferta na dany Gatunek. Łączna pula danego Gatunku składa się ze wszystkich zwierząt oferowanych przez Giełdę zwierząt ♂♀ (str. 7) oraz zwierząt odesłanych przez innych graczy w fazie odsyłania. Wszystkie znaczniki Potomstwa zabierane z Giełdy zwierząt są natychmiast przekształcane w pionki Zwierząt.

2

Spełnienie wymagań

Gatunki I poziomu – **nie mają specjalnych wymagań** i mogą zostać przyjęte przez dowolne zoo.

Gatunki II poziomu – mogą zostać przyjęte tylko przez zoo, w którym **Szczęście** wszystkich Gatunków jest **co najmniej jasnozielone**. Ponadto niektóre Gatunki mają także **dodatkowe wymagania** (str. 4), które należy spełnić, aby wziąć dane zwierzęta.

Gatunki III poziomu – mogą zostać przyjęte tylko przez zoo, w którym **Szczęście** wszystkich Gatunków jest **co najmniej jasnozielone**. Ponadto **wszystkie** Gatunki mają **dodatkowe wymagania** (str. 4), które należy spełnić, aby wziąć dane zwierzęta.



Wyjątek: Do końca gry **zawsze masz dostęp** do Gatunków II i III poziomu, **które posiadasz już** w swoim zoo lub Kwarantannie, niezależnie od obecnego poziomu Szczęścia zwierząt w twoim zoo.

3

Miejsce – wszystkie nowe zwierzęta/Gatunki muszą zmieścić się w **jednej z dwóch** lokalizacji:

1. Istniejący Wybieg – Jeśli **bierzesz dodatkowe zwierzęta** Gatunku, który posiadasz już w swoim zoo, możesz umieścić je bezpośrednio na ich istniejącym Wybiegu. Należy wtedy **natychmiast dostosować Szczęście** Gatunku (muszą być spełnione wszystkie minimalne wymagania opisane na str. 5!). Jeśli Szczęście zmaleje/wzrośnie, może to wpłynąć na to, czy gracz będzie mógł wziąć kolejne Gatunki II i III poziomu w tej fazie przyjmowania. **To samo dotyczy umieszczania nowego Gatunku na wybudowanym wcześniej pustym Wybiegu.** Jego Szczęście również jest oceniane natychmiast i wszystkie minimalne wymagania (patrz przykład na str. 19) muszą zostać spełnione. Jeśli aktualne Szczęście tego nowego Gatunku jest żółte, gracz nie może w tej fazie przyjmowania wziąć nowego Gatunku II lub III poziomu.

2. Kwarantanna – Wszystkie zwierzęta / nowe Gatunki, które nie zostaną umieszczone na istniejącym Wybiegu (gracz nie chce lub nie może tego zrobić), muszą zostać umieszczone w Kwarantannie, która jest w stanie pomieścić maksymalnie **2 Gatunki**. **Nie ma limitu zwierząt** w Kwarantannie i mogą się w niej jednocześnie znajdować okazy, które normalnie nie mogą być na jednym Wybiegu, np. dwa samce Tygrysa. Zwierzęta w Kwarantannie nie są jeszcze częścią zoo i **nie wpływają** na Szczęście, Popularność, karty Sponsorów, Doświadczenie itd.



.....
Akcje Personelu w lecie ☀️ – Wszystkie ogólne zasady dotyczące akcji Personelu można znaleźć na str. 3.



Wymiana (🔄) – Wykonaj 1 dodatkową akcję handlu na Giełdzie zwierząt za każdego rozmieszczonego Pracownika. Gracz może wykonać w ciągu rundy maksymalnie 5 akcji handlu (2 darmowe + 3 dodatkowe za Pracowników).



Niespodziewana dostępność 📦 – W fazie przyjmowania użyj oferty, która została już użyta przez innego gracza. Ta akcja zużywa 1 z twoich 2 darmowych akcji handlu (lub wymaga wydania dodatkowej akcji Personelu na Wymianę).

Nieoczekiwane zapotrzebowanie 📦 – W fazie odsyłania opróżnij jedno z twoich pól kwarantanny bez wymaganego zapotrzebowania. Ta akcja zużywa 1 z twoich 2 darmowych akcji handlu (lub wymaga wydania dodatkowej akcji Personelu na Wymianę).

Każda z akcji z symbolem 📦 może zostać wykonana tylko raz na grę przez każdego z graczy (str. 3). Aby to oznaczyć, gracz musi umieścić jedną ze swoich kostek na odpowiadającym danej akcji polu na Giełdzie zwierząt po jej wykonaniu.

Objaśnienia – Faza budowy

W fazie budowy budowane są **nowe Wybiegi / Budowle / Ośrodki**, a już **istniejące Wybiegi – powiększane**. Oprócz fazy przyjmowania, faza budowy to **jedyny czas** w grze, kiedy **Główny Gatunek** może wejść do zoo. To także **jedyny moment**, kiedy do zoo może wejść **Towarzyszący Gatunek**. Wszystkie możliwe akcje **mogą być wykonywane w dowolnej kolejności** i można je dowolnie łączyć.

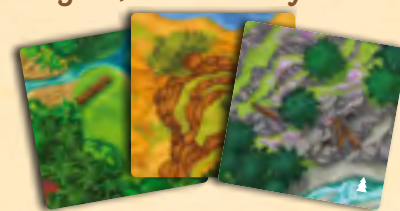
Za każdym razem, gdy gracz coś kupuje, należy natychmiast odjąć cenę danego zakupu od jego toru Pieniędzy 🏠. Gracz **nie może** dokonać zakupu, który spowodowałby, że wartość na torze **spadłaby poniżej 0** 🏠.

Kiedy rozwijasz swoje zoo, różne Wybiegi **nie muszą być budowane sąsiadująco** ze sobą, tzn. możesz zacząć budować w dowolnym miejscu na planszy Zoo i kontynuować budowę w dowolnym innym miejscu.

Wszyscy gracze wykonują fazę budowy **jednocześnie**. Jednak gracze, których tury mają miejsce później, **mogą poczekać** ze swoimi najważniejszymi ruchami do momentu, gdy gracze przed nimi zakończą swoją fazę budowy.

Kafelki Wybiegów

Aby wybudować nowy Wybieg lub powiększyć już istniejący, gracze używają **kafelków Wybiegów, które otrzymali wcześniej**. Dodatkowo, kiedy zabraknie im kafelków Wybiegu (ale nie wcześniej), mogą kupić ich więcej, płacąc 7 🏠 za każdy.



🚫 Za każdy zakupiony kafelek Wybiegu gracz może **usunąć 1 żeton Zakazu** ze swojej planszy Zoo.

🚫 Zakupione kafelki muszą zostać umieszczone w tej samej rundzie, w której zostały zakupione, i nie mogą być przechowywane na później.

Wybiegi

Kafelki Wybiegu wchodzące w skład jednego Wybiegu muszą być **budowane sąsiadująco ze sobą** (nie po skosie) i być **tego samego typu terenu** (las deszczowy, sawanna lub las górski). Aby zaznaczyć, które kafelki tworzą jeden Wybieg, zsuń je jak najbliżej siebie i **nie pozostawiaj** pomiędzy nimi pustej przestrzeni.

💡 Można umieścić obok siebie 2 lub więcej Wybiegów o tym samym typie terenu. Dlatego szczególnie ważne jest zsuwanie jak najbliżej siebie kafelków należących do tego samego Wybiegu – dzięki temu da się odróżnić sąsiadujące ze sobą Wybiegi o tym samym typie terenu.

Wybieg może być **zajmowany** przez **maksymalnie 1 Główny Gatunek** z Kwarantanny i/lub **1 Towarzyszący Gatunek** (str. 6) z Giełdy zwierząt, które pasują do typu terenu danego Wybiegu. Aby to oznaczyć, **należy umieścić odpowiednie pionki Zwierząt / kafelek Towarzyszącego Gatunku na kafelkach Wybiegów**. Pionki Zwierząt **nie mogą** być umieszczane na wierzchu kafelków Towarzyszących Gatunków.

🚫 Pionki/kafelki Zwierząt **nie mają stałego miejsca** na swoim Wybiegu i mogą być swobodnie przesuwane w jego obrębie (a także do innych Wybiegów).

🚫 Każdy Gatunek (Główny i Towarzyszący) może **znajdować się tylko raz** w każdym zoo (np. *nie możesz posiadać dwóch Wybiegów z Lwami*).

Lista na kolejnej stronie pokazuje krok po kroku wszystko, co należy wziąć pod uwagę, kiedy dodajesz nowe zwierzęta do swojego zoo (w lecie lub na jesień).

💡 Lista ta znajduje się także na kartach pomocy, razem z wieloma innymi ważnymi informacjami.



Nowy Wybieg – szczegółowa lista

- 1 **Minimalne wymagania (str. 5)** – Wszystkie muszą być spełnione.
 - Doświadczenie** (zawsze spełnione) – Kostka Doświadczenia zawsze zaczyna na polu 1, chyba że masz już zwierzę Gatunku (Głównego lub Towarzyszącego) z tej samej kategorii (np. kopytne, ptaki itd), które zostało umieszczone w twoim zoo **w poprzednich latach** – w takim przypadku kostka zostałaby umieszczona na polu 2.
 - Puste miejsce** – Upewnij się, że na Wybiegu jest wystarczająco dużo pustych miejsc (np. 1 dla Zebry stepowej). Puste miejsce to dowolny kafelek Wybiegu, na którym nie znajduje się żaden pionek Zwierzęcia ani Towarzyszący Gatunek. Ośrodki nie sprawiają, że puste miejsce przestaje być puste, dlatego nie mają wpływu na to wymaganie.
 - Schronienia** – Upewnij się, że jest wystarczająco dużo Schronień (str. 20) na Wybiegu (np. 1 dla Zebry stepowej).
 - Rozmiar grupy** – Upewnij się, że na Wybiegu znajdzie się minimalna liczba zwierząt (np. 3 dla Zebry stepowej) i nie została przekroczona maksymalna (np. Zebra stepowa nie ma maksymalnej liczby zwierząt).

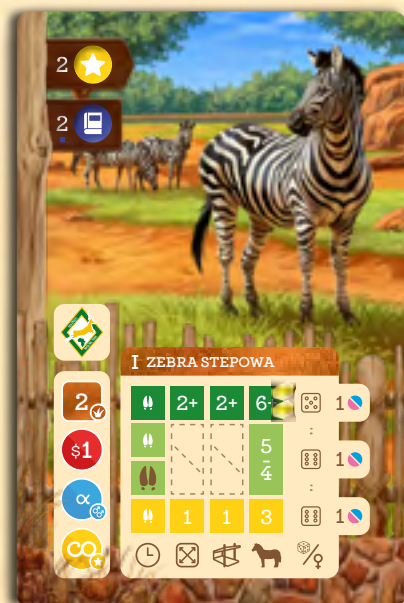
Aby uniknąć pomyłek, umieść odpowiednią kartę Zwierzęcia po prawej lub lewej stronie twojej planszy Zoo i zaznacz poziom spełnienia każdego wymagania przy pomocy twoich kostek.

Oprócz spełnienia minimalnych wymagań należy także przestrzegać zasad umieszczania.

Zasady umieszczania (str. 4) – Upewnij się, że są przestrzegane zachowania społeczne samców danego Gatunku oraz maksymalna liczba pionków Zwierząt na kafelku. Jeśli chcesz dodać na Wybieg kafelek Towarzyszącego Gatunku, sprawdź, czy dany Główny Gatunek jest tolerancyjny.

Jeśli wszystkie powyższe zasady są przestrzegane, a wymagania spełnione, możesz umieścić zwierzę/Gatunek.

- 2 Jeśli budowa Wybiegów w tej rundzie dobiegła końca, **dodaj podstawową wartość Popularności** ★ **wszystkich nowych Gatunków** (w tym Towarzyszących) na torze Popularności. Jeśli wybudowałeś nowy mieszany Wybieg (czyli zawierający zarówno Główny, jak i Towarzyszący Gatunek), otrzymujesz **1 dodatkowy** punkt Popularności.
 - 3 Przy pomocy twojego znacznika **Ekscytacji** 😊 zaznacz na torze Popularności wartość równą **najwyższej podstawowej wartości Popularności** jednego z twoich **nowych** Głównych Gatunków, dodanych do twojego zoo w tej rundzie.
 - 4 Dodaj na swój tor Kosztów utrzymania wszystkie nowe **Koszty utrzymania** 💰.
 - 5 Jeśli nowe Wybiegi/zmiany wpływają w jakiś sposób na Budowlę lub Ośrodki, należy sprawdzić, czy **zmienia się także ich efekt**.
- ! Nie ma znaczenia, czy umieszczasz nowy Gatunek bezpośrednio na pustym Wybiegu w lecie/na jesień, czy powiększasz istniejący Wybieg na jesień – powyższe kroki muszą zawsze zostać spełnione.



Przykład – Nowy Wybieg / Mieszany Wybieg

Zosia, niebieski gracz, buduje nowy Wybieg dla jej 3 Zebry stepowych. **Wszystkie minimalne wymagania są spełnione:**

Na każdym kafelku Wybiegu znajdują się maks. 2 Zebry, grupa zawiera tylko 1 samca i Zebry tolerują na swoim Wybiegu Nierozłączkę rudogłową. Zebra rozpoczyna z Doświadczeniem na polu 1, ponieważ to pierwszy kopytny Gatunek Zosi. Wybieg ma 1 puste miejsce (niezajęte przez zwierzęta) i 2 Schronienia (o 1 więcej niż minimalne wymaganie). Ponadto 3 Zebry stepowe spełniają minimalną liczbę wymaganych zwierząt. Zosia oznacza to swoimi kostkami na karcie Zwierzęcia. Szczęście Gatunku obecnie jest **żółte**.

Następnie Zosia dodaje 4 Popularności ★ na swoim torze Popularności (Zebra stepowa + Nierozłączka rudogłowa + 1 dodatkowy punkt za stworzenie mieszanego Wybiegu). Ekscytacja 😊 Zosi zostaje zwiększona o 2 (podstawowa wartość najpopularniejszego z nowych Głównych Gatunków). Na końcu Koszty utrzymania Zosi zostają zwiększone o 4 (1\$ + 1\$ = 2\$ za 2 zajmowane przez Zebry kafelki + 2\$ za Nierozłączkę rudogłową).



Ośrodki

Każdy Ośrodek kosztuje 2 i jest umieszczany na **kafelku Wybiegu**. **Każdy kafelek** może zawierać **maksymalnie 1 Ośrodek**. Efekt Ośrodka **nie jest stały** – kiedy sytuacja się zmienia (np. na Wybiegu zostaje umieszczony Towarzyszący Gatunek), siła efektu również ulega zmianie. Istnieją 4 rodzaje Ośrodków:



Ośrodek Popularności – Otrzymujesz **1 punkt Popularności** za każdy z nich. **Maksymalna liczba** Ośrodków Popularności, którą można wybudować w ramach Wybiegu, to wartość **odblokowana przez rozmiar grupy** (str. 5).



Ośrodki Edukacji – Otrzymujesz **całkowitą** wartość **Edukacji** danego Wybiegu (wliczając w to Towarzyszący Gatunek). Potrzebny jest **tylko 1 Ośrodek Edukacji na Wybieg**.



Ośrodek Ochrony – Otrzymujesz **1 punkt Ochrony** za każdy z nich. **Maksymalna liczba** Ośrodków Ochrony, którą można wybudować w ramach Wybiegu, jest **równa łącznej wartości Ochrony** danego Wybiegu (wliczając w to Towarzyszący Gatunek).



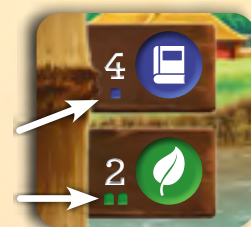
Schronienie – Każde Schronienie liczy się jako **+1 Schronienie** dla Gatunku na Wybiegu i może podnieść jego Szczęście.



Ośrodki mogą zostać wybudowane tylko wtedy, gdy będą miały jakiś efekt na wybranej pozycji (wyjątek: Schronienia mogą być budowane na pustych Wybiegach).



Liczba Ośrodków Ochrony i Edukacji, którą możesz wybudować na Wybiegu, również jest zaznaczona na każdej karcie Zwierzęcia (patrz ilustracja po prawej).



Czym są Ośrodki? W zoo każda część Wybiegu ma swoje konkretne przeznaczenie. Schronienia to miejsca, gdzie zwierzęta mogą się schować i odpocząć od odwiedzających. Żółte Ośrodki reprezentują przeszklone punkty obserwacyjne, dające najlepszą widoczność. Miejsca z tablicami informacyjnymi, małymi wystawami itd. są reprezentowane w grze przez Ośrodki Edukacji i Ośrodki Ochrony.

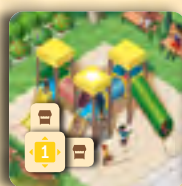
Budowle

Każda Budowla kosztuje 5 . Wyjątkiem jest Sklepik z pamiątkami, który kosztuje 8 . Budowle, takie jak kafelki Wybiegów, **są umieszczane bezpośrednio na planszy Zoo**. Tak jak w przypadku Ośrodków, ich efekty **nie są stałe** i mogą zostać wybudowane tylko wtedy, gdy będą miały jakiś efekt na wybranej pozycji. Wybiegi/Budowle mogą **liczyć się tylko raz** dla każdego efektu Budowli (np. jeden Wybieg nie może aktywować efektu dwóch sąsiadujących Punktów edukacyjnych). Dodatkowo każda Budowla w zoo **musi być unikalna**, tzn. że nie mogą się w nim znajdować dwie Budowle z dokładnie taką samą ilustracją (czyli możesz wybudować maksymalnie 3 Parki, 3 różne Punkty edukacyjne, 2 Centra ochrony przyrody i 3 Budowle usługowe dla każdego typu terenu).

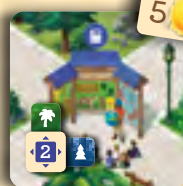
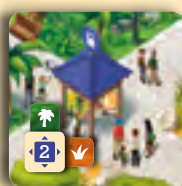


Aby efekt Budowli został aktywowany, musi ona być umieszczona sąsiadująco z innymi kafelkami. Budowle znajdujące się po skosie nie są uważane za sąsiadujące.

Budowle rekreacyjne



5



5



5

Parki dają 1 punkt Popularności za każdą sąsiadującą Budowlą. Parki mogą być umieszczane obok siebie, ale nie zapewniają sobie nawzajem punktów Popularności. Każdy Park może zapewnić maksymalnie 4 punkty Popularności.

Punkty edukacyjne łączą 2 typy terenów, np. sawannę i las górski. Zapewnia 2 punkty Edukacji za każdy sąsiadujący Wybieg o pasującym typie terenu i co najmniej 1 Gatunku z wartością Edukacji (łącznie maksymalnie 8 punktów Edukacji). Punkt edukacyjny może zapewnić maksymalnie 4 punkty Edukacji za każdy typ terenu, co oznacza, że aby zdobyć łącznie 8 punktów Edukacji, muszą z nim sąsiadować po 2 Wybiegi o każdym ze wskazanych typów terenu.

Centra ochrony przyrody zapewniają 1 punkt Ochrony za każdy Wybieg, który zawiera co najmniej 1 Gatunek (Główny lub Towarzyszący) z wartością Ochrony. Każde Centrum ochrony przyrody może zapewnić maksymalnie 4 punkty Ochrony.

Budowle usługowe

Budowle usługowe mogą zostać wybudowane w zoo o **Popularności równej 10** ★ lub wyższej. Jeśli taka wartość Popularności zostanie osiągnięta podczas fazy budowania, Budowle usługowe mogą zostać wybudowane już w tej samej fazie budowy. Budowle usługowe generują dodatkowe Przychody dla zoo. Budki z jedzeniem generują Przychód równy \$3 a Sklepiki z pamiątkami – \$5

Każde z dostępnych Budek z jedzeniem (6) i Sklepików z pamiątkami (3) są **przypisane do jednego z 3 typów terenu**. Jeśli budujesz **pierwszą** Budkę z jedzeniem dla danego typu terenu, musi **sąsiadować z 2 Wybiegami o tym samym typie terenu**, zawierającymi zwierzęta. **Druga** Budka z jedzeniem dla danego typu terenu musi być umieszczona **obok innego Wybiegu** o tym samym typie terenu, zawierającego zwierzęta (oznacza to, że aby móc wybudować 2 Budki z jedzeniem dla tego samego typu terenu, musisz mieć 3 Wybiegi o pasującym terenie). Możesz wybudować **pasujący Sklepik z pamiątkami** tylko wtedy, gdy wybudowałeś już obie Budki z jedzeniem dla danego typu terenu. Sam Sklepik z pamiątkami również musi sąsiadować z odpowiednim Wybiegiem (czwartym Wybiegiem o tym samym typie terenu lub jednym z 3 Wybiegów sąsiadujących z Budkami z jedzeniem).



Przychód generowany przez Budowle usługowe **jest odejmowany od Kosztów utrzymania** twojego zoo. Przykładowo, jeśli kupisz Budkę z jedzeniem, obniżasz swoje Koszty utrzymania o \$3. **Koszty utrzymania nie mogą spaść poniżej 0!**

Akcje Przebudowy

Istnieją 3 rodzaje akcji Przebudowy, które pozwalają na zmianę już istniejącej infrastruktury w twoim zoo. Każda pojedyncza akcja kosztuje 2

Zmiana terenu – Pozwala zmienić typ terenu pustego Wybiegu (tzn. Wybiegu bez zwierząt). Ośrodki będące częścią Wybiegu nie są usuwane.

Przesunięcie Budowli – Budowla może zostać przesunięta na dowolne inne miejsce w zoo. Kiedy Budowla jest przesuwana, jej efekt na starym miejscu jest anulowany i należy obliczyć ponownie efekt na nowym miejscu. Dla Budowli usługowych nowe położenie musi ponownie spełnić wszystkie wymagania (tzn. mieć wystarczającą liczbę sąsiadujących pasujących Wybiegów). Nowa lokalizacja nie może niwelować efektu Budowli do zera.

Przesunięcie kafelków Wybiegów – Kafelki Wybiegu może zostać przesunięty o 1 pole (nawet po skosie). Jeśli kafelek Wybiegu jest częścią Wybiegu składającego się z więcej niż 1 kafelek, nie może zostać oddzielony od Wybiegu. Jeśli na danym kafelku znajduje się Ośrodek, zostaje przesunięty razem z kafelkiem. Po przesunięciu 1 lub kilku kafelków Wybiegów wszystkie Budowle usługowe w zoo muszą nadal sąsiadować z wystarczającą liczbą pasujących Wybiegów. Pamiętaj, aby odpowiednio zmienić swoją liczbę punktów, jeśli zmieni się sąsiedztwo z innymi Budowlami.

Akcje Personelu na jesień 🍁 – Wszystkie ogólne zasady dotyczące akcji Personelu można znaleźć na str. 3.

Opieka nad zwierzętami 🔄 – Jeśli przypiszesz Pracownika do tej akcji, możesz zwiększyć Doświadczenie jednego Gatunku o 1. Możesz wykonać tę akcję kilka razy w tej samej rundzie (nawet dla tego samego Gatunku).



Animacje – Tę akcję może wykonać **tylko 1 Pracownik na rok**. Przy pomocy 1 Pracownika możesz wygenerować 1 punkt Popularności ★ albo 2 punkty Edukacji 📖 albo 1 punkt Ochrony 🌿.

Konserwacja 🔄 – Wykonaj 1 z 3 akcji Przebudowy przy pomocy Pracownika bez wydawania 2



Po co to robić, skoro Pracownicy powodują zwiększenie Kosztów utrzymania o \$3, czyli więcej niż koszt akcji Przebudowy (2)? Czasem nie masz wystarczająco pieniędzy na jesień, a ponieważ Koszty utrzymania mają znaczenie dopiero w zimie, możesz w ten sposób „sfinansować” akcje Przebudowy, za które zapłacisz później (potraktuj to jako rodzaj pożyczki).

Przykład – Ośrodki

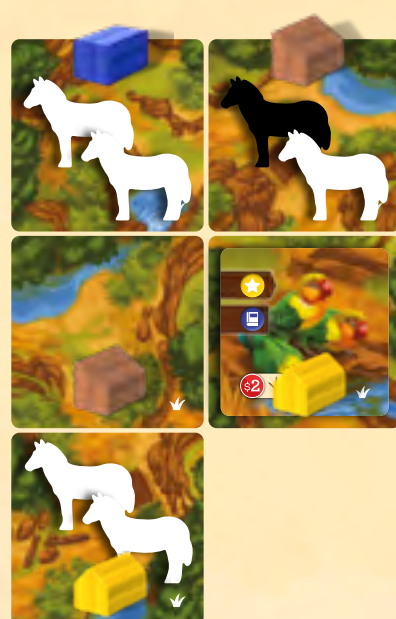


Zosia (patrz przykład na str. 19) powiększyła swój Wybieg z Zebrami stepowymi. Na Wybiegu znajduje się teraz 6 Zebr (co zwiększa Koszty utrzymania o \$1).

Zosia chce zrobić lepszy użytek z Wybiegu. W tym celu buduje Ośrodek Edukacji **na jednym z kafelków Wybiegów, który nie zawiera jeszcze żadnego Ośrodka**. Ten Ośrodek Edukacji pozwala Zosi dodać 3 do jej toru Edukacji (2 za Zebrę stepową i 1 za Nierozłączkę rudogłową). Buduje także 2 Ośrodki Popularności na dwóch pozostałych kafelkach Wybiegów, na których nie ma jeszcze Ośrodków. Może to zrobić ze względu na Rozmiar grupy równy 6. To pozwala jej na dodanie 2 na torze Popularności. Za te 3 Ośrodki Zosia płaci 6.

Ośrodki zapewniają taką samą liczbę punktów niezależnie od tego, gdzie się znajdują w obrębie Wybiegu. Należy jedynie pamiętać, że na każdym kafelku Wybiegu może znajdować się **maksymalnie 1 Ośrodek**.

Teraz Wybieg z Zebrami stepowymi jest już całkowicie pełny. Nie można w nim wybudować Ośrodka Ochrony, ponieważ ani Nierozłączka rudogłowa, ani Zebra stepowa nie posiada wartości Ochrony.



Przykład – Budowle (I)

Radek ma w swoim zoo 2 Wybiegi, które zamieszkują Nosorożec czarny i Gazelka płocha. W tej fazie budowy nadal ma 10, które chce zainwestować.

Za 5 chce kupić Budkę z jedzeniem. Ponieważ to pierwsza Budka z jedzeniem typu sawanny w jego zoo, musi graniczyć z 2 Wybiegami o typie sawanny. Z tego powodu umieszcza Budkę z jedzeniem w rogu pomiędzy Nosorożcem czarnym i Gazelką płochą. Następnie natychmiast obniża swoje Koszty utrzymania o \$3.

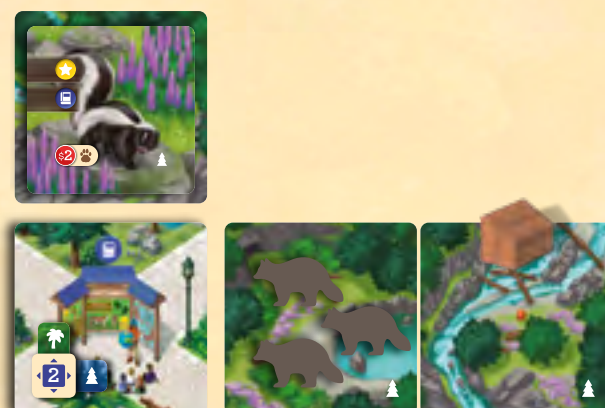
W drugim rogu pomiędzy dwoma Wybiegami umieszcza za pozostałe 5 Centrum ochrony przyrody. Zapewnia mu to 2 punkty Ochrony (ponieważ oba Wybiegi zawierają Gatunki z wartością Ochrony), które Radek natychmiast dodaje na swoim torze Ochrony. Jeśli sąsiadująco z tym Centrum ochrony przyrody zostaną w późniejszych rundach wybudowane kolejne Wybiegi zawierające Gatunki z wartością Ochrony, otrzyma za nie dodatkowe punkty Ochrony (maksymalnie 4 za 4 sąsiadujące Wybiegi).

Gdyby te dwie Budowle zostały umieszczone odwrotnie, miałyby dokładnie takie same efekty.



Przykład – Budowle (II)

Krysia umieszcza za 5 Punkt edukacyjny (dla lasu deszczowego i lasu górskiego) pomiędzy jej Wybiegiem ze Skunkiem zwyczajnym a Wybiegiem z Szopem praczem. Ponieważ typ terenu obu sąsiednich Wybiegów (w tym przypadku las górski) odpowiada typowi Punktu edukacyjnego, Krysia natychmiast otrzymuje 4 punkty Edukacji (2 za każdy Wybieg). Jeśli później wybuduje sąsiadująco z tym Punktem edukacyjnym kolejny Wybieg o typie lasu górskiego, nie wygeneruje to żadnych dodatkowych punktów (ponieważ Punkt edukacyjny zapewnia maksymalnie 4 punkty Edukacji na każdy z pokazanych na nim typów terenu). Kolejne punkty może więc zdobyć tylko poprzez wybudowanie sąsiadujących Wybiegów o drugim typie terenu (las deszczowy).



Objaśnienia – Projekty Ochrony

Na Giełdzie zwierząt znajdują się 4 różne projekty, za które gracze mogą zdobywać punkty Ochrony 🌿 w czasie gry.

Reintrodukcja

W przypadku **Gatunków III poziomu** możesz zdecydować, czy chcesz użyć Potomstwa do Reintrodukcji, czy dodać je do Wybiegu. W obu przypadkach Ekscytacja 😄 jest generowana w normalny sposób (str. 10). Możesz dobrać znaczniki Potomstwa 🌈, zanim zdecydujesz, czy chcesz użyć ich do Reintrodukcji, czy nie. Możesz także zatrzymać część miotu, a resztę użyć do Reintrodukcji. Kiedy znacznik Potomstwa zostanie umieszczony na Wybiegu, do końca gry **nie może już zostać użyty do Reintrodukcji**.

Tory Reintrodukcji znajdujące się na Gatunkach III poziomu na Giełdzie zwierząt (zaznaczone na ilustracji po prawej) pokazują, **ile Potomstwa** potrzeba, aby dokonać Reintrodukcji (np. 2 dla Orangutana borneańskiego). **Wartości** na polach Ochrony **po prawej stronie** wskazują, ile **punktów Ochrony** 🌿 otrzymuje gracz za każdą Reintrodukcję (np. 4 dla Orangutana borneańskiego). **Liczba tych pól** wskazuje, **ile Reintrodukcji** może zostać wykonanych dla tego Gatunku w ciągu całej gry (np. 3 dla Orangutana borneańskiego).

Kiedy gracz dokonuje Reintrodukcji Potomstwa Gatunku III poziomu, umieszcza **1 ze swoich kostek** na torze Reintrodukcji **za każde Potomstwo**. Jeśli kilku graczy ma Potomstwo tego samego Gatunku, tor jest **zapełniany zgodnie z kolejnością gry** (pierwszy gracz dodaje tyle Potomstwa, ile chce, potem następny gracz itd.).

Kostki **pozostają** na torze, dopóki Reintrodukcja nie zostanie ukończona, co oznacza, że tor może być tylko **częściowo zapełniony**. Reintrodukcja **zostaje ukończona**, kiedy **tor Reintrodukcji Gatunku jest całkowicie zasłonięty**. Jeśli tor jest już całkowicie zasłonięty, a w tej rundzie pojawiło się więcej Potomstwa danego Gatunku, należy umieścić je na Wybiegu, ponieważ dozwolona jest **maksymalnie 1 Reintrodukcja danego Gatunku na rundę**.

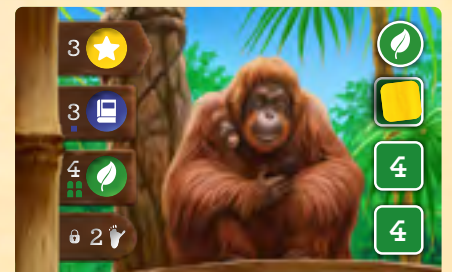
Po ukończeniu Reintrodukcji należy **usunąć wszystkie kostki** z toru Reintrodukcji, a następnie **umieścić 1 kostkę na 1 z pól Ochrony** po prawej stronie. Dodatkowo gracz, który wykonał Reintrodukcję, **natychmiast otrzymuje teraz** wskazaną liczbę **punktów Ochrony**. Jeśli w Reintrodukcji brał udział **więcej niż 1 gracz**, **punkty Ochrony są rozdzielane po równo** pomiędzy wszystkich biorących w niej udział graczy (zaokrąglając do góry), niezależnie od tego, ile Potomstwa przeznaczył każdy z graczy.

Kiedy wszystkie pola Ochrony po prawej stronie są już **zasłonięte** (np. po 3 Reintrodukcjach Orangutana borneańskiego), każde nowe Potomstwo danego Gatunku jest automatycznie **dodawane na Wybieg**.

W ostatniej rundzie Potomstwo nadal może być umieszczane na torze Reintrodukcji, nawet jeśli nie ma możliwości uzyskania wystarczającej ich liczby, aby dokonać Reintrodukcji (o ile nie zostały jeszcze zakryte wszystkie pola Ochrony dla danego Gatunku).



Żółty gracz ma Potomstwo Orangutana borneańskiego i chce dokonać Reintrodukcji. W tym celu umieszcza żółtą kostkę na torze Reintrodukcji (podczas Reintrodukcji płeć Potomstwa nie ma znaczenia, nawet jeśli tor Reintrodukcji pokazuje samca orangutana).



Ponieważ tor został całkowicie zasłonięty, Reintrodukcja zostaje ukończona. Obie kostki zostają usunięte, a jedna z nich (obojętne która) zostaje umieszczona na górnym polu po prawej. Żółty i niebieski gracz natychmiast otrzymują po 2 punkty Ochrony.

Światowy program ochrony i hodowli

Za każdym razem, gdy **Gatunek I lub II poziomu** znajdujący się w twoim zoo **po raz pierwszy** w grze pozyskuje Potomstwo, możesz przesunąć swoją kostkę na torze Światowego programu ochrony i hodowli odpowiednio **o 1 (Gatunek I poziomu) lub 2 (Gatunek II poziomu) pola** do przodu. Gracz z najwyższym wynikiem na tym torze **na końcu gry** otrzymuje **8 punktów Ochrony** 🌿. Gracz z drugim najwyższym wynikiem otrzymuje ich **4**.



Dobrobyt zwierząt

Każdy Gatunek z **żółtym** Szczęściem liczy się jako **-1**, z **jasnozielonym** jako **0**, a z **ciemnozielonym** jako **2** (Szczęście każdego Gatunku określa jego potrzeba o obecnie najniższym kolorze). **Suma wartości** wszystkich twoich Gatunków to twój wynik Dobrobytu zwierząt. Jest on używany przy rozpatrywaniu kart Sponsorów dobrobytu zwierząt (str. 7) i zapewnia punkty na Końcu gry (str. 14).



Współpraca z parkiem narodowym

Jeśli jako pierwszy/drugi gracz posiadasz na swoich Wybiegach **wszystkie Gatunki** jednego z 5 współpracujących parków narodowych (Towarzyszące Gatunki są zaznaczone na zielono), możesz umieścić jedną z twoich kostek na górnym/dolnym polu na Giełdzie zwierząt. Zdobyte punkty Ochrony  są **dodawane** do twojego toru Ochrony **dopiero na końcu gry**. Jeśli kilku graczy ukończy **tę samą współpracę w tej samej rundzie**, każdy z nich **otrzymuje pełną liczbę punktów** i umieszcza swoją kostkę na tym samym polu punktowym. Jeśli kilku graczy remisuje na pierwszym miejscu, nie należy przyznawać punktów za drugie miejsce.



 Projekt Serengeti jest wyjątkowy, ponieważ możesz wybrać, że posiadasz w swoim zoo Zebra stepową lub Strusia czerwonoskórego, a także Nosorożca czarnego lub Żyrafę.



 Projekt Wolong jest wyjątkowy, ponieważ wymaga Pandy wielkiej. Panda wielka to jedyny ekskluzywny Gatunek w grze, tzn. tylko jeden gracz może pozyskać parę pand, którą musi umieścić w swoim zoo podczas następnej jesieni (wyjątek: Zachorowania wśród mięsożernych, str. 26). Jeśli gracz weźmie Pandę wielką w fazie przyjmowania, kładzie jedną ze swoich kostek na polu „Dyplomacja pand” (na Giełdzie zwierząt). Kiedy Panda wielka zostanie już zabrana przez innego gracza, nadal możesz wypełnić Projekt Wolong (przy pomocy 3 innych Gatunków), ale dostaniesz za niego tylko 4 punkty Ochrony.

Warianty gry

Rozgrywka wprowadzająca



Zoo Tycoon: Gra planszowa zawiera wiele innowacyjnych mechanik i jest skierowana do doświadczonych graczy. Z tego powodu sugerujemy, aby do pierwszej rozgrywki włączyć poniższe zasady dodatkowe:

- 1 Odłóż **karty Wydarzeń** z powrotem do pudełka i graj bez nich.
- 2 **Karta Sponsora nie zmienia się podczas gry** i pozostaje zawsze 1 z 4 kart **Sponsora dobrobytu zwierząt**. Dlatego w każdej rundzie gracz z najwyższym wynikiem Dobrobytu zwierząt otrzymuje darmowy kafelek Wybiegu.
- 3 Każdy gracz może wykonać **1 darmową akcję Przebudowy** na rundę.
- 4 Oprócz znaczników Potomstwa i pionków Zwierząt znajdujących się w Kwarantannie, **także pionki Zwierząt znajdujące się na Wybiegach mogą być odsyłanie w fazie odsyłania**.
- 5 **Akcje handlu na Giełdzie zwierząt nie są ograniczone** do 2. Każdy gracz ma nieograniczoną liczbę akcji handlu.

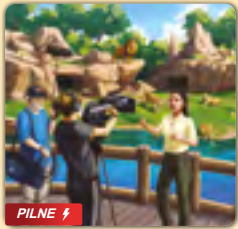
Wariant dwuosobowy – Podczas gry dla 2 osób należy zastosować następujące zmiany:

- 1 Usuń z talii Wydarzeń kartę „**Szczodra darowizna**”.
- 2 Gracz z **drugim najwyższym wynikiem** na torze Popularności **otrzymuje 2\$ premii za Przychody**, tylko jeśli obaj gracze znajdują się **w tej samej części toru**.
- 3 Podczas gry można ukończyć tylko **3 Współprace z parkami narodowymi**. Co więcej, **nie możesz ukończyć współpracy jako drugi**. Wyjątek: jeśli obaj gracze ukończą współpracę w tej samej rundzie i jest to 3 oraz 4 współpraca w grze, w tej sytuacji mogą zostać ukończone łącznie 4 współprace zamiast 3.
- 4 W ramach **Światowego programu ochrony i hodowli** drugi gracz otrzymuje **4 punkty Ochrony** , tylko jeśli jego kostka znajduje się **w tej samej części toru** (1-5 lub 6-10) co kostka gracza na prowadzeniu.
- 5 W ramach **Programu Dobrobytu zwierząt** nie należy **przyznawać punktów za drugie miejsce**. Gracze nadal jednak mogą stracić punkty, jeśli ich wynik Dobrobytu zwierząt **jest niższy niż -1**.

Karty Wydarzeń



W przypadku każdego Wydarzenia, które nagradza lub karze gracza, jeśli 2 lub więcej graczy remisuje, obaj zostają nagrodzeni lub ukarani tak samo. Jeśli nie chcesz używać kart Wydarzeń, możesz nie włączać ich do gry – nie wpłynie to znacząco na rozgrywkę.



Serial dokumentalny

Program telewizyjny opowiadający o codziennym życiu w zoo stał się prawdziwym hitem. Wielu widzów chce teraz na własne oczy zobaczyć zoo z serialu. Wszystkie zoo zaczynają ten rok z Ekscytacją równą 3.



Normalny rok

Nie każdy rok jest wyjątkowy. Ludzie cieszą się każdym dniem, a zwierzęta są zrelaksowane. Nic się nie dzieje.



Księga puszczy

Opowieść o dziewczynce i jej przygodach w lesie deszczowym to wielki hit w kinach na całym świecie. Zoo z największą liczbą Gatunków terenu lasu deszczowego (Głównych i Towarzyszących) zwiększa swoją Ekscytację o 3.



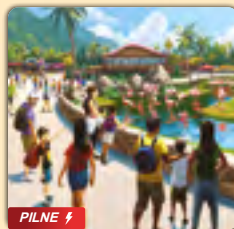
Zła pogoda

Intensywne opady prowadzą do znacznego zmniejszenia liczby odwiedzających. Trzeba zacząć oszczędzać. Każdy gracz obniża wartość na swoim torze Pieniędzy o 3, do minimum 10.



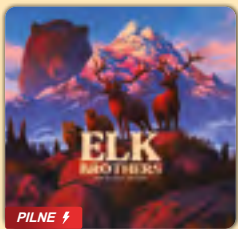
Król sawanny

Opowieść o młodym lwie, który staje się królem sawanny, to wielki hit w kinach. Zoo z największą liczbą Gatunków terenu sawanny (Głównych i Towarzyszących) zwiększa swoją Ekscytację o 3.



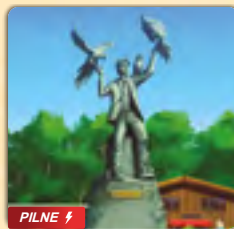
Ładna pogoda

Dzięki pięknej, słonecznej pogodzie zoo odwiedza znacznie więcej gości niż się spodziewano. W tym roku można zainwestować znacznie więcej. Każdy gracz zwiększa wartość na swoim torze Pieniędzy o 3.



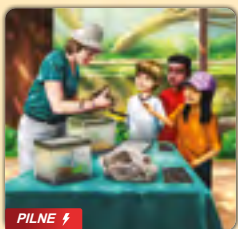
Mój brat łoś

Opowieść o dwóch odważnych braciach, którzy rzucają wyzwanie Władcy Gór, to wielki hit w kinach. Zoo z największą liczbą Gatunków terenu lasu górskiego (Głównych i Towarzyszących) zwiększa swoją Ekscytację o 3.



Szczodra darowizna

Bogaty mieszkaniec miasta i znany entuzjasta zwierząt ujął swoje ulubione zoo w testamentie. Zoo o najniższej podstawowej wartości Popularności otrzymuje darmowy kafelek Wybiegu.



Walory edukacyjne

Gazeta donosi, że jeden z miejskich ogrodów zoologicznych ma wyjątkowy program edukacyjny dla młodszych i starszych. Wiele szkół organizuje wycieczki. Zoo z najwyższą Edukacją zwiększa swoją Ekscytację o 3.



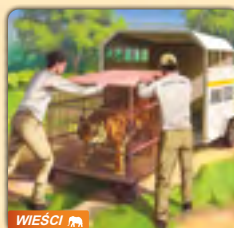
Zmotywowani pracownicy

Cały zespół docenia twój styl zarządzania i jest w pełni zmotywowany w pracy. W tej rundzie twoja druga akcja Personelu nie podwyższa Kosztów utrzymania. Umieść drugiego Pracownika obok pierwszego, aby o tym nie zapomnieć.



Ograniczenie liczby urodzeń

Dla całego Potomstwa w zoo musi znaleźć się miejsce. Niestety, obecnie nie jest to możliwe, dlatego niezbędne jest wprowadzenie tymczasowej kontroli liczby urodzeń. Tej wiosny nie pojawi się żadne Potomstwo Gatunków II poziomu. Jeśli ta karta została dobrana w rundzie 7, zignoruj jej efekt i dołóż w jej miejsce inną kartę.



Na ratunek zwierzętom

Niektórzy ludzie źle traktują swoje zwierzęta, ale na szczęście istnieją odpowiednie fundacje, które je ratują! Umieść tę kartę obok Giełdy zwierząt. Każde zoo może zwiększyć dostępność jednego Gatunku o maksymalnie 1 samicę i 1 samca w nadchodzącym lecie (i skorzystać z tej zwiększonej dostępności). Jest to możliwe nawet w sytuacji, gdy dla danego Gatunku dostępne jest tylko zapotrzebowanie, a nie ma dostępności. Gatunki nadal mogą zostać przyjęte tylko wtedy, gdy spełniasz ich wymagania.



Wysoka płodność

Może to jakość wody, a może piękna pogoda, ale w tym roku rodzi się znacznie więcej młodych niż zwykle. Dodaj 1 do wyniku na każdej kości. Przykładowo wyrzucona na kości 4 liczy się jako 5.



Protesty przed zoo

Wielu ludzi bardzo przejmują się losem zwierząt. Każde zoo z wynikiem Dobrobytu zwierząt poniżej -1 na początku zimy traci całą Ekscytację, zanim zostaną obliczone Przychody.



Zachorowania wśród ptaków

Umieść tę kartę obok Giełdy zwierząt. Przez 1 rundę nie można dodawać żadnych zwierząt z kategorii „ptaki” na Wybiegi (w tym żadnych zwierząt z Kwarantanny). Jedynie Potomstwo twoich Gatunków może zostać dodane na Wybieg. Nadal jednak możliwe jest odsyłanie i Reintrodukcja ptaków, a także umieszczanie ich w Kwarantannie (po prostu nie mogą stać się częścią zoo). Jeśli ta karta została dobrana w rundzie 7, zignoruj jej efekt i dobierz w jej miejsce inną kartę.



Zachorowania wśród kopytnych

Umieść tę kartę obok Giełdy zwierząt. Przez 1 rundę nie można dodawać żadnych zwierząt z kategorii „kopytne” na Wybiegi (w tym żadnych zwierząt z Kwarantanny). Ta karta Wydarzenia działa tak samo jak karta „Zachorowania wśród ptaków”.



Zachorowania wśród naczelnych

Umieść tę kartę obok Giełdy zwierząt. Przez 1 rundę nie można dodawać żadnych zwierząt z kategorii „naczelne” na Wybiegi (w tym żadnych zwierząt z Kwarantanny). Ta karta Wydarzenia działa tak samo jak karta „Zachorowania wśród ptaków”.



Zachorowania wśród mięsożernych

Umieść tę kartę obok Giełdy zwierząt. Przez 1 rundę nie można dodawać żadnych zwierząt z kategorii „mięsożerne” na Wybiegi (w tym żadnych zwierząt z Kwarantanny). Ta karta Wydarzenia działa tak samo jak karta „Zachorowania wśród ptaków”.



Jeśli ta karta uniemożliwi ci umieszczenie Pandy wielkiej w twoim zoo w tej rundzie (gdy jest to wymagane), możesz wyjątkowo poczekać jedną rundę, ale musisz mimo to wybudować pusty Wybieg (w tym wymagane Schronienia), aby Panda wielka mogła tam zostać umieszczona w następnym lecie.

Indeks pojęć

Akcja handlu	str. 16	Kwarantanna	str. 3/18
Akcje Personelu	str. 3	Lato	str. 11
Animacje	str. 21	Mieszany Wybieg	str. 4/6
Konserwacja	str. 21	Minimalne wymagania	str. 5
Kontrola urodzeń	str. 15	Oferta	str. 7
Nieoczekiwane zapotrzebowanie	str. 17	Opieka	str. 15
Niespodziewana dostępność	str. 17	Ośrodki	str. 20
Opieka nad zwierzętami	str. 21	Park	str. 20
Rozmnażanie	str. 15	Pierwsza runda	str. 13
Wymiana	str. 17	Plansza Personelu	str. 3
Arkusze Giełdy zwierząt	str. 7	Plansza Punktacji	str. 2
Białe pola początkowe	str. 2	Plansza Zoo	str. 3
Budka z jedzeniem	str. 21	Pory roku	str. 2
Budowla usługowa	str. 21	Pożyczki	str. 12
Budowle	str. 20	Pracownicy	str. 3
Budowle rekreacyjne	str. 20	Projekty Ochrony	str. 23
Centrum ochrony przyrody	str. 20	Przychody	str. 13
Dobrobyt zwierząt	str. 23	Punkt edukacyjny	str. 20
Dodatkowe wymagania	str. 4	Puste miejsce	str. 5
Dostępność	str. 7	Reintrodukcja	str. 23
Doświadczenie	str. 5	Rozmiar grupy	str. 5
Dyplomacja pand	str. 6/24	Schronienia	str. 5/20
Edukacja	str. 13	Serengeti	str. 24
Ekscytacja	str. 10	Sklepik z pamiątkami	str. 21
Faza budowy	str. 18	Słoń indyjski	str. 4/5
Faza odsyłania	str. 16	Szczęście	str. 5
Faza Potomstwa	str. 15	Światowy program ochrony i hodowli	str. 23
Faza przyjmowania	str. 17	Teren	str. 3
Gatunki I-III poziomu	str. 6	Tor Ochrony	str. 2
Giełda zwierząt (GZ)	str. 6	Tor Pieniędzy	str. 3
Główny Gatunek	str. 4	Tor Popularności	str. 2
Jesień	str. 12	Wiosna	str. 10
Kafelki Towarzysz. Gatunków	str. 6	Wolong	str. 24
Kafelki Wybiegów	str. 3	Współpraca z parkiem narodowym	str. 24
Karty Sponsorów	str. 12	Zapotrzebowanie	str. 7
Karty Wydarzeń	str. 10/25	Zima	str. 13
Karty Zwierząt	str. 4	Znaczniki Potomstwa	str. 15
Kategoria	str. 4	Żetony Antykoncepcji	str. 15
Koszty utrzymania	str. 13	Żetony Zakazu	str. 3/12



Dziękujemy! 😊

Ta gra planszowa została ufundowana przez **5054 wspaniałych wspierających na platformie Kickstarter**. Jesteśmy bardzo wdzięczni każdemu z nich za zaufanie do nas i naszej wizji. Gra, którą trzymasz w rękach, to zatem nie tylko zasługa naszego zespołu, ale także w znacznym stopniu tych 5054 osób. Znajdujący się po prawej kod QR przeniesie Cię bezpośrednio do listy wszystkich wspierających! (<https://treecer.com/en/thank-you/ZooTycoon>)



Autorzy gry
Instrukcja
Redakcja

Marc Dür, Samuel Luterbacher
Marc Dür, Samuel Luterbacher, Ricarda Roskopf
Yuki A, Sharon Buggiey, Alexandra Engrand, James Hart, James Henderson,
Richard Jackson, Michael C Jures, Clément Meyer, Marie Minet, Jennifer Mokos,
Craig Reid, Kohri Takeda, Nicole Schefer, Braydon Stubbs, David Ward, Sacha Wilberg

Ilustracje

Johanna Tarkela, Matthieu Martin, Nina Pommelin,
Rozenn Grosjean, Victor Sales

Wydawca
Tłumaczenie
Korekta
Skład
Wersja polska

Treeceratops / info@treecer.com / www.treecer.com
Aleksandra Miszta-Mars
Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk
Aleksandra Miszta-Mars, Krzysztof Bernacki
GALAKTA



Treeceratops



Właściciel znaku
towarowego

Microsoft Corporation

Zoo Tycoon © 2022 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Zoo Tycoon, the Zoo Tycoon logo, the Xbox logo, and Xbox Games Studios Publishing are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners. – No part of this product may be reproduced or used commercially without special permission.



O wydawnictwie Treeceratops



Treeceratops stawia na **kreatywne, zrównoważone produkty**, które projektujemy w **Szwajcarii**. Staramy się z dbałością o szczegóły opracować **gry o tematyce przyrodniczej**, w których użytkownicy mogą **całkowicie się zanurzyć**. Większość naszych projektów jest finansowana przez **crowdfunding** za pośrednictwem platformy Kickstarter, ponieważ umożliwia nam to **uwzględnienie głosów naszych wspierających** na wczesnym etapie produkcji gry, często nawet w fazie jej opracowywania. To dla nas ważne, abyśmy pozwolili klientom również być częścią naszej historii.



Skrót zasad

Runda 1 (str. 13)

Każdy gracz zaczyna z 10  i 6 kafelkami Wybiegów.

W pierwszej rundzie należy całkowicie pominąć wiosnę (**gra zaczyna się od fazy przyjmowania w lecie**). W fazie przyjmowania w pierwszej rundzie **możesz zacząć od dowolnego oferowanego Gatunku** z wyjątkiem Pandy wielkiej i Słonia indyjskiego. Jeśli gracz przyjmuje jako pierwszy **Gatunek III poziomu, nie może wybrać drugiego** Głównego Gatunku, ale otrzymuje **darmowe Centrum ochrony zwierząt**, które musi umieścić w pierwszej fazie budowy.

Po pierwszym lecie gracze przechodzą bezpośrednio do **fazy budowy** na jesień, po czym kończą rok normalną zimą.

Runda 2-7

Pierwszy gracz – Znacznik pierwszego gracza zostaje przekazany następnemu graczowi w kolejności tur.

Karty Wydarzeń – Odkryj 1 kartę Wydarzenia.

Potomstwo  – Należy rzucić kośćmi dla wszystkich Głównych Gatunków, które mogą mieć Potomstwo (str. 15). Każdy gracz otrzymuje Ekscytację  (str. 10) równą podstawowej wartości Popularności najpopularniejszego Głównego Gatunku z Potomstwem.

Odświeżenie Giełdy zwierząt – Przesuń Giełdę zwierząt o 1 pozycję (str. 11).

Odsyłanie*  – Gracze jeden po drugim odsyłają tyle zwierząt, ile chcą, biorąc pod uwagę aktualne zapotrzebowanie na Giełdzie zwierząt (str. 16).

Przyjmowanie*  – Idąc zgodnie z kolejnością graczy, a następnie w odwrotnej kolejności, gracze biorą zwierzęta (I, II lub III poziomu), które są oferowane na Giełdzie zwierząt, których wymagania spełniają i na które mają wystarczająco miejsca (str. 17).

Porządkowanie Giełdy zwierząt – Wszystkie elementy znajdujące się na Giełdzie zwierząt są usuwane (str. 11).

Kafelki Wybiegów – Każdy gracz otrzymuje 3 kafelki Wybiegów. Gracze znajdujący się najwyżej na torze Ochrony  i gracze spełniający wymaganie z karty Sponsora otrzymują dodatkowy kafelek Wybiegu (str. 12).

Zmiana Sponsora – Dobierz i odkryj nową kartę Sponsora.

Pożyczki – Gracze mogą zwiększyć ilość swoich pieniędzy o 4  kilka razy (dopóki nie mają maksymalnie 10  na swoim torze Pieniędzy). Za każdą wziętą pożyczkę muszą umieścić żeton Zakazu na wolnym miejscu swojej planszy Zoo (str. 12).

Faza budowy  – Gracze budują Wybiegi, Budowle i Ośrodki lub przebudowują swoje zoo. Dodatkowo umieszczają nowe zwierzęta w swoim zoo, w tym Towarzyszące Gatunki (str. 18). Każdy gracz otrzymuje Ekscytację  (str. 10) równą podstawowej wartości Popularności najpopularniejszego nowego Głównego Gatunku w swoim zoo.

Opieka nad zwierzętami – Zwiększ Doświadczenie każdego Głównego Gatunku w zoo o 1.

Punkty za Edukację – Lider oraz wszyscy gracze w tej samej części toru Edukacji  co on otrzymują po 1 punkcie Ochrony  (str. 13).

Podatki – Wszystkie pieniądze powyżej 3  przepadają.

Przychody – Wszyscy gracze otrzymują swoje Przychody zgodnie z ich pozycją na torze Popularności, powiększone o premię za bycie pierwszym lub drugim i pomniejszone o Koszty utrzymania (str. 13).

Odświeżenie Ekscytacji i Personelu – Usuń z toru Popularności znaczniki Ekscytacji  i cofnij Pracowników na ich początkowe pozycje.

Nowy rok – Porusz znacznik Rund o 1 pole do przodu.

Koniec gry (str. 14) – Tylko gracze posiadający 0 lub więcej pieniędzy na swoim torze Pieniędzy  mogą wygrać grę.

Najpierw **odejmij** liczbę **znaczników Potomstwa** od Popularności . Po tym kroku przyznaj punkty za **Projekty Ochrony**  na dole Giełdy zwierząt, **idąc od lewej do prawej**, i dodaj je do toru Ochrony. Punkty za **Dobrobyt zwierząt** dodaj do niższej spośród dwóch wartości (Popularności lub Ochrony).

Teraz gracze **wydają wszystkie swoje pieniądze**  na Budowle, Ośrodki i kafelki Wybiegów.

Rozpatrz efekty wpływające na 3 toru punktacji. Następnie określ **liczbę punktów zwycięstwa** dla każdego gracza (**niższa wartość spośród Popularności  i Ochrony **). Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa grę.

* Gracze mogą wykonać 2 akcje Handlu na rundę.

Tryb solo – Przygotowanie gry

Przygotuj grę zgodnie z tym, co opisano w instrukcji (str. 8), ale tylko dla jednego zoo. Dodatkowo uwzględnij poniższe zmiany:

- 1 **Usuń z gry** karty wydarzeń „**Szczodra darowizna**” i „**Walory edukacyjne**”.
- 2 Oprócz twoich własnych kart Zwierząt **weź również drugi zestaw kart Zwierząt** i usuń z niego kartę **Słonia indyjskiego** (odłóż ją na bok). Potasuj resztę zestawu i podziel go na **dwa zakryte stosy**: jeden składający się z **6** kart, a drugi z **15**. **Dodaj Słonia indyjskiego do stosu z 15 kartami** i potasuj stos. Następnie połóż na wierzchu stos składający się z 6 kart. Połóż powstały stos zakryty poniżej Giełdy zwierząt – to talia Parku narodowego. Dodatkowo połóż trzeci zestaw kart Zwierząt w formie potasowanej, zakrytej talii po prawej lub lewej stronie Giełdy zwierząt – to talia Giełdy zwierząt.
- 3 Umieść **kartę Dobrobytu zwierząt** pod Giełdą zwierząt i **umieść kostkę** w innym kolorze (najlepiej pasującym do talii Parku narodowego) na pierwszym polu „0”. Umieść drugą kostkę w tym samym kolorze obok **Światowego programu ochrony i hodowli**.
- 4 Umieść **1** żółty Ośrodek na symbolu Przychodów **15\$** na torze Popularności.
- 5 Umieść **7** niebieskich Ośrodków na następujących polach toru Edukacji: 4, 7, 11, 16, 21, 26 i 31.
- 6 Umieść **5** zielonych Ośrodków na następujących polach toru Ochrony: 3, 6, 10, 14 i 18 (lub 3, 6, 9, 12 i 15, aby trochę ułatwić rozgrywkę).



Tryb solo – Rozgrywka

Tryb solo jest rozgrywany tak samo jak gra dla 3-4 graczy z wyjątkiem opisanych poniżej zmian.

Wiosna

Karty Wydarzeń – Dla kart Wydarzeń „**Mój brat łoś**”, „**Król sawanny**” i „**Księga puszczy**” musisz mieć w swoim zoo **przynajmniej 3 Gatunki** o pasującym typie terenu, aby otrzymać 3 Ekscytacji.

Potomstwo – **Rzuć 1 kością dla przeciwnika** podczas każdej fazy Potomstwa. Jeśli wynik rzutu to **1**, wartość Światowego programu ochrony i hodowli pozostaje **bez zmian**. Jeśli wyrzucisz **2-5**, zwiększ wynik przeciwnika na torze o **1**. Jeśli wyrzucisz **6**, zwiększ wynik przeciwnika o **2**.

Lato

Odsyłanie – Kiedy odsyłasz zwierzęta, dodaj je bezpośrednio do puli zwierząt (nie umieszczaj ich na GZ).

Przyjmowanie – **Zanim zaczniesz** brać zwierzęta (także w pierwszej rundzie), **odkryj 2 karty Zwierząt** z talii Parku narodowego. Te karty **pozostają odkryte** do końca gry. Jeśli **po** dobraniu kart w tej rundzie twój przeciwnik posiada **odkryte** na stole **wszystkie Główne Gatunki** wymagane do **Współpracy z parkiem narodowym**, rozpatrz następujące kroki:

- a Jeśli **już ukończyłeś** tę Współpracę z parkiem narodowym, **nie musisz nic robić**.
- b Jeśli **nie ukończyłeś jeszcze** tej Współpracy z parkiem narodowym, umieść **1 z kostek twojego przeciwnika na górnym polu punktacji** danej Współpracy. Jeśli uda ci się ukończyć tę samą Współpracę w tej rundzie, również otrzymujesz punkty za bycie pierwszym. Jeśli ukończysz ją w późniejszej rundzie, otrzymujesz punkty za drugie miejsce.
- c Jeśli przeciwnik posiada odkryte na stole karty Zwierząt „Orłosep”, „Irbis śnieżny” oraz „Pandka ruda”, umieść **Pandę wielką na wierzchu talii Parku narodowego**. Jeśli uda ci się zdobyć Pandę wielką w tej rundzie, możesz **podebrać ją przeciwnikowi** – **w przeciwnym razie** jest ona dostępna **wyłącznie dla niego**.

Jeśli przeciwnik dobierze **Gatunek III poziomu**, należy **zakryć połowę wymaganych zwierząt na jego torze Reintrodukcji** przy pomocy kostek przeciwnika (1 dla Oryksa arabskiego, dokładnie połowę dla pozostałych). Od tej pory potrzebujesz tylko **połowę** zwierząt do wykonania Reintrodukcji, ale otrzymujesz również tylko **połowę** punktów Ochrony 🍀 (zaokrąglając do góry).

Oprócz tego **przyjmowanie Zwierząt** z Giełdy zwierząt pozostaje bez zmian **z jednym wyjątkiem**: jeśli wzięłeś zwierzęta jakiegoś Gatunku i chcesz teraz wykonać drugą akcję handlu, **odkryj 4 karty Zwierząt** (lub 6, jeśli chcesz nieco utrudnić rozgrywkę) **z talii Giełdy zwierząt**. Podczas swojej drugiej akcji Handlu **nie możesz wziąć żadnego z 4 (lub 6) odkrytych w ten sposób Gatunków**. Jeśli Gatunek, którym byłeś zainteresowany, nie jest już dostępny, oczywiście **nie musisz wykonywać akcji Handlu**. Jeśli chcesz później wykonać kolejną akcję Handlu, musisz **powtórzyć** ten proces. Kiedy zakończysz swoją fazę przyjmowania, weź wszystkie 22 karty z talii Giełdy zwierząt, potasuj je i połóż zakryte na miejscu, aby były gotowe na kolejną fazę przyjmowania.

Jesień 🍁

Kafelki Wybiegów – W każdej rundzie (z wyjątkiem pierwszej) **usuń zielony Ośrodek znajdujący się najniżej na torze Ochrony**. Otrzymujesz **darmowy kafelek Wybiegu**, tylko jeśli twoja kostka znajduje się na polu, które jest **na równi lub wyżej** niż pozycja tego Ośrodka. Dodatkowo karty Sponsorów działają nieco inaczej. Przy Sponsorach dobrobytu zwierząt **porównaj swój wynik Dobrobytu zwierząt** z wynikiem przeciwnika (na karcie Dobrobytu zwierząt). Jeśli twój wynik jest **równy lub wyższy** niż przeciwnika, otrzymujesz kafelek Wybiegu. Przy wszystkich **Sponsorach skupiających się na typie terenu** otrzymujesz darmowy kafelek Wybiegu, jeśli masz **3 lub więcej Gatunków** danego terenu w swoim zoo.

Zima ❄️

Opieka nad zwierzętami – **Rzuć 1 kością** dla twojego przeciwnika. Jeśli wynik rzutu to **1**, przesun kostkę twojego przeciwnika na karcie Dobrobytu **o 1 do tyłu**. Jeśli wyrzucisz **2-5**, przesun **o 1 do przodu**. Jeśli wyrzucisz **6**, przesun **o 2 do przodu**.

Punkty za Edukację – W każdej rundzie **usuń niebieski Ośrodek znajdujący się najniżej na torze Edukacji**. Otrzymujesz **1 punkt Ochrony** 🍀, tylko jeśli twoja kostka znajduje się na polu, które jest **na równi lub wyżej** niż pozycja tego Ośrodka.

Przychody – Otrzymujesz premię **4\$**, **tylko** jeśli twój znacznik Ekscytacji lub kostka Popularności (którekolwiek jest wyżej) **znajduje się w tej samej części toru lub wyżej niż żółty Ośrodek**. W każdej rundzie żółty Ośrodek **porusza się o jedną część do góry**, np. z 15\$ na 20\$. Jeśli chcesz zwiększyć poziom trudności, możesz obniżyć premię do **2\$**, a nawet **0\$**.

Koniec gry 🏆

Dla Światowego programu ochrony i hodowli oraz Dobrobytu zwierząt porównaj swój wynik z wynikiem przeciwnika. **Obowiązują zasady z rozgrywki dla 2 graczy**:

Jeśli prowadzisz w Światowym programie ochrony i hodowli, otrzymujesz **8 punktów Ochrony** 🍀. Jeśli jesteś drugi, otrzymujesz **4 punkty Ochrony** 🍀, tylko jeśli znajdujesz się **w tej samej części** co twój przeciwnik.

Jeśli prowadzisz w Dobrobycie zwierząt, otrzymujesz **5 punktów**. Jeśli jesteś drugi, nie otrzymujesz **żadnych punktów**. Możesz jednak stracić 2 punkty, jeśli twój wynik Dobrobytu zwierząt jest **niższy niż -1**.

Tablica wyników – Po zakończeniu gry porównaj swoje punkty zwycięstwa z wynikami poniżej:

0-15	Nie poszło najlepiej. Nie martw się, początki bywają trudne!
16-24	Całkiem nieźle. Próbuje dalej!
25-30	Jeszcze trochę i uczeń przerośnie mistrza!
31-35	Poszło ci świetnie, znasz grę równie dobrze, co jej autorzy.
36-39	To było niesamowite! Nawet autorom nie udało się zdobyć więcej punktów.
40+	Jesteś mistrzem! Autorzy nie mieliby z tobą żadnych szans...

