

SZÓSZEDET

**Ezek az oldalakon a játék működéséről és a kártyákról találhattok leírásokat.
Ha játék közben kérdésetek van, itt nézzétek körül.**

Aranyszabályok

A kártyák képességei saját maguknál is számítanak

Az alábbiak vonatkoznak minden hatásra, legyen az állat- vagy támogatókártyán: ha egy hatás egy ikonra vonatkozik és ez az ikon szerepel a kártyán, akkor az az ikon beleszámít a hatásba. Ez igaz az egyszeri és az állandó hatásoknál is.



Példa: A Szóvivőért („Mindig, amikor kijátszol 1 kutatásikont az állatkertedbe, kapsz 1 ismertséget.”) azonnal kapsz 1 ismertséget, amikor kijátszod.

Példa: Egy ragadozó Falka képességgel („Kapsz egy vonzerőt minden, az állatkertedben lévő ragadozóikon után.”) akkor is ad 1 további vonzerőt, ha nincs másik ragadozód az állatkertedben.

Mi számít ikonnak?

Az ikonok, amelyekre a kártyahatások hivatkoznak a kártyák jobb felső részén, valamint a társállatkerteken és az egyetemeken találhatóak – ezek mindegyike akkor számít, ha az állatkerted része. Ezek az ikonok általában kontinensek, állattípusok és kutatás. A víz- és sziklakövetelmények, amik az egyedi épületet építő és az állatkártyák bal felső részén találhatóak szintén ikonnak számítanak.

Példa: a Pingvinmedence kártyán 1 madár- és 1 vízikon található.

A feltételek a kártyák bal szélén nem számítanak ikonnak. A természetvédelmi projekt kártyákon lévők sem, mert azok a kártyák nem az állatkerted részei.

A kártya szövege felülírja a szabályt

Ha egy kártya szövege és a szabály között ellentmondás van, akkor a kártya szövege érvényesül.

Sorrend

A bónuszokat és a hatásokat mindig azonnal kell végrehajtani. Ez alól csak a „miután befejezted” hatások kivételek. Ezeket a hatásokat mindig azután hajtsd végre, miután befejezted az akciódat és az akciókártyád az 1-es kártyahelyre mozgattad. Ha egyszerre több bónusz/hatás érvényesülne, akkor azok sorrendjét te döntöd el.

Példa: Az ismertséged 4, és kijátszod az Erdei iskola kártyát. Ezért kapsz 1 ismertséget, 1 természetvédelmi pontot, letehetsz egy egyedi épületet és elvehetsz 1 kártyát az ismertségeden belül (vagy a pakliból). Elkérheted először az 1 ismertséget. Ezután az 1 természetvédelmi pontot, amivel 5-öd leszel belőle, amivel egy bónuszlapka miatt még 2 ismertséget szerezhetsz. Ezután lehelyezed az épületet, így bónuszként még 1 ismertséget szerevezve. Végül elvehetsz egy kártyát a frissen megnövelt ismertségeden belül.

Dupla ikon

Néhány kártyán kétszer szerepel ugyanaz az ikon. Minden hatás, ami a dupla ikonra vonatkozik vagy hivatkozik, kétszer történik meg.

Ha egy állaton 2 egyforma kontinensikon található és van onnan társállatkerted, akkor az állat költsége 6 pénzzel lesz kevesebb.

Ha egy egyedi épületnek vagy egy állatkártyának két egyforma követelménye van (pl.: 2 vízmező), akkor az épület mezőinek legalább 2 ilyen mezővel kell szomszédosnak lennie. Ha az épület 1 mezője szomszédos 2 ilyen mezővel, akkor a követelmény teljesül. Ha ez épület több mezője szomszédos ugyanazzal a mezővel, de másikkal nem (tehát összesen csak 1 mezővel), akkor a követelmény nem teljesül.

Természetvédelmi projektek

Csak akkor játszhatod ki természetvédelmi projekt kártyát, ha egy jelölődet rátéve azonnal támogatod is.

113–122 (Vissza a szabadba): A visszaengedett állatnak meg kell felelnie a kártyán látható feltételeknek. Nem engedhetsz el olyan állatot, ami kisebb vagy nagyobb, mint ami a kártyán látható feltételnél szerepel. *Példa: Nem engedhetsz el egy nagy állatot, hogy a középső feltételt teljesítsd (3-as méretű karám).* Kapsz 1 ismertséget, amikor kijátszod ezt a kártyát. Ha olyan Vissza a szabadba kártyát támogatod, ami már ki van játszva, akkor nem kapsz ismertséget. Amikor visszaengedsz egy állatot, **elveszítéd a jobb alsó sarokban található vonzerőt.** Ezután dobod el az állatkártyát. Többé nem rendelkezzel ennek a kártyának az ikonjaival.

Ha a kártya jobb alsó sarkában ismertség és/vagy természetvédelmi pont is található, azt nem veszítéd el. Nem veszítéd el a kártya képességével (pl.: a Falka képesség) szerzett vonzerőt sem. Az ikonok elvesztésének sincs semmilyen visszamenőleges hatása, tehát semmit nem veszítesz el, amit a visszaengedett állat ikonjaival szereztél.

- Mindig, amikor állatot engedsz vissza, fordítsd vissza egy foglalt karámodat az üres oldalára (ha lehetséges). Ez a közösségben élő állatoknál is megtörténik.

- A karám, amit visszafordítasz a lehető legkisebb karám kell, hogy legyen, ami teljesítette az állat karámokkal kapcsolatos követelményeit. Beleértve a szikla- és vízmezőket is. Abban a ritka esetben, ha nincs ilyen karám, fordítsd vissza a legkisebb olyan foglalt karámodat, ami megfelel az állat karámok **méretére** vonatkozó követelményének.
- Ha olyan állatot engedsz vissza, amelyik különleges karámba is helyezhető volt, akkor a megfelelő mennyiségű jelölőt kell eltávolítanod erről a karámról. Csak akkor fordíthatod vissza nem különleges karámodat, ha ezt nem tudod megtenni.



Ezek a szabályok néhány esetben olyan helyzethez vezethetnek, hogy nem lesz minden állatodnak saját karámja az állatkertedben. Viszont nem gondoljuk se hasznosnak, se praktikusnak, hogy az egész játékban emlékeznetek kelljen arra, hogy pontosan melyik állat melyik karámban él. Tehát elfogadjuk ezeket a ritka kivételeket, mert jobbak teszik a játékélményt.

123–127 (Tenyésztőprogram): A feltételek mind a 3 hely esetén egyformák. Amikor támogatod a projektet, akkor bármelyik elérhető helyre teheted a jelölőd.

Példa: Aki elsőnek támogat egy ilyen projektet, az a 2 természetvédelmi pontot és 2 ismertséget fogja választani. Második támogatóként eldöntheted, hogy a 2 természetvédelmi pontot vagy a 2 ismertséget, de csak 1 természetvédelmi pontot választod.

Állatképességek

Akción (Egyesület, Építkezés, Kártyák, Támogatók): Először be kell fejezned az Állatok akción, azután használhatod ezt a képességet. Ez azt jelenti, hogy az Állatok akciónkártya az 1-es kártyahelyen található, amikor ezt a képességet használod. Használj a megfelelő akciónkártyád, és hajts végre vele egy akción, majd tedd az 1-es kártyahelyre.

Ásás: Minden kártya után eldöntheted, hogy melyik lehetőséget választod következőnek. Ha a kártyasorról dobsz el kártyát, töltsd azonnal újra a szabályoknak megfelelően (vagyis mozgasd a kártyákat a kisebb számú mappák felé, majd a 6-os mappára tedd az új kártyát).

Dominancia: Nézd meg a képpel lefelé fordított kezdő természetvédelmi projekt kártyákat, vedd a megnevezett kártyát a kezdedbe, majd tedd vissza a többi az egyesülettábla mellé. Ha a kártya már játékban van, ez a hatás nem érvényesül.

Ellenálló képesség: Ha az előtt játszod ki az Ellenálló képesség kártyát, hogy valaki elérné a 10 természetvédelmi pontot, akkor van egy extra játék végi pontozókártyád; amikor valaki eléri a 10 természetvédelmi pontot, akkor bármelyiket kiválaszthatod, hogy eldobj. A játék végén az összes pontozókártyádat lepontozhatod.


Eltökéltetés: Először be kell fejezned az Állatok akción, azután használhatod ezt a képességet. Ez azt jelenti, hogy az Állatok akciónkártya az 1-es kártyahelyen található, amikor ezt a képességet használod. Használj bármelyik akciónkártyád, és hajts végre vele egy akción, majd tedd az 1-es kártyahelyre.


Erszényes: Az ez alá tett kártyáknak nincsen további hatásuk. Ha visszaengeded ezt az állatot a szabadba, tedd a kártyákat a dobópakliba. Ezekért nem veszíted el a megszerzett vonzerőt.

Értelmes: Először be kell fejezned az Állatok akción, azután használhatod ezt a képességet. Ez azt jelenti, hogy az Állatok akciónkártya az 1-es kártyahelyen található, amikor ezt a képességet használod. Tedd a kiválasztott akciónkártyát az 1-es kártyahelyre, és ennek megfelelően mozgasd jobbra a többi.

Fellendülés (Egyesület, Építkezés, Kártyák, Támogatók): Először be kell fejezned az Állatok akción, azután használhatod ezt a képességet. Ez azt jelenti, hogy az Állatok akciónkártya az 1-es kártyahelyen található, amikor ezt a képességet használod. Tedd a megfelelő akciónkártyád az 1-es vagy 5-ös kártyahelyre, és mozgasd a többi kártyád ennek megfelelően jobbra vagy balra.

Guberálás: Keverd meg a dobópaklit képpel lefelé, és húzz belőle kártyákat. Aztán képpel felfelé tedd vissza a dobópaklit a helyére.

Háziállat: Az első állatodért 3 vonzerőt kapsz, a másodikért 6-ot, a harmadikért 9-et. Mivel csak egy állatsimogatót építhetsz, ezért nem lehet 3-nál több háziállatod. Ezek az állatok kisállatnak is számítanak .

 **Hipnózis:** A vonzerőjelölődet a képesség használata előtt és után is mozgathatod. Szóval annak a meghatározásához, hogy kiket érint a hipnózis, ennek az állatnak a vonzerőértéke nem számít. Csak azokat a játékosokat érintheti hipnózis, akiknek a vonzerőértékük legalább 5.



Ha több állatkert rendelkezik a legnagyobb vonzerővel, eldöntheted, hogy melyik lesz az érintett. Ha te lennél az érintett, a képesség hatása nem érvényesül.

Miután végrehajtottad az akción, tedd az akciónkártyát az 1-es kártyahelyre (a szabályoknak megfelelően).

Használhatod X-jelzőket, hogy megnöveljed az akción erejét. Ha a kártyán mérgezés- vagy összeszorítás-jelölő van, azok hatása rád is érvényes, de az esetlegesen rajta lévő szorzót nem tudod használni. Az egész akciónra az érintett játékos akciónkártyája (akár fejlesztett, akár nem) érvényes, nem a saját akciónkártyád. Viszont, ha valamilyen módon újabb akción szerzel, azt már a saját akciónkártyáiddal kell végrehajtanod.


Emlékeztető: Ha az akciónkártyád fejlesztett, de olyat hipnotizálsz, akié nem, akkor a nem fejlesztett akción kell használnod.

Példa 1–4:

1. Az Építkezés akción hajtod végre egy olyan játékosnál, aki fejlesztette azt. Használhatod, hogy megépítsd a hüllőházat (pl.: ha a kártya a 3-as kártyahelyen van és elköltesz 2 X-jelzőt), anélkül, hogy rendelkeznel fejlesztett Építkezés akciónkártyával, és építheted az épületet a  ikonnal jelölt helyekre is.
2. Az Állatok akción hajtod végre egy olyan játékosnál, aki fejlesztette azt. Ezzel ki tudsz játszani olyan állatot, amelynél követelmény a fejlesztett Állatok akciónkártya, anélkül, hogy rendelkeznel vele.
3. Az Egyesület akción hajtod végre egy játékosnál, aki még nem fejlesztette ezt az akciónját. Így nem vehetsz el egy harmadik társállatkertet, akkor sem, ha a te akción fejlesztett.
4. A Támogatók akción hajtod végre egy játékosnál. Kijátszol egy támogatókártyát, amivel építesz egy egyedi épületet. Mivel még nem fejlesztette az Építkezés akciónkártyád, ezért az egyedi épületet nem teheted  ikonra. Az, hogy a játékos, akinél az akción végrehajtottad, fejlesztette-e az Építkezés akciónját, az ebben az esetben nem számít.

Követelés: Nézd meg a képpel lefelé fordított kezdő természetvédelmi projekt kártyákat, vegyél 1 tetszőlegeset a kezdedbe, azután tedd vissza a kártyákat az egyesülettábla mellé. Mint az összes természetvédelmi projektet, ezt is az Egyesület akción játszhatod ki. Amikor kijátszod, ne az egyesülettábla alá tedd (ahová a kezdő természetvédelmi projektek kerültek a játék elején), hanem a tábla fölé.

Közösségben élő: Kijátszhatod egy Közösségben élő állatot karám megfordítása nélkül, ha van már az állatkertedben legalább 1 növényevő, aminek ugyanakkora vagy nagyobb karámra van szüksége. A másik növényevőnek nem kell rendelkeznie a Közösségben élő képességgel. Használhatod ugyanazt növényevőt több Közösségben élő állathoz is, tehát bármennyi Közösségben élő állat lehet egy karámban. Ha kijátszol egy közösségben élő állatot, de nincs megfelelő növényevő, akkor a szabályoknak megfelelően meg kell fordítanod egy üres karámot. Ebben az esetben nem játszhatod ki még egy növényevőt ugyanebbe karámba, kivéve, ha az is rendelkezik a Közösségben élő képességgel. Közösségben élő állat szabadba való visszaengedésekor is megfordíthatod egy foglalt karámot az üres oldalára. Nem fontos, hogy bebizonyítsd, hogy eredetileg is abba a karámba került az így elengedett állat.

 Ezek a szabályok néhány esetben olyan helyzethez vezethetnek, hogy nem lesz minden állatodnak saját karámja az állatkertedben. Viszont nem gondoljuk se hasznosnak, se praktikusnak, hogy az egész játékban emlékeznetek kelljen arra, hogy pontosan melyik állat melyik karámban él. Tehát elfogadjuk ezeket a ritka kivételeket, mert jobbá teszik a játékélményt.

Leccsapás: Ugyanazok a szabályai, mint a leccsapás lehetőségnek a Kártyák akciónál. Választhatod bármelyik kártyát a kártyasorról. Leccsapásnál nem húzhatod a húzópakliból.



Mérgezés: A vonzerőjelölődet a képesség használata előtt és után is mozgathatod. Szóval annak a meghatározásához, hogy kiket érint a mérgezés, ennek az állatnak a vonzerőértéke nem számít. Csak azokat a játékosokat érintheti mérgezés, akiknek a vonzerőértékük legalább 5.

A mérgezésjelölők hatására pénzt kell fizetned, ha olyan akciókártyát használ, amin nincs mérgezés.

A mérgezésjelölők a legkisebb értékű kártyahelyeken lévő akciókártyákra kerülnek. Mérgezés 1 esetén tegyél egy jelölőt az 1-es kártyahelyen lévő kártyára. Mérgezés 2 esetén tegyél egy jelölőt az 1-es és a 2-es kártyahelyen lévő kártyára. Egy kártyán nem lehet 2 mérgezésjelölő, tehát, ha a kártyán már van 1, akkor tedd vissza a készletbe a másodiknak rákerülő jelölőt.

Ha olyan akciót hajtasz végre, amin van mérgezésjelölő, tedd vissza a készletbe. A többi akciókártya, amin mérgezésjelölő van nincs rád hatással ebben a körben.

Ha a körödben nem távolítottál el mérgezést ÉS a köröd végén van legalább 1 olyan akciókártyád, amin van mérgezésjelölő, fizetned kell 2 pénzt. Ha nem tudod kifizetni a 2 pénzt, vissza kell csinálnod a köröd, és másik akciót kell választanod. Tehát a mérgezés hatását nem tudod csökkenteni az összes pénzed elköltésével. Sőt lehet, hogy olyan akciót kell választanod, amivel pénzt szerezhetsz.

A következő szünetben tedd vissza az összes mérgezésjelölőt a készletbe, anélkül, hogy a hatásuk érvényesülne.

Napozás: Az eladott kártyákat tedd a dobópaklira.



Összeszorítás: A vonzerőjelölődet a képesség használata előtt és után is mozgathatod. Szóval annak a meghatározásához, hogy kiket érint az összeszorítás, ennek az állatnak a vonzerőértéke nem számít. Csak azokat a játékosokat érintheti az összeszorítás, akiknek a vonzerőértékük legalább 5 (nem számít, hogy az összeszorítás-jelölőt a vonzerő/természetvédelmi pontok miatt kapnák).

Az összeszorítás-jelölők csökkentik az akciók erejét.

Az összeszorítás-jelölők a legnagyobb értékű kártyahelyeken lévő akciókártyákra kerülnek. Összeszorítás 1 esetén tegyél egy jelölőt az 5-ös kártyahelyen lévő kártyára. Összeszorítás 2 esetén tegyél egy jelölőt az 5-ös és a 4-es kártyahelyen lévő kártyára. Egy kártyán nem lehet 2 összeszorítás-jelölő, tehát, ha a kártyán már van 1, akkor tedd vissza a készletbe a másodiknak rákerülő jelölőt.

Ha olyan akciót hajtasz végre, amin összeszorítás-jelölő van, annak az ereje 2-vel csökken. Ha van rajta szorzó, az összeszorítás mindkét akcióra érvényes lesz. Az akció erejét ilyen esetben is növelheted X-jelzőkkel. Az akció végrehajtása után tedd vissza az összeszorítás-jelölőt a készletbe. Ha egy akciókártya összeszorítás-jelölővel rendelkezik és valahogyan (pl.: Értelmes képességgel) az 1-es vagy 2-es kártyahelyre kerül, akkor az ereje -1 vagy 0 lesz. Így csak akkor használhatod, ha vagy elköltesz X-jelzőket, hogy az akció erőssége legalább 1 legyen vagy az X-jelző akciót választod az akciókártyával. Vagy várhatsz addig, amíg a kártya legalább a 3-as kártyahelyre visszakerül.

A következő szünetben tedd vissza az összes összeszorítás-jelölőt a készletbe, anélkül, hogy a hatásuk érvényesülne.

Pávákodás: Leteheted a madárházat akkor is, ha még nem fejlesztetted az Építkezés akciókártyádat. Minden egyéb építkezési szabály érvényben marad. Ha nem tudod lehelyezni vagy már van madárházad, akkor nem tehetsz le még egyet.

Pózolás: Az építkezési szabályok, mint a kioszkok távolsági szabálya, továbbra is érvényesek. Ha többet is építhetsz, azokat egyesével hajtsd végre.



x2 Szorzó (Egyesület, Építkezés, Kártyák, Támogatók): Azonnal tegyél egy szorzójelölőt a megfelelő akciókártyára vagy bármelyik akciókártyára, ha a szorzó bónuszlapkát szerzed meg. Amikor legközelebb végrehajtod ezt az akciót, hajtsd végre kétszer. Mindkétszer ugyanazzal az erősséggel hajthatod végre az akciót, és csak a második végrehajtás után helyezd a kártyát

az 1-es helyre. Használhatsz X-jelzőket, de mindegyik csak az egyik akciót erősíti, nem mindkettőt. A „miután befejezted” képességeket azután használ, hogy mindkét akciót befejezted. Mindkét akciónál kiválaszthatod, hogy mire használod azt. Például, ha a Támogatók akciót szorzod, akkor kijátszhatsz 2 támogatókártyát vagy mozgathatod kétszer a szünetjelölőt, vagy kijátszhatsz 1 támogatókártyát és mozgathatod egyszer a szünetjelölőt. Ha az első akcióddal szünetet váltasz ki, az csak a köröd legvégén történik meg, tehát előtte végrehajthatod a második akciót.

Miután használtad, tedd vissza a szorzót a készletbe.

A következő szünetben tedd vissza az összes szorzót a készletbe, anélkül, hogy a hatásuk érvényesülne.

Támogatásszerző: Nem számít, hogy a kártyák az ismertségeden belül vannak-e vagy sem. Ha nincs támogatókártya a kártyasoron, a képesség hatása nem érvényesül. A köröd végén töltsd újra a kártyasort.



Tolvajlás: A vonzerőjelölődet a képesség használata előtt és után is mozgathatod. Szóval annak a meghatározásához, hogy kiket érint a tolvajlás, ennek az állatnak a vonzerőértéke nem számít. Csak azokat a játékosokat érintheti tolvajlás, akiknek a vonzerőértékük legalább 5.

Ha több állatkeret rendelkezik a legnagyobb vonzerővel, vagy a legtöbb természetvédelmi ponttal, eldöntheted, hogy melyik lesz az érintett. Ahhoz, hogy valaki a legtöbb természetvédelmi ponttal rendelkezzen, kell, hogy legyen legalább 1 természetvédelmi pontja. Ha te lennél az érintett, a képesség hatása nem érvényesül.

Az érintett játékos eldöntheti, hogy 5 pénzt ad neked, vagy kártyát húzhatsz tőle. A kártyát véletlenszerűen húzod az érintett játékos kezben tartott kártyáiból (nem húzhatod el a játék végi pontozókártyáit). Ha a játékosnak nincs kártya a kezében, akkor 5 pénzt kell, hogy adjon. Ha a játékosnak nincs 5 pénze, akkor kártyát húzhatsz tőle. Ha egyik sincs, akkor oda kell adnia az összes pénzét, ha ez 0, akkor 0 pénzt szerzel.

Ha ugyanattól a játékostól lophatsz kétszer, azok egymás után hajthatók végre. Példa: az érintett játékos megengedheti, hogy kártyát húzz tőle, aztán választhatja a másik lehetőséget, a kihúzott kártyától függően.

Ugrás: Ha ezzel eléred a szünetsáv végét, akkor kapsz 1 X-jelzőt és kiváltod a szünetet. A szünet a köröd befejezése után történik meg.

Üvöltés: Vegyél fel egy egyesületi dolgozót (mozgasd a legkisebb számú helyről az egyik dolgozót a jegyzettömbre). Mostantól rendelkezel ezzel a dolgozóval. Néhány térkép természetvédelmi pontot ad jutalomként, ha megszerzed az utolsó dolgozót is. Ha már minden dolgozót felvettél, a képességnek nincs hatása.

Vadász: A felhúzott kártyákat mutasd meg a többi játékosnak (tehát fedd fel ezeket). Ha a felfedett kártyák között nincs állatkártya, dobd el az összeset.



Támogatókártyák

5

Ez az ikon a kártya bal felső sarkában a támogatókártya szintjét adja meg. Normál esetben egy legalább ekkora erejű akció szükséges a kártya kijátszásához. Ha a háttérben látható egy barna csík, akkor a kártyának van hatása a játék végi pontozásra.

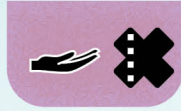
Hatások típusai

Kék háttér a kártya **tetején**



Állandó hatás

Lila háttér kézzel a kártya **tetején**



Szünetben kapható bevétel

Sárga háttér villámmal a **bal alsó sarokban**



Egyszeri hatás a kártya kijátszásakor

Barna háttér homokórával a **jobb alsó sarokban**



Egyszeri hatás a játék végén

Hatások felépítése

X:Y Ha teljesíted a követelményt a bal oldalon, akkor megkapod a jobb oldalon található jutalmat. Ha a bal oldalon nincs szám, akkor a jutalmat megkaphatod annyiszor, ahányszor teljesíted a követelményt. Ugyanez igaz, ha a / található a bal oldalon. Ha egy vagy több szám van a bal oldalon, akkor a jutalmat egyszer kaphatod meg. Ha több szám is van, amiből választani lehet, akkor a legnagyobb, teljesített feltételre vonatkozó jutalmat kapod meg.

Példa 1



Minden Ázsia ikonodért kapsz 1 vonzerőt.

Példa 2



Ha az állatkertedben 3 vagy 4 növényevőikonod van, kapsz 6 pénzt.

Egyéb fogalmak

Csatlakoztatott: Egy mező csatlakoztatott, ha szomszédos egy beépített mezővel, de nincs beépítve.

Elkülönült: Egy mező elkülönült, ha nem szomszédos beépített mezővel.

Állatkerted: Az állatkerted része minden kijátszott kártya, minden, ami a térképeden és a személyes készletedben van.

Bármelyik állatkert: Az összes játékos minden kijátszott kártyája, térképe és a személyes készlete.

Határ menti mező: Olyan mező, aminek a hatból legalább az egyik oldalán nincs szomszédos mező.

Egyedi épületek: (243–257 kártyák): Az egyedi épületet kötelező megépítened az állatkertedbe. Ha ezt nem tudod megtenni, nem játszhatod ki a kártyát.

Az egyedi épületet mindig a színes oldalával felfelé építsd meg. Ezen az oldalán található egy egyedi ikon, ami a támogatókártyán is megtalálható. Keresd ki azt a lapkát, aminek a szimbóluma egyezik a támogatókártyáéval, majd tedd le a térképedre a játék szabályainak betartásával. Az épületet bárhogyan forgathatod, de nem fordíthatod meg. Ezekért az épületekért sosem kell pénzt fizetned. Az egyedi épületek nem minősülnek karámnak, így nem helyezhetsz oda állatokat. Az egyedi épületek sosem számítanak szikla- vagy vízmezőnek.

Támogatókártyák képességei

201: ●● Amikor kijátszod a kártyát és minden szünet bevétel fázisában, elvehetsz egy kártyát az ismertségeden belül a kártyasorról vagy húzhatsz egyet a pakliból. ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot, ha 3–5; 2-t, ha 6+ kutatásikonod van.

202: ● Mindig, amikor kijátszol 1 kutatásikont az állatkertedbe, kapsz 1 ismertséget.

203: ● Kapsz 2/5/10 pénzt, ha van 1/2/3 egyetemed.
● Természetvédelmi projekt támogatásához az Egyesület akcióval csak 4-es erősség szükséges (5-ös erősség helyett).
● Kapsz 1 természetvédelmi pontot, ha van 3 egyetemed.

204: ● Kapsz 2 pénzt minden kutatásikonod után.
● Mindig, amikor kijátszol 1 kutatásikont az állatkertedbe, kapsz 1 természetvédelmi pontot.

205: Kapsz 2 ismertséget és 1 természetvédelmi pontot, amikor kijátszod.

206: ● Kapsz 2 vonzerőt minden általad eddig támogatott természetvédelmi projekt után. (Ahány jelölőd hiányzik a térképed bal oldaláról, annyit támogattál). ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot minden szünet bevétel fázisában.

207: ● Számold össze mennyi különféle állattípus- és kontinensikonod van. Minden 2 különböző ikonért 1 természetvédelmi pontot kapsz, a többi játékos pedig 2 pénzt. Példa: Ha 7 különböző ikonod van az állatkertedben, akkor 3 természetvédelmi pontot kapsz, a többi játékos pedig 6 pénzt szerez.

208: ● Kapsz 1 vonzerőt, minden kutatásikonod után.
● Mindig, amikor bárki kijátszik 1 kutatásikont az állatkertjébe, kapsz 2 pénzt. ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot, ha van legalább 5 különböző állattípusikonod.

209: ● Amikor kijátszod a kártyát és minden szünet bevétel fázisában, kapsz 1 X-jelzőt (Ne felejtse el, hogy maximum 5 X-jelző lehet egyszerre). ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot, ha van 3 egyetemed.

210: ● Kapsz 1 vonzerőt minden Amerika ikon után az állatkertedben. ● Mindig, amikor Amerika ikont játszol ki az állatkertedbe, ingyen építhetsz 1 kioszkot (a játék szabályainak betartásával, beleértve a kioszkok távolsági szabályát.) ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot, ha van legalább 5 kioszkod.

211: ● Kapsz 1 vonzerőt minden Európa ikon után az állatkertedben. ● Mindig, amikor Európa ikont játszol ki az állatkertedbe, ingyen építhetsz egy 1-es méretű karámot (a játék szabályainak betartásával). ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot, ha van legalább 5 1-es méretű, betöltött karámod.

212: ● Kapsz 1 vonzerőt minden Ausztrália ikon után az állatkertedben. ● Mindig, amikor Ausztrália ikont játszol ki az állatkertedbe, betehetsz 1 kártyát a kezedből ez alá, hogy kapj 2 vonzerőt (Erszéynes 1). Az ez alá került kártyáknak nincs további funkciójuk.

213: ● Kapsz 1 vonzerőt minden Ázsia ikon után az állatkertedben. ● Mindig, amikor Ázsia ikont játszol ki az állatkertedbe, ingyen építhetsz 1 pavilont (a játék szabályainak betartásával).

214: ● Kapsz 1 vonzerőt minden Afrika ikon után az állatkertedben. ● Mindig, amikor Afrika ikont játszol ki az állatkertedbe, áthelyezheted bármelyik akciókártyád az 1-es kártyahelyre. Mielőtt ezt megtennéd, fejezd be a teljes akciódat, tehát az akciókártya, amivel ezt kijátszottad már az 1-es kártyahelyen található. ● Kapsz 1 vonzerőt, minden X-jelzőért.

215: ● Amikor kijátszod, tegyél 2 játékosjelölt a készletedből a kártya tetejére. Amikor egy kezdő természetvédelmi projektet támogatsz, eldobhatsz pontosan 1 jelölt (tedd vissza a készletedbe) egy bármilyen ikon helyett. Nem használhatod mindkét jelölt ugyanahhoz a projekthez. Csak az egyesülettábla alatti projektek számítanak kezdő természetvédelmi projekteknek. Példa: Az Afrika természetvédelmi projektet támogatod és 3 Afrika ikonod van, ha eldobsz 1 jelölt erről a kártyáról, akkor ehhez a támogatáshoz 4 Afrika ikonnal rendelkezel. ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot, ha legalább 5 természetvédelmi projektet támogattál. (Ahány jelölt hiányzik a térképed bal oldaláról, annyit támogattál.)

216: ● Vegyél fel 1 egyesületi dolgozót (mozgasd a legkisebb számú helyről a jegyzetömbre). Ez a dolgozó azonnal rendelkezésre áll. Néhány térkép jutalmat ad, ha megszerzed az utolsó dolgozót. Ha már mindegyiket megszerzed, ennek a képességnek nincs hatása (Üvöltés). ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot, ha az ismertséged legalább 9.

217: ● Mindig, amikor épületet építesz az Építkezés akcióval, építhetsz pontosan még 1 ugyanolyan típusú épületet. Ez nem vonatkozik a különleges karámokra, ezekből maximum 1 lehet a térképeden. Fizesd ki az épület költségét.

Ha több épületet építesz, akkor is csak 1 továbbit építhetsz, de eldöntheted, melyikből. Az építési szabályokat továbbra is be kell tartanod. Példa: Ha építesz 1 kioszkot, egy 1-es méretű és egy 2-es méretű karámot az Építkezés akció fejlesztett oldalával, akkor ezekből választhatod ki, hogy melyikből építesz még egyet. Ha egy 2-es méretű karámot választasz, akkor ezért az akcióért 12 pénzt kell fizetned. Ehhez elég a 4-es erősségű akció. ● Kapsz 5 vonzerőt, ha teljesen beépítetted a térképed (a szikla- és vízmezőket nem kell beépíteni).

218: Lásd 215-ös kártya. Ezeknek a kártyáknak más kijátszási követelményeik vannak, de a képességük megegyezik.

219: ● Kapsz 2 pénzt minden víz- és sziklaikon után az állatkertedben. Ezek az ikonok feltételek egyes kártyák bal felső sarkában, illetve megtalálhatók a 241-es és 242-es kártyán is. ● Lefedheted a víz- és sziklamezőket. Ezeket a mezőket továbbra sem kell figyelembe venni a térkép teljes beépítéséhez. Innentől nem kell figyelembe venni a szikla- és vízkövetelményeket az egyedi épületek és állatkártyák kijátszásakor. Ettől függetlenül a víz- és sziklaikonok továbbra is számítanak (pl.: ennek a kártyának a játék végi pontozásakor). A beépített szikla- és vízmezők nem számítanak a 241-es és a 242-es kártyánál, se a 004-es pontozókártyánál. ● Kapsz 2 vonzerőt minden pár víz- és sziklaikon után az állatkertedben (maximum 3 szettért). Példa: Ha 2 víz- és 3 sziklaikonod van, akkor az állatkerted vonzereje 4-et nő.

220: ● Amikor kijátszod a kártyát és minden szünet bevétel fázisában, kapsz 3 pénzt. ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot, ha az ismertséged legalább 9.

221: ● Mindig, amikor egy határ menti mezőről lehelyezési bónuszt kapsz, kapsz még egy általad választott lehelyezési bónuszt. Olyan bónuszt választhatsz a térképedről, ami még nincs beépítve. Ennek a bónusznak nem kell határ menti mezőn lennie. Ha egyszerre több lehelyezési bónuszt szerzel határ menti mezőkről, akkor mindegyik után választhatsz egy további bónuszt. Ezek lehetnek különbözők és egyformák is. Az összes bónusz megszerzésének sorrendjét te döntöd el. ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot, ha beépítetted az összes határ menti mezőt (kivéve a szikla- és vízmezőket).

222: ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot minden kutatásikonod után (maximum 3-at). A többi játékos 2 pénzt kap minden általad így szerzett természetvédelmi pont után.

224: ● Mindig, ha támogatsz egy Vissza a szabadba természetvédelmi projektet (113-122), kapsz plusz 1 természetvédelmi pontot. Minden Vissza a szabadba természetvédelmi projektet többször is támogathatsz újabb megfelelő állatok elengedésével. Viszont egy természetvédelmi projektre továbbra is 1 jelölt tehetsz le Egyesület akcióként.

Az ugyanarra a természetvédelmi projektre tett jelölők mind külön támogatott természetvédelmi projekteknek számítanak más kártyák hatásainak végrehajtásakor.

225: ● Kapsz 1 X-jelzőt. (Ne felejtse el, hogy maximum 5 X-jelző lehet egyszerre). ● A Mérgezés, Összeszorítás, Hipnózis és Tolvajlás képességek nem hatnak rád. Ha a Hipnózis vagy Tolvajlás rád hatna, helyetted a következő játékosra hat, aki teljesíti a feltételt. Összességében nem kell figyelembe venni a pontjelölőidet a sávokon. ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot, ha mind az 5 kontinensikon van az állatkertedben.

226: Kapsz 2 ismertséget, amikor kijátszod. ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot, ha mind az 5 kontinensikon van az állatkertedben.

227: ● Döntsd el, hogy innentől a kisállatokra vagy nagy állatokra koncentrálsz a játékban, majd tegyél egy jelölőt a készletből a választott típus alá 🖱️. Fedj fel egyesével kártyákat, amíg húzol egy megfelelő állatkártyát, ezt vedd a kezébe. A többit dobd el. Példa: Ha a kisállatokat választod, tegyél egy jelölőt a bal oldali 🖱️ ikonra és húzz addig, amíg egy kisállatot nem találsz. A játék végéig már nem játszhat ki nagy állatokat (lásd lejjebb). ● Mindig, ha a megjelölt típusú állatot játszod ki, az állatkerted vonzereje megnő 2-vel (kisállatoknál) vagy 4-gyel (nagy állatoknál) Nem játszhat ki többet abból a típusú állatból, amelyik alá nem helyeztél jelölőt. Erre a továbbiakra is látható 🖱️ emlékeztet. Kisállatnak olyan állatok számítanak, amelyek 1-es vagy 2-es méretű karámot igényelnek, illetve a háziállatok. Nagy állatnak a 4-es vagy 5-ös méretű karámot igénylő állatok számítanak. Ennek a kártyának nincs hatása a 3-as méretű karámokat igénylő állatokra, ezek továbbiakra is kijátszhatók, de nem jár értük bónusz.

228: ● Kapsz 2 pénzt minden kisállatért az állatkertedben. ● Mindig, ha csak kisállatot játszol ki az Állatok akcióval, kijátszhat sz további 1 kisállatot a költségének kifizetésével. Majd vegyél el egy kisállatot a kártyasorról, ha tudsz. Ezt akkor is megteheted, ha nem játszottál ki 1 további kisállatot. Ennek a kártyának nem kell ismertségen belül lennie. Kisállatnak olyan állatok számítanak, amelyek 1-es vagy 2-es méretű karámot igényelnek, illetve a háziállatok. Példa: Ha kijátszol egy kisállatot és utána egy nagy állatot, akkor nem játszhat ki ezzel a képességgel még egy kisállatot.

229: ● Kapsz 1 vonzerőt minden kisállatért az állatkertedben. ● Amikor kisállatot játszol ki, fizess 3 pénzzel kevesebbet, mint a kártyán feltüntetett érték. Kisállatnak olyan állatok számítanak, amelyek 1-es vagy 2-es méretű karámot igényelnek, illetve a háziállatok.

230: ● Kapsz 2 vonzerőt minden nagy állatért az állatkertedben. ● Amikor nagy állatot játszol ki, fizess 4 pénzzel kevesebbet, mint a kártyán feltüntetett érték. Nagy állatnak olyan állatok számítanak, amelyek 4-es vagy 5-ös méretű karámot igényelnek.

231: ● Kapsz 1 vonzerőt minden főemlősikonért az állatkertedben. ● Minden szünet bevétel fázisában kapsz 3 pénzt, ha 1 vagy 2 főemlősikonod van; 6-ot, ha 3 vagy 4 ikonod, 9-et, ha legalább 5 ikon van az állatkertedben.

232: Lásd 231-es kártya. Itt: Hüllők.

233: Lásd 231-es kártya. Itt: Madarak.

234: Lásd 231-es kártya. Itt: Ragadozók.

235: Lásd 231-es kártya. Itt: Növényevők.

236: ● Mindig, ha bárki főemlősikont játszik ki az állatkertjébe, kapsz 3 pénzt (ikononként).

237: Lásd 236-os kártya. Itt: Hüllők.

238: Lásd 236-os kártya. Itt: Madarak.

239: Lásd 236-os kártya. Itt: Ragadozók.

240: Lásd 236-os kártya. Itt: Növényevők.

241: ● Kapsz 1 vonzerőt minden vízikon után az állatkertedben. Ez a feltétel egyes kártyák bal felső sarkában, és ezen a kártyán is megtalálható. ● Minden mezőért, ami vízmező mellett van és beépítet, kapsz 1 pénzt. Minden így beépített mezőért kapsz 1 pénzt, akkor is, ha egyszerre építetted be őket. Mindig mezőnként 1 pénzt kapsz, függetlenül attól, hogy a mező mennyi vízmezővel szomszédos. ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot, ha minden vízmező csatlakoztatott – tehát nincs olyan vízmező, ami mellett csak üres mezők vannak.

242: ● Kapsz 3 vonzerőt minden 2 sziklaikon után az állatkertedben. Ez az ikonfeltétel egyes kártyák bal felső sarkában és ezen a kártyán is megtalálható. Példa: ha 3 sziklaikonod van az állatkertedben, akkor 3 vonzerőt kapsz.

● Minden mezőért, ami sziklamező mellett van és beépítet, kapsz 1 pénzt. Minden így beépített mezőért kapsz 1 pénzt, akkor is, ha egyszerre építetted be őket. Mindig mezőnként 1 pénzt kapsz, függetlenül attól, hogy a mező mennyi sziklamezővel szomszédos. ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot, ha minden sziklamező csatlakoztatott – tehát nincs olyan sziklamező, ami mellett csak üres mezők vannak.

243: ● Helyezd le a Szurikátaodú egyedi épületet a térképedre (legalább 1 sziklamezővel szomszédosan). ● Mindig, ha növényevőikont játszol ki az állatkertedbe, kapsz 2 vonzerőt. ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot, ha legalább 6 növényevő ikon van az állatkertedben.

244: ● Helyezd le a Pingvinmedence egyedi épületet a térképedre (legalább 1 vízmezővel szomszédosan). ● Mindig, ha madárikont játszol ki az állatkertedbe, kapsz 2 vonzerőt. ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot, ha legalább 6 madárikon van az állatkertedben.

245: ● Helyezd le az Akvárium egyedi épületet a térképedre (legalább 2 vízmezővel szomszédosan). ● Mindig, ha vízikont játszol ki az állatkertedbe, kapsz 2 vonzerőt. Ezeket az ikonokat a 241-es kártyán, illetve a kártyák bal felső sarkában feltételként találhatod meg. ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot, ha legalább 6 vízikon van az állatkertedben.

246: ● Helyezd le a Drótkötélpálya egyedi épületet a térképedre (legalább 2 sziklamezővel szomszédosan). ● Mindig, ha sziklaikont játszol ki az állatkertedbe, kapsz 2 vonzerőt. Ezeket az ikonokat a 242-es kártyán, illetve a kártyák bal felső sarkában feltételként találhatod meg. ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot, ha legalább 6 sziklaikon van az állatkertedben.

247: ● Helyezd le a Páviánszikla egyedi épületet a térképedre (legalább 1 sziklamezővel szomszédosan). ● Mindig, ha főemlősikont játszol ki az állatkertedbe, kapsz 2 vonzerőt. ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot, ha legalább 6 főemlős ikon van az állatkertedben.

248: ● Helyezd le a Rézuszmajmpark egyedi épületet a térképedre. ● Mindig, ha főemlősikont játszol ki az állatkertedbe, kapsz 1 X-jelzőt. (Ne felejtse el, hogy maximum 5 X-jelző lehet egyszerre).

249: ● Helyezd le a Szalagos bagoly ház egyedi épületet a térképedre. ● Mindig, ha madárikont játszol ki az állatkertedbe, húzz 2 kártyát. Ebből tarts meg 1-et, a másikat dob el (Megfigyelés 2).

250: ● Helyezd le a Tengeri teknős tartály egyedi épületet a térképedre (legalább 1 vízmezővel szomszédosan). ● Mindig, ha hüllőikont játszol ki az állatkertedbe, eladhatsz legfeljebb 2 kártyát, darabját 4 pénzért (Napozás 2).

251: ● Helyezd le a Jegesmedve-bemutató egyedi épületet a térképedre (legalább 1 vízmezővel szomszédosan). ● Mindig, ha medveikont játszol ki az állatkertedbe, kapsz 2 vonzerőt. ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot 3–5 medveikonért, 2-t, ha legalább 6 medveikonod van az állatkertedben.

252: ● Helyezd le a Foltos hiéna karám egyedi épületet a térképedre (legalább 1 sziklamezővel szomszédosan). ● Mindig, ha ragadozóikont játszol ki az állatkertedbe, fedd fel a pakli felső X kártyáját. (X= a ragadozóikonjaid száma az állatkertedben.) Vegyél a kezedbe 1 állatkártyát, dobd el a többi (Vadász X). Ha nincs állatkártya a felfedett lapok között, akkor dobd el mindet. Ha egyszerre 2 ragadozóikont játszol ki (pl.: 401-es kártya: Gepárd), akkor kétszer használhatod a Vadász képességet. Mindkét ikon számít mindkét használatnál.

253: ● Helyezd le az Okapiistállót egyedi épületet a térképedre. ● Amikor kijátszod, tegyél rá 3 játékosjelölőt a készletedből. Mindig, ha növényevőikont játszol ki az állatkertedbe, eltávolíthatsz egy jelölőt (visszarakva a készletbe), hogy kijátsz egy támogatókártyát X pénzért (X= a támogatókártya szintje). Minden egyéb szabály, ami a támogatókártyákra vonatkozik továbbra is érvényes. (A képesség összesen 3-szor használható). Példa: Amikor kijátszod az Okapiistállót, azonnal eldobhatsz egy jelölőt, hogy egy másik támogatókártyát is kijátszhass. A Külföldi intézet (226) kijátszása például 6 pénzbe kerülne.

254: Kapsz 1 ismertséget és 1 természetvédelmi pontot, amikor kijátszod. ● Helyezd le az Erdei iskola egyedi épületet a térképedre, úgy hogy lefedjen legalább 2 határ menti mezőt. Ezután vegyél el 1 kártyát az ismertségeden belül vagy a pakliból.


255: Kapsz 4 vonzerőt, amikor kijátszod. ● Helyezd le a Kalandpark egyedi épületet a térképedre (legalább 1 sziklamezővel szomszédosan).

256: Kapsz 4 vonzerőt, amikor kijátszod. ● Helyezd le a Vízi játszótér egyedi épületet a térképedre (legalább 1 vízmezővel szomszédosan).

257: ● Helyezd le az Oldalsó bejárat egyedi épületet a térképedre, úgy hogy lefedjen 2 határ menti mezőt. Nem kell szomszédosnak lennie már lerakott épületekkel. Minden további szabály érvényes marad. Innentől az Oldalsó bejárat mellé is építhetsz épületeket. ● Minden szünet bevétel fázisában, kapsz 2 pénzt minden épületért (kivéve az üres nem különleges karámkat), amik szomszédosak az Oldalsó bejáratl. (Olyan módon, mint a kioszkok esetében, de az Oldalsó bejárat lehet szomszédos kioszkkal.) ● Kapsz 5 vonzerőt, ha teljesen beépítetted a térképed (a szikla- és vízmezőket nem kell beépíteni).

258: ● Kapsz 1 vonzerőt minden csatlakoztatott vízmezőért. ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot minden 2 elkülönült vízmezőért. Példa: Ha 5 elkülönült vízmeződ van, akkor 2 természetvédelmi pontot kapsz.

259: ● Kapsz 1 vonzerőt minden csatlakoztatott sziklamezőért. ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot minden 2 elkülönült sziklamezőért. Példa: Ha 3 elkülönült sziklameződ van, akkor 1 természetvédelmi pontot kapsz.

260: ● Kapsz 1 vonzerőt minden csatlakoztatott, de nem beépített határ menti, üres területért. ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot minden 6 üres, összefüggő mezőért. Minden mező számít, kivéve a szikla- és vízmezőket. Az üres helyek  ikonnal is számítanak, akkor is, ha nem építhetél rájuk, mert nem fejlesztetted az Építkezés akciót. Minden 6-os összefüggő csoport számít, függetlenül attól, hogy szomszédos-e másik csoportokkal vagy sem. Példa: Ha 24 üres meződ van 13, 6, 3 és 2 mezőkből álló csoportokban, akkor 3 természetvédelmi pontot kapsz.

261: Kapsz 1 természetvédelmi pontot és 1 vonzerőt, amikor kijátszod. ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot, ha van legalább 5 különböző állattípusikonod (beleértve a medve- és a háziállatikonok is).

262: ● Kapsz 2 pénzt minden különböző kontinens- és állattípusikon után az állatkertedben (beleértve a medve és a háziállatikonok is). Példa: Ha van 2 kutatás, 2 Afrika és 1 ragadozóikonod, akkor 4 pénzt kapsz. ● Mindig, ha olyan kontinens- vagy állattípusikont játszol ki állatkertedbe (beleértve a medve- és a háziállatikonok is), ami nincs az állatkertedben, kapsz 2 pénzt és 1 vonzerőt. Ha olyan állatot játszol ki, amin 2 egyforma ikon található, a bónuszt akkor is csak egyszer kapod meg.

263: ● Ingyen lerakhatsz egy 5-ös méretű karámot (az építési szabályok betartásával). ● Amikor nagy állatot játszol ki, figyelmen kívül hagyhatsz arról egy, általad választott követelményt. Nagy állatnak a 4-es vagy 5-ös méretű karámot igénylő állatok számítanak. Nem hagyhatod figyelmen kívül a szikla- vagy vízfeltételeket.

Példák: 1. Az Oroszlán kijátszásához csak 2 ragadozóikonra van szükséged (3 helyett).

2. Az Új-zélandi medvefóka kijátszásához, az Állatok akciókártyának nem kell fejlesztettnnek lennie.

Ez a képesség összeadódik a Kutatóállomás (6-os térkép) képességével, így, ha az aktiválva van, akkor 2 feltételt nem kell figyelembe vened nagy állatok kijátszásakor.

264: ● Kapsz 1 vonzerőt minden csatlakoztatott lehelyezési bónuszt adó mezőért. ● Kapsz 1 természetvédelmi pontot minden 2 elkülönült lehelyezési bónuszt adó mezőért.

Példa: Szabadon tartott majmok (264)

A 264-es kártya kijátszásakor kapsz 2 vonzerőt, mivel 2 lehelyezési bónuszd van csatlakoztatva.


Ha a játék végén így néz ki a térképed, akkor 1 természetvédelmi pont jár a 3 elkülönült lehelyezési bónusszal rendelkező mezőért.



Játék végi pontozókártyák

004: Egy mező csatlakoztatott, ha szomszédos egy beépített mezővel, de nincs beépítve. A pontok megszerzéséhez az üres mezőket kell beépíteni, a szikla- és vízmezők nem számítanak.

005: Ahány jelölőd hiányzik a térképed bal oldaláról, annyi természetvédelmi projektet támogatál.

006: Minden terület számít, kivéve a szikla- és vízmezők. A  ikonú területek is számítanak, még akkor is, ha nem építhetted rájuk, mert nem fejlesztetted az *Építkezés* akciódat.

009: Az összes ikont számológatok mindkét állatkertben. Egyszemélyes játékban dobd el ezt a kártyát, és húzz helyette másikat. Ha a jobb oldali szomszédodnak nincs valamilyen ikonja, akkor 1 ikon elég, hogy megszerezd a természetvédelmi pontot. Maximum 4 természetvédelmi pontot szerezhetsz ezzel a kártyával.

Példa: 4 ragadozó-, 2 madár-, 2 medve-, 1 növényevő- és 1 hullóikonod van az állat- és támogatókártyáidon. A jobbra ülő játékosnak 4 hulló-, 3 főemlős- és 2 háziállatikonja van, így 4 természetvédelmi pontot kapsz.

Haladó térképek

Térkép 1 (Megfigyelőtorony): A karámnak közvetlenül a toronnyal szomszédosnak kell lennie, nem elég, ha a környező 3 sziklamezővel szomszédos. A különleges karámokra a megfigyelőtorony nincsen hatással. Ha visszaengedsz egy állatot a szabadba (és visszafordítod a karámot az üres oldalára), akkor újra megkaphatod a 2 vonzerőt, ha beköltöztetsz oda egy állatot. A megfigyelőtorony nem számít épületnek (pl.: a kioszkok esetében).

Térkép 2 (Külső terület): A karámnak közvetlenül külső területtel szomszédosnak kell lennie, nem elég, ha a környező 4 vízmezővel szomszédos. A különleges karámokra a külső terület nincsen hatással. A külső területtel szomszédos nem különleges karámok 2 mezővel nagyobbak számítanak (lehelyezésük után). A külső terület nem számít épületnek (pl.: a kioszkok esetében).

Példa: Ha egy 1-es méretű karámot építesz a Külső terület mellé, akkor abba egy olyan állatot költöztethetsz be, amelynek 1-es, 2-es vagy 3-as méretű karámra van szüksége.

Térkép 4 (Kereskedelmi kikötő): A kereskedelmi kikötő csatlakoztatottnak számít, ha egy épületet építesz a mellette lévő mezőre. Az első épületed építheted rögtön a kikötő mellé, de nem kötelező. A képességét bármikor (akció előtt, után, akár közben is) használhatod, viszont körönként legfeljebb egy alkalommal dobhatsz el kártyát ilyen módon. Nem használhatod a képességet szünetben, vagy más köre közben. A kereskedelmi kikötő nem számít épületnek (pl.: a kioszkok esetében).


Térkép 5 (Park étterem): Minden szünet bevétel fázisában kapsz 1 pénzt minden mezőért, ami szomszédos az étteremmel és be van építve. Nem számít, hogy a mezők egy vagy több épület részei. Nem számít, hogy milyen típusúak, karámok esetében az sem, hogy üresek vagy foglaltak. A park étterem nem számít épületnek (pl.: a kioszkok esetében).




Térkép 6 (Kutatóállomás): A kutatóállomás csatlakoztatottnak számít, ha egy épületet építesz a mellette levő mezőre. Az első épületed építheted rögtön a kutatóállomás mellé, de nem kötelező. Onnantól, hogy aktív, kijátszhatsz állatkártyákat, ha 1 követelmény teljesítése hiányzik. A többi követelményt teljesítened kell. Nem hagyhatod figyelmen kívül a szikla- vagy vízfeltételeket.

Példák:

1. Az *Oroszlán* kijátszásához csak 2 ragadozóikonra van szükséged (3 helyett).
2. Az *Új-zélandi medvefóka* kijátszásához, az *Állatok* akciókártyának nem kell fejlesztettnak lennie.

A kutatóállomás nem számít épületnek (pl.: a kioszkok esetében).

Térkép 7 (Fagylaltos kocsi): Ha lefedted az összes -ot onnantól minden szünet bevétel fázisában kapsz 1 extra pénzt minden kioszkodért az állatkertedben. Az, hogy a kioszk hogyan épült (lehelyezési bónusszal vagy máshogy), nem számít. Az sem, hogy kapnál-e érte bármennyi bevételt enélkül a bónusz nélkül vagy sem.

Térkép 8 (Hollywoodi hegyek): A  mezők ugyanúgy beépíthetők, mint a többi mező. Hasonlóan működnek a lehelyezési bónuszhoz, de nem számítanak annak (pl.: a 221-es kártya esetében). Mindig, amikor egy épületet raksz egy -ra, fedj fel kártyákat, amíg támogatókártyát nem húzol. Ezt vedd a kezvedbe, dobd el a többit. Ha mindhárom -t lefedted, akkor minden általad kijátszott támogatókártya szintje 1-gyel alacsonyabb lesz. Ez azt jelenti, hogy könnyebben tudod kijátszani őket.



Képek forrása

Wikimedia Commons under Creative Commons license (commons.wikimedia.org, creativecommons.org):

408: Rudraksha Chodankar, 414: Bernard Dupont, 416: Joachim Kohler, 420: Soumyajit Nandy, 425: Chen Wu, 440: David Sifry, 446: Julien Willem, 449: Brisbane City Council, 450: JJ Harrison, 455: mitchpa1984, 460: Robertpollai, 463: Steven G. Johnson, 464: Wilfredor, 465: Hans Hillewaert, 466: Raul Ignacio, 467: Christof46, 468: Raimond Spekking, 472: Matthew Hoobin, 473: Bernard Dupont,

470: Ltshears, 476: Jefri Yunikson Beeh, 481: Karelj, 482: MKAMPIS, 490: Donald Hobern, 491: Schekinov Alexey Victorovich, 492: XLERate, 493: Public Domain, 497: Rufus46, 500: Yann, 502: Rohit Naniwadekar, 522: Public Domain, 524: Nobbip

228: Perth Zoo

Minden más kép: pixabay.com, iStock.com, magán