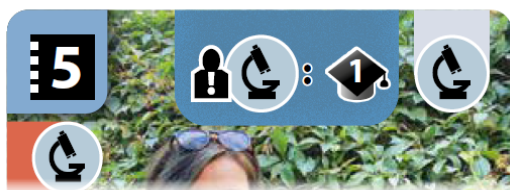


Сводный глоссарий

Карты всегда учитывают сами себя

Следующее правило относится ко всем эффектам, будь то на картах животных или спонсоров:

«Если эффект на карте относится к иконке, и эта иконка есть на самой карте, то она так же учитывается в этом эффекте. Это касается как одноразовых, так и постоянных или повторяющихся эффектов»



Пример: «Spokesperson» (каждый раз, когда вы разыгрываете иконку исследования в вашем зоопарке, получаете 1 очко репутации) (карта 202) - сразу же после розыгрыша этой карты вы получаете 1 очко репутации.

Пример: Хищник со свойством животного Pack (получите 1 очко привлекательности за каждую иконку хищника в вашем зоопарке) дает вам 1 очко привлекательности, даже если в вашем зоопарке нет другого хищника (за саму себя).

Что считается иконкой

Иконки, к которым относятся эффекты карт, расположены в правом верхнем углу карт, на жетонах партнерских зоопарков и жетонах университетов, разыгранных в вашем зоопарке. Обычно это континенты, категории животных и исследования. Требования к воде и камню, указанные в верхнем левом углу карт животных и спонсоров с уникальными строениями также считаются иконками.

Пример: На карте «Penguin Pool» (карта 244) есть 1 иконка птицы и 1 иконка воды.

Условия у левого края карты не учитываются. Иконки на картах природоохранных проектов тоже не учитываются, потому что эти карты не являются частью зоопарка.

Текст на карточке имеет приоритет над правилами

Если текст на картах противоречит правилу, применяется текст на картах.

Порядок розыгрыша эффектов

Бонусы и эффекты всегда разыгрываются немедленно. Единственным исключением являются эффекты, которые выполняются «после окончания». Выполняйте эти эффекты только после того, как закончите ваше действие и переместите карту действия в слот 1.

Если несколько бонусов и/или эффектов срабатывают одновременно, вы можете выполнять их в любом порядке по вашему выбору.

Пример: У вас 4 очка репутации и вы разыгрываете карту спонсора «Zoo School» (карта 254). Она дает вам 1 очко репутации, 1 очко сохранения, позволяет разместить уникальное строение и взять 1 карту в пределах вашей репутации с рынка (или взять 1 карту сверх колоды). Сначала вы можете получить 1 очко репутации. Затем 1 очко сохранения, которое является вашим пятым, что дает вам еще 2 очка репутации за счет лежащего там бонусного жетона. Затем разместите уникальное строение, которое принесет вам еще 1 очко репутации за накрытый бонус за размещение. И, наконец, теперь с гораздо большим диапазоном репутации возьмите 1 карту с рынка.

Двойные иконки

На некоторых картах одна и та же иконка отображается дважды. Все эффекты, которые запускаются этой двойной иконкой или ссылаются на нее, также запускаются дважды.

Если животное имеет 2 одинаковые иконки континента и у вас есть соответствующий партнёрский зоопарк, его стоимость снижается на 6 монет (по 3 за каждую иконку).

Если для уникального строения или карты животного требуется два одинаковых условия (например, 2 клетки воды), клетки этого строения должны быть соединены как минимум с 2 такими клетками. Если 1 отдельная клетка строения соседствует с 2 такими клетками, то условие считается выполненным. Если строение примыкает несколькими своими клетками к одной клетке с водой (и больше ни к какой), то условие считается не выполненным.

Пояснения по картам природоохранных проектов

Вы можете разыграть карту природоохранного проекта только в том случае, если вы собираетесь немедленно поддержать его, поместив на неё кубик/фишку вашего цвета.

113–122 (Выпустить в дикую природу): выпущенное животное должно соответствовать условиям указанным на карте. Вы не можете выпускать животное меньшего или большего размера, чем указано для условия, которое вы выполняете.

Пример: Вы не можете выпустить большое животное (размер животного 4+), чтобы выполнить среднее условие (размер животного 3).

Получите 1 очко репутации, разыграв такую карту. Если вы поддержите проект «Выпустить в дикую природу», который уже находится на столе, вы не получите никаких очков репутации. Если вы выпускаете животное на волю, **вы теряете очки привлекательность**, указанные в правом нижнем углу этой карты животного. Поместите карту этого животного в стопку сброса. У вас больше не будет иконок этой карты.

Вы не теряете очки сохранения или репутации, указанные в правом нижнем углу этой карты животного. Вы также не теряете очки привлекательность, полученные благодаря свойству животного (например, благодаря свойству животного *Рак*). Потеря иконок также не имеет прямых последствий. Вам не нужно отменять какие-либо эффекты, которые вы получили от иконок выпущенного вами животного.

- Каждый раз, когда вы выпускаете животное, переворачивайте занятый вольер на его пустую сторону (если применимо). Это относится и к стадным животным.
- Вы должны перевернуть наименьший возможный занятый вольер, отвечающий всем требованиям к вольеру для животного (включая клетки для воды и камней). В редких случаях, когда такого вольера нет, переверните наименьший занятый вольер, который соответствует требованиям к **размеру** вольера для животного.
- Если вы выпускаете животное, которое также может быть помещено в специальный вольер, вы всегда должны удалить соответствующее количество кубиков из специального вольера. Только если вы не можете этого сделать, переверните стандартный вольер.

Эти правила могут в некоторых исключительных случаях привести к ситуациям, когда технически не все ваши животные имеют собственные вольеры на карте вашего зоопарка. Однако мы не считаем ни полезным, ни практичным запоминать, какое животное в каком вольере живет на протяжении всей игры. Мы принимаем эти редкие исключения, потому что они улучшают ход игры.

123 - 127 (Программа разведения): Условия для поддержки этих проектов по сохранению одинаковы для всех 3 ячеек. Вы можете выбрать любую доступную ячейку при его поддержке.

Пример: Первый игрок, поддержавший такой проект, всегда должен получить 2 очка сохранения и 2 очка репутации. Как второй игрок, вы можете решить, хотите ли вы иметь 2 очка сохранения или 2 очка репутации и только 1 очко сохранения.

134 - 139 (План управления): Получите бонус в правом нижнем углу сразу же после розыгрыша этих карт (и только в этот момент).

Разъяснения свойств карт животных

Action [Association, Build, Cards, Sponsors]: Вы должны завершить действие «Animals», прежде чем использовать эту способность. Это означает, что в этот момент карта действия «Animals» уже находится в слоте 1. Используйте вашу карту действия, как обычно, а затем поместите ее в слот 1.

Adapt: Возьмите X новых карт финальных целей, затем сбросьте X карт финальных целей. Вы можете сбросить новые карты финальных целей, карты финальных целей, которые у вас уже есть или комбинацию из них.

Assertion: Возьмите стопку оставшихся карт базовых природоохранных проектов, добавьте из нее 1 карту по вашему выбору себе в руку, и уберите стопку. Вы можете разыграть этот природоохранный проект во время действия «Association». Поместите карту над полем ассоциации. Она **не считается** базовым природоохранным проектом для карт спонсоров «Global Breeding Program» (карта 215) и «Breeding Program» (карта 218).

Boost [Animals, Association, Build, Cards, Sponsors]: Вы должны завершить действие «Animals», прежде чем использовать эту способность. Это означает, что в этот момент карта действия «Animals» уже находится в слоте 1. Поместите указанную карту действия в слот 1 или 5, а остальные карты действий переместите вправо или влево соответственно.

Camouflage: Вы можете проигнорировать 1 условие для 1 животного, которое вы разыграете после этого животного, но только в том же ходу.

Clever: Вы должны завершить действие «Animals», прежде чем использовать эту способность. Это означает, что в этот момент карта действия «Animals» уже находится в слоте 1. Поместите выбранную карту действия в слот 1, а остальные карты действий переместите вправо.



Constriction: *Пожалуйста, помните, вы можете получить очки привлекательности с карты животного до или после использования свойства. Таким образом, чтобы решить, на каких других игроков повлияет Constriction, очки привлекательности этого животного обычно не учитываются. Только игроки, чьи зоопарки имеют хотя бы 5 очков привлекательности, могут быть затронуты Constriction (независимо от того, получают ли они жетон Constriction за трек привлекательности и/или сохранения).*

Жетоны Constriction уменьшают силу X действия. Жетоны ограничений размещаются на картах действий в ячейках с наибольшим значением. При розыгрыше Constriction 1 поместите жетон на карту в слоте 5. При розыгрыше Constriction 2 поместите жетоны на карты в слотах 4 и 5. На карте не может быть 2 жетонов Constriction; так что, если на карте уже есть жетон Constriction (от другого животного), второй на неё не кладётся - верните «дубликат» в общий запас.

Если вы выполняете действие с жетоном Constriction на карте действия, сила действия для этого действия уменьшается на 2 в этом ходу. При выполнении действия с множителем, ограничение применяется к обоим действиям. Как обычно, увеличить силу можно с помощью

X-жетонов. После завершения действия верните жетон ограничения с этой карты действия в общий запас. Если карта действия с жетоном ограничения попала в слот 1 или 2 (например, из-за свойства животного *Clever*), ее сила равна -1 или 0 соответственно и вы не можете использовать ее действие. Либо вы должны использовать достаточно X-жетонов, чтобы увеличить силу действия как минимум до 1, либо вы можете использовать альтернативное действие «X-жетон». В противном случае вам придется подождать, пока карта действия окажется хотя бы в слоте 3.

Во время следующего отдыха верните все жетоны *Constriction* в общий запас без эффекта.

Cut Down: Уберите 1 стандартный вольер с карты вашего зоопарка обратно в общий запас. Получите 2 монеты за каждую клетку, которую накрывал этот вольер (т.е. 2 монеты за его размер). Ничего страшного, если в результате этого действия оставшиеся здания могут стать разъединёнными. Все бонусы за размещение, которые ранее накрывал этот вольер, снова доступны и могут быть получены вами при повторном размещении зданий на них (если только в вашем зоопарке нет карты спонсора 280 «*Reconstruction*»).

Determination: Вы должны завершить действие «*Animals*», прежде чем использовать эту способность. Это означает, что в этот момент карта действий «*Animals*» уже находится в слоте 1. Используйте любую карту действия, а затем поместите ее в слот 1, как обычно.

Digging: Выберите до X раз: ЛИБО сбросьте 1 карту с рынка и пополните его, ЛИБО сбросьте 1 карту из своей руки и возьмите 1 карту из колоды.

Вы можете решить после каждого варианта выбранный вами далее. Если вы решаете сбросить карту с рынка, немедленно пополните его в соответствии с обычными правилами. При необходимости переместите карты из папок более высокого уровня и поместите новую карту в папку 6.

Dominance: Найдите в стопке оставшихся карт базовых природоохранных проектов указанную. Добавьте ее себе в руку и верните стопку обратно. Если указанная карта уже находится в игре, эта способность не действует.

Extra Shift: Верните 1 своего сотрудника с планшета Совета Ассоциаций обратно в область блокнота на планшете вашего зоопарка. Вы можете вновь его использовать (как часть действия «*Association*»). Вам нет необходимости запоминать, какую именно задачу он выполнял на планшете Ассоциации. Если вы снова захотите выполнить эту задачу и там не будет вашего сотрудника, то для выполнения этой задачи будет достаточно 1 сотрудника.

Flock Animal: Вы можете сыграть стадное животное, не переворачивая вольер на занятую сторону, если в вашем зоопарке уже есть 1 другое травоядное животное, для которого требуется вольер такого же размера или больше. Другое травоядное может, но не обязательно, также быть стадным животным. Вы можете использовать одно и то же травоядное для нескольких стадных животных несколько раз, количество стадных животных в одном и том же вольере не ограничено. Если вы разыгрываете стадное животное и в вашем зоопарке нет подходящего травоядного, вы должны перевернуть вольер, как обычно. В этом

случае вы не сможете позже разыграть в том же вольере другое травоядное, не являющееся стадным животным.

Если вы выпускаете стадное животное на волю, вам всегда разрешается перевернуть вольер с занятой стороны на свободную. Неважно, сможете ли вы доказать, что помещали в него стадных животных.

Эти правила могут в некоторых исключительных случаях привести к ситуациям, когда технически не все ваши животные имеют собственные вольеры на карте вашего зоопарка. Однако мы не считаем ни полезным, ни практичным запоминать, какое животное в каком вольере живет на протяжении всей игры. Мы принимаем эти редкие исключения, потому что они улучшают ход игры.

Full-throated: Наймите 1 дополнительного сотрудника ассоциации (переместите сотрудника из самого нижнего занятого места их хранения на планшете зоопарка на область блокнота). С этого момента этот сотрудник находится в вашем распоряжении. Некоторые планшеты зоопарков вознаграждают вас очками сохранения за найм последнего сотрудника. Если вы уже наняли всех ваших сотрудников, способность не действует.

Glide: Вы можете выбрать один и тот же эффект несколько раз, когда сбрасываете несколько иконок. Когда сбрасывается карта «Longcomb Sawfish», учитываются обе иконки на ней. Вы можете сбросить карты животных без иконок морского животного на них, однако в этом случае вы не получаете никакого эффекта за это. Разместите киоск бесплатно по обычным правилам строительства.

Helpful: Это животное является Reef Dweller (Обитателем рифа), поэтому оно активирует эффект Reef Dweller всех Reef Dweller уже находящихся в вашем зоопарке. Однако само оно не имеет какого-либо эффекта Reef Dweller.

Hunter: Если среди открытых карт нет карт животных, вы должны сбросить все карты.



Hypnosis: *Пожалуйста, помните, вы можете получить очки привлекательности с карты животного до или после использования свойства. Таким образом, чтобы решить, на каких других игроков повлияет Hypnosis, очки привлекательности за это животного обычно не учитываются. Только игроки, чьи зоопарки имеют хотя бы 5 очков привлекательности, могут быть подвержены Hypnosis.*

Если в игре есть несколько игроков, у которых очков привлекательности больше, чем у вас, вы можете выбрать, какой игрок будет целью. Если целевой игрок вы, свойство не действует.

После выполнения действия поместите карту действия в слот 1, как обычно.

Вы можете использовать ваши собственные X-жетоны, чтобы увеличить силу действия. Жетоны ограничения и яда на карте также влияют на вас, но вы не можете использовать жетон множителя на карте. Для всего действия применяется сторона карты действия целевого игрока (улучшенная или нет), а не сторона вашей идентичной карты действия. Для всех остальных карт действий применяется сторона ваших собственных карт действий.

Примечание. Даже если ваша карта действия для выбранного действия улучшена, если вы гипнотизируете кого-то, чья эквивалентная карта не улучшена, вы должны использовать не улучшенную сторону этого действия.

Пример 1: Вы выполняете действие «Build» игрока, который уже улучшил свою карту действия. Вы можете использовать его для постройки террариума (например, если карта находится в слоте 3 и вы тратите жетоны 2 X-жетона) и строите его на клетках с иконкой , даже если вы еще не улучшили свою карту действия «Build».

Пример 2: Вы выполняете действие «Animals» игрока, который уже улучшил эту карту действия. Это позволяет вам разыграть животных, требующих улучшенной карты действия «Animals», даже если вы еще не улучшили вашу карту действия «Animals».

Пример 3: Вы выполняете действие «Association» игрока, который еще не улучшил эту карту действия. Вы не можете получить третий партнёрский зоопарк этим действием, даже если у вас карта действия «Association» уже улучшена.

Пример 4: Вы выполняете действие «Sponsors» другого игрока. Вы используете его, чтобы разыграть карту спонсора, которая позволяет построить уникальное здание. Вы не можете построить это уникальное здание на клетках со иконкой , так как вы еще не улучшили вашу собственную карту действия по строительству. Не имеет значения, улучшил ли целевой игрок свою карту действий «Build» или нет.

Jumping: Если вы используете эту способность, чтобы добраться до последнего места на треке отдыха, вы получаете 1 X-жетон и активируете отдых. Отдых происходит после завершения вашего хода.

Mark: После завершения этого действия, поместите 1 кубик из вашего запаса на любую карту животного на рынке без другого кубика (любого игрока) на ней. Когда карта с вашим кубиком сбрасывается с рынка, вместо помещения её в стопку сброса возьмите себе в руку. Когда карта с вашим кубиком покидает рынок любым другим способом (берётся в руку или разыгрывается с рынка любым игроком, включая вас), получите 2 монеты из общего запаса. Верните кубик с этой карты в ваш запас.



Marketing: Вы можете разыграть карту спонсора из своей руки по обычным правилам, заплатив X монет, где X – это уровень карты. Вам нужно соответствовать всем условиям на ней. Ваша карта действия «Sponsors» остаётся в том же слоте и не перемещается. (Эта иконка уже известна вам по базовой игре, просто теперь у неё появилось название).

Monkey Gang: Открывайте карты из колоды по одной, пока не найдете карту с иконкой примата. Независимо от того, какая это карта (животного или спонсора), добавьте её себе в руку, а остальные открытые карты положите под низ колоды (не меняя их порядок).



Multiplier: Немедленно поместите 1 жетон Multiplier на соответствующую карту действия или на любую карту действия, если вы получили Multiplier в качестве бонуса за размещение. В следующий раз, когда вы будете выполнять отмеченное действие, вы можете выполнить его дважды. То есть вы выполняете его два раза подряд, каждый раз с одинаковой силой X, прежде чем поместить карту действия в слот 1. Вы можете использовать X-жетоны для усиления действий, но каждый X-жетон применяется только к одному из действий, а не обоим сразу. Используйте эффекты «после завершения» только после завершения обоих действий. Вы можете выбрать для каждого из двух действий, для чего вы используете это действие. Например, при для действия «Sponsors», вы можете разыграть 2 карты спонсоров, или дважды переместить жетон отдыха получив монеты, или разыграть 1 карту спонсора и один раз переместить жетон отдыха, получив монеты. Если вы активируете отдых первым действием, он наступит только в конце вашего полного хода. Это означает, что вы все еще можете выполнить второе действие.

Верните жетон Multiplier в общий запас после использования.

Если вы не использовали жетон Multiplier до следующего отдыха, вы должны вернуть его неиспользованным.

Peacocking: Вы можете разместить авиарий, даже если вы еще не улучшили действие «Build». В противном случае применяются обычные правила строительства. Если на карте вашего зоопарка нет подходящей строительной площадки или в вашем зоопарке уже есть авиарий, вы не можете разместить это строение.

Petting Zoo animal: За первое животное размещённое в контактный зоопарк вы получаете 3 очка привлекательности, за второе - 6 очков привлекательности; а за третье - 9 очков привлекательности. Поскольку вам разрешено построить только 1 контактный зоопарк, в вашем зоопарке никогда не может быть более 3 животных контактного зоопарка. Животные из контактного зоопарка также считаются маленькими животными .



Pilfering: *Пожалуйста, помните, вы можете получить очки привлекательности с карты животного до или после использования свойства. Таким образом, чтобы решить, на каких других игроков повлияет Pilfering, очки привлекательности за это животное обычно не учитываются. Только игроки, чьи зоопарки имеют хотя бы 5 очков привлекательности, могут быть подвержены Pilfering.*

Если в игре есть несколько игроков у которых очков привлекательности или очков сохранения больше чем у вас, вы можете выбрать целевого игрока. Чтобы иметь наибольшее количество очков сохранения, у игрока должно быть хотя бы 1 очко сохранения. Если вы целевой игрок, способность не действует.

Целевой игрок решает, позволить ли он вам взять случайную карту из его руки или отдаст вам 5 монет. Если он выбрал первый вариант, вытяните одну случайную карту из его руки (карты окончательного подсчета очков не являются частью руки, поэтому вы не можете их вытянуть). Если у него нет карт в руке, он должен дать вам 5 монет. Если у этого игрока нет 5 монет, он должен позволить вам взять 1 карту с руки. Если у этого игрока нет ни карт в руке, ни 5 монет, он должен отдать вам все деньги, которые у него есть на данный момент; если это 0, вы получаете 0.

Если вам разрешено воровать дважды у одного и того же игрока, эти кражи происходят одна за другой.

Пример: Целевой игрок может позволить вам сначала взять 1 карту, а затем выбрать другой вариант для второй кражи, в зависимости от карты, которую вы взяли.

Posturing: Применяются обычные правила строительства, такие как правило расстояния для строительства киоска. Если вам разрешено использовать Posturing несколько раз, ставьте строение по очереди, одно за другим.

Pouch: Карты под животным больше не имеют никакой функции. Если вы выпускаете такое животное на волю, положите все карты под ним в стопку сброса. Вы не теряете заработанные очки привлекательности.

Resistance: Если вы разыгрываете карту с Resistance до того, как кто-либо наберет 10 очков сохранения, у вас будет дополнительная карта окончательного подсчета очков. Когда кто-то достигает 10 очков сохранения, вы можете выбрать любую из ваших карт окончательного подсчета очков в качестве той, которую вы сбрасываете. В конце игры вы можете получить очки за все ваши карты окончательного подсчета очков.

Shark Attack: Если на рынке нет карт животных в пределах вашей репутации, то свойство не действует. Если вы используете Shark Attack 2 и на рынке только 1 карта животного в пределах вашей репутации, сбросьте только 1 карту. Если вы используете Shark Attack 2 и сбрасываете 2 карты, округлите в меньшую сторону сумму их очков привлекательности, а не очки привлекательности каждой из этих карт. Карты на рынке пополняются только в конце вашего хода.

Пример: За карты с очками привлекательности 9 и 7 вы получите 8, а не 7.

Symbiosis: Получите 1 эффект другого морского животного в вашем зоопарке, кроме эффекта Reef Dweller. Вы так же не можете получить эффект, который запускает все эффекты Reef Dweller или получает один из эффектов Reef Dweller. Если животное имеет больше 1 эффекта на своей карте, вы должны выбрать только 1 из них. Если это эффект «после завершения», вы используете его только после завершения текущего действия.

Scavenging: Перемешайте стопку сброса и случайным образом вытяните из нее указанное количество карт. Затем верните стопку сброса на место.

Scuba Dive: Если среди открытых карт нет карт спонсоров, вы должны сбросить все карты.

Snapping: Применяются те же правила, что и для эффекта «Snapping» («Сбор») на карте действия «Cards». Вы должны выбрать карту на рынке. С помощью сбора вы не можете вытянуть карту из колоды.

Sponsor Magnet: Не имеет значения, находятся ли карты в пределах репутации для вас или нет. Если в это время на рынке нет карт спонсоров, способность не действует. В конце вашего хода пополните рынок.

Sea Animal Magnet: Аналогично Sponsor Magnet. Здесь: Морские животные вместо карт спонсоров.

Sunbathing: Положите проданные карты в стопку сброса.



Venom: *Пожалуйста, помните, вы можете получить очки привлекательности с карты животного до или после использования свойства. Таким образом, чтобы решить, на каких других игроков повлияет Venom, очки привлекательности за это животного обычно не учитываются. Только игроки, чьи зоопарки имеют хотя бы 5 очков привлекательности, могут быть подвержены Venom.*

Жетоны яда обычно заставляют вас платить монеты, если вы используете карту действия без жетона Venom .

Жетоны яда размещаются на картах действий в слотах с наименьшими значениями. Другими словами, если вы получите 1 жетон, он переместится на карту в слоте 1; если 2, то они помещаются на карты в слотах 1 и 2; и так далее. На карте не может быть 2 жетона яда; так что, если на карте уже есть жетон яда (от свойства другого животного), верните «дубликат» в общий запас.

Если вы выполняете действие, на карте которого есть жетон яда, верните жетон яда в общий запас. Жетоны яда, оставшиеся на других картах действий, не будут действовать на вас в этом ходу.

Однако, если вы не убрали жетон яда в этом ходу, но в конце вашего хода у вас все еще есть хотя бы 1 карта действия с жетоном яда, вы должны заплатить 2 монеты в общий запас. Если вы не можете заплатить 2 монеты, вы должны отменить ваш ход и выполнить другое действие. То есть вы не сможете предотвратить действие яда, потратив все ваши деньги. Возможно, вам даже придется изменить ваше действие, чтобы получить деньги.

Во время следующего отдыха верните все жетоны яда в общий запас без эффекта.

Trade: Вы можете либо заплатить 1 X-жетон, чтобы получить 5 монет, либо заплатить 5 монет, чтобы получить 1 X-жетон.

Разъяснение свойств карт спонсоров



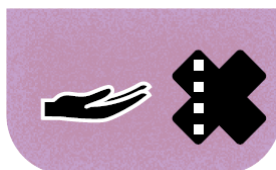
Эта иконка в верхнем левом углу карты спонсора указывает на ее уровень. Для розыгрыша карты спонсора требуется действие той же силы или больше. Если на заднем плане есть коричневая полоса, эта карта влияет на окончательный подсчет очков.

● синий фон в
верхней части
карты



постоянный или
повторяющийся
эффект

● фиолетовый
фон с рукой в
верхней части
карты



доход во время
каждого отдыха

● желтый фон с
молнией в левом
нижнем углу
карты



одноразовый
эффект при
розыгрыше этой
карты

● коричневый
фон с песочными
часами в правом
нижнем углу
карты



одноразовый
эффект в конце
игры

Синтаксис эффектов

X : Y

Если вы выполняете условие слева, вы получаете награду справа. Если с левой стороны цифры нет, то получить награду можно несколько раз, по одному разу за каждое выполнение условия. То же самое относится, если слева написано слово

«per» («за»). Если в левой части есть одно или несколько чисел, то вы можете получить награду только один раз. Если на выбор несколько номеров, то вы получите награду, которая принадлежит наибольшему числу, чье условие вы выполнили.

Пример 1



:



За каждую иконку Азии в вашем зоопарке вы получаете 1 очко привлекательности

Пример 2

1
3
5



:

3
6
9



Если в вашем зоопарке 3 или 4 иконки травоядного, получите 6 монет.

Терминология

Connected (Соединённый): Клетка считается соединённой, если она примыкает хотя бы к 1 накрытой (каким-либо зданием) клетке, но сама при этом не накрыта.

Isolated (Изолированный): Клетка считается изолированной, если она не примыкает ни к одной накрытой клетке.

Your Zoo (Ваш Зоопарк): Ваш зоопарк включает в себя все видимые ваши карты и всё, что размещено на планшете зоопарка или находится в вашем запасе.

Any Zoo (Любой зоопарк): Включает в себя комбинацию из всех видимых разыгранных карт всех игроков и всё, что размещено на их планшетах зоопарков или находится в вашем запасе.

Border space (Пограничная клетка): Пограничная клетка — это клетка на карте вашего зоопарка, у которой нет как минимум одной соседней клетки у одной из её шести сторон.

Building spaces (Клетки для строительства): Клетки для строительства — это все клетки на карте вашего зоопарка, за исключением клеток с камнями и водой.

Уникальные строения (карты с 243 по 257): Вы должны построить уникальное строение в вашем зоопарке. Если вы не можете этого сделать, вы не можете разыграть карту.

Всегда размещайте уникальное строение цветной стороной вверх. На этой стороне изображена уникальная иконка, которую вы также найдете на карточке спонсора. Найдите жетон уникального строения, соответствующую вашей карте спонсора, и разместите ее на карте вашего зоопарка по обычным правилам. Вы можете вращать его, как угодно, но вы не можете перевернуть его обратной стороной. Вам не нужно платить деньги, чтобы построить уникальное здание. Уникальные здания не являются вольерами для животных, то есть вы не можете размещать в них (дополнительных) животных. Уникальные постройки никогда не считаются водными или каменными пространствами.

Описание карт спонсоров

201 | SCIENCE LAB: ●● Как при розыгрыше этой карты, так и в фазе дохода во время каждого отдыха, вы можете взять карту в пределах диапазона вашей репутации с рынка или взять карту из колоды.

● Получите 1 очко сохранения за 3-5 иконок исследований в вашем зоопарке. Получите 2 очка сохранения за 6 или более иконок исследования в вашем зоопарке.

202 | SPOKESPERSON(Ч): ● Получите 1 очко репутации за каждую иконку исследования, которую вы разыгрываете в вашем зоопарке.

203 | VETERINARIAN(Ч): ● Получите 2/5/10 монет за 1/2/3 университета в вашем зоопарке.

● Для поддержки природоохранного проекта действием «Association» теперь требуется сила 4 (вместо 5).

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть 3 университета.

204 | SCIENCE MUSEUM: ● Получите 2 монеты за каждую иконку исследования в вашем зоопарке.

● Получите 1 очко сохранения за каждую иконку исследования, которую вы разыгрываете в вашем зоопарке.

205 | GORILLA FIELD RESEARCH: Получите 2 очка репутации и 1 очко сохранения, когда вы разыгрываете эту карту.

206 | MEDICAL BREAKTHROUGH: ● Получите 2 очка привлекательности каждый поддержанный вами природоохранный проект. (Вы всегда можете это определить, посчитав отсутствующие кубики/фишки в левой части вашего планшета зоопарка)

● Получите 1 очко сохранения в фазе дохода во время каждого отдыха.

207 | BASIC RESEARCH: ● Посчитайте общее число уникальных иконок категорий животных и континентов в вашем зоопарке. За каждые 2 уникальные иконки вы получаете 1 очко сохранения, а все остальные игроки получают 2 монеты.

Пример: если у вас в зоопарке всего 7 уникальных иконок, вы получаете 3 очка сохранения, а все остальные игроки получают по 6 монет каждый.

208 | SCIENCE LIBRARY: ● Получите 1 очко привлекательности за каждую иконку исследования в вашем зоопарке.

● За каждую иконку исследования, разыгрываемую в любом зоопарке, вы получаете 2 монеты (за каждую иконку, если на карте их несколько).

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть не менее 5 иконок разных категорий животных.

209 | TECHNOLOGY INSTITUTE: ●● Как при розыгрыше этой карты, так и в фазе дохода каждого отдыха вы получаете 1 X-жетон. (Помните, у вас не может быть более 5 X-жетонов одновременно.)

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть 3 университета.

210 | EXPERT ON THE AMERICAS(Ч): ● Получите 1 привлекательность за каждую иконку Америки в вашем зоопарке.

● За каждую иконку Америки, которую вы разыгрываете в вашем зоопарке, вы можете бесплатно разместить 1 киоск на карте вашего зоопарка. Применяются обычные правила строительства, в том числе правило расстояния для киосков.

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть 5 или более киосков.

211 | EXPERT ON EUROPE(Ч): ● Получите 1 очко привлекательность за каждую иконку Европы в вашем зоопарке.

● За каждую иконку Европы, которую вы разыгрываете в вашем зоопарке, вы можете бесплатно разместить в вашем зоопарке вольер размером 1. Применяются обычные правила строительства.

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть 5 или более занятых вольеров размером 1.

212 | EXPERT ON AUSTRALIA(Ч): ● Получите 1 очко привлекательность за каждую иконку Австралии в вашем зоопарке.

● За каждую иконку Австралии, которую вы разыгрываете в вашем зоопарке, вы можете подложить 1 карту с руки под эту карту, чтобы получить 2 очка привлекательности (свойство животного *Pouch 1*). Подложенные карты не имеют никакого эффекта.

213 | EXPERT ON ASIA(Ч): ● Получите 1 очко привлекательности за каждую иконку Азии в вашем зоопарке.

● За каждую иконку Азии, которую вы разыгрываете в вашем зоопарке, вы можете бесплатно разместить в вашем зоопарке 1. Применяются обычные правила строительства.

214 | EXPERT ON AFRICA(Ч): ● Получите 1 очко привлекательности за каждую иконку Африки в вашем зоопарке.

● За каждую иконку Африки, которую вы разыгрываете в вашем зоопарке, вы можете поместить любую карту действия в слот 1 после завершения действия. Завершите текущее действие, прежде чем использовать эту способность. Это означает, что карта действия, которую вы использовали для розыгрыша этой карты, в этот момент уже находится в слоте 1.

● Получите 1 очко привлекательности за каждый X-жетон в вашем запасе.

215 | GLOBAL BREEDING PROGRAM: ● Когда вы разыгрываете эту карту, поместите 2 кубика игрока из вашего запаса на две ячейки в верхней части этой карты. Если вы поддерживаете базовый природоохранный проект, вы можете сбросить ровно 1 кубик с карты чтобы заменить им любую иконку (верните его в ваш запас). Вы не можете использовать оба кубика для одного и того же природоохранного проекта. Только карты, которые находятся ниже планшета Ассоциации, считаются базовыми природоохранными проектами.

Пример: Вы хотите поддержать проект по сохранению Африки и имеете 3 иконки Африки в вашем зоопарке. Если вы сбросите 1 кубик игрока с этой карты, вы сможете поддержать проект сохранения, как если бы у вас было 4 иконки Африки.

● Получите 1 очко сохранения, если вы поддерживали проекты по сохранению 5 или более раз. (Вы всегда можете это определить, посчитав отсутствующие кубики/фишки в левой части вашего планшета зоопарка.)

216 | TALENTED COMMUNICATOR(Ч): ● Наймите 1 дополнительного сотрудника ассоциации (переместите сотрудника из самого нижнего занятого места их хранения на планшете зоопарка на область блокнота). С этого момента этот сотрудник находится в вашем распоряжении. Некоторые планшеты зоопарков вознаграждают вас очками сохранения за найм последнего сотрудника. Если вы уже наняли всех ваших сотрудников, способность не действует (свойство животного *Full-throated*).

● Получите 1 очко сохранения, если у вашего зоопарка 9 или более очков репутации.

217 | ENGINEER(Ч): ● Каждый раз, когда вы выполняете действие «Build», вы можете построить еще ровно 1 любое из построенных этим действием строений. Это не относится к специальным вольерам, которых в вашем зоопарке может быть не более 1 каждого типа. Оплатите обычную стоимость дополнительного строения. Если вы строите сразу несколько строений одним действием, вы всё равно можете построить только 1 дополнительное строение с помощью этого свойства (вы решаете, какое именно). Применяются обычные правил строительства.

Пример: Если вы строите 1 киоск, 1 вольер размером 1 и 1 вольер размером 2 места с помощью улучшенной стороны (II) карты действия «Build», вы можете построить 1 их этих зданий еще раз. Если вы решите построить еще один вольер размером 2, вы должны заплатить за это действие в общей сложности 12 монет. Действие «Build» по-прежнему имеет силу 4.

● Получите 5 очков привлекательности, если вы накрыли все клетки для строительства на карте вашего зоопарка (все клетки, кроме камней и воды).

218 | BREEDING PROGRAM: см. карту 215. Эта карта имеет другие условия розыгрыша, но в остальном идентична.

219 | DIVERSITY RESEARCHER(Ч): ● Получите 2 монеты за каждую иконку с водой и камнем в вашем зоопарке. Вы можете найти их на карточках 241 и 242, а также в качестве требований в верхнем левом углу карт.

● Вы можете строить на клетках с водой и камнями. Вам не обязательно делать это, чтобы ваша карта зоопарка считалась полностью накрытой. Вы можете игнорировать все требования, касающиеся клеток с водой и камнями, при строительстве уникальных строений и розыгрышу карт животных. Тем не менее, иконки воды и камня по-прежнему учитываются (например, для окончательного подсчета очков этой карты). Иконки воды и камней больше не учитываются для карт 241 и 242 или для карты окончательного подсчета 004.

● Получите 2 очка привлекательности за каждый набор из 1 иконки воды и 1 иконки камней в вашем зоопарке (максимум 3 набора).

Пример: если в вашем зоопарке есть 2 иконки воды и 3 иконки гор, вы получаете 4 очка привлекательности.

220 | FEDERAL GRANTS: ●● Как при розыгрыше этой карты, так и в фазе дохода каждого отдыха вы получаете 3 монеты.

● Получите 1 очко сохранения, если у вашего зоопарка 9 или более очков репутации.

221 | ARCHAEOLOGIST(Ч): ● Каждый раз, когда вы получаете бонус за размещение на пограничной клетке в вашем зоопарке, вы получаете дополнительный бесплатный бонус за размещение по вашему выбору. Выберите любой бонус за размещение в вашем зоопарке, который еще не был накрыт. Этот бонус не обязательно должен находиться на пограничной клетке. Если вы одновременно получаете несколько бонусов за размещение на пограничных клетках, вы можете получить дополнительный бесплатный бонус за каждый из них. Это могут быть любые комбинации одинаковых или разных бонусов. Получите все бонусы за размещение в выбранном вами порядке.

● Получите 1 очко сохранения, если вы накрыли все пограничные области в вашем зоопарке (кроме клеток с камнями и водой).

222 | RELEASE OF PATENTS: ● Получите 1 очко сохранения за каждую иконку исследования в вашем зоопарке (максимум 3). Все остальные игроки получают по 2 монеты за каждое очко сохранения, полученное вами таким образом.

224 | MIGRATION RECORDING: ● Получите 1 X-жетон. *(Помните, что у вас не может быть более 5 X-жетонов одновременно.)*

● Каждый раз, когда вы поддерживаете природоохранный проект «Release into the Wild» (карты 113–122), вы получаете 1 дополнительное очко сохранения. Вы можете несколько раз поддержать природоохранный проект «Release into the Wild», выпуская другое животное нужного вида. Тем не менее, вы по-прежнему можете размещать только 1 кубик игрока за **каждое действие** «Association» в любом природоохранном проекте. Даже если вы поместите несколько ваших кубиков на один и тот же природоохранный проект, каждый из этих жетонов будет считаться 1 отдельным природоохранным проектом, который вы поддержали для других карт.

225 | QUARANTINE LAB: ● Получите 1 X-жетон. *(Помните, у вас не может быть более 5 X-жетонов одновременно.)*

● Эффекты Venom, Constriction, Hypnosis и Pilfering не действуют на вас. Если Hypnosis или Pilfering должны повлиять на вас, то они повлияют на следующего игрока, который соответствует условиям их применения, если это возможно. Другими словами, ваши фишки на треках игнорируются.

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть все 5 иконок континентов.

226 | FOREIGN INSTITUTE: Получите 2 очка репутации, когда разыгрываете эту карту.

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть все 5 иконок континентов.

227 | WAZA SPECIAL ASSIGNMENT: ● Решите, хотите ли вы сосредоточиться на малых или больших животных до конца игры, и поместите ваш кубик из вашего запаса на ячейку с иконкой  под выбранным вами типом животного. Открывайте карты из колоды по одной,

пока не найдете карту животного выбранного типа и добавьте её себе в руку. Остальные открытые карты положите в стопку сброса.

Пример: Если вы выбираете малое животных, поместите кубик игрока в левую иконку  и открывайте карты, пока не найдете малое животное. Вы больше не можете разыгрывать крупных животных до конца игры (см. ниже).

● Каждый раз, когда вы разыгрываете животное выбранного типа, получите 2 очка привлекательности 2 (для мелких животных) или 4 (для крупных животных). Вы больше не можете разыгрывать животных невыбранного типа до конца игры. Видимый  (СТОП!) под этим типом животного напоминает вам об этом. Мелкие животные — это животные, которым требуется стандартный вольер размером 1 или 2, а также животные контактного зоопарка. Крупные животные — это животные, которым требуется стандартный вольер размером 4 или 5. Эта карта не действует на животных, которым требуется стандартный вольер размером 3. Вы по-прежнему можете их разыгрывать, но бонус за них не получается.

228 | WAZA SMALL ANIMALS PROGRAM: ● Получите 2 монеты за каждое мелкое животное в вашем зоопарке.

● Каждый раз, когда вы разыгрываете только мелких животных во время действия «Animals», вы можете разыграть 1 дополнительное мелкое животное из вашей руки за обычную стоимость. Применяются обычные правила розыгрыша карт животных. После этого добавьте 1 мелкое животное с рынка себе в руку, если таковое имеется (даже если вы не разыгрывали 1 дополнительное мелкое животное с руки). Эта карта не обязательно должна находиться в пределах вашей репутации. Мелкие животные — это животные, которым требуется стандартный вольер размером 1 или 2, а также животные контактного зоопарка.

Пример: Если вы разыгрываете маленькое животное, а затем большое животное в действии «Животные», вы не можете разыгрывать другое маленькое животное.

229 | EXPERT IN SMALL ANIMALS(Ч): ● Получите 1 очко привлекательности за каждое мелкое животное в вашем зоопарке.

● Каждый раз, когда вы разыгрываете мелкое животное, платите за него на 3 монеты меньше от того, что указано этой карте в левом верхнем углу. Мелкие животные — это животные, которым требуется стандартный вольер размером 1 или 2, а также животные контактного зоопарка.

230 | EXPERT IN LARGE ANIMALS(Ч): ● Получите 2 очка привлекательности за каждое крупное животное в вашем зоопарке.

● Каждый раз, когда вы разыгрываете большое животное, платите за него на 4 монеты меньше от того, что указано этой карте в левом верхнем углу. Крупные животные — это животные, которым требуется стандартный вольер размером 4 или 5.

231 | SPONSORSHIP: PRIMATES: ● Получите 1 очко привлекательности за каждую иконку примата в вашем зоопарке.

● Получите 3 монеты за 1-2 иконки приматов, 6 монет за 3-4 иконки приматов или 9 монет за 5 или более иконок приматов в вашем зоопарке в фазе дохода во время каждого отдыха.

232 | SPONSORSHIP: REPTILES: См. карточку 231. Здесь: Рептилии.

233 | SPONSORSHIP: VULTURES: См. карточку 231. Здесь: Птицы.

234 | SPONSORSHIP: LIONS: См. карточку 231. Здесь: Хищники.

235 | SPONSORSHIP: ELEPHANTS: См. карточку 231. Здесь: Травоядные.

236 | PRIMATOLOGIST(Ч): ● За каждую иконку примата, разыгрываемую в любом зоопарке, получите 3 монеты (за каждую иконку, если на карте их несколько).

237 | HERPETOLOGIST(Ч): См. карточку 236. Здесь: Рептилии.

238 | ORNITHOLOGIST(Ч): См. карточку 236. Здесь: Птицы.

239 | EXPERT IN PREDATORS(Ч): См. карточку 236. Здесь: Хищники.

240 | EXPERT IN HERBIVORES(Ч): См. карточку 236. Здесь: Травоядные.

241 | HYDROLOGIST(Ч): ● Получите 1 очко привлекательности за каждую иконку воды в вашем зоопарке. Вы можете найти их на этой карте, а также в качестве требования в верхнем левом углу карт.

● Каждый раз, когда вы накрываете клетку, примыкающую к клетке с водой, вы получаете 1 монету. Вы получаете по 1 монете за каждую из этих клеток, даже если вы застраиваете несколько клеток, примыкающих к воде, одним действием. Вы всегда получаете 1 монету за каждую клетку, даже если клетка, на которой вы строите, примыкает сразу к нескольким клеткам с водой.

● Получите 1 очко сохранения, если все клетки с водой соединены, то есть ни одна из клеток с водой не примыкает только к пустым клеткам (не изолированы).

242 | GEOLOGIST(Ч): ● Получите 3 очка привлекательности за каждые 2 иконки скал в вашем зоопарке. Вы можете найти их на этой карте, а также в качестве требования в верхнем левом углу карт.

Пример: если в вашем зоопарке есть 3 иконки гор, вы получаете 3 привлекательности.

● Каждый раз, когда вы накрываете клетку, примыкающую к клетке с камнем, вы получаете 1 монету. Вы получаете по 1 монете за каждую из этих клеток, даже если вы застраиваете несколько клеток, примыкающих к камням, одним действием. Вы всегда получаете 1 монету за каждую клетку, даже если клетка, на которой вы строите, примыкает сразу к нескольким клеткам с камнями.

● Получите 1 очко сохранения, если все клетки с горами соединены, то есть ни одна клетка с горой не примыкает только к пустым клеткам (не изолирована).

243 | MEERKAT DEN: ● Разместите уникальное строение «Логова сурикатов» на карте вашего зоопарка (по соседству как минимум с 1 клеткой камней).

● За каждую иконку травоядного, которую вы разыгрываете в вашем зоопарке, получите 2 привлекательности.

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть 6 или более иконок травоядных.

244 | PENGUIN POOL: ● Разместите уникальное строение «Бассейн для пингвинов» на карте вашего зоопарка (по соседству как минимум с 1 клеткой воды).

● За каждую иконку птицы, которую вы разыгрываете в вашем зоопарке, получите 2 очка привлекательности.

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть 6 или более иконок птиц.

245 | AQUARIUM: ● Разместите уникальное строение «Аквариум» на карте вашего зоопарка (по соседству как минимум с 2 клетками воды).

● За каждую иконку с водой, которую вы разыгрываете в вашем зоопарке, получаете 2 очка привлекательности. Вы можете найти их на карте 241, а также в качестве требования в верхнем левом углу карт.

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть 6 или более иконок воды.

246 | AERIAL CABLEWAY: ● Разместите уникальное строение «Воздушная канатная дорога» на карте вашего зоопарка (по соседству как минимум с 2 клетками камней).

● За каждую иконку с камнями, которую вы разыгрываете в вашем зоопарке, получите 2 очка привлекательности. Вы можете найти их на карте 242, а также в качестве требования в верхнем левом углу карт.

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть 6 или более иконок камней.

247 | BABOON ROCK: ● Разместите уникальное строение «Скала бабуина» на карте вашего зоопарка (по соседству как минимум с 1 клеткой камней).

● За каждую иконку примата, которую вы разыгрываете в вашем зоопарке, получите 2 очка привлекательности.

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть 6 или более иконок приматов.

248 | RHESUS MONKEY PARK: ● Разместите уникальное строение «Парк обезьян-резус» на карте вашего зоопарка.

● За каждую иконку примата, которую вы разыгрываете в вашем зоопарке, вы получаете 1 X-жетон. (*Помните, у вас не может быть более 5 X-жетонов одновременно*).

249 | BARRED OWL HUT: ● Разместите уникальное строение «Хижина полосатой совы» на карте вашего зоопарка.

● За каждую иконку птицы, которую вы разыгрываете в вашем зоопарке, возьмите 2 карты из колоды. Оставьте 1 из них себе в руку, а другую положите в сброс (свойство животного *Perception 2*).

250 | SEA TURTLE TANK: ● Разместите уникальное строение «Бассейн с морскими черепахами» на карте вашего зоопарка (по соседству как минимум с 1 клеткой воды).

● За каждую иконку рептилии, которую вы разыгрываете в вашем зоопарке, вы можете продать до 2 карт с вашей руки по 4 монеты за каждую (свойство животного *Sunbathing 2*). Поместите проданные карты в стопку сброса.

251 | POLAR BEAR EXHIBIT: ● Разместите уникальное строение «Выставка белых медведей» на карте зоопарка (по соседству как минимум с 1 клеткой воды).

- За каждую иконку медведя, которая разыгрывается в любом зоопарке, получите 2 очка привлекательности.
- Получите 1 очко сохранения за 3-5 значков медведей в вашем зоопарке. Получить 2 очка сохранения за 6 или более значков медведей в вашем зоопарке.

252 | SPOTTED HYENA COMPOUND: ● Разместите уникальное строение «Комплекс пятнистых гиен» на карте вашего зоопарка (по соседству как минимум с 1 клеткой камней).

● За каждую иконку хищника, которую вы разыгрываете в вашем зоопарке, откройте X карт с верха колоды, где X равно количеству иконок хищников в вашем зоопарке. Добавьте 1 раскрытую карту животного себе в руку. Сбросьте остальные карты (свойство животного *Hunter X*). Если среди вытянутых карт нет карт животных, вы должны сбросить все карты. Если вы разыгрываете 2 иконки хищника в вашем зоопарке одновременно (например, Cheetah, карта животного 401), вы можете использовать свойство Hunter дважды подряд. Обк иконку засчитываются оба раза.

253 | OKAPI STABLE: ● Разместите уникальное строение «Конюшня окапи» на карте вашего зоопарка.

● Разыгрывая эту карту, положите на нее 3 ваших кубика из вашего запаса. За каждую иконку травоядного, которую вы разыгрываете в вашем зоопарке, вы можете сбросить 1 жетон с этой карты (вернуть его в ваш запас) и разыграть карту спонсора за X монет из вашей руки (X соответствует уровню карты спонсора). В остальных случаях применяются обычные правила розыгрыша карт спонсоров. (*Можно использовать 3 раза за игру.*)

Пример: Когда вы разыгрываете Okapi Stable, вы можете немедленно сбросить кубик с этой карты, чтобы разыграть другую карту спонсора за монеты. Разыгрывание карты Foreign Institute (226) будет стоить вам 6 монет.

254 | ZOO SCHOOL: Получите 1 очко репутации и 1 очко сохранения, разыгрывая эту карту.

● Разместите уникальное строение «Школы зоопарка» на карте вашего зоопарка, накрывающее как минимум 2 пограничные клетки. Возьмите 1 карту с рынка в пределах вашей репутации или возьмите 1 карту из колоды.

255 | ADVENTURE PLAYGROUND: Получите 4 очка привлекательности, когда разыгрываете эту карту.

● Разместите уникальное строение «Площадка приключений» на карте вашего зоопарка (по соседству как минимум с 1 клеткой камней).

256 | WATER PLAYGROUND: Получите 4 очка привлекательности, когда разыгрываете эту карту.

● Разместите уникальное строение «Водная игровая площадка» на карте вашего зоопарка (по соседству как минимум с 1 клеткой воды).

257 | SIDE ENTRANCE: ● Разместите уникальное строение «Боковой вход» на карте вашего зоопарка на 2 пограничных клетках. Оно не обязательно должен примыкать к существующим строениям. В противном случае применяются обычные правила строительства. Отныне вы также можете строить строения, соединённые с «Боковым входом».

- Получите по 2 монеты за каждое здание (кроме пустых стандартных вольеров), примыкающее к «Боковому входу» (по аналогии с киоском, за исключением того, что сам «Боковой вход» может примыкать к киоску).
- Получите 5 очков привлекательности, если вы накрыли все клетки для строительства на карте вашего зоопарка

258 | NATIVE SEABIRDS: ● Получите 1 очко привлекательности за каждую соединённую клетку с водой.

- Получите 1 очко сохранения за каждые 2 изолированных клетки с водой.

Пример: если у вас есть 5 изолированных клеток с водой, вы получите 2 очка сохранения.

259 | NATIVE LIZARDS: ● Получите 1 очко привлекательности за каждую соединённую клетку с камнем.

- Получите 1 очко сохранения за каждые 2 изолированных клетки с камнем.

Пример: если у вас есть 3 изолированных клетки с камнем, вы получите 1 очко сохранения.

260 | NATIVE FARM ANIMALS: ● Получите 1 очко привлекательности за каждую пограничную клетку, которая соединена, но сама по себе не накрыта (учитываются только ячейки, на которых можно строить).

- Получите 1 очко сохранения за каждые 6 пустых клеток для строительства, образующих непрерывную группу. Клетки для строительства — это все клетки на карте вашего зоопарка, за исключением клеток с камнями и водой. Пустые клетки с  также учитываются, даже если вам не разрешается строить на них, потому что вы не улучшили карту действия «Build». Учитывается каждая группа из 6 смежных пустых клеток, независимо от того, граничит она с другими группами или нет.

Пример: Если у вас есть в общей сложности 24 пустых клетки для строительства в смежных группах по 13, 6, 3 и 2 клетки, вы получите 3 очка сохранения.

261 | GUIDED SCHOOL TOURS: Получите 1 очко сохранения и 1 очко привлекательности, разыгрывая эту карту.

- Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке есть 5 или более иконок категорий животных (включая медведя и животное из контактного зоопарка).

262 | EXPLORER(Ч): ● Получите 2 монеты за разные иконки континентов или категорий животных в вашем зоопарке (включая медведя и животное контактного зоопарка).

Пример: Если у вас есть 2 иконки исследования, 2 иконки Африки и 1 иконка хищника в вашем зоопарке, вы получаете 4 монеты (2 за Африку и 2 за хищника).

- Каждый раз, когда вы разыгрываете иконку континента или категории животного в ваш зоопарк (включая медведя и животное из контактного зоопарка), которых еще нет в вашем зоопарке, вы получаете 1 очко привлекательности и 2 монеты. Если вы разыгрываете карту, на которой есть 2 одинаковые иконки, вы получаете этот бонус только один раз.

263 | WAZA LARGE ANIMAL PROGRAM: ● Вы можете бесплатно разместить стандартный вольер вместимостью 5 (применяются обычные правила строительства).

● Каждый раз, когда вы разыгрываете большое животное, вы можете проигнорировать одно **условие** по вашему выбору на карте животного. Крупные животные — это животные, которым требуется стандартный вольер размером 4 или 5. Вы не можете игнорировать требования к камням или воде.

Примеры:

1. Чтобы разыграть *Lion*, вам нужно всего 2 иконки хищника (вместо 3) в вашем зоопарке.
2. Чтобы разыграть *New Zealand Fur Seal*, карта действия «Animals» не обязательно должна быть улучшена.

Эта способность суммируется с картой 6 «Research Institute», поэтому, если у вас активирован «Research Institute», вы можете игнорировать в общей сложности 2 условия на крупных животных.

264 | FREE-RANGE NEW WORLD MONKEYS: ● Получите 1 очко привлекательности за каждую соединённую клетку с бонусом за размещение.

● Получите 1 очко сохранения за каждые 2 изолированные клетки с бонусами за размещение.

Пример: FREE-RANGE NEW WORLD MONKEYS (264)

Вы разыгрываете карту 264 и сразу же получаете 2 очка привлекательности, потому что у вас есть 2 соединённые клетки с бонусами за размещение (X-жетон и 2 очка репутации).

Если бы ваша карта зоопарка в конце игры выглядела так, как показано, вы бы получили 1 очко сохранения за 3 изолированные клетки с бонусами за размещение (5 монет и два бонуса, позволяющие взять карту в пределах репутации).



265 | FRANCHISE BUSINESS: ● Вы можете бесплатно разместить 1 киоск на карте вашего зоопарка. Применяются обычные правила строительства, в том числе правило расстояния для киосков.

● Получите 1 монету за каждый киоск на картах зоопарков всех ваших соперников в фазе дохода каждого отдыха. Не важно, какой доход эти киоски приносят их владельцам.

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке 5 или более киосков

266 | MARINE BIOLOGIST(4): ● За каждую иконку морского животного, разыгрываемую в любом зоопарке, вы получаете 3 монеты (за каждую иконку, если на карте их несколько).

267 | FARM CAT: ● Получите очки привлекательности за сумму киосков и павильонов на карте вашего зоопарка. Если она равна 1 -3, получите 1 очко привлекательности, 4 - 6 - 3 очка привлекательности, 7 или больше - 5 очков привлекательности.

● Получите 1 очко сохранения за каждый киоск, который соединён как минимум с 3 пустыми клетками для строительства (максимум 3). Клетки для строительства — это все клетки на карте вашего зоопарка, за исключением клеток с камнями и водой.

268 | CONFERENCE ON EUROPE: ● Получите 2 монеты, если в вашем зоопарке 1 - 2 иконки Европы, 5 монет, если из 3 -4, 10 монет, если их 5 и более.

● За каждую иконку Европы, которую вы разыгрываете в вашем зоопарке, поместите 1 кубик из вашего запаса на любую карту животного на рынке без другого кубика (любого игрока) на ней. Когда карта с вашим кубиком сбрасывается с рынка, вместо помещения её в стопку сброса возьмите себе в руку. Когда карта с вашим кубиком покидает рынок любым другим способом (берётся в руку или разыгрывается с рынка любым игроком, включая вас), получите 2 монеты из общего запаса. Верните кубик с этой карты в ваш запас. (свойство животного *Mark*)

● Получите 1 очко сохранения если вы сделали как минимум 3 пожертвования во время игры. (Размещайте свои кубики на планшете Ассоциации в области пожертвования даже если делаете пожертвование за 12 монет).

269 | CONFERENCE ON AUSTRALIA: ● За каждую иконку Австралии, которую вы разыгрываете в вашем зоопарке, замените 1 стандартный вольер на карте вашего зоопарка на стандартный вольер, размером +1 (например, вольер размером 1 замените на вольер размером 2). Если этот вольер был заселён, получите 2 очка привлекательности. Новый вольер должен накрывать те же клетки, что и старый и одну новую. Вы получаете бонус за размещение, если новая клетка накрывает его. Однако вы не получаете бонус за размещение с клеток, которые накрывал старый вольер.

● Получите 1 очко привлекательности за каждую подложенную карту (свойство животного *Pouch* или на карте зоопарка 7) в вашем зоопарке (максимум 5). Если вы выпускаете животного с подложенными картами или отправляете «Expert on Australia» в экспедицию, эти подложенные карты больше не учитываются.

270 | MARINE RESEARCH EXPEDITION: ● За каждую иконку морского животного, которую вы разыгрываете в вашем зоопарке, вы можете сделать одно из двух:

- Сбросьте одну из своих разыгранных карт спонсора-человека (не из руки) и получите 1 очко сохранения. Чтобы определить, является ли карта спонсором-человеком, посмотрите на её название, а не картинку. Например, на карте «Quarantine Lab» изображён один человек, но название говорит нам о том, что это карта не является человеком. С другой стороны, карта «Talented Communicator» является человеком, даже несмотря на то, что на картинке изображено несколько людей. Вы теряете все свойства и иконки этой карты, но вам не нужно отдавать всё, что вы получили от этого человека.
- Откройте 3 верхние карты из колоды. Возьмите 1 карту спонсора себе в руку, а остальные сбросьте. Если среди открытых карт нет карт спонсоров, вы должны сбросить все карты (свойство животного *Scuba dive*).

Номера карт «спонсор-человек». В глоссарии они отмечены (Ч) справа от названия

карты.

202, 203, 210, 211, 212, 213, 214, 216, 217, 219, 221, 229, 230, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 262, 266, 275, 276

271 | EXCAVATION SITE: ● Разместите уникальное строение «Место раскопок» на карте вашего зоопарка. Получите накрытые им бонусы за размещение дважды.

● Получите 1 очко сохранения если в вашем зоопарке накрыты все бонусы за размещение.

272 | EXPANSION AREA: ● Вы можете бесплатно разместить стандартный вольер размером 3, соблюдая обычные правила строительства.

● Считайте стандартный вольер размером 3, у которого как минимум одна клетка является пограничной, стандартным вольером размером 5 (после того, как он будет там размещён).

● Получите 1 очко сохранения, если в вашем зоопарке накрыты все пограничные клетки для строительства. Клетки для строительства — это все клетки на карте вашего зоопарка, за исключением клеток с камнями и водой.

273 | PUBLICATIONS: ● Вы можете сделать одно пожертвование. Вам не обязательно иметь улучшенную карту действия «Association» для того, чтобы это сделать.

● Каждый раз, когда вы делаете пожертвование, платите на 1 монету меньше за каждую иконку исследования в вашем зоопарке (минимум 0 монет).

274 | MASCOT STATUE: Получите 1 очко привлекательности, когда разыгрываете эту карту.

● Разместите уникальное строение «Статуя талисмана» на карте вашего зоопарка.

● Получите 1 очко привлекательности в фазе дохода во время каждого отдыха.

● Получите 2 очка привлекательности за каждого игрока, к которого очков привлекательности больше, чем у вас (в соло-игре вы не можете получить очки привлекательности таким способом). Получите эти очки только после того, как все игроки получают очки привлекательности в конце игры.

275 | HORSE WHISPERER(Ч): ● Найдите в стопке сброса 1 карту животного контактного зоопарка по вашему выбору и добавьте себе в руку. Если там нет животного контактного зоопарка, вы ничего не получаете. В любой другой момент игры вы не можете просматривать стопку сброса (например, перед розыгрышем этой карты).

● За каждую иконку животного контактного зоопарка, разыгрываемую в любом зоопарке, вы получаете 2 монеты (за каждую иконку, если на карте их несколько).

276 | LANDSCAPE GARDENER(Ч): ● Вы можете бесплатно разместить 1 павильон на карте вашего зоопарка. Применяются обычные правила строительства.

● За каждый павильон, который вы строите или размещаете, получите 1 X-жетон. Вы не можете получать таким способом более 1 X-жетона за действие или во время отдыха (за эффекты в фазу дохода).

277 | FIELD RESEARCH TYPE D ORCAS: Получите 3 очка репутации, когда разыгрываете эту карту.

278 | AMAZON HOUSE: Получите 1 очко репутации, 2 очка сохранения и 4 очка привлекательности, когда разыгрываете эту карту.

● Разместите уникальное строение «Амазонский домик» на карте вашего зоопарка (по соседству как минимум с 1 клеткой камней и 1 клеткой воды).

279 | UNDERWATER TUNNEL: Получите 2 очка привлекательности, когда разыгрываете эту карту

● Разместите уникальное строение «Подводный туннель» на карте вашего зоопарка, накрыв им 2 клетки с водой (и соединённый с другим уже имеющимся строением, как требуется в обычных правилах строительства). Каждая клетка «Подводного туннеля» считается 1 клеткой с водой (туннель же находится под водой). Он также считается соединённым с водой. Однако ни требования, указанные в этой карточке, ни само уникальное здание не считаются водными знаками в вашем зоопарке.

● Вы можете разместить морское животное в это строение (как если бы оно было аквариумом). Оно позволяет разместить в нём до 2 ваших кубиков.

● Получите 3 очка привлекательности, если «Подводный туннель» соединён с 1 аквариумом (большим или маленьким) или 5 очков привлекательности, если соединён с обоими типами аквариумов.

280 | RECONSTRUCTION: ● Вы можете перенести до 3 строений на карте вашего зоопарка.

Возьмите до 3 строений с карты вашего зоопарка и бесплатно разместите их заново.

Применяются обычные правила строительства. Ничего страшного, если в результате этого действия оставшиеся строения могут стать разъединёнными. Вы так же можете бесплатно разместить 1 павильон и/или 1 киоск на карте вашего зоопарка. Применяются обычные правила строительства. Вы не получаете бонусы за размещение, при размещении любого из этих строений. Вы также не получите новые карты спонсоров за то, что накрыли значки на карте зоопарка 8.

● Вы не получаете бонус за размещения, накрывая иконки с бонусом за размещения (и любую иконку на карте зоопарка 8) на карте вашего зоопарка.

● Получите 5 очков привлекательности, если вы накрыли все клетки для строительства на карте вашего зоопарка

Пояснения по картам финальных целей

004 | ARCHITECTURAL ZOO: Клетка считается соединённой, если она примыкает к накрытой клетке, но сама при этом не накрыта. Для получения очков сохранения вы должны накрыть только клетки пригодные для строительства, то есть все, кроме клеток с камнями и водой.

005 | CONSERVATION ZOO: Вы всегда можете это определить, посчитав отсутствующие кубики/фишки в левой части вашего планшета зоопарка.

006 | NATURALISTS ZOO: Клетки для строительства — это все клетки на карте вашего зоопарка, за исключением клеток с камнями и водой. Пустые клетки с  также учитываются, даже если вам не разрешается строить на них, потому что вы не улучшили карту действия «Build».

009 | BIODIVERSE ZOO: Применяется к иконкам в вашем зоопарке и зоопарках ваших соперников. В одиночной игре сбросьте эту карту, как только возьмете ее, и вместо нее возьмите другую карту. В противном случае, если у игрока справа от вас вообще нет какой-то одной иконки животного, вам достаточно иметь 1 эту иконку, чтобы получить за неё 1 очко сохранения. С помощью этой карты вы можете получить максимум 4 очка сохранения.

Пример: На ваших картах животных и спонсоров присутствуют 4 иконки хищников, 2 иконки птиц, 2 иконки медведя, 1 иконка травоядное и 1 иконка рептилии. У игрока справа от вас есть 4 иконки рептилии, 3 иконки примата и 2 иконки животных из контактного зоопарка. Таким образом, вы получаете 4 очка сохранения (хищник, птица, медведь, травоядное).

012 | DESIGNER ZOO: Каждая форма учитывается только один раз, без учёта того, как много разных зданий этой формы есть на карте вашего зоопарка. Стандартный вольер размером 1, киоск и павильон имеют одну и ту же форму, также как и стандартный вольер размером 2, маленький аквариум, «Площадка приключений» (карта 255) и «Водная игровая площадка» (карта 256), и так далее с другими формами.

013 | SPECIALIZED HABITAT ZOO: Выберите 1 иконку континента на карте базовых природоохранных проектах континента (даже если она не в игре), которую вы не поддерживали (карты 103 — 107). Если такая карта проекта была добавлена в верхний ряд планшета Ассоциации свойством животного *Assertion*, то она **не считается** базовым природоохранным проектом.

014 | SPECIALIZED SPECIES ZOO: См. карточку 013. Здесь: Иконку категории животного вместо иконки континента (карты 108 — 112 и 133).

015 | CATERED PICNIC AREAS: Подсчитайте число киосков и павильонов на карте вашего зоопарка. Наименьшая сумма и будет считаться имеющимся у вас набором. Не важно, где именно на вашей карте зоопарка расположены эти строения.

016 | ACCESSIBLE ZOO: Условия указаны на левой стороне ваших карт под стоимостью (у карт животных) или уровнем (у карт спонсоров). Если на карте указано несколько условий,

считается каждое из них. Не имеет значения, какие условия указаны на картах, и не имеет значения, выполнили ли вы их или смогли проигнорировать, чтобы разыграть эту карту. В контексте этой цели уникальность условий не обязательна.

Пример: На карте спонсора «Science Museum» (204) 4 условия (4 науки). А на карте спонсора «Native Seabirds» (258) 1 условия (max. 25).

017 | INTERNATIONAL ZOO: См. карточку 009. Здесь: Иконку континентов вместо иконок категорий животных. Кроме того, иконки континентов на ваших партнёрских зоопарках считаются за 2 соответствующие иконки. Но это правило не применяется к партнёрским зоопаркам вашего соперника.

Уточнения по планшетам зоопарков

MAP 1 | OBSERVATION TOWER (сложность ★★★★★)

Свойство: Получайте 2 очка привлекательности каждый раз, когда вы переворачиваете стандартный вольер, примыкающий к смотровой башне, на занятую сторону.

Вольер должен примыкать к клетке с изображением смотровой башни, а не к одной из 3 соседних клеток с камнями. Свойство смотровой башни не работает для специальных вольеров (авиарий и террариум). Если вы выпускаете животное на волю (и, таким образом, переворачиваете занятый вольер обратно на пустую сторону), а затем помещаете в этот вольер новое животное, вы снова получаете 2 очка привлекательности. Сама по себе смотровая башня не считается зданием (например, для киосков).

MAP 2 | OUTDOOR AREAS (сложность ★★)

Свойство: Каждый стандартный вольер, примыкающий к открытой площадке, имеет вместимость +2.

Вольер должен примыкать к открытой площадке, а не к любому из 4 клеток с водой. Свойство не работает на специальные вольеры. Считайте, что любой стандартный вольер, примыкающий к открытой площадке, на 2 клетки больше (после его размещения). Сама по себе открытая площадка не считается зданием (например, для киосков).

Пример: Если вы построили стандартный вольер вместимостью 1 рядом с открытой площадкой, то можете разместить там животное, для которого требуется вольер вместимостью 1, 2 или 3.

MAP 3 | SILVER LAKE (сложность ★)

Нет особых свойств.

MAP 4 | COMMERCIAL HARBOR (сложность ★★★★★)

Свойство: Один раз в ваш ход вы можете сбросить 1 карту из своей руки, чтобы получить 3 монеты. Свойство работает, если торговая гавань соединена.

Торговая гавань считается соединённой, если она примыкает хотя бы к 1 накрытой (каким-либо зданием) клетке. Вы можете построить ваше первое здание непосредственно рядом с торговой гаванью, но это не обязательно. Вы можете использовать эту способность в любой момент вашего хода, до, после или во время действия. Однако вы можете сбросить только 1 карту за ход с помощью торговой гавани. Вы не можете использовать это свойство во время отдыха или чужого хода. Сама по себе торговая гавань не считается зданием (например, для киосков).

МАР 5 | PARK RESTAURANT (сложность ★★★★★)

Свойство: Получите 1 монету в фазу дохода за каждую накрытую примыкающую к ресторану клетку.

Во время отдыха в фазу дохода вы получаете 1 дополнительную монету за каждую примыкающую к ресторану клетку на которой находится здание. При этом не имеет значение, находятся ли на этих клетках отдельные здания или некоторые из них накрыты одним зданием, состоящим из нескольких клеток. Также не важно, какие именно здания вы там построили и заняты ли вольеры или нет. Сам по себе ресторан не считается зданием (например, для киосков).

МАР 6 | RESEARCH INSTITUTE (сложность ★★)

Свойство: Каждый раз, когда вы разыгрываете карту животного, игнорируйте 1 условие на свой выбор. Свойство работает, если научно-исследовательский институт соединён.

Научно-исследовательский институт считается соединённым, если он примыкает хотя бы к 1 накрытой (каким-либо зданием) клетке. Вы можете построить ваше первое здание непосредственно рядом с научно-исследовательским, но это не обязательно. Как только вы его активировали (соединили), то можете разыгрывать карты животных 1 любое условие на ней, однако вы обязаны удовлетворять всем остальным условиями на ней (если таковые имеются). Вы не можете игнорировать требования к соседству с водой и камнями. Сам по себе научно-исследовательский институт не считается зданием (например, для киосков).

Примеры:

1. Чтобы разыграть «Lion», вам нужно иметь всего 2 иконки хищника (вместо 3) в вашем зоопарке.
2. Чтобы разыграть «New Zealand Fur Seal», карту действия «Animals» не нужно улучшать.

МАР 7 | ICE CREAM PARLORS (сложность ★★★★★)

Свойство: В фазу дохода получите 1 дополнительную монету за каждый киоск. Свойство работает, если все  накрыты.

Если вы накрыли все , вы получаете 1 дополнительную монету за каждый киоск на карте вашего зоопарка в качестве дохода во время отдыха. Неважно, были ли эти киоски построены в качестве бонусов за размещение или другими способами. Также не имеет значения, приносят ли они доход без учёта этого бонуса или нет.

МАР 8 | HOLLYWOOD HILLS (сложность ★★★★★)

Свойство: Каждый раз, когда вы накрываете , начинайте открывать карты из колоды, до тех пор, пока не появится карта спонсора. Возьмите её себе в руку. Если все  накрыты, требование к силе спонсоров при розыгрыше снижается на 1.

Клетки с  могут быть застроены, как и любые другие клетки. Это похоже на бонус за размещение, но не считается таковым (например, для карты 221). Каждый раз, когда вы размещаете здание на , открывайте карты из колоды одну за другой, пока не откроете карту спонсора. Добавьте эту карту себе в руку, а все остальные открытые карты положите в стопку сброса. После того, как вы накроете все 3 , уровень каждой карты спонсора, которую вы разыгрываете, будет на 1 ниже. Это означает, что вам будет легче их разыгрывать.

МАР 9 | GEOGRAPHICAL ZOO (сложность ★★★★★)

Свойство: Один раз за каждую область континента: когда заселяете в ней животное в вольер, получите один из следующих бонусов: 1 очко репутации; 4 монеты; переместите любую карту в слот 1; 2 очка привлекательности; бесплатно построить киоск или павильон.

На этом планшете зоопарк есть 5 областей каждая из которых состоит из 6 клеток. Все эти области закрашены разными цветами, соответствующие определенным континентам. В начале игры поместите по 1 кубик из вашего запаса на каждую из 5 ячеек, принадлежащих этим областям. Эти ячейки имеют те же цвета, что и континенты и области, а также иконку соответствующего континента рядом с ними.



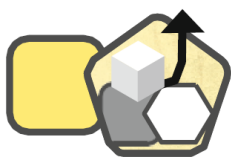
Пример: Geographical Zoo

Это область для животных из Африки. В начале игры поместите 1 кубик из вашего запаса на желтую ячейку рядом с иконкой Африки. Прodelайте то же самое для оставшихся 4 областей.

Когда вы разыгрываете животное в свой зоопарк и по крайней мере 1 клетка вольера, в который вы его помещаете, находится в области, принадлежащей тому же континенту, что и

животное, вы можете убрать кубик из ячейки области этого континента и получить один из 5 изображенных в нижней части планшетов бонусов. Уберите кубик обратно в ваш запас. Не имеет значения, является ли вольер стандартным или специальным. Вы можете получить бонус один раз за значок континента. Если вы уже удаляли кубик ранее, вы не сможете снова получить бонус за этот континент. Каждый раз, когда вы получаете бонус, можете выбрать 1 любой из 5. Таким образом, вы можете получить один и тот же бонус несколько раз во время игры.

Когда вы удаляете последний 5-й кубик, вы получаете 1 очко сохранения в дополнении к получаемому вами бонусу.



Когда вы получаете этот бонус за поддержку природоохранного проекта, можете убрать один любой кубик с одной из 5 областей континента (без необходимости розыгрыша карты с соответствующим животным). Получите 1 бонус, как обычно (плюс 1 очко сохранения, если это был последний 5-й кубик, который вы убрали).

Особые случаи

- А. Свойство животного *Flock Animal*: При использовании этого свойства вы не можете получить бонус континента (потому что вы не используете определенный вольер).
- В. Террариум и Авиарий: Когда вы строите этот специальный вольер и перемещаете в него животное из стандартного вольера, то можете получить бонус континента, если перемещенное животное имеет общий символ континента с областью, в которой находится этот специальный вольер.

МАР 10 | RESCUE STATION (сложность ★)

Свойство:



При получении этого бонуса за размещение вы выполняете:

Digging 1: Выберите до 1: ЛИБО сбросьте 1 карту с рынка и пополните его, ЛИБО сбросьте 1 карту из своей руки и возьмите 1 карту из колоды.

Если сброшенная карта является картой животного (за исключением животного из

контактного зоопарка, значок - ) , вы можете подложить её под ваш планшет зоопарка

сверху, в один из 3-х слотов, отмеченных символом  над которым еще нет карты, так чтобы видна была только верхняя часть этой карты. С этого момента животное считается «в вашем зоопарке» и запускает эффект любой другой карты, которая взаимодействует со значками или животными, разыгрываемых в вашем зоопарке. Игнорируйте остальную часть карты. Это означает, что вы не получаете никаких свойств от самой карты животного.

Если вы используете *Digging* с другой карты (например с карты животного), то вы не можете поместить сброшенную карту под свой планшет зоопарка.

У вас может быть до 3-х карт в верхней части вашего планшета зоопарка. Если вы получаете бонус более 3-х раз, например, из-за карты спонсора «Archaeologist» (карта 221), то вы не можете заменить одну из подложенных карт новой картой. В этом случае вы можете использовать только *Digging 1*.

Вам не нужно выполнять никаких условий, указанных на карточке животного. Вам не нужно платить на него монеты. Карта животного не нуждается в вольере. Любые требования к вольеру по-прежнему учитываются в вашем зоопарке (поскольку они также являются значками). Если на карточке животного изображено крупное или мелкое животное, оно также считается таковым в вашем зоопарке. Вы не можете выпускать это животное в дикую природу.

Пример: Rescue Station



В качестве первой карты в игре вы разыгрываете «Spotted Hyena Compound» и размещаете уникальный вольер в вашем зоопарке, накрывая этот бонус . Вы используете его, чтобы убрать карту «Sumatran Tiger» с рынка и подложить ее под ваш планшет зоопарка в открытый слот с символом .

Это считается разыгрыванием значка хищника в вашем зоопарке и запускает эффект спонсорской карты. Вы можете использовать этот эффект

дважды, один раз для самой спонсорской карты, и один раз для «Sumatran Tiger». Оба раза вы можете использовать «Hunt 2», потому что у вас есть 2 значка хищника в вашем зоопарке (1 на спонсорской карте и 1 на карте тигра). До конца игры хищник, Азия и 2 значка воды на карте «Sumatran Tiger» считаются находящимися в вашем зоопарке. «Sumatran Tiger» также считается 1 крупным животным в вашем зоопарке.

МАР 11 | CAVES (сложность ???)

Свойство: Склад: Подложите 1 карту с руки под ваш «Notepad» (может быть взята обратно в руку в любой момент). Во время отдыха получите 2 монеты за каждую подложенную карту.

МАР 12 | ARTIFICIAL INTELLIGENCE (сложность ???)

Свойство: Скройте силу самого левого открытого действия («3» всегда остаётся открытой). Сила действия увеличивается до следующего меньшего видимого значения.

МАР 13 | DRAWING BOARD (сложность ???)

Свойство: Если вы полностью закрыли область на карте вашего зоопарка, немедленно и во время каждого отдыха получите указанный бонус.

МАР 14 | LAGOON (сложность ???)

Свойство: Найдите карту спонсора-человека (включая одного в начале игры) и возьмите себе в руку.

Номера карт «спонсор-человек». В глоссарии они отмечены **(Ч)** справа от названия карты.

202, 203, 210, 211, 212, 213, 214, 216, 217, 219, 221, 229, 230, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 262, 266, 275, 276

МАР T1 | TOURNAMENT 1 (сложность ???)

Свойство: После того, как разблокировали: Один раз в ход вы можете сбросить 1 карту с руки, чтобы увеличить силу действия на +1.

Пояснения по картам действия



Animals / Животные

- 1 |** Если сила действия карты позволяет вам разыграть 2 карты животного, но вы разыгрываете только 1, то вы можете проигнорировать 1 условие розыгрыша у этого животного (**Сторона I**: сила 5; **Сторона II**: сила 3+)
- 2 |** После завершения этого действия, вы можете показать карты на своей руке соперникам, чтобы продемонстрировать, что у вас нет карт животных. Если сделали это, откройте X карт с верха колоды. Выберите из них 1 карту животного (если есть) и добавьте себе в руку. Остальные сбросьте. (Свойство животного *Hunter X*) (**Сторона I**: X=4 карты; **Сторона II**: X=6 карт)
- 3 |** **Сторона I**: Уменьшите на 2 монеты стоимость первого разыгранного животного этим действием (минимум до 0). **Сторона II**: За каждое животное, которое вы разыгрываете этим действием, и лишь единожды для каждого животного, вы можете дополнительно потратить 2 монеты чтобы получить 1 дополнительное очко привлекательности. (Не уменьшайте стоимость животного как вы это делали на **Стороне I**)
- 4 |** **Сторона I**: После завершения этого действия, поместите 1 кубик из вашего запаса на любую карту животного на рынке без другого кубика (любого игрока) на ней. Когда карта с вашим кубиком сбрасывается с рынка, вместо помещения её в стопку сброса возьмите себе в руку. Когда карта с вашим кубиком покидает рынок любым другим способом (берётся в руку или разыгрывается с рынка любым игроком, включая вас), получите 2 монеты из общего

запаса. Верните кубик с этой карты в ваш запас. (Свойство животного *Mark*) **Сторона II:** Когда вы разыгрываете карту животного с рынка, на которой находится кубик вашего цвета, вы получаете 1 очко репутации (в дополнении к 2 монетам по свойству животного *Mark*). После завершения этого действия примените свойство животного *Mark*.



Association / Совет Ассоциаций

1 | Сторона I: Если вы используете это действия для того, чтобы взять жетон партнёрского зоопарка, вы должны взять его из запаса, а не с планшета Совета Ассоциаций. Вы можете взять уже имеющийся у вас жетон партнёрского зоопарка (даже если у вас уже есть 1 или больше такой же). Если в запасе нет определённого жетона партнёрского зоопарка, вы не можете никак получить его, даже если он находится на планшете Совета Ассоциаций. (Если у всех вас уже есть определённый жетон партнёрского зоопарка, не обновляйте его во время отдыха). Если у вас несколько жетонов партнёрских зоопарков одного и того-же континента, каждый из них снижает стоимость розыгрыша животного со значком этого континента.

Пример: Наличии у вас двух партнёрских зоопарков с изображением континента Австралия снижает стоимость розыгрыша животных с этим континентом на 6 (минимум 0). **Сторона II:** То же, что и **Сторона I**, но относится и к университетам. Вы также можете взять любой доступный новый (из дополнения) университет. Берите их из запаса (рядом с планшетом Совета Ассоциаций), а универсальный университет (generic university) оставьте на месте. Наличие нескольких университетов, увеличивающих предел карт на руке до 5 карт, не увеличивают его более. Т.е. при наличии двух таких партнёрских университетов не увеличивает предел карт на руке до 10.

2 | Сторона I: Когда отправляете сотрудника на задание «Природоохранные проекты», вместо того, чтобы поддержать природоохранный проект вы можете нанять нового сотрудника. Поместите нового сотрудника рядом с тем, кто был назначен на выполнение этого задания. Во время следующего отдыха заберите обоих сотрудников в свой запас (в область блокнота). Вы не можете отправлять сотрудников на выполнение этого задания до отдыха, потому что на нём уже находится два ваших сотрудника. Для того, чтобы нанять нового сотрудника, вам не обязательно удовлетворять условиям выполнения природоохранных проектов, лежащих на планшете Совета Ассоциаций. **Сторона II:** Когда вы отправляете сотрудников на задание, вы можете отправить 1 дополнительного сотрудника на это задание, чтобы снизить требование к силе задания на 2. Вы можете делать это несколько раз за действие. *Пример: При наличии всех 4 сотрудников в вашем запасе вы хотите поддержать природоохранный проект (сила 5) и получить жетон партнёрского университета (сила 4). Для выполнения обоих этих действий вам нужно иметь силу 9. Помещая 2 дополнительных сотрудников на задания (обоих на одно или по одному на каждое) вы снижаете требуемую силу на 4 и теперь силы действия 5 хватает для выполнения обоих заданий.*

3 | Сторона I: Если сила действия выше, чем выполняемое задание (не равное и не меньше), получите 1 X-жетон. **Сторона II:** Каждый раз, когда вы с помощью этого действия совершаете

пожертвование, платите на 1 монету меньше за каждый X-жетон на вашем планшете зоопарка в области блокнота (минимум 0).

4 | Сторона I: Когда вы используете эту карту действия с силой 5, вы можете не разыгрывая это действие переместив данную карту в слот 1 и после этого совершить другое действие по обычным правилам (Свойство животного *Determination*). Вам не обязательно иметь свободного сотрудника на планшете вашего зоопарка для этого. **Сторона II:** Вместо совершения пожертвования, вы можете взять 1 карту из колоды или взять 1 карту с рынка в пределах вашей репутации. Сделать это вы можете только в конце действия «Association» и выполнения хотя бы 1 задания во время этого действия (т.е. по тем же правилам, что и совершение пожертвования).



Build / Строительство

1 | Сторона I: Вы можете построить 1 дополнительный павильон. Вы можете сделать это, даже если уже строили павильон в рамках текущего действия строительства, и даже если превышаете силу этого действия строительства на 1, построив этот павильон. Заплатите за этот дополнительный павильон 3 монеты (2 монеты в качестве обычной стоимости + 1 дополнительная монета). Вы можете строить все здания (включая дополнительный павильон) в желаемом порядке. **Сторона II:** Тоже, что и **Сторона I**, но стоимость дополнительного павильона снижена до 2 монет (до его обычной стоимости).

2 | См. карту Build 1. Здесь: киоск вместо павильона.

3 | Сторона I: Вы можете выполнить это действие с силой $X+1$. **Сторона II:** Тоже, что и **Сторона I**, но вы можете построить столько стандартных вольеров, сколько захотите (суммарная вместимость не должна превышать силу действия $X+1$). Но это не позволяет вам построить более 1 киоска и 1 павильона за действие. *Пример: Выполнив это действия из слота 5 вы можете построить два стандартных вольера вместимостью 1 и два стандартных вольера вместимостью 2.*

4 | Сторона I: Вы можете заплатить 2 монеты, чтобы накрыть 1 клетку с водой или камнями, как если бы это была клетка для строительства. Вы можете это сделать только во время выполнения этого действия и никогда при строительстве любым другим способом (например, по свойствам карт) или размещении уникального строения. **Сторона II:** Тоже, что и **Сторона I**, но вместо того, чтобы платить 2 монеты, вы получаете 2 монеты, когда накрываете клетку с водой или камнем. Вы по прежнему можете строиться только на 1 клетке с водой или камнем за действие.



Cards / Карты

1 | Вне зависимости от силы действия, оставьте себе все взятые карты. Вам не нужно сбрасывать 1 карту.

2 | Выберите до X раз: ЛИБО сбросьте 1 карту с рынка и пополните его, ЛИБО сбросьте 1 карту из своей руки и возьмите 1 карту из колоды. (Свойство животного *Digging X*). Сделайте это до того, как возьмете новые карты. (Сторона I: X=1; Сторона II: X=2)

3 | Вы можете выполнить «Сбор» («Snap») вместо того, чтобы взять карты, с силой меньшего, чем обычно требуется (Сторона I: сила 3+; Сторона II: сила 2+). Сторона II: Когда сила этого действия равна 5, вы можете выполнить «Сбор» («Snap») дважды, не пополняя рынок после взятия первой карты.

4 | Сторона I: После завершения этого действия, вы можете заплатить 2 монеты, чтобы поместить любую карту действия в слот 1 (Свойство животного *Clever*). Сторона II: Тоже, что и Сторона I, но вам не нужно платить монеты, чтобы поместить карту действия в слот 1.

@ Sponsors / Спонсоры

1 | Сторона I: В дополнении к обычному действию, вы можете заплатить 1 X-жетон, чтобы получить 5 монет, ИЛИ заплатить 5 монет, чтобы получить 1 X-жетон. Вы можете сделать это до или после вашего действия «Спонсоры» вне зависимости от положения карты и выбранного типа этого действия (разыграть карту спонсора или получить монеты). Вы не можете использовать полученный таким образом X-жетон, чтобы увеличить силу текущего действия «Спонсоры». Сторона II: Действие Стороны I ИЛИ вы можете заплатить 1 X-жетон или 5 монет, чтобы получить 1 очко репутации.

2 | Получите дополнительно X монет когда получаете монеты вследствие выполнения этого действия «Спонсоры» (вне зависимости от числа монет и источников). Это может произойти при использовании альтернативного варианта действия (получения монет и продвижение фишки отдыха), розыгрыше карты спонсора, который даёт монеты сам по себе, и любом эффекте, который даёт монеты при срабатывании соответствующего условия в результате розыгрыша карты спонсора. (Сторона I: X=3 монеты; Сторона II: X=5 монеты)

3 | Сторона I: В дополнении к обычному действию, вы можете сбросить с руки 1 карту спонсора, чтобы получить 4 монеты. Вы можете сделать это до или после вашего действия «Спонсоры» вне зависимости от положения карты и выбранного типа этого действия (разыграть карту спонсора или получить монеты). Сторона II: Тоже, что и Сторона I, но вы можете сбросить из руки 1 любую карту (не только карту спонсора), чтобы ЛИБО получить 4 монеты (как на Стороне I) ЛИБО уменьшить на 2 необходимый уровень разыгрываемой этим действием карты спонсора.

4 | Сторона I: В дополнении к обычному действию, вы можете сбросить с руки 1 карту спонсора, чтобы выполнить «Сбор» («Snap») 1 любой карты спонсора с рынка. Вы можете сделать это до или после вашего действия «Спонсоры» вне зависимости от положения карты и выбранного типа этого действия (разыграть карту спонсора или получить монеты). Сторона II: Когда вы выбираете альтернативный вариант действия (получения монет и продвижение фишки отдыха), то можете сбросить с руки любую карту (не только карту спонсора), чтобы разыграть карту спонсора из своей руки по обычным правилам, заплатив X монет, где X – это

уровень карты (Свойство животного *Marketing*). Вы можете сделать это до или после получения монет за альтернативный вариант действия.

Начальные колоды

Чтобы вам было проще освоиться в игре Ark Nova, во время первой игры мы предлагаем использовать указанные ниже колоды карт и базовые природоохранные проекты. Имейте в виду, что эти колоды используются для более лёгкого обучения и не обладают идеальным балансом между собой. Для каждой колоды мы также указали несколько подсказок о том, что вам нужно успеть сделать до первого и второго отдыха.

Если вы не можете выполнить одно из предлагаемых действий, поскольку карта действия находится в неподходящем слоте, выполните действие «Cards».

Личная подготовка

Положите (как при обычной подготовке) вашу карту действия «Animals» в слот 1 (крайний слева). Затем положите карту действия «Cards» в слот 2, сразу после карты действия «Animals». Остальные карты действий положите случайном порядке в слоты с 3 по 5. Теперь каждый из игроков выбирает одну из указанных ниже колод карт. Эти карты будут являться картами вашей руки в начале игры. Таким образом вы пропускаете шаг выбора карт. Вы также получаете 1 личную карту финального подсчёта очков. Это означает, что при получении 10-ого очка сохранения одним из игроков, вы не будете решать, какую карту финального подсчёта очков оставить себе. Поместите базовый природоохранный проект, относящийся к вашей колоде, под планшет совета ассоциаций. При игре в соло или вдвоём, выберите ещё один случайный природоохранный проект и положите его под планшет совета ассоциаций, чтобы их там стало 3.

Игрок 1

Животные: Восточный колобус (455), Белогорлый варан (472), Ломкая веретеница (488)

Спонсоры: Герпетолог (237)

Карта финальных целей: Скалистый парк (010)

Базовый природоохранный проект в игре: Африка (103)

Советы по выбору действий в первых ходах

Перед первым перерывом

1. Выполните действие «Association» (сила 3+) и возьмите партнёрский зоопарк Африки.
2. Выполните действие **Спонсоры** (сила 4+) и разыграйте карту спонсора «Герпетолог». Получите 3 монеты, потому что эта карта спонсора сама по себе содержит иконку рептилии, которая запускает эффект.
3. Выполните действие «Build» (сила 2+) и постройте стандартный вольер размером 2, заплатив 4 монеты. Поместите этот вольер рядом с киоском и клеткой с камнем на карте вашего зоопарка.

4. Выполните действие «Animals» (сила 5) и разыграйте 2 карты животных: «Восточный колобус» за 10 монет, а «Белогорлый варан» за 9 монет (каждая на 3 монеты меньше из-за партнёрского зоопарка). Затем получите 3 монеты, поскольку сработал эффект вашей карты спонсора при розыгрыше иконки рептилии на «Белогорлый варан».

После первого перерыва

Поддержите природоохранный проект «Африка» выполнив действие «Association» (сила 5). Разблокируйте доход, отметив доступный уровень природоохранного проекта с помощью одного из 4 верхних маркеров в вашем зоопарке.

Игрок 2

Животные: Овцебык (437), Лама (439), Обыкновенная сипуха (513)

Спонсоры: Эксперт по мелким животным (229)

Карта финальных целей: Зоопарк мелких животных (002)

Базовый природоохранный проект в игре: Травоядные (111)

Советы по выбору действий в первых ходах

Перед первым перерывом

1. Выполните действие «Association» (сила 3+) и возьмите партнёрский зоопарк Америк.
2. Выполните действие «Build» (сила 4+) и постройте стандартный вольер размером 4, заплатив 8 монеты.
3. Выполните действие «Sponsors» (силе 5) и разыграйте карту спонсора «Эксперт по мелким животным».
4. Выполните действие «Animals» (сила 5) и разыграйте 2 карты животных: сперва «Овцебык» за 10 монет (на 3 монеты меньше из-за партнёрского зоопарка), а затем «Лама» за 4 монет (на 3 монеты меньше из-за партнёрского зоопарка и ещё на 3 монеты меньше из-за разыгранной карты спонсора «Эксперт по мелким животным»). Не переворачивайте свободный вольер за карту животного «Лама», поскольку она обладает свойством животного *Flock*, поэтому это животное может быть заселено в вольер к животному «Овцебык».

После первого перерыва

Поддержите природоохранный проект «Травоядные» выполнив действие «Association» (сила 5). Разблокируйте доход, отметив доступный уровень природоохранного проекта с помощью одного из 4 верхних маркеров в вашем зоопарке.

Игрок 3

Животные: Суматранский тигр (407), Губач (408)

Спонсоры: Научно-исследовательский институт (223), Спонсирование: Львы (234)

Карта финальных целей: Проспонсированный зоопарк (008)

Базовый природоохранный проект в игре: Хищники (110)

Советы по выбору действий в первых ходах

Перед первым перерывом

1. Выполните действие «Association» (сила 3+) и возьмите партнёрский зоопарк Азии.
2. Выполните действие «Animals» (сила 2+) и разыграйте карту животного «Губач» за 11 монет (на 3 монеты меньше из-за партнёрского зоопарка).
3. Выполните действие «Sponsors» (сила 3+) и разыграйте карту спонсора «Спонсирование: Львы». В качестве одноразового эффекта немедленно получите 1 очко привлекательности, поскольку в вашем зоопарке только 1 иконка хищника (на карте «Губач»)
4. Выполните действие «Build» (сила 4+) и постройте стандартный вольер размером 4, заплатив 8 монеты. Разместите его так, чтобы он был соединён с 2 клетками воды и накрывал бонус за размещение «5 монет». Получите 5 монет за бонус за размещение.
5. Выполните действие «Sponsors» (сила 3+) и разыграйте карту спонсора «Научно-исследовательский институт» в качестве подготовительного шага розыгрыша карты животного «Суматранский тигр» (для розыгрыша требуется 2 иконки науки в вашем зоопарке).

После первого перерыва

Выполните действие «Animals» (сила 2+) и разыграйте карту животного «Суматранский тигр» за 23 монеты (на 3 монеты меньше из-за партнёрского зоопарка).

Поддержите природоохранный проект «Хищники» выполнив действие «Association» (сила 5).

Разблокируйте доход, отметив доступный уровень природоохранного проекта с помощью одного из 4 верхних маркеров в вашем зоопарке.

Игрок 4

Животные: Плащеносная ящерица (491), Чёрный гриф (499), Австралийский пеликан (515)

Спонсоры: Орнитолог (238)

Карта финальных целей: Зоопарк крупных животных (001)

Базовый природоохранный проект в игре: Австралия (105)

Советы по выбору действий в первых ходах

Перед первым перерывом

1. Выполните действие «Association» (сила 3+) и возьмите партнёрский зоопарк Австралии.
2. Выполните действие «Build» (сила 4+) и постройте стандартный вольер размером 4, заплатив 8 монеты. Разместите его так, чтобы он был соединён с 2 клетками воды и накрывал бонус за размещение «5 монет». Получите 5 монет за бонус за размещение.
3. Выполните действие «Sponsors» (сила 4+) и разыграйте карту спонсора «Орнитолог». Получите 3 монеты, поскольку на самой карте находится иконка птиц, которая сразу же срабатывает.

4. Выполните действие «Animals» (сила 5) и разыграйте 2 карты животных: «Австралийский пеликан» за 10 монет, а «Плещеносная ящерица» за 9 монет (каждая на 3 монеты меньше из-за партнёрского зоопарка). Затем получите 3 монеты, поскольку была разыграна иконка птицы (на карте животного «Австралийский пеликан»), которая запускает эффект вашей карты спонсора «Орнитолог». Если Игрок 1 уже разыграл карту спонсора «Герпетолог», то он получает 3 монеты, поскольку вы разыграли карту животного с иконкой рептилии (на карте животного «Плещеносная ящерица»).

После первого перерыва

Поддержите природоохранный проект «Австралия» выполнив действие «Association» (сила 5). Разблокируйте доход, отметив доступный уровень природоохранного проекта с помощью одного из 4 верхних маркеров в вашем зоопарке.