


# ГЛОСАРІЙ

Розробник і видавець доклали всіх зусиль, щоб зробити це доповнення якомога реалістичнішим. Однак, як і з базовою грою, у рідкісних випадках вони пішли на поступки заради ігрової динаміки. Наприклад, росомасі присвоєно підкатегорію «ведмідь», але насправді вона не належить до ведмедів. Те саме стосується того факту, що ви можете розмістити одну велику морську тварину в різних акваріумах, що не відповідає дійсності.

## Нові жетони бонусів

Ви можете зберігати **сірий** жетон бонусу з символом , поки не вирішите використати його як одноразовий бонус. Ви можете використати його під час будь-якого свого ходу. Використавши жетон, переверніть його. Жовті ефекти — це негайні ефекти (як зазвичай).



Граючи карту тварини, можете ігнорувати до 3 її умов. Використавши жетон, переверніть його.



Безплатно розмістіть 3 кіоски / павільйони в будь-якій комбінації (властивість тварин «Позування»).



Поверніть 1 свого спеціаліста асоціації з поля асоціації у секцію блокнота вашої мапи зоопарку (властивість тварин «Додаткова зміна»). Використавши жетон, переверніть його.



Візьміть 3 нові карти підрахунку очок, потім скиньте 3 карти підрахунку очок (властивість тварин «Адаптація»).



Підтримуючи базовий проєкт збереження, можете використати цей жетон замість будь-якого символу. Використавши жетон, переверніть його.



**Верх.** Негайно й один раз: захопіть 1 карту.

**Низ.** Постійний ефект: ліміт карт на вашій руці збільшено на 1. (Ліміт може дорівнювати 4 або 6, залежно від того, чи ви маєте університет, що збільшує ліміт.)

## ••••• Творці гри •••••

**Дизайн гри:** Матіас Бірре • **Графічний дизайн:** Крістоф Тіш  
**Ілюстрації:** Лоїк Біллау, Денніс Лохаузен • **Обкладинка:** Штеффен Бікер  
**Редагування і реалізація:** Бастіан Вінкельгаус, Інґа Койтман, Франк Герен  
**Коректура:** Натан Морзе

Дякуємо всім нашим тестувальникам і помічникам, а саме: Ніні Рінгофф, Марселю Рінгофф, Крістоферу Ост-Прісу, Денні Делаківіцу, Йонасу Лангенбрінку, Роланду Гоеру, Себастьяну Керса, Борису Беарі, Жолті Гевесі, Марко Малігіусу. Також дякую Арні Асманну за ідею карти «Підводний тунель» та Деннісу Беку за ідею карти підрахунку «Доступний зоопарк».

### Українське видання IGAMES

**Керівники проєкту:** Олег Сидоренко та Олександр Невський  
**Переклад:** Святослав Михаць • **Випускова редакторка:** Олена Науменко  
**Верстка:** Андрій Бордун • **Коректор:** Анатолій Хлівний  
**Особлива подяка:** Олександр Дедик, Андрій Журба



© 2021 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH  
Wilhelm-Reuter-Straße 37 65817 Eppstein-Bremthal  
[www.feuerland-spiele.de](http://www.feuerland-spiele.de)



IGAMES  
29015, Україна, м. Хмельницький, вул. Трудова, 5-Е, 87  
[www.igames.ua](http://www.igames.ua)

Версія 1.0

### Автори фотографій

Вікісховище за ліцензією Creative Commons ([commons.wikimedia.org](https://commons.wikimedia.org), [creativecommons.org](https://creativecommons.org)):  
268: BamboBeast, 271: Могаммед Алі Мусса, 529: Нік Гобгуд, 532: Адріана Зінґоне, Доменіко д'Алеліо, Марія Грація Маццоккі, Марина Монтрезор, Діана Сарно, команда LTER-MC, 544: q phia, 545: Університет Саймона Фрейзера, 546: Джефф Кубіна, 547: Тіно Штраус, 548: Ганс Гіллеворт, 549: Аннелі Сало, 553: Fir0002, 558: Пабло Фернікола

Усі інші: pixabay.com, iStock.com, особисті

## Роз'яснення карт дій



### Асоціація

- Сторона I:** якщо ви виконуєте цю дію, щоб узяти партнерський зоопарк, то **повинні** взяти його з запасу, а не з поля асоціацій. Ви можете взяти партнерський зоопарк, який уже маєте (навіть якщо ви вже маєте більше ніж 1 такий зоопарк). Якщо в запасі більше немає партнерських зоопарків, то ви не можете його взяти, навіть якщо останній екземпляр досі на полі асоціацій. (Якщо кожен гравець уже має певний партнерський зоопарк, не поповнюйте його під час перерви.) Якщо ви маєте кілька партнерських зоопарків того самого континенту, кожен з них зменшує вартість розігрування кожної тварини з цього континенту.  
**Сторона II:** аналогічно до сторони I, але стосується й університетів. Ви також можете взяти будь-який новий університет, який ще доступний. Візьміть його з місця біля поля асоціацій, а універсальний університет залиште на місці. Ефекти збільшення ліміту руки до 5 від кількох університетів не сумуються.
- Сторона I:** виконуючи завдання «Робота над проєктом збереження», замість підтримувати проєкт збереження можете найняти спеціаліста асоціації. Розмістіть нового спеціаліста біля того спеціаліста, який виконує це завдання. Під час наступної перерви поверніть обох спеціалістів у свій запас. Ви не можете знову виконувати те саме завдання до наступної перерви, адже ви вже маєте на ньому 2 спеціалістів. Вам не треба мати змогу підтримати проєкт збереження, щоб натомість найняти нового спеціаліста.  
**Сторона II:** виконуючи завдання асоціації, можете розмістити на цьому завданні 1 додаткового спеціаліста, щоб зменшити на 2 значення, потрібне для цього завдання. Це можна зробити кілька разів.  
*Приклад. Маючи у своєму розпорядженні всіх 4 спеціалістів асоціації, ви хочете підтримати проєкт збереження й отримати партнерський університет. Зазвичай для цього потрібна дія з силою 9. Розмістивши 2 додаткових спеціалістів на будь-яке з цих завдань (обох на одне або по 1 на кожне), ви зменшуєте значення завдань на 4, і для обох завдань тепер вистачить дії з силою 5.*
- Сторона I:** якщо сила вашої дії більша, ніж вимагає завдання, яке ви виконуєте (а не просто дорівнює), отримайте 1 жетон сили.  
**Сторона II:** щоразу, використовуючи цю дію, щоб зробити пожертву, ви платите на 1 монету менше за кожен жетон сили на своєму блоку ноті (щонайменше 0 монет). Жетони сили скидати не треба.
- Сторона I:** виконуючи цю дію з силою 5, ви можете нічого не робити, лише перемістити карту дій у комірку «1», а потім виконати іншу дію (властивість тварин «Рішучість»). Для цього вам не треба мати у своєму запасі спеціаліста асоціації.  
**Сторона II:** можете не робити пожертву, а натомість узяти 1 карту з колоди або з діапазону репутації. Це можна зробити наприкінці дії «Асоціація», і для цього ви також під час цієї дії повинні були виконати принаймні 1 завдання асоціації (так само як і тоді, коли ви робите пожертву).



### Будівництво

- Сторона I:** ви можете збудувати 1 додатковий павільйон. Ви можете зробити це, навіть якщо збудували павільйон під час звичайної дії «Будівництво» і навіть якщо перевищуєте на 1 силу своєї дії «Будівництво», побудувавши цей павільйон. Заплатіть загалом 3 монети за додатковий павільйон (звичайна вартість — 2, а також додаткова вартість — 1). Ви можете будувати всі будівлі (зокрема й додатковий павільйон) у довільному порядку.  
**Сторона II:** аналогічно до сторони I, але вартість додаткового павільйону зменшується до 2 монет (звичайна вартість).
- Див. «Будівництво» 1. Те саме, але з кіоском замість павільйону.
- Сторона I:** можете будувати з силою  $X+1$ .  
**Сторона II:** аналогічно до сторони I, але можете будувати скільки завгодно стандартних вольєрів кожного розміру (обмеження сили  $X+1$  все ще діє). Це не дає змогу побудувати більше ніж 1 кіоск та 1 павільйон.
- Сторона I:** можете заплатити 2 монети, щоб закрити 1 клітинку з водоймами чи скелями (трактуючи їх як клітинки для будівництва).

Це можливість доступна лише в разі використання цієї дії, а не під час будівництва будь-яким іншим способом або при розміщенні унікальної будівлі. **Сторона II:** аналогічно до сторони I, але ви не платите 2 монети, а натомість отримуєте 2 монети, коли закриваєте 1 клітинку з водоймами чи скелями. Ви все одно можете будувати лише на 1 клітинці з водоймами чи скелями за кожну дію.



### Карти

- 1 | Незалежно від сили вашої дії, ви залишаєте собі всі взяті карти. Вам не треба скидати 1 карту.
- 2 | Виконайте до X разів: скиньте 1 карту з ринку й поповніть його АБО скиньте 1 карту з руки, щоб узяти 1 карту з колоди (властивість тварин «Риття X»). Зробіть це перед тим, як брати нові карти. (**Сторона I:** X=1; **сторона II:** X=2.)
- 3 | Ви можете захоплювати з меншою силою, ніж зазвичай (**сторона I:** сила 3+ ; **сторона II:** сила 2+). **Сторона II:** якщо сила вашої дії дорівнює 5, можете захопити 2 карти. Не поповнюйте ринок, доки не завершите захоплення.
- 4 | **Сторона I:** завершивши цю дію, можете заплатити 2 монети, щоб розмістити будь-яку карту дії в комірці «1» (властивість тварин «Кмітливість»). **Сторона II:** аналогічно до сторони I, але вам не треба платити монети, щоб розмістити карту дії в комірці «1».



### Спонсори

- 1 | **Сторона I:** крім виконання своєї дії, можете заплатити 1 жетон сили, щоб отримати 5 монет, або заплатити 5 монет, щоб отримати 1 жетон сили. Ви можете зробити це до або після виконання своєї дії «Спонсори». Ви можете зробити це незалежно від того, граєте ви карту спонсора чи переміщуєте фішку перерви. Ви не можете збільшити силу дії «Спонсори» за допомогою щойно отриманого жетона сили. **Сторона II:** аналогічно до сторони I АБО можете заплатити 1 жетон сили або 5 монет, щоб здобути 1 очко репутації.
- 2 | Отримуючи монети завдяки цій дії «Спонсори», отримайте X додаткових монет (незалежно від кількості монет і джерел їхнього надходження). Це включає переміщення фішки перерви; розігрування карти спонсора, яка сама по собі дає вам монети; будь-які ефекти, які дають вам монети після розігрування вами карти «Спонсори». (**Сторона I:** X=3 монети; **сторона II:** X=5 монет.)
- 3 | **Сторона I:** крім виконання своєї дії, можете скинути 1 карту спонсора, щоб отримати 4 монети. Ви можете зробити це до або після виконання своєї дії «Спонсори». Ви можете зробити це незалежно від того, граєте ви карту спонсора чи переміщуєте фішку перерви. **Сторона II:** аналогічно до сторони I, але ви можете скинути будь-яку карту (а не лише карту спонсора), щоб отримати 4 монети (як на стороні I), або знизити на 2 рівень карти спонсора, яку ви граєте за допомогою цієї дії.
- 4 | **Сторона I:** крім виконання своєї дії, можете скинути 1 карту спонсора, щоб захопити будь-яку 1 карту спонсора з ринку. Ви можете зробити це до або після виконання своєї дії. Ви можете зробити це незалежно від того, граєте ви карту спонсора чи переміщуєте фішку перерви. **Сторона II:** Вибравши варіант переміщення фішки перерви, ви можете скинути будь-яку карту (не лише карту спонсора), щоб зіграти карту спонсора з руки, заплативши X монет, де X — рівень карти. Ви можете зробити це до або після отримання монет унаслідок переміщення фішки перерви.



### Тварини

- 1 | Якщо сила дії дає змогу зіграти 2 карти тварин, але ви граєте лише 1, то можете ігнорувати 1 умову на цій карті тварини. (**Сторона I:** сила 5; **сторона II:** сила 3+.)
- 2 | Завершивши цю дію, можете відкрити карти на руці, щоб показати, що ви не маєте карт тварин. Зробивши це, відкрийте X верхніх карт колоди. Виберіть з них 1 карту тварини й візьміть її на руку, а інші скиньте. (Властивість тварин «Мисливець X».) (**Сторона I:** X=4 карти; **сторона II:** X=6 карт.)

- 3 | **Сторона I:** завдяки цій дії зменште на 2 (мінімум до 0) вартість першої тварини, яку ви граєте. **Сторона II:** за кожну тварину, зіграну завдяки цій дії, і лише один раз за кожну тварину, ви можете заплатити 2 додаткові монети, щоб здобути 1 додаткове очко привабливості. (Вартість першої тварини не зменшується як на стороні I.)
- 4 | **Сторона I:** завершивши цю дію, покладіть 1 свій кубик гравця на карту тварини на ринку, на якій ще немає кубика жодного гравця. Коли карту з вашим кубиком гравця скидають з ринку, вона натомість потрапляє вам на руку. Коли карта з вашим кубиком гравця покидає ринок будь-яким іншим способом (її беруть на руку або будь-який гравець грає її з ринку), ви отримуєте 2 монети (із запасу). У будь-якому разі ви повертаєте свій кубик гравця у свій запас. (Властивість тварин «Мітка».)
- Сторона II:** граючи з ринку карту тварини, на якій є ваш кубик гравця, ви здобуваєте 1 очко репутації (на додачу до 2 монет за властивість «Мітка»). Потім, завершивши цю дію, застосуйте властивість тварини «Мітка».

## Роз'яснення проєктів збереження

**134–139 (План утримання).** Отримайте бонус у нижньому правому куті відразу після розігрування карти (і тільки тоді).

## Роз'яснення карт підрахунку очок

- 012 | ДИЗАЙНЕРСЬКИЙ ЗООПАРК.** Кожну форму будівлі рахують лише один раз, байдуже скільки будівель цієї форми у вашому зоопарку. 1-місний стандартний вольєр, кіоск і павільйон мають однакову форму, так само як і 2-місний стандартний вольєр, малий акваріум, пригодницький і водний майданчики і т. д.
- 013 | ЗООПАРК ЗІ СПЕЦІАЛІЗОВАНИМИ АРЕАЛАМИ.** Виберіть 1 символ континенту, для якого ви не підтримували базовий проєкт збереження одного континенту (карти 103–107). Якщо така карта проєкту опинилась у верхньому ряді завдяки властивості «Відстоювання», її не вважають базовим проєктом збереження.
- 014 | СПЕЦІАЛІЗОВАНИЙ ЗООПАРК.** Аналогічно до 013. Для цієї карти: символ категорії тварин замість символу континенту, карти 108–112 та 133. Kartu проєкту, додану до верхнього ряду завдяки властивості «Домінування», також не враховують.
- 015 | ЗОНИ ДЛЯ ПІКНІКІВ.** Порахуйте кількість кіосків і павільйонів у своєму зоопарку. Менше з цих 2 чисел — це кількість ваших наборів. Байдуже, де на вашій мапі зоопарку розташовані ці будівлі.
- 016 | ДОСТУПНИЙ ЗООПАРК.** Умови зображено в лівій частині карт — під вартістю (карти тварин) або рівнем (карти спонсорів). Якщо на карті є кілька умов, то рахують кожну з них. Не має значення, які саме умови є на картах, а також не має значення, чи виконали ви їх, чи змогли проігнорувати, щоб зіграти карту.
- 017 | МІЖНАРОДНИЙ ЗООПАРК.** Аналогічно до 009. Для цієї карти: символи континентів замість символів категорій тварин. Крім того, кожен символ континенту на ваших партнерських зоопарках рахують як 2 символи. Це не стосується партнерських зоопарків вашого суперника.

## Роз'яснення властивостей тварин

**Адаптація.** Візьміть X нових карт підрахунку очок, потім скиньте X карт підрахунку очок. Можна скинути нові карти підрахунку очок, ті, які ви вже мали, або і ті, і ті.

**Атака акули.** Якщо в діапазоні репутації немає карти тварини, ця властивість не діє. Якщо ви застосовуєте «Атака акули 2» і в діапазоні репутації є лише 1 карта тварини, скиньте лише цю 1 карту. Якщо ви застосовуєте «Атака акули 2» і скидаєте 2 карти, округліть до меншого їхню суму очок привабливості, а не очки кожної карти окремо. Не оновлюйте ринок, поки не завершите свій хід.

**Додаткова зміна.** Поверніть 1 свого спеціаліста асоціації з поля асоціації в секцію блокнота на вашій мапі зоопарку. Ви можете знову використовувати цього спеціаліста (як частину дії «Асоціація»). Вам не треба пам'ятати, яке завдання спеціаліст виконував до цього. Якщо ви знову виконаєте це завдання і на ньому немає жодного вашого спеціаліста,

то для виконання завдання вистачить 1 спеціаліста. Якщо ж на цьому завданні є 2 ваші спеціалісти, ви не можете виконати його ще раз.

**Занурення з аквалангом.** Якщо серед відкритих карт немає карт спонсорів, ви повинні скинути всі відкриті карти.

**Зграя мавп.** Відкривайте карти з верху колоди, поки не відкриєте карту з символом примата. Незалежно від того, це карта спонсора чи карта тварини, візьміть її на руку, а решту відкритих карт покладіть під низ колоди (не змінюючи їхнього порядку).

**Ковзання.** Під час скидання кількох символів ви можете вибрати той самий ефект кілька разів. Скидаючи карту «Пилкорил звичайний», ви враховуєте обидва її символи. Ви можете скинути карти без символу морської тварини, але це не дасть ніякого ефекту. Розміщення кіюску безплатне, його виконують відповідно до звичайних правил будівництва.

**Корисність.** Ця тварина — мешканець рифу, тому вона активує ефекти мешканців рифів у всіх мешканців рифів, які вже є у вашому зоопарку; однак вона не має власного ефекту мешканця рифу.

**Магніт для морських тварин.** Аналогічно до «Магніт для спонсорів». Для цієї карти: морські тварини замість карт спонсорів.

**Маркетинг.** Можете зіграти з руки карту спонсора, заплативши X монет, де X — рівень карти. (Цей символ уже відомий з базової гри, тепер ця властивість має назву.)

**Маскування.** Можете проігнорувати 1 умову для 1 тварини, яку ви граєте після цієї тварини, але все одно в той самий хід.

**Мітка.** Завершивши цю дію, покладіть 1 свій кубик гравця на карту тварини на ринку, на якій ще немає кубика (будь-якого) гравця. Коли карту з вашим кубиком гравця скидають з ринку, ця карта натомість потрапляє вам на руку. Коли карта з вашим кубиком гравця покидає ринок будь-яким іншим способом (її беруть на руку або будь-який гравець грає її з ринку), ви отримуєте 2 монети (з запасу). У будь-якому разі поверніть свій кубик гравця у свій запас.

**Обмін.** Можете заплатити 1 жетон сили, щоб отримати 5 монет, або заплатити 5 монет, щоб отримати 1 жетон сили.

**Симбіоз.** Отримайте 1 ефект іншої морської тварини у своєму зоопарку, за винятком ефекту мешканця рифу. Ви не можете отримати ні ефект, що активує всі ефекти мешканців рифів, ні жоден окремий ефект мешканця рифу. Якщо тварина має більше ніж 1 ефект на своїй карті, ви повинні вибрати 1 з них. Якщо ви отримуєте ефект зі словом «завершивши», то також використовуйте його після завершення поточної дії.

**Скорочення.** Вилучіть 1 порожній стандартний вольєр зі своєї мапи зоопарку й поверніть його в запас. Отримайте по 2 монети за кожну клітинку, яку закривав цей вольєр. Нічого страшного, якщо внаслідок цього деякі будівлі стануть відокремлені одна від одної. Будь-які бонуси розміщення під цією будівлею можна отримати ще раз, якщо ви знову їх закриєте (хіба що ви маєте у своєму зоопарку карту «Реконструкція» [280]). Якщо вилучений вольєр межує з «Майданчиком просто неба» (мапа зоопарку «2») або належить до «Зони розширення» (272), отримайте 4 додаткові монети (так, ніби вольєр має на 2 місця більше).



## Огляд карт спонсорів

**265 | БІЗНЕС ЗА ФРАНШИЗОЮ.** ● Ви можете безплатно розмістити 1 кіоск на мапі свого зоопарку. Застосовуються звичайні правила будівництва, як-от вимога до відстані між кіосками. ● У фазі доходу під час кожної перерви отримуйте по 1 монеті за кіоск на мапах зоопарків усіх інших гравців, незалежно від того, який дохід ці кіоски приносять своїм власникам. ● Здобудьте 1 очко збереження, якщо маєте у своєму зоопарку 5 або більше кіосків.

**266 | МОРСЬКИЙ БІОЛОГ.** ● За кожен символ морської тварини, який грається в будь-який зоопарк, ви отримуєте по 3 монети.

**267 | СВІЙСЬКИЙ КІТ.** ● Здобудьте 1 очко привабливості, якщо сума ваших кіосків і павільйонів становить від 1 до 3; 3 очки привабливості, якщо від 4 до 6; 5 очок привабливості, якщо 7 або більше. ● Здобудьте 1 очко збереження за кожен свій кіоск, поряд з яким є принаймні 3 порожні клітинки для будівництва (щонайбільше 3 очки збереження). Клітинки для будівництва — це всі клітинки на мапі зоопарку, крім клітинок з водоймами та скелями.

**268 | КОНФЕРЕНЦІЯ ПО ЄВРОПІ.** ● Отримайте 2 монети за 1–2 символи Європи; 5 монет за 3–4 символи Європи; 10 монет за 5 і більше символів Європи у вашому зоопарку. ● За кожен символ Європи, який ви граєте у свій зоопарк, покладіть 1 свій кубик гравця на карту тварини на ринку, на якій ще немає кубика (будь-якого) гравця. Коли карту з вашим кубиком гравця скидають з ринку, ця карта натомість потрапляє вам на руку. Коли карта з вашим кубиком гравця покидає ринок будь-яким іншим способом (її беруть на руку або будь-який гравець грає її з ринку), ви отримуєте 2 монети (з запасу). У будь-якому разі ви повертаєте свій кубик гравця у свій запас. (Властивість тварин «Мітка».) ● Здобудьте 1 очко збереження, якщо ви зробили принаймні 3 пожертви протягом гри. (Ви завжди можете визначити кількість своїх жертв, порахувавши свої кубики гравця на полі асоціації. Для цього розміщуйте кубик на полі, навіть якщо вам треба заплатити 12 монет, щоб зробити пожертву.)

**269 | КОНФЕРЕНЦІЯ ПО АВСТРАЛІЇ.** ● За кожен символ Австралії, який ви граєте у свій зоопарк, замініть 1 стандартний вольєр у своєму зоопарку на вольєр, більший на 1 місце. Якщо вольєр зайнятий, здобудьте 2 очки привабливості. Новий вольєр повинен закривати ті самі клітинки, що й попередній, плюс 1 нову клітинку. Якщо на цій новій клітинці є бонус розміщення, ви його отримуєте. За клітинки з бонусами розміщення, що були під попереднім вольєром, ви не отримуєте бонусів повторно. ● Здобудьте 1 очко привабливості за кожну карту «в сумці» (властивість тварин «Сумка» або мапа зоопарку «7») у своєму зоопарку (щонайбільше 5 очок привабливості). Якщо ви випустили в дику природу тварину, у якої «в сумці» була карта, або відправили експерта з Австралії в експедицію, їхні карти «в сумці» більше не враховують.

**270 | МОРСЬКА ЕКСПЕДИЦІЯ.** ● За кожен символ морської тварини, який ви граєте у свій зоопарк, ви можете вибрати один з варіантів:

А. Скиньте 1 зі своїх зіграних карт спонсора-особи (не з руки), щоб здобути 1 очко збереження. Щоб визначити, чи карта спонсора стосується особи, зважайте на назву карти, а не на зображення. Наприклад, на карті «Карантинна лабораторія» зображено одну особу, але назва аж ніяк не стосується людини. З іншого боку, «Талановитий перемовник» — це особа, хоча на малюнку ви бачите кількох людей. Ви втрачаєте всі майбутні переваги карти спонсора-особи та будь-які символи на ній, але вам не треба повертати нічого з того, що ви отримали від цієї особи раніше.

Б. Відкрийте 3 верхні карти колоди. Виберіть з них 1 карту спонсора й візьміть її на руку, а інші карти скиньте. Якщо серед відкритих карт немає карт спонсора, скиньте всі відкриті карти (властивість тварин «Занурення з аквалангом»).

**271 | МІСЦЕ РОЗКОПОК.** ● Розмістіть унікальну будівлю «Місце розкопок» на своїй мапі зоопарку. Отримайте всі бонуси, які ви отримаєте за розміщення цієї унікальної будівлі двічі поспіль. ● Здобудьте 1 очко збереження, якщо всі бонуси розміщення на вашій мапі зоопарку закриті.

**272 | ЗОНА РОЗШИРЕННЯ.** ● Можете безплатно розмістити 3-місний стандартний вольєр (діють звичайні правила будівництва). ● Трактуйте будь-який 3-місний вольєр, що закриває принаймні 1 межову клітинку, як 5-місний вольєр (після його розміщення там). ● Здобудьте 1 очко збереження, якщо всі межові клітинки для будівництва у вашому зоопарку закриті.

**273 | ПУБЛІКАЦІЇ.** ● Можете зробити 1 пожертву. Можете зробити це, навіть якщо ваша карта дії «Асоціація» ще не вдосконалена. Діють звичайні правила. ● Щоразу, роблячи пожертву, ви платите на 1 монету менше за кожен символ дослідження у своєму зоопарку (щонайменше 0 монет).

**274 | СТАТУЯ ТАЛІСМАНА.** Граючи цю карту, здобудьте 1 очко привабливості. ● Розмістіть унікальну будівлю «Статуя талісмана» на мапі свого зоопарку. ● У фазі доходу під час кожної перерви здобуйте 1 очко привабливості. ● Здобудьте 2 очки привабливості за кожного іншого гравця, чий зоопарк має більше привабливості за ваш (у соло-грі ви не здобуваєте очок привабливості таким способом). Ви здобуваєте ці очки після того, як усі інші гравці здобудуть очки привабливості, які вони здобувають наприкінці гри.

**275 | ЗАКЛИНАЧ КОНЕЙ.** ● Знайдіть у скиді будь-яку 1 свійську тварину й візьміть її на руку. Якщо у скиді немає свійських тварин, ви нічого не отримуєте. Ви не можете переглядати скид у будь-який інший момент гри (наприклад, перш ніж зіграти цю карту). ● За кожен символ свійської тварини, який грається в будь-який зоопарк, ви отримуєте по 2 монети.

**276 | ЛАНДШАФТНИЙ САДІВНИК.** ● Можете безплатно розмістити 1 павільйон (діють звичайні правила будівництва). Також здобудьте 1 очко привабливості за кожен павільйон у своєму зоопарку (тож за безплатний павільйон ви зазвичай здобуваєте загалом 2 очки привабливості). ● За кожен павільйон, який ви будуєте або розміщуєте, отримайте 1 жетон сили. Таким способом ви не можете отримати більше ніж 1 жетон сили за дію або під час перерви (розміщуючи павільйони завдяки ефектам доходу).

**277 | ПОЛЬОВІ ДОСЛІДЖЕННЯ КОСАТОК ТИПУ D.** Граючи цю карту, здобудьте 3 очки репутації.

**278 | ДІМ НА АМАЗОНЦІ.** Граючи цю карту, здобудьте 1 очко репутації, 2 очки збереження і 4 очки привабливості. ● Розмістіть унікальну будівлю «Дім на Амазонці» на мапі свого зоопарку (поряд зі щонайменше 1 клітинкою з водоймою та 1 клітинкою зі скелями).

**279 | ПІДВОДНИЙ ТУНЕЛЬ.** Граючи цю карту, здобудьте 2 очки привабливості. Кожну клітинку плитки підводного тунелю вважають 1 клітинкою з водоймою (тунель проходить під водою), а сам тунель — прилеглим до води. Однак ні вимоги, зазначені на цій карті, ні саму унікальну будівлю не вважають символами водойм у вашому зоопарку. ● Розмістіть унікальну будівлю «Підводний тунель» на мапі свого зоопарку, закривши 2 клітинки з водоймами (як зазвичай, поряд з іншою будівлею).

● Ви можете розміщувати морських тварин у цій будівлі. Трактуйте цю будівлю як акваріум (особливий вольєр) для будь-яких цілей (зокрема й переміщення тварин). Ця будівля надає місце для 2 кубиків гравців. ● Здобудьте 3 очки привабливості за 1 прилеглий акваріум (великий чи малий) або 5 очок привабливості за обидва типи прилеглих акваріумів.

**280 | РЕКОНСТРУКЦІЯ.** ● Можете перерозмістити до 3 будівель на мапі свого зоопарку. Заберіть до 3 будівель з мапи свого зоопарку, а потім безплатно розмістіть їх знову (діють звичайні правила будівництва). Нічого страшного, якщо внаслідок цього деякі будівлі стануть відокремлені одна від одної. Ви також можете безплатно розмістити 1 павільйон та/або 1 кіоск (діють звичайні правила будівництва). Ви не отримуєте бонусів розміщення будь-якої з цих будівель, а також не отримуєте нових карт спонсорів за закриття символів Н на мапі зоопарку «8». Якщо ваша мапа зоопарку повністю закрита, ви не отримуєте бонус за це повторно, змінюючи розташування будівель. ● Закриваючи клітинки з бонусами розміщення (і символи Н на мапі зоопарку «8»), ви не отримуєте цих бонусів. ● Здобудьте 5 очок привабливості, якщо ви повністю закрили свою мапу зоопарку (крім клітинок з водоймами та скелями).

## ДОВІДНИК СИМВОЛІВ

	Символи різних категорій тварин
	Символи різних континентів
	Символи різних категорій тварин і континентів
	Символи 1 категорії тварин
	Символи 1 континенту
	Умова: мати будь-який партнерський університет
	Умова: мати кіоск у своєму зоопарку
	Карти на руці
	Скид

	<p><i>Мешканець рифу:</i> Отримайте всі ефекти мешканців рифів зі свого зоопарку (зокрема той, що є на самому символі) у довільному порядку.</p> <p><b>Верх</b> — мешканець рифу не має власного ефекту.</p> <p><b>Низ</b> — ефект мешканця рифу: отримайте 3 монети.</p>
	Ефект, описаний після цього символу, — це ефект мешканця рифу.
	Щоразу, поповнюючи ринок і додаючи карту з цим символом, скиньте карту з теки № 1 і поповніть знову (повторіть, якщо ви додасте ще одну карту з цим символом). <i>Приклад: див. правила на с. 5.</i>



	<p>Властивість тварин «Мітка» Завершивши, покладіть 1 кубик на порожню карту тварини на ринку.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Цю карту скидають: отримайте карту.</li> <li>Карта покидає ринок будь-яким іншим способом: отримайте 2 монети.</li> </ul>
	<p>Властивість тварини «Додаткова зміна» Поверніть 1 свого спеціаліста асоціації.</p>
	<p>Властивість тварин «Атака акули X» Скиньте X карт тварин з ринку в діапазоні . Здобудьте половину їхніх очок привабливості (округлення до меншого).</p>
	<p>Властивість тварин «Мисливець X» Відкрийте X карт (з колоди). Візьміть 1 карту тварини на руку, а решту скиньте. X = як зображено або наявних у гравця .</p>
	<p>Властивість тварин «Риття X» Виберіть X разів:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Скиньте 1 карту з ринку, поповніть його.</li> <li>Скиньте 1 карту з руки, візьміть 1 з колоди.</li> </ul>
	Здобудьте 1 очко репутації за кожні 2 символи дослідження у вашому зоопарку.
	Відкривайте карти з верху колоди, поки не відкриєте карту з зображеним символом. Візьміть цю карту на руку, а решту поверніть <b>під низ</b> колоди.
	Відкривайте карти з верху колоди, поки не відкриєте малу або велику тварину. Візьміть цю карту на руку, а решту поверніть <b>під низ</b> колоди.