








SYMBOLÜBERSICHT



	Afrika
	Amerika
	Asien
	Australien
	Europa

	Pflanzenfresser
	Primat
	Raubtier
	Reptil
	Vogel
	Bär
	Streicheltier

	<i>Kleintier:</i> Streicheltier oder Tier mit benötigtem Standardgehege Größe 1-2.
	<i>Großtier:</i> Tier mit benö- tigtem Stan- dardgehege Größe 4-5.



	Stärke der Aktion / Wert ei- nes Kartenplat- zes / Stufe einer Sponsorenkarte / Kosten einer Verbandsarbeit
	Attraktion
	Artenschutz- punkte
	(akademischer) Ruf
	Geld
	Forschung
	X-Marker
	Doppler (Tierfähigkeit <i>Doppler</i>)
	neuer Verbands- arbeiter (Tierfä- higkeit <i>Lautstark</i>)
	Partnerzoo
	Universität
	Unterstützung eines Arten- schutzprojekts
	Dein Handkar- tenlimit ist ab sofort 5.
	Du darfst eine Voraussetzung links auf einer Karte ignorieren.


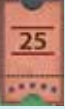
	Standardgehege einer bestimmten Größe
	Du darfst als einma- ligen Soforteffekt ein kostenloses Standard- gehege der Größe 2 bzw. 3 bauen.
	
	Ein bestimmtes Spezialgehege (wenn Soforteffekt, dann kostenlos bauen):
	Streichelzoo
	Großvogelvoliere
	Reptilienhaus
	Eine Zahl gibt an, wieviel Platz ein Tier dort benötigt.
	Felsen
	Wasser
	Gehege / Sonderbau- werk benötigt an- grenzend 1-2 Felsen- und / oder Wasser- felder. Symbole gelten als in deinem Zoo.
	Kiosk
	Pavillon



	Nimm 1 Karte in Ruf- reichweite oder ziehe 1 Karte vom Nach- ziehstapel.
	<i>Zuschnappen:</i> Nimm 1 beliebige Karte aus der Auslage.




	Symbol oben rechts an grauer Fahne: gilt als in deinem Zoo.
	Symbol Mitte links an roter Fahne: in deinem Zoo benötigt (hier: <i>Forschung</i>).
	Benötigt Partnerzoo desselben Konti- nents. (Sponsoren- karten: beliebiger Kontinent)
	Benötigt die auf- gewertete Seite II der abgebildeten Aktionskarte (hier: <i>Tiere</i>).
	Dein Zoo darf max. 25 Attraktion haben.
	Benötigt min. 3 Ruf.

	Du darfst im An- schluss eine beliebi- ge Aktionskarte auf Kartenplatz 1 legen. (Tierfähigkeit <i>Ausgefuchst</i>)
	Du darfst im An- schluss eine weitere Aktion ausführen. (Tierfähigkeit <i>Entschlossenheit</i>)
	Werte einer deiner Aktionskarten auf. Drehe sie von Seite I auf Seite II . Sie bleibt auf dem- selben Kartenplatz.


	Immer wenn du etwas in deinen Zoo spielst.
	Immer wenn etwas in einen beliebigen Zoo gespielt wird.


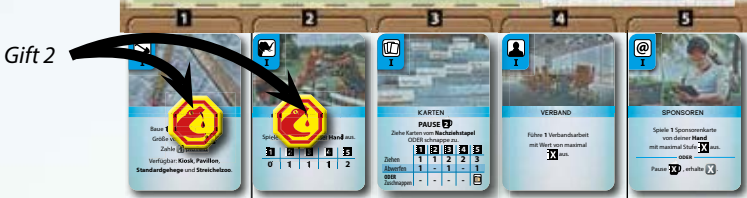
	Ab sofort kannst du von interaktiven Effekten auf Tierkarten betroffen werden.
	Manche Zookarten sind nur bis Attraktion 25 spielbar. Diese Kennzeichnung dient als Erinnerung.


	Soforteffekt, z.B. als Platzierungsbonus oder beim Abdecken mit einem Partnerzoo oder einer Universität.
	Effekt, den du nach der Unterstützung eines Artenschutzprojekts sofort und in jeder Pause als Einkommen erhältst.


	Einmaliger Soforteffekt
	Effekt bei der Endwertung
	Einkommen in jeder Pause


	Tierfähigkeit Beutel X Du darfst bis zu X Karten von der Hand unter diese Karte legen, um je 2 zu erhalten.
	Tierfähigkeit Wahrnehmung X Ziehe X Karten vom Nachziehstapel. Behalte die Hälfte davon und lege die andere ab.
	Tierfähigkeit Jäger X Decke die obersten X Karten des Stapels auf. Nimm 1 Tierkarte auf die Hand. Lege die anderen Karten ab.
	Tierfähigkeit Sonnenbaden X Du darfst bis zu X Karten von deiner Hand für je 4 verkaufen.

	Du darfst eine Sponsorenkarte ausspielen, indem du X Geld bezahlt, wobei X der Stufe der Karte entspricht. Es gelten ansonsten die üblichen Regeln, d. h. du musst alle Voraussetzungen erfüllen. Die Aktionskarte <i>Sponsoren</i> wird durch diesen Effekt nicht bewegt.
---	--

	Tierfähigkeit Gift X <ul style="list-style-type: none"> • Betroffen: Alle Zoos mit höherer Attraktion als deiner. • Je 1 Giftmarker von links auf die ersten X Aktionskarten legen (niedrigste Kartenplätze). Liegt auf einer Karte schon 1 Giftmarker, verfällt der neue für diese Karte. X = Gift X • Bei Spielen von Karte mit Giftmarker, Marker entfernen. • Wenn im Zug kein Giftmarker entfernt wurde, aber noch Marker auf Aktionskarten sind, 2 bezahlen. • In der nächsten Pause alle Giftmarker entfernen.
 <p>Gift 2</p>	


	Tierfähigkeit Hypnose <ul style="list-style-type: none"> • Betroffen: Zoo mit der höchsten Attraktion. Wenn dein Zoo, dann kein Effekt. • Bei dieser Person 1 Aktion von Kartenplatz 1, 2 oder 3 ausführen. • Einsatz von X-Markern erlaubt. • Aktionskarte danach auf Kartenplatz 1 legen.
---	--

	Tierfähigkeit Stibitzen X <ul style="list-style-type: none"> • Betroffen: X = 1: Zoo mit der höchsten Attraktion. X= 2: Wie X = 1 und Zoo mit meisten Artenschutzpunkten. Gilt für beide: Wenn dein Zoo, dann kein Effekt. • Ziehe 1 Handkarte der betroffenen Person oder erhalte von ihr 5. Sie wählt.
---	---

	Tierfähigkeit Würgen <ul style="list-style-type: none"> • Betroffen: Alle, die auf Attraktions- und / oder Artenschutzleiste vor dir liegen. • Je 1 Würgen-Marker von rechts auf die ersten X Aktionskarten legen (höchste Kartenplätze). Liegt auf einer Karte schon 1 Würgen-Marker, verfällt der neue für diese Karte. X = Anzahl der Leisten auf denen vor dir. • Stärke einer Aktionskarte mit Würgen-Marker ist um 2 reduziert. Marker danach entfernen. • In der nächsten Pause alle Würgen-Marker entfernen.
---	--



Würgen, auf beiden Leisten vor dir.

	1 beliebige Aktion (Seite I / II)		Aktion Karten (Seite I / II)		Aktion Bauen (Seite I / II)		Aktion Tiere (Seite I / II)		Aktion Verband (Seite I / II)		Aktion Sponsoren (Seite I / II)
---	-----------------------------------	---	------------------------------	---	-----------------------------	---	-----------------------------	---	-------------------------------	---	---------------------------------