ICONOGRAPHIE

- Afrique
- Amériques
- Asie
- Australie
- Europe

- Oiseau
- Herbivore
- Prédateur
- Primate
- Reptile
- Ours
- Animal domestique

- *Petit animal :* requiert enclos standard de **taille 1-2** ou **parc animalier**.
- *Grand animal :* requiert enclos standard de **taille 4-5**.

- Force de l'action / valeur de l'emplacement / niveau de mécène / valeur de mission associative
- Attrait
- Conservation
- Réputation
- Crédits
- Recherche
- Jeton X
- Multiplicateur (Capacité *Multiplicateur*)
- Nouveau bénévole (Capacité *Tonitruant*)
- Zoo partenaire (depuis le plateau Association).
- Université (depuis le plateau Association).
- Soutenir un projet de conservation
- Limite de cartes en main
- Vous pouvez ignorer 1 des conditions (bord gauche) d'une carte

- Enclos standard de la taille indiquée
- Vous pouvez immédiatement construire un enclos de 2 ou 3 cases gratuitement (une fois)
- Enclos spécifique (construction gratuite si provoquée par un effet immédiat) :
  Parc animalier
  Grande volière
  Vivarium à reptiles
  Le chiffre indique le nombre de cases requises pour l'animal
- Rocher
- Eau
- Enclos ou bâtiment spécifique qui doit être adjacent au(x) type(s) de case indiqué(s) (rocher et/ou eau). Les icônes comptent dans votre zoo.
- Kiosque
- Pavillon

- Prenez 1 carte du paquet ou à portée de réputation
- *Saisir :* Prenez n'importe quelle carte de la rivière

- Icône en haut à droite : compte dans votre zoo
- Icône à gauche sur un bandeau rouge : condition requise dans votre zoo (ici : recherche)
- Condition : avoir un zoo partenaire du même continent (cartes Mécène : n'importe quel continent)
- Condition : avoir amélioré la carte Action indiquée au niveau II. (ici : Animaux)
- Condition : ne pas dépasser 25 en attrait.
- Condition : avoir au moins 3 en réputation.

- **Après l'action en cours** vous pouvez placer n'importe quelle carte Action sur l'emplacement 1 (capacité *Intelligent*)
- **Après l'action en cours** vous pouvez faire une autre action (capacité *Détermination*)
- Améliorez une de vos cartes Action en la retournant depuis son niveau I vers son niveau II. La carte reste dans son emplacement.

- Chaque fois que vous jouez quelque chose dans **votre** zoo.
- Chaque fois que quelque chose est joué dans un zoo (**quel qu'il soit**).

Vous pouvez maintenant être affecté par certains effets d'interaction des cartes Animal.

Certaines cartes Zoo ne peuvent pas être jouées après 25 d'attrait. Cette icône du plateau vous le rappelle.

Effet immédiat, par ex. gagné comme bonus de placement, ou lorsqu'il est recouvert par un zoo partenaire ou une université.

Effet que vous gagnez immédiatement lorsque vous soutenez un projet de conservation, puis lors de chaque pause lorsque vous touchez des revenus.

Effet immédiat et unique

Effet lors du décompte final

Revenus lors de chaque pause

Capacité *Poche ventrale X*

Vous pouvez placer jusqu'à X cartes de votre main sous cette carte pour gagner 2 pour chacune.

Capacité *Perception X*

Piochez X cartes du paquet. Ajoutez la moitié des cartes à votre main et défaussez les autres.

Capacité *Chasseur X*

Révélez X cartes du paquet. Ajoutez 1 carte Animal à votre main et défaussez les autres cartes.

Capacité *Bain de soleil X*

Vous pouvez vendre jusqu'à X cartes de votre main pour 4 chacune.

Vous pouvez jouer une carte Mécène de votre main en payant X crédits, X étant le niveau de la carte. Les règles classiques s'appliquent (par ex. vous devez respecter les conditions indiquées). Votre carte Action *Mécènes* reste dans son emplacement et n'est pas déplacée par cet effet.

Capacité Venimeux

- Affecte tous les zoos qui ont une valeur d'attrait plus élevée que la vôtre.
- Dans chaque zoo concerné, placez 1 jeton Venin sur chacune des X premières cartes Action en partant de la gauche (emplacements les plus bas jusqu'à X, où X = Venimeux X). Si une carte a déjà un jeton Venin, n'en ajoutez pas un second.
- Après avoir utilisé une carte Action avec un jeton Venin, défaussez le jeton.
- Si vous n'avez pas défaussé de jeton Venin lors de votre tour, et s'il y a encore un jeton Venin sur au moins une de vos cartes Action, payez 2.
- Lors de la prochaine pause, retirez tous les jetons Venin.

Venimeux 2



Capacité Hypnose

- Affecte le zoo avec l'attrait le plus élevé. Si c'est le vôtre, aucun effet.
- Faites l'action de l'emplacement n°1, 2 ou 3 du joueur affecté.
- Vous pouvez utiliser des jetons X.
- La carte Action utilisée est déplacée à l'emplacement n°1.

Capacité Chapardeur X

- Affecte le zoo avec l'attrait le plus élevé (si X=1) **et** le zoo avec la conservation la plus élevée (si X=2). **Dans les deux cas** : si c'est le vôtre, aucun effet.
- Prenez 5 au joueur affecté ou piochez une carte au hasard dans sa main (il choisit).

Capacité Constriction

- Affecte tous les zoos qui ont une valeur d'attrait et/ou une valeur de conservation plus élevée que la vôtre.
- Dans chaque zoo concerné, placez 1 jeton Constriction sur chacune des X premières cartes Action en **partant de la droite** (emplacements les plus élevés, où X est le nombre de pistes sur lesquelles ce joueur est en avance sur vous). Si une carte a déjà un jeton Constriction, n'en ajoutez pas un second.
- La force d'une carte Action avec un jeton Constriction est diminuée de 2.
- Après avoir utilisé une carte Action avec un jeton Constriction, défaussez le jeton.
- Lors de la prochaine pause, retirez tous les jetons Constriction.



Ce joueur est en avance sur vous sur les 2 pistes (et reçoit donc 2 jetons).

N'importe quelle action (I ou II)

Action *Cartes* (I ou II)

Action *Construction* (I ou II)

Action *Animaux* (I ou II)

Action *Association* (I ou II)

Action *Mécènes* (I ou II)