GLOSSAIRE

Ce glossaire rassemble des informations utiles sur les concepts du jeu et les cartes.
Vous pouvez le consulter en cas de doute.

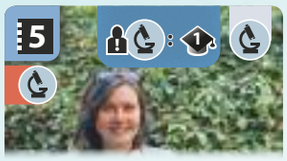
Règles d'or

Les cartes comptent toujours pour elles-mêmes

La règle suivante s'applique à tous les effets sur les cartes Animal ou Mécène :

Si un effet de jeu se rapporte à une icône qui apparaît sur la carte elle-même, alors l'icône de la carte doit être prise en compte pour cet effet. Cette règle s'applique aux effets uniques comme aux effets déclenchés par un autre élément.

Exemple : *la Représentante (Chaque fois que vous jouez une icône Recherche dans votre zoo, gagnez 1 point de réputation) vous rapporte 1 point de réputation lorsque vous la jouez.*



Exemple : *un Prédateur avec Meute (Gagnez 1 point d'attrait pour chaque icône Prédateur de votre zoo) vous rapporte 1 point d'attrait, même s'il n'y a pas d'autre prédateur dans votre zoo.*

Ce qui compte comme une icône

Les icônes auxquelles les cartes font référence sont celles qui se trouvent en haut à droite des cartes, sur les zoos partenaires et sur les universités : pour compter, ces éléments doivent faire partie de votre zoo. Ce sont souvent des icônes de continent, de catégorie d'animaux et de recherche. Les prérequis de cases de rocher et d'eau (en haut à gauche des cartes Animal et des bâtiments uniques) comptent aussi comme des icônes.

Exemple : *le Bassin des manchots a 1 icône Oiseau et 1 icône Eau.*

Les conditions indiquées sur la partie gauche de chaque carte ne comptent pas comme des icônes. Les icônes des projets de conservation ne comptent pas non plus, car ils ne font pas partie d'un zoo.

Priorité aux cartes

Si le texte d'une carte contredit une règle, le texte de la carte s'applique.

Ordre

Les bonus et effets de jeu doivent être résolus immédiatement. Les seules exceptions sont les effets qui se produisent "après (avoir terminé) l'action en cours". Résolvez ces effets uniquement après avoir terminé votre action et déplacé la carte Action dans l'emplacement n°1.

Si des bonus et/ou effets multiples se produisent en même temps, vous pouvez les résoudre dans l'ordre de votre choix.

Exemple : *vous avez une réputation de 4. Vous jouez la carte Mécène L'école du zoo qui vous fait gagner 1 point de réputation et 1 point de conservation. Elle vous permet aussi de placer un bâtiment unique et de prendre 1 carte à portée de réputation depuis la rivière (ou le paquet). Vous pouvez commencer par recevoir le point de réputation, puis le point de conservation. Avec 5 conservation, vous prenez une tuile bonus (+2 réputation). Vous placez ensuite le bâtiment unique et profitez d'un bonus de placement (+1 réputation). En procédant dans cet ordre, vous augmentez votre portée de réputation avant de vous servir.*

Icônes doubles

Certaines cartes affichent deux fois la même icône. Les effets déclenchés par cette double icône ou qui s'y rapportent se produisent deux fois.

Ainsi, un animal qui a 2 icônes de continent identiques et pour lequel vous avez un zoo partenaire vous coûte 6 crédits de moins (2x 3 crédits).

Si un bâtiment unique ou une carte Animal demande 2 prérequis identiques (par ex. 2 cases d'eau), les cases du bâtiment doivent être adjacentes à au moins **2 cases** de ce type. Si une seule case du bâtiment est adjacente à 2 cases de ce type, la condition est remplie. En revanche, ce n'est pas le cas si plusieurs cases du bâtiment sont adjacentes à une seule case de ce type.

Projets de conservation

Vous pouvez uniquement jouer une carte Projet de conservation si vous êtes en mesure de le soutenir immédiatement en y plaçant un cube.

113-122 (Relâcher dans la nature) : l'animal relâché doit remplir les conditions telles qu'indiquées sur la carte. Vous ne pouvez pas relâcher un animal plus petit ou plus grand que ce qui est demandé. ***Exemple :*** *vous ne pouvez pas relâcher un grand animal pour remplir la condition du milieu (enclos de 3 cases).* Gagnez 1 point de réputation lorsque vous jouez cette carte. Si vous soutenez une carte Projet de conservation Relâcher dans la nature qui se trouve déjà sur la table, vous ne recevez pas de réputation. Si vous relâchez un animal dans la nature, vous **perdez d'abord l'attrait** indiqué en bas à droite de sa carte ; de plus, comme vous défaussez cette carte, vous perdez les icônes qui se trouvent dessus.

Vous ne perdez ni les points de conservation / réputation indiqués en bas à droite de la carte Animal, ni les éventuels points d'attrait gagnés via sa capacité (par ex. avec *Meute*). Perdre les icônes n'a aucun effet direct ; vous n'avez pas à annuler a posteriori les effets que ces icônes vous ont fait gagner.

- Chaque fois que vous relâchez un animal, retournez un enclos occupé sur sa face vide (le cas échéant). Cela s'applique aussi aux animaux de Troupeau.
- Si vous retournez un enclos standard, retournez le plus petit enclos possible correspondant aux prérequis de l'animal que vous relâchez (taille, rocher et/ou eau). S'il est impossible de trouver un tel enclos, retournez le plus petit enclos possible correspondant à ses prérequis de taille, sans tenir compte des rochers ou de l'eau.
- Si vous relâchez un animal qui pouvait occuper un enclos spécial, vous devez retirer en priorité des cubes Joueur de cet enclos spécial. Si vous ne pouvez pas le faire, et dans ce cas seulement, retournez un enclos standard de la bonne taille.

Ces règles peuvent conduire à des situations où il n'y a techniquement pas d'enclos pour chacun de vos animaux. Cela reste exceptionnel et pour des raisons de fluidité, nous préférons accepter ces rares exceptions, que devoir retenir pour toute la durée de la partie dans quel enclos se trouve quel animal exactement.

123-127 (Programme de reproduction) : la condition pour soutenir ces projets de conservation est la même pour les 3 emplacements. Vous pouvez choisir n'importe quel emplacement lorsque vous le soutenez.
Exemple : *le premier joueur à soutenir un tel projet choisira souvent de recevoir 2 points de conservation et 2 de réputation. Si vous êtes le deuxième joueur à soutenir ce projet, vous pouvez choisir entre 2 points de conservation, ou 2 points de réputation et 1 de conservation.*

Capacités des animaux

Action [Association, Cartes, Construction, Mécènes] : vous devez terminer l'action *Animaux* avant d'utiliser cette capacité, donc déplacer la carte Action *Animaux* dans l'emplacement n°1. Lorsque vous résolvez Action [X], utilisez la carte Action indiquée, puis placez-la dans l'emplacement n°1.

Bain de soleil : placez les cartes vendues sur la défausse.

Boost [Animaux, Association, Cartes, Construction, Mécènes] : vous devez terminer l'action *Animaux* avant d'utiliser cette capacité, donc déplacer la carte Action *Animaux* dans l'emplacement n°1. Ensuite, résolvez Boost. Déplacez les autres cartes vers la droite (ou vers la gauche, si vous placez une carte sur l'emplacement n°5).

Chapardage : *notez que vous pouvez faire avancer votre marqueur d'attrait pour cet animal avant ou après avoir utilisé cette capacité. Normalement, vous n'allez donc pas tenir compte de l'attrait fourni par l'animal pour déterminer qui sera affecté par Chapardage. Seuls les joueurs qui ont déjà un attrait de 5 ou plus peuvent être affectés.*

Si plusieurs joueurs sont à égalité d'attrait (min.5) ou de conservation (min. 1), vous choisissez le joueur affecté parmi eux. Si c'est vous qui avez le plus d'attrait, la capacité n'a aucun effet.

Le joueur affecté décide s'il vous laisse piocher une carte ou s'il vous donne 5 crédits.

Si vous piochez une carte, piochez-la au hasard dans la main du joueur ciblé (les cartes Décompte final ne peuvent pas être volées). Si le joueur ciblé n'a aucune carte en main, il doit vous donner 5 crédits ; à l'inverse, s'il n'a pas 5 crédits, il doit vous laisser piocher 1 carte. S'il n'a ni carte, ni crédits, il vous donne ce qu'il peut (ce peut être 0 crédit, s'il n'a absolument rien…)

Si un effet de jeu vous autorise à utiliser Chapardage deux fois contre le même joueur, résolvez-les l'un après l'autre. *Par exemple, le joueur ciblé peut vous laisser piocher 1 carte d'abord, puis changer d'avis pour le second chapardage, en fonction de ce que vous avez pris.*

Charognard : mélangez la défausse face cachée et piochez des cartes au hasard, puis remettez la défausse à sa place face visible.

Chasseur : s'il n'y a aucune carte Animal parmi celles que vous piochez, vous devez toutes les défausser.

Constriction : *notez que vous pouvez faire avancer votre marqueur d'attrait pour cet animal avant ou après avoir utilisé cette capacité. Normalement, vous n'allez donc pas tenir compte de l'attrait fourni par l'animal pour déterminer qui sera affecté par Constriction. Seuls les joueurs qui ont déjà un attrait de 5 ou plus peuvent être affectés, quelle que soit la piste (attrait / conservation) sur laquelle ils sont en avance.*

Les jetons Constriction réduisent la force d'une action.

Ils doivent être placés sur les cartes Action qui occupent les emplacements les plus élevés. Si vous résolvez Constriction 1, placez un jeton sur la carte de l'emplacement n°5. Si vous résolvez Constriction 2, placez des jetons sur les cartes des emplacements n°4 et n°5. Une carte ne peut pas subir 2 jetons Constriction ; si une carte est déjà marquée d'un jeton Constriction (qui viendrait d'un autre animal), elle n'en reçoit pas un second.

Si vous faites une action depuis une carte marquée d'un jeton Constriction, alors la force de cette action est réduite de 2 lors de ce tour. Si un jeton Multiplicateur vous permet de doubler une telle action, Constriction s'applique sur les deux actions. Vous pouvez toujours augmenter la force de l'action avec des jetons X. Après l'action, remettez le jeton Constriction de cette carte dans la réserve. Si une carte Action marquée d'un jeton Constriction occupe l'emplacement n°1 ou n°2 (par ex. à cause d'un animal *Intelligent*), sa force est respectivement de -1 et 0, et vous ne pouvez pas l'utiliser telle quelle. Il vous faut soit utiliser suffisamment de jetons X pour augmenter la force de l'action jusqu'à 1 ou plus, soit utiliser l'action alternative Jeton X. Sinon, vous devrez attendre que votre carte Action occupe l'emplacement n°3 (au moins).

Tous les jetons Constriction retournent à la réserve sans effet supplémentaire lors de la prochaine pause.

Course : ajoutez les cartes piochées à votre main.

Détermination : vous devez terminer l'action *Animaux* avant d'utiliser cette capacité, donc déplacer la carte Action *Animaux* dans l'emplacement n°1. Lorsque vous résolvez Détermination, utilisez la carte Action de votre choix, puis placez-la dans l'emplacement n°1.

Domestique : votre premier animal domestique vous rapporte 3 points d'attrait, le deuxième 6, et le troisième 9. Puisque vous ne pouvez avoir qu'un seul parc animalier, vous ne pouvez pas abriter plus de 3 animaux domestiques. Les animaux domestiques sont des petits animaux .

Domination : cherchez le projet de conservation de base indiqué parmi ceux qui se trouvent dans la pile face cachée et ajoutez-le à votre main. Si la carte indiquée est déjà en jeu, cette capacité n'a aucun effet.

Favori : votre portée de réputation n'affecte pas les cartes que vous récupérez. S'il n'y a aucune carte Mécène dans la rivière, cette capacité n'a aucun effet. À la fin de votre tour, recomplétez la rivière.

Fouisseur : vous pouvez choisir entre les options données pour chaque carte. Si vous choisissez de défausser une carte de la rivière, recomplétez-la immédiatement selon les règles classiques. Au besoin, déplacez les cartes des dossiers les plus élevés vers les moins élevés et placez la nouvelle carte dans le dossier n°6.

Hypnose : *notez que vous pouvez faire avancer votre marqueur d'attrait pour cet animal avant ou après avoir utilisé cette capacité. Normalement, vous n'allez donc pas tenir compte de l'attrait fourni par l'animal pour déterminer qui sera affecté par Hypnose. Seuls les joueurs qui ont déjà un attrait de 5 ou plus peuvent être affectés.*

Si plusieurs joueurs sont à égalité d'attrait, vous choisissez le joueur affecté parmi eux. Si c'est vous qui avez le plus d'attrait, la capacité n'a aucun effet.

Après que vous avez terminé d'utiliser la carte Action du joueur ciblé, ce joueur doit la déplacer dans l'emplacement n°1 de son plateau, comme s'il venait de l'utiliser.

Vous pouvez utiliser des jetons X pour augmenter la force de l'action. Les éventuels jetons Constriction et Venin de la carte du joueur ciblé vous affectent (mais pas les jetons Multiplicateur). Pour toute l'action, c'est le côté de la carte Action du joueur ciblé qui compte, et non le côté de la carte équivalente chez vous. Pour les autres cartes Action, c'est le côté de vos propres cartes Action qui compte.

Note : si vous disposez d'une carte Action améliorée et que vous utilisez Hypnose pour utiliser l'équivalent de cette carte chez un autre joueur, c'est bien sa carte que vous utilisez (donc, si lui ne l'a pas améliorée, c'est tant pis pour vous).

Exemples :

1. *Vous faites l'action Construction d'un joueur qui a amélioré cette carte Action. Vous avez le droit de construire un vivarium à reptiles (par ex. si la carte est dans l'emplacement n°3 et que vous utilisez 2 jetons X), et de le placer sur une case , même si vous-même n'avez pas amélioré la carte Action Construction.*

2. *Vous faites l'action Animaux d'un joueur qui a amélioré cette carte. Vous pouvez donc jouer un animal qui requiert l'amélioration de cette carte, même si vous-même ne l'avez pas faite.*
3. *Vous faites l'action Association d'un joueur qui n'a pas encore amélioré cette carte. Vous ne pouvez pas prendre un troisième zoo partenaire avec cette action, même si vous-même avez déjà amélioré votre carte Action Association.*
4. *Vous faites l'action Mécènes d'un autre joueur et l'utilisez pour jouer une carte Mécène qui permet de construire un enclos. Comme votre propre action Construction a été améliorée, vous pouvez placer cet enclos sur une case*  *de votre plateau.*

Intelligent : vous devez terminer l'action *Animaux* avant d'utiliser cette capacité, donc déplacer la carte Action *Animaux* dans l'emplacement n°1. Ensuite, résolvez Intelligent. Déplacez les autres cartes vers la droite.

Multiplicateur [Association, Cartes, Construction, Mécènes] : placez immédiatement 1 jeton Multiplicateur sur la carte Action correspondante, ou sur n'importe quelle carte Action si vous récupérez la tuile bonus Multiplicateur. La prochaine fois que vous faites l'action indiquée, vous pouvez la faire deux fois. Vous résolvez l'action deux fois de suite avec la même force, puis placez la carte Action jouée dans l'emplacement n°1. Vous pouvez utiliser des jetons X pour augmenter la force de chaque action, mais chaque jeton X ne peut compter que pour une seule action. Les effets "après (avoir terminé) l'action en cours" surviennent après vos deux actions. Vous pouvez choisir différentes options pour chacune des deux actions.

Par exemple, si vous utilisez un multiplicateur sur une action Mécènes, vous pouvez jouer 2 cartes Mécène, ou déplacer le pion Pause deux fois, ou jouer 1 carte Mécène et déplacer le pion Pause une fois. Si vous déclenchez une pause avec la première action, vous pouvez tout de même résoudre votre seconde action ; la pause ne surviendra qu'à la fin de votre tour, comme d'habitude. Remettez le jeton Multiplicateur dans la réserve après utilisation. Si vous n'avez pas utilisé le jeton et qu'une pause survient, vous devez le rendre sans l'avoir utilisé.

Ostentatoire : vous pouvez placer la grande volière même si vous n'avez pas amélioré l'action *Construction*. Les autres règles de construction s'appliquent. Si votre plateau ne peut pas accueillir la grande volière ou si vous en avez déjà une, cet effet est perdu.

Pose : les règles de construction standard s'appliquent, notamment la distance minimum pour construire un kiosque. Si vous bénéficiez de l'effet Pose plusieurs fois d'affilée, placez vos bâtiments l'un après l'autre.

Poche ventrale : les cartes placées sous l'animal n'ont plus aucune fonction. Si vous relâchez l'animal dans la nature, mettez ces cartes à la défausse. Vous ne perdez pas les points d'attrait gagnés grâce à cette capacité à cette occasion.

Résistance : si vous jouez une carte avec Résistance avant qu'un joueur n'ait atteint 10 points de conservation, vous aurez une carte Décompte final supplémentaire. Lorsqu'un joueur atteint 10 points de conservation, vous pouvez défausser n'importe laquelle de vos cartes Décompte final et conserver les autres. À la fin de la partie, vous pouvez marquer les points de toutes les cartes Décompte final que vous avez conservées.

Revendication : choisissez un projet de conservation de base parmi ceux qui se trouvent dans la pile face cachée et ajoutez-le à votre main. Vous pourrez jouer ce projet de conservation comme n'importe quel autre avec l'action *Association* ; dans ce cas vous jouerez la carte au-dessus du plateau Association, et non en dessous (car cette rangée reste réservée aux projets de conservation de base tirés au début du jeu).

Saisir : appliquez les règles Saisir de l'action *Cartes*. Vous devez choisir une carte de la rivière. Saisir ne permet pas de piocher une carte depuis le paquet.

Saut : si vous utilisez cette capacité pour atteindre la dernière case de la piste Pause, vous gagnez 1 jeton X et déclenchez une pause. La pause aura lieu à la fin de votre tour.

Tonitruant : recrutez 1 bénévole supplémentaire (retirez le bénévole inactif de l'emplacement le plus bas de votre plateau Zoo et posez-le sur votre bloc-notes). Ce bénévole est immédiatement disponible. Selon votre plateau Zoo, recruter tous vos bénévoles peut vous rapporter des points de conservation supplémentaires. Si vous avez déjà recruté tous vos bénévoles, cette capacité n'a aucun effet.

Troupeau : vous pouvez jouer un animal de troupeau sans retourner un enclos sur son côté occupé si vous avez déjà 1 autre herbivore qui requiert au moins la même taille d'enclos dans votre zoo. Cet autre herbivore ne doit pas forcément être un animal de troupeau. Il n'y a aucune limite au nombre d'animaux de troupeau dans un même enclos, ce qui signifie que vous pouvez utiliser le même herbivore pour les accueillir, sans restriction. Si vous jouez un animal de troupeau mais que vous n'avez pas d'herbivore pouvant l'accueillir dans votre zoo, vous devez retourner un enclos standard de la bonne taille, comme d'habitude. Dans ce cas, vous ne pourrez plus ajouter dans cet enclos un herbivore qui n'est pas un animal de troupeau par la suite.

Si vous relâchez un animal de troupeau dans la nature, vous avez le droit de retourner un enclos sur son côté vide comme d'habitude. On ne vous demande pas de prouver que l'animal occupait effectivement cet enclos-là.

Ces règles peuvent conduire à des situations où il n'y a techniquement pas d'enclos pour chacun de vos animaux. Cela reste exceptionnel et pour des raisons de fluidité, nous préférons accepter ces rares exceptions, que devoir retenir pour toute la durée de la partie dans quel enclos se trouve quel animal exactement.

Venimeux : *notez que vous pouvez faire avancer votre marqueur d'attrait pour cet animal avant ou après avoir utilisé cette capacité. Normalement, vous n'allez donc pas tenir compte de l'attrait fourni par l'animal pour déterminer qui sera affecté par Venimeux. Seuls les joueurs qui ont déjà un attrait de 5 ou plus peuvent être affectés.*

Les jetons Venin vous forcent à payer des crédits si vous n'utilisez pas une carte Action marquée d'un jeton Venin.

Ils doivent être placés sur les cartes Action qui occupent les emplacements les plus bas. Si vous recevez 1 jeton, placez-le sur la carte de l'emplacement n°1. Si vous recevez 2 jetons, placez-les sur les cartes des emplacements n°1 et n°2. Une carte ne peut pas subir 2 jetons Venin ; si une carte est déjà marquée d'un jeton Venin (qui viendrait d'un autre animal), elle n'en reçoit pas un second.

Si vous faites une action depuis une carte marquée d'un jeton Venin, défaussez le jeton Venin. Les jetons Venin de vos autres cartes Action, s'il y en a, n'auront aucun effet à ce tour.

Si vous n'avez retiré aucun jeton Venin du tour et que vous avez encore au moins 1 carte Action marquée d'un jeton Venin à la fin de votre tour, alors vous devez impérativement payer 2 crédits à la réserve. Si vous ne pouvez pas payer, vous devez revenir sur votre tour et choisir une action différente pour être en mesure de payer. En d'autres termes, vous ne pouvez pas choisir de dépenser tous vos crédits pour éviter de payer. Cela peut vous conduire à devoir modifier votre action pour recevoir de l'argent.

Tous les jetons Venin retournent à la réserve sans effet supplémentaire lors de la prochaine pause.

Cartes Mécène



Cette icône (en haut à gauche) indique le niveau de la carte Mécène. Par défaut, pour jouer une carte, vous devez disposer d'une force d'action supérieure ou égale au niveau requis. Si une bande marron apparaît, c'est que cette carte a un effet sur le décompte final.

Types d'effets

fond bleu **en haut** de la carte



Effet permanent ou récurrent

fond violet avec une main **en haut** de la carte



Revenus lors de chaque pause

fond jaune avec un éclair **en bas à gauche** de la carte



Effet unique immédiat

fond marron avec un sablier **en bas à droite** de la carte



Effet unique de fin de partie

Comment lire les symboles

X : Y Si vous remplissez la condition indiquée à gauche, alors vous obtenez la récompense indiquée à droite. S'il n'y a aucun chiffre à gauche, vous pouvez gagner la récompense plusieurs fois (autant de fois que vous remplissez la condition). Il en va de même s'il est indiqué "pour chaque" dans la partie de gauche. S'il y a un ou plusieurs chiffres à gauche, vous ne gagnez la récompense qu'une seule fois. Si vous avez un choix parmi plusieurs chiffres, vous touchez la récompense associée au meilleur chiffre que vous puissiez obtenir avec votre zoo.

Exemple 1



Gagnez 1 point d'attrait par icône Asie de votre zoo.

Exemple 2



Si vous avez 3 (ou 4) icônes Herbivore dans votre zoo, gagnez 6 crédits.

Lexique

Bâtiments uniques (243 à 257) : vous devez construire ce bâtiment dans votre zoo. Si vous ne pouvez pas construire le bâtiment, vous ne pouvez pas jouer la carte.

Un bâtiment unique doit toujours être placé côté coloré visible. Il affiche une icône unique que vous pouvez retrouver sur la carte Mécène. Trouvez la tuile qui correspond à votre carte Mécène et placez-la sur votre plateau Zoo selon les règles classiques. Vous pouvez tourner une tuile dans tous les sens, mais vous ne pouvez pas la poser sur son côté opposé. Vous n'avez pas à dépenser de crédits pour construire un bâtiment unique. Les bâtiments uniques ne sont pas des enclos et vous ne pouvez pas placer d'animaux (supplémentaires) à l'intérieur. Les bâtiments uniques ne comptent jamais comme cases d'eau ou de rocher.

Case isolée / reliée : une case est isolée si elle n'est pas adjacente à une case recouverte, ou reliée si elle est adjacente à une case recouverte sans l'être elle-même.

Case frontalière : toute case du plateau (sauf eau/rocher) avec au moins une arête libre (ne donnant sur aucune case).

Petit / grand animal : les petits animaux sont ceux qui nécessitent un enclos de 1 ou 2 cases et les animaux domestiques. Les grands animaux sont ceux qui requièrent un enclos de 4 ou 5 cases.

Zoo *(votre zoo)* : votre zoo comprend tout ce qui est placé sur votre plateau Zoo et toutes les cartes jouées devant vous, plus ce qui se trouve dans votre réserve personnelle.

Zoo *(un zoo)* : n'importe quel zoo, donc l'ensemble de ce qui se trouve sur les plateaux Zoo, les cartes jouées devant les joueurs, et ce qui se trouve dans leur réserve personnelle.

Détail des cartes Mécène

201 : 🟡🟣 Vous pouvez prendre une carte à portée de réputation ou piocher une carte du paquet lorsque vous jouez cette carte, puis lors de la phase de revenus de chaque pause.
🟤 Gagnez 1 point de conservation si vous avez 3 à 5 icônes de recherche dans votre zoo, ou 2 points si vous en avez 6 ou plus.

202 : 🔵 **Pour chaque** icône Recherche que **vous jouez** dans votre zoo, gagnez 1 point de réputation.

203 : 🟡 Gagnez 2/5/10 crédits si vous avez 1/2/3 universités dans votre zoo. 🔵 Soutenir un projet de conservation avec l'action *Association* requiert une force d'action de 4 au lieu de 5. 🟤 Gagnez 1 point de conservation si vous avez 3 universités dans votre zoo.

204 : 🟡 Gagnez 2 crédits pour chaque icône Recherche dans votre zoo. 🔵 **Pour chaque** icône Recherche que **vous jouez** dans votre zoo, gagnez 1 point de conservation.

205 : Lorsque vous jouez cette carte, gagnez 2 points de réputation et 1 de conservation.

206 : 🟡 Gagnez 2 points d'attrait par projet de conservation que vous avez déjà soutenu (soit 2 points par cube manquant sur la partie gauche de votre plateau Zoo).
🟣 Gagnez 1 point de conservation lors de la phase de revenus de chaque pause.

207: Faites le total des différentes icônes de catégories d'animaux et de continents de votre zoo. Pour chaque série de 2 icônes différentes, vous gagnez 1 point de conservation et les autres joueurs gagnent 2 crédits. ***Exemple :*** *si vous avez 7 icônes différentes, vous gagnez 3 points de conservation et les autres joueurs gagnent 6 crédits chacun.*

208 : Gagnez 1 point d'attrait pour chaque icône Recherche de votre zoo. Chaque fois qu'une icône Recherche est jouée dans un zoo, gagnez 2 crédits (par icône). Gagnez 1 point de conservation si vous avez au moins 5 icônes de catégories d'animaux différentes dans votre zoo.

209 : Gagnez 1 jeton X lorsque vous jouez cette carte, puis lors de la phase de revenus de chaque pause (vous ne pouvez pas en avoir plus de 5). Gagnez 1 point de conservation si vous avez 3 universités dans votre zoo.

210 : Gagnez 1 point d'attrait pour chaque icône Amériques de votre zoo. **Pour chaque** icône Amériques que **vous jouez** dans votre zoo, vous pouvez gratuitement construire un kiosque. Les règles de construction classiques s'appliquent, notamment la distance minimum à respecter. Gagnez 1 point de conservation si vous avez au moins 5 kiosques dans votre zoo.

211 : Gagnez 1 point d'attrait pour chaque icône Europe de votre zoo. **Pour chaque** icône Europe que **vous jouez** dans votre zoo, vous pouvez gratuitement construire un enclos de 1 case. Les règles de construction classiques s'appliquent. Gagnez 1 point de conservation si vous avez au moins 5 enclos de 1 case occupés dans votre zoo.

212 : Gagnez 1 point d'attrait pour chaque icône Australie de votre zoo. **Pour chaque** icône Australie que **vous jouez** dans votre zoo, vous pouvez placer 1 carte de votre main sous cette carte pour gagner 2 points d'attrait *(Poche ventrale 1)*. Les cartes ainsi placées n'ont plus aucune fonction.

213 : Gagnez 1 point d'attrait pour chaque icône Asie de votre zoo. **Pour chaque** icône Asie que **vous jouez** dans votre zoo, vous pouvez gratuitement construire 1 pavillon. Les règles de construction classiques s'appliquent.

214 : Gagnez 1 point d'attrait pour chaque icône Afrique de votre zoo. **Pour chaque** icône Afrique que **vous jouez** dans votre zoo, après avoir terminé l'action en cours, vous pouvez placer n'importe quelle carte Action sur l'emplacement n°1. Vous devez terminer l'action en cours avant d'utiliser cette capacité, donc déplacer la carte Action utilisée dans l'emplacement n°1. Gagnez 1 point d'attrait pour chaque jeton X de votre réserve.

215 : Lorsque vous jouez cette carte, placez 2 cubes Joueur de votre réserve sur les emplacements du haut de la carte. Lorsque vous soutenez un projet de conservation de base, vous pouvez défausser exactement 1 cube comme n'importe quelle icône (remettez-le dans votre réserve). Vous ne pouvez pas utiliser les 2 cubes sur le même projet de conservation. Seules les cartes qui se trouvent en dessous du plateau Association comptent comme des projets de conservation de base. ***Exemple :*** *vous voulez soutenir le projet de conservation Afrique et vous avez 3 icônes Afrique dans votre zoo. Si vous défaussez 1 cube depuis cette carte, vous pouvez soutenir le projet comme si vous aviez 4 icônes Afrique.* Gagnez 1 point de conservation si vous avez soutenu au moins 5 projets de conservation (il doit manquer 5 cubes sur la partie gauche de votre plateau Zoo).

216: Recrutez 1 bénévole supplémentaire (retirez le bénévole inactif de l'emplacement le plus bas de votre plateau Zoo et posez-le sur votre bloc-notes). Ce bénévole est immédiatement disponible. Selon votre plateau Zoo, recruter tous vos bénévoles peut vous rapporter des points de conservation supplémentaires. Si vous avez déjà recruté tous vos bénévoles, cette capacité n'a aucun effet. (*Tonitruant*) Gagnez 1 point de conservation si votre zoo a au moins 9 en réputation.

217 : Chaque fois que vous faites l'action *Construction*, vous pouvez construire exactement 1 bâtiment supplémentaire identique à l'un de ceux que vous venez de construire (sauf les enclos spéciaux, où vous restez limité à un exemplaire de chaque). Payez le coût requis pour le bâtiment supplémentaire. Si vous construisez plusieurs bâtiments avec une seule action, vous pouvez tout de même construire un bâtiment supplémentaire, à condition qu'il soit identique à l'un de ceux que vous avez construits. Les règles de construction classiques s'appliquent. ***Exemple :*** *vous utilisez une action Construction améliorée pour construire 1 kiosque, 1 enclos de 1 case et 1 enclos de 2 cases. Vous pouvez choisir de construire un deuxième enclos de 2 cases, pour un prix total de 12 crédits. Une action de force 4 suffit.* Gagnez 5 points d'attrait si vous avez complètement recouvert votre plateau Zoo (toutes les cases, sauf rocher et eau).

218 : Se joue comme la carte 215 mais avec des conditions différentes.

219 : Gagnez 2 crédits pour chaque icône Eau et Rocher de votre zoo. Ces icônes se retrouvent sur les cartes 241 et 242, et sous forme de prérequis en haut à gauche de certaines cartes. Vous pouvez recouvrir les cases d'eau et de rocher. Vous n'êtes pas obligé de le faire pour considérer votre plateau Zoo comme complètement recouvert. Vous pouvez ignorer les prérequis des cases d'eau et de rocher lorsque vous placez des bâtiments uniques et jouez des cartes Animal. Toutefois, les icônes d'eau et de rocher comptent tout de même (notamment pour le décompte final de cette carte). Les cases d'eau et de rocher recouvertes ne comptent plus pour les cartes 241 et 242, ni pour la carte Décompte final 004. Gagnez 2 points d'attrait pour chaque série icône Eau + icône Rocher (max. 3). ***Exemple :*** *si vous avez 2 icônes d'eau et 3 icônes de rocher, l'attrait de votre zoo augmente de 4 points.*

220 : Gagnez 3 crédits lorsque vous jouez cette carte, puis lors de la phase de revenus de chaque pause. Gagnez 1 point de conservation si votre zoo a au moins 9 en réputation.

221: Chaque fois que vous gagnez le bonus de placement d'une case frontalière de votre zoo, gagnez un autre bonus de placement gratuit de votre choix. Choisissez n'importe quel bonus de placement de votre zoo qui n'a pas encore été recouvert. Ce bonus ne doit pas nécessairement être sur une case frontalière. Si vous gagnez plusieurs bonus de placement en même temps, vous gagnez un bonus de placement supplémentaire pour chacun d'entre eux. Il peut s'agir du même bonus plusieurs fois, ou d'une combinaison de plusieurs bonus. Vous touchez ces bonus dans l'ordre de votre choix. Gagnez 1 point de conservation si vous avez recouvert toutes les cases frontalières (sauf rocher et eau).

222 : Gagnez 1 point de conservation pour chaque icône Recherche de votre zoo (max. 3). Pour chaque point de conservation gagné de cette façon, les autres joueurs gagnent 2 crédits chacun.

224 : Chaque fois que vous soutenez un projet de conservation Relâcher dans la nature (cartes 113 à 122), gagnez 1 point de conservation supplémentaire. Vous pouvez soutenir plusieurs fois chaque projet de ce type, en relâchant à chaque fois un animal de l'espèce requise. Toutefois, pour un projet donné, vous restez limité à **1** cube Joueur par action *Association*. Si vous placez plusieurs cubes sur le même projet de conservation, **chacun** de ces cubes compte comme 1 projet de conservation que vous avez soutenu.

225 : Gagnez 1 jeton X (vous ne pouvez pas en avoir plus de 5). Les effets Venin, Constriction, Hypnose et Chapardage ne vous affectent pas. Si Hypnose ou Constriction devaient vous affecter, ils affectent le prochain joueur répondant à leur critère de déclenchement à la place. Concrètement, cela signifie que l'on ne tient pas compte de la position de vos marqueurs sur les pistes. Gagnez 1 point de conservation si vous avez les 5 icônes de continents dans votre zoo.

226 : Lorsque vous jouez cette carte, gagnez 2 points de réputation. Gagnez 1 point de conservation si vous avez les 5 icônes de continents dans votre zoo.

227* : Décidez si vous voulez vous concentrer sur les petits ou les grands animaux pour le reste de la partie et marquez votre choix en plaçant un cube Joueur de votre réserve sur l'une des icônes de la carte. Ensuite, révélez des cartes du paquet jusqu'à dévoiler une carte du type choisi, que vous ajoutez à votre main. Défaussez les autres cartes. ***Exemple :*** *vous choisissez les petits animaux. Vous placez un cube Joueur sur l'icône de gauche et révélez des cartes du paquet jusqu'à trouver un petit animal. Vous ne pourrez plus jouer de grands animaux pour le reste de la partie (voir ci-dessous).* Chaque fois que vous jouez un animal du type choisi, l'attrait de votre zoo augmente de 2 (pour les petits animaux) ou 4 (pour les grands animaux). Vous ne pouvez plus jouer d'animaux du type non choisi (l'icône qui reste visible vous le rappelle). Cette carte n'a aucun effet sur les animaux qui nécessitent un enclos de 3 cases : vous pouvez les jouer, mais ils ne vous rapportent pas de bonus.

228* : Gagnez 2 crédits pour chaque petit animal de votre zoo. Chaque fois que vous jouez uniquement des petits animaux lors d'une action *Animaux*, vous pouvez jouer 1 petit animal supplémentaire au coût normal. Les règles classiques pour jouer les cartes Animal s'appliquent. Ajoutez aussi 1 petit animal de la rivière à votre main, si possible, et ce même s'il n'est pas à portée de réputation. ***Attention :*** *si vous jouez un petit animal, puis un grand animal lors de votre action Animaux, vous ne pouvez pas jouer un petit animal supplémentaire.*

229 : Gagnez 1 point d'attrait pour chaque petit animal de votre zoo. Le coût requis pour jouer vos petits animaux est réduit de 3 crédits.

230 : Gagnez 2 points d'attrait pour chaque grand animal de votre zoo. Le coût requis pour jouer vos grands animaux est réduit de 4 crédits.

231 : Gagnez 1 point d'attrait pour chaque icône Primate de votre zoo. Lors de la phase de revenus de chaque pause, gagnez 3 crédits si vous avez 1 à 2 icônes Primate, 6 crédits si vous avez 3 à 4 icônes Primate, ou 9 crédits si vous avez 5 icônes Primate ou plus dans votre zoo.

232 : Voir carte 231. Ici : Reptiles.

233 : Voir carte 231. Ici : Oiseaux.

234 : Voir carte 231. Ici : Prédateurs.

235 : Voir carte 231. Ici : Herbivores.

236 : Chaque fois qu'une icône Primate est jouée dans un zoo, gagnez 3 crédits (par icône).

237 : Voir carte 236. Ici : Reptiles.

238 : Voir carte 236. Ici : Oiseaux.

239 : Voir carte 236. Ici : Prédateurs.

240 : Voir carte 236. Ici : Herbivores.

241 : Gagnez 1 point d'attrait pour chaque icône Eau de votre zoo (vous pouvez voir une icône Eau en haut à droite de cette carte, et en tant que prérequis en haut à gauche de certaines autres). Chaque fois que vous recouvrez une case adjacente à une case d'eau, gagnez 1 crédit. Vous gagnez 1 crédit pour chaque case ainsi recouverte ; si vous recouvrez plusieurs cases adjacentes à une case d'eau avec une seule action, vous recevez autant de crédits. En revanche, une case adjacente à plusieurs cases d'eau ne compte que pour une seule case. Gagnez 1 point de conservation si toutes les cases d'eau de votre zoo sont reliées (aucune case d'eau n'est isolée avec uniquement des cases non recouvertes autour d'elle).

242 : Gagnez 3 points d'attrait pour chaque groupe de 2 icônes de rocher de votre zoo (vous pouvez voir une icône Rocher en haut à droite de cette carte, et en tant que prérequis en haut à gauche de certaines autres). ***Exemple :*** *avec 3 icônes de rocher, vous gagnez 3 points d'attrait* Chaque fois que vous recouvrez une case adjacente à une case de rocher, gagnez 1 crédit. Vous gagnez 1 crédit pour chaque case ainsi recouverte ; si vous recouvrez plusieurs cases adjacentes à une case de rocher avec une seule action, vous recevez autant de crédits. En revanche, une case adjacente à plusieurs cases de rocher ne compte que pour une seule case. Gagnez 1 point de conservation si toutes les cases de rocher de votre zoo sont reliées (aucune case de rocher n'est isolée avec uniquement des cases non recouvertes autour d'elle).

243 : Placez le Terrier de suricates (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Il doit être adjacent à au moins 1 case de rocher. **Pour chaque** icône Herbivore que **vous jouez** dans votre zoo, gagnez 2 points d'attrait. Gagnez 1 point de conservation si vous avez au moins 6 icônes Herbivore dans votre zoo.

244 : Placez le Bassin des manchots (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Il doit être adjacent à au moins 1 case d'eau. **Pour chaque** icône Oiseau que **vous jouez** dans votre zoo, gagnez 2 points d'attrait. Gagnez 1 point de conservation si vous avez au moins 6 icônes Oiseau dans votre zoo.

245 : Placez l'Aquarium (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Il doit être adjacent à au moins 2 cases d'eau. **Pour chaque** icône Eau que **vous jouez** dans votre zoo, gagnez 2 points d'attrait. Cette icône se retrouve sur la carte 241 et sous forme de prérequis en haut à gauche de certaines cartes. Gagnez 1 point de conservation si vous avez au moins 6 icônes Eau dans votre zoo.

246 : Placez le Télésiège (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Il doit être adjacent à au moins 2 cases de rocher. **Pour chaque** icône Rocher que **vous jouez** dans votre zoo, gagnez 2 points d'attrait. Cette icône se retrouve sur la carte 242 et sous forme de prérequis en haut à gauche de certaines cartes. Gagnez 1 point de conservation si vous avez au moins 6 icônes Rocher dans votre zoo.

247 : Placez le Rocher des babouins (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Il doit être adjacent à au moins 1 case de rocher. **Pour chaque** icône Primate que **vous jouez** dans votre zoo, gagnez 2 points d'attrait. Gagnez 1 point de conservation si vous avez au moins 6 icônes Primate dans votre zoo.

248 : Placez le Parc des singes Rhésus (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. **Pour chaque** icône Primate que **vous jouez** dans votre zoo, gagnez 1 jeton X (vous ne pouvez pas en avoir plus de 5).

249 : Placez l'Abri des chouettes rayées (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. **Pour chaque** icône Oiseau que **vous jouez** dans votre zoo, piochez 2 cartes du paquet. Gardez-en 1 et défaussez l'autre (*Perception* 2).

250 : Placez le Bassin des tortues marines (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Il doit être adjacent à au moins 1 case d'eau. **Pour chaque** icône Reptile que **vous jouez** dans votre zoo, vous pouvez vendre jusqu'à 2 cartes de votre main pour 4 crédits chacune (*Bain de soleil* 2). Placez les cartes vendues sur la défausse.

251 : Placez la Fosse des ours polaires (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Elle doit être adjacente à au moins 1 case d'eau. Chaque fois qu'une icône Ours est jouée dans un zoo, quel qu'il soit, gagnez 2 points d'attrait (par icône). Gagnez 1 point de conservation si vous avez 3 à 5 icônes Ours dans votre zoo, ou 2 points si vous en avez 6 ou plus.

252 : Placez l'Enceinte des hyènes (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Elle doit être adjacente à au moins 1 case de rocher. **Pour chaque** icône Prédateur que **vous jouez** dans votre zoo, révélez les X premières cartes du paquet (X = le nombre d'icônes Prédateur de votre zoo). Ajoutez 1 carte Animal à votre main et défaussez les autres (*Chasseur* X). S'il n'y a aucune carte Animal parmi celles que vous piochez, vous devez toutes les défausser. Si vous jouez 2 icônes *Prédateur* dans votre zoo en même temps (par ex. le Guépard), vous pouvez utiliser la capacité *Chasseur* deux fois de suite. Les deux icônes comptent deux fois.

253 : Placez l'Écurie des okapis (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Lorsque vous jouez cette carte, placez 3 cubes Joueur de votre réserve dessus. **Pour chaque** icône Herbivore que **vous jouez** dans votre zoo, vous pouvez retirer 1 cube de cette carte et le remettre dans votre réserve pour jouer une carte Mécène de votre main pour X crédits (X = le niveau de la carte Mécène). Les autres règles des cartes Mécène s'appliquent normalement. ***Exemple :*** *lorsque vous jouez l'Écurie des okapis, vous pouvez immédiatement retirer un cube de la carte pour jouer une autre carte Mécène en payant son coût. L'Institut étranger, par exemple, coûterait 6 crédits.*

254 : Lorsque vous jouez cette carte, gagnez 1 point de réputation et 1 point de conservation. Placez l'École du zoo (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Il doit recouvrir au moins 2 cases frontalières. Prenez une carte à portée de réputation ou piochez une carte du paquet.

255 : Lorsque vous jouez cette carte, gagnez 4 points d'attrait. Placez le Parc aventure (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Il doit être adjacent à au moins 1 case de rocher.

256 : Lorsque vous jouez cette carte, gagnez 4 points d'attrait. Placez le Parc aquatique (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Il doit être adjacent à au moins 1 case d'eau.

257 : Placez l'Entrée secondaire (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Elle doit recouvrir au moins 2 cases frontalières, mais n'a pas besoin d'être adjacente à un bâtiment existant. Les autres règles de construction s'appliquent. À partir de maintenant, vous pouvez aussi construire des bâtiments adjacents à l'Entrée secondaire. Gagnez 2 crédits pour chaque bâtiment adjacent à l'Entrée secondaire (sauf les enclos standard vides). C'est la même règle que pour un kiosque, sauf que l'Entrée secondaire peut elle-même être adjacente à un kiosque. Gagnez 5 points d'attrait si vous avez complètement recouvert votre plateau Zoo (toutes les cases, sauf rochers et eau).

258 : Gagnez 1 point d'attrait pour chaque case d'eau reliée. Gagnez 1 point de conservation toutes les 2 cases d'eau isolées. ***Exemple :*** *si vous avez 5 cases d'eau isolées, vous gagnez 2 points de conservation.*

259 : Gagnez 1 point d'attrait pour chaque case de rocher reliée. Gagnez 1 point de conservation toutes les 2 cases de rocher isolées. ***Exemple :*** *si vous avez 3 cases de rocher isolées, vous gagnez 1 point de conservation.*

260 : Gagnez 1 point d'attrait pour chaque case frontalière reliée qui n'a pas été recouverte (ces cases doivent être constructibles). Gagnez 1 point de conservation pour chaque groupe de 6 cases libres adjacentes. Par défaut, toutes les cases de votre zoo sans bâtiment sont libres, sauf les cases de rocher et d'eau. Les cases vides marquées II comptent aussi comme des cases libres, même si vous n'avez pas amélioré l'action *Construction* et donc ne pouvez pas construire dessus. Pour qu'un groupe compte, il doit faire 6 cases d'un seul tenant. Il peut y avoir plusieurs groupes de 6 cases au sein d'un plus grand groupe, ou répartis sur le plateau. ***Exemple :*** *si vous avez un total de 24 cases libres réparties en un groupe de 13, un groupe de 6, un groupe de 3 et un groupe de 2, vous marquez 3 points de conservation.*

261 : Lorsque vous jouez cette carte, gagnez 1 point de conservation et 1 point d'attrait. Gagnez 1 point de conservation si vous avez au moins 5 icônes de catégories d'animaux différentes dans votre zoo (y compris Ours et Animaux domestiques).

262 : Gagnez 2 crédits pour chaque icône de catégorie d'animal ou de continent différente de votre zoo (y compris Ours et Animaux domestiques). ***Exemple :*** *si vous avez 2 icônes Recherche, 2 icônes Afrique et 1 icône Prédateur, vous gagnez 4 crédits (car les icônes Recherche ne comptent pas ici).* Chaque fois que vous jouez dans votre zoo une icône de catégorie d'animal ou de continent qui ne s'y trouve pas déjà (y compris Ours et Animaux domestiques), gagnez 1 point d'attrait et 2 crédits. Si vous jouez une carte avec 2 fois la même icône et que vous ne l'avez pas déjà dans votre zoo, vous ne gagnez ce bonus qu'une seule fois.

263* : Vous pouvez placer gratuitement un enclos de 5 cases (les règles de construction classiques s'appliquent). Chaque fois que vous jouez un grand animal, vous pouvez ignorer une **condition** de votre choix sur sa carte. Vous ne pouvez pas ignorer un prérequis d'adjacence de cases de rocher ou d'eau.

1. Pour jouer le Lion, vous avez uniquement besoin de 2 icônes Prédateur dans votre zoo (au lieu de 3).

2. Pour jouer l'Otarie à fourrure, vous n'avez pas besoin d'avoir amélioré votre carte Action Animaux.

Cette capacité se cumule avec l'Institut de recherche du plateau 6 : si vous avez activé l'Institut de recherche, vous pouvez ignorer jusqu'à 2 conditions pour jouer un grand animal.

264: Gagnez 1 point d'attrait pour chaque case reliée avec un bonus de placement. Gagnez 1 point de conservation toutes les 2 cases isolées avec un bonus de placement.

Exemple : Singes du Nouveau Monde

Si vous jouez la carte dans cette situation, vous gagnez immédiatement 2 points d'attrait grâce aux 2 cases avec un bonus de placement reliées à votre zoo.

Si la partie s'arrêtait maintenant, vous gagneriez 1 point de conservation car il y a 3 cases avec bonus de placement isolées (non reliées).



** La WAZA (World Association of Zoos and Aquariums) est une organisation mondiale dont les missions principales sont : encourager la conservation des espèces, organiser des programmes de reproduction (conservation ex-situ), et permettre à la recherche d'acquérir de nouvelles connaissances, tout en respectant le bien-être animal.*



Cartes Décompte final

004 : Une case est reliée si elle est adjacente à une case recouverte, mais qu'elle-même n'est pas recouverte. Votre plateau Zoo est complètement recouvert s'il n'a plus aucune case libre (sauf rocher et eau).

005 : Pour compter rapidement le nombre de projets de conservation que vous avez soutenus, regardez combien de cubes il vous manque sur la partie gauche de votre plateau.

006 : Par défaut, toutes les cases de votre zoo sans bâtiment sont libres, sauf les cases de rocher et d'eau. Les cases vides marquées comptent aussi comme des cases libres, même si vous n'avez pas amélioré l'action *Construction* et donc ne pouvez pas construire dessus.

009 : Pour chaque icône de catégorie d'animal, comparez le montant total de vos icônes avec celui de votre voisin de droite. Gagnez 1 point de conservation (max. 4) si vous en avez davantage. Si votre voisin n'a aucune icône dans une catégorie donnée, il vous suffit d'en avoir une pour marquer 1 point. ***Exemple :*** *vous avez 1 reptile, 4 prédateurs, 2 oiseaux, 2 ours et 1 herbivore ; votre voisin a 4 reptiles, 3 primates et 2 animaux domestiques. Vous gagnez donc 4 points de conservation.*

En solo, défaussez cette carte et prenez-en une autre à la place.

Plateaux Zoo avancés

Plateau n°1 (Tour d'observation) : L'enclos doit être adjacent à la case de la tour elle-même. Aucun effet pour les enclos spéciaux. Si vous relâchez un animal dans la nature (et retournez un enclos occupé sur son côté libre) et que vous abritez ensuite un nouvel animal dans l'enclos libéré, vous touchez de nouveau les 2 points d'attrait. La tour d'observation ne compte pas comme un bâtiment (par ex. pour les kiosques).

Plateau n°2 (Aire extérieure) : L'enclos doit être adjacent à la case marquée du symbole de portail. Aucun effet pour les enclos spéciaux. Lorsque vous abritez des animaux, traitez tout enclos standard adjacent à l'aire extérieure comme un enclos de 2 cases de plus (après l'avoir placé). L'aire extérieure ne compte pas comme un bâtiment (par ex. pour les kiosques). ***Exemple :*** *si vous avez construit un enclos standard de 1 case dans une case adjacente à l'aire extérieure, vous pouvez y abriter des animaux qui nécessitent un enclos de 1, 2 ou 3 cases.*

Plateau n°4 (Port commercial) : Le port commercial est considéré comme relié dès que vous avez placé un bâtiment sur une case libre adjacente. Vous pouvez construire votre premier bâtiment sur une case adjacente au port commercial, mais vous n'y êtes pas obligé. Vous pouvez utiliser l'effet du port commercial à n'importe quel moment de votre tour, avant, pendant ou après une action. Cependant, vous ne pouvez défausser qu'une seule carte par tour pour cet effet. Vous ne pouvez pas utiliser cet effet pendant le tour d'un adversaire ou lors d'une pause. Le port commercial ne compte pas comme un bâtiment (par ex. pour les kiosques).

Plateau n°5 (Restaurant du zoo) : Lors de la phase de revenus de chaque pause, vous gagnez 1 crédit supplémentaire pour chaque case adjacente au restaurant recouverte d'un bâtiment. Cela peut être un bâtiment d'une seule case ou de plusieurs cases. Le type de bâtiment n'a aucune importance ; si c'est un enclos, il peut être vide ou occupé. Le restaurant du zoo ne compte pas comme un bâtiment (par ex. pour les kiosques).

Plateau n°6 (Institut de recherche) : L'institut de recherche est considéré comme relié dès que vous avez placé un bâtiment sur une case libre adjacente. Vous pouvez construire votre premier bâtiment sur une case adjacente à l'institut de recherche, mais vous n'y êtes pas obligé. Une fois qu'il est activé, vous pouvez jouer des cartes Animal en ignorant 1 condition ; vous devez tout de même remplir les autres conditions.

Exemples :

1. Pour jouer le Lion, vous avez uniquement besoin de 2 icônes Prédateur dans votre zoo (au lieu de 3).

2. Pour jouer l'Otarie à fourrure, vous n'avez pas besoin d'avoir amélioré votre carte Action Animaux.

L'institut de recherche ne compte pas comme un bâtiment (par ex. pour les kiosques).

Plateau n° 7 (Stands de glaces) : Si vous avez recouvert tous les , lors de la phase de revenus de chaque pause, vous gagnez 1 crédit supplémentaire pour chaque kiosque de votre zoo, quel que soit la manière dont il ait été placé (bonus de placement ou tout autre moyen). Le crédit supplémentaire s'applique même si le kiosque ne rapportait rien.

Plateau n°8 (Hauteurs de Hollywood) : Les cases peuvent être recouvertes comme toute autre case. Ceci n'est cependant pas considéré comme un bonus de placement (et ne déclenche pas, par exemple, la carte n°221). Chaque fois que vous placez un bâtiment sur un , révélez les cartes du paquet une à une, jusqu'à trouver une carte Mécène. Ajoutez cette carte à votre main et placez toutes les cartes révélées sur la défausse. Une fois que vous avez recouvert les trois le niveau de chaque carte Mécène que vous voulez jouer baisse de 1 ; vous pouvez donc les jouer plus facilement.



Crédits des visuels

408: Rudraksha Chodankar, 414: Bernard Dupont, 416: Joachim Kohler, 420: Soumyajit Nandy, 425: Chen Wu, 440: David Sifry, 446: Julien Willem, 449: Brisbane City Council, 450: JJ Harrison, 455: mitchpa1984, 460: Robertpollai, 463: Steven G. Johnson, 464: Wilfredor, 465: Hans Hillewaert, 466: Raul Ignacio, 467: Christof46, 468: Raimond Spekking, 472: Matthew Hoobin, 473: Bernard Dupont, 470: Ltshears, 476: Jefri Yunikson Beeh, 481: Karelj, 482: MKAMPIS, 490: Donald Hobern, 491: Schekinov Alexey Victorovich, 492: XLerate, 493: Public Domain, 497: Rufus46, 500: Yann, 502: Rohit Naniwadekar, 522: Public Domain, 524: NobbiP
228: Perth Zoo
Tous les autres : pixabay.com, iStock.com, collection privée