

ZIEL: Belegt Eure braunen Baugebiete komplett mit Gehegen und Attraktionen.

Puzzle-Teile darf man drehen und wenden.

Puzzle-Teile müssen nicht zusammenhängend platziert werden.

Was einmal platziert wurde, bleibt unverrückbar liegen.

Man darf probeweise Puzzleteile ausprobieren (Herkunftsfeld markieren).

Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler beginnt.

Ein Spielzug besteht aus 3 Schritten hintereinander.

### 1) Elefant versetzen:

- **Zieh den Elefanten im Uhrzeigersinn voran:**

2 bzw. 4 Pers. = 1 bis 4 Felder, bei 3 und 5 Pers. = 1 bis 3 Felder.

Felder sind blaue Tier-Erwerbsfelder und jede Ausbuchtung mit mind.

1 Gehege-Plättchen. Übersprungen werden leere Ausbuchtungen

und Tier-Vermehrungslinien = sie zählen nicht mit.

### 2) Hauptaktion:

neue Tiere

ODER

neues Gehege

**FALL:** Der Elefant beendet seinen Zug auf **BLAUEM** Tier-Erwerbsfeld:

- Du erhältst in beliebiger Reihenfolge nacheinander beide abgebildete Tiere. ODER Du suchst Dir genau 1 beliebiges Tier aus.
- Neue Tiere müssen sofort im Zoo einziehen. Ist das für die beiden Tiere nicht möglich (nur 1 Tier geht nicht), wählst Du 1 beliebiges anderes Tier.
- Neue Tiere können einziehen in
  - ... leere Häuser (haben Platz für 1 Tier)
  - ... in Gehege der passenden Tier-Art (also wo schon solche Tiere sind)
  - ... in leere Gehege (die zuvor vollständig gefüllt waren und geleert wurden)
- Für jedes neue Tier, das in ein Gehege kommt, darfst Du genau 1 weiteres Tier der gleichen Art aus einem eigenen Haus holen (es war vor diesem Zug schon darin) und mit in dem Gehege unterbringen. Du hast 3 Häuser links oben auf Deinem Spielplan.

### **PRÜFEN:** Ist GEHEGE VOLLSTÄNDIG GEFÜLLT?

- VOLLE Gehege sind sofort zu werten und die Tiere in den Vorrat zu entfernen. Bei jedem einzelnen erhaltenen Tier ist nach Erhalt o.a. Schritt zu machen. Ist ein Gehege voll, gilt: Genau 1 der Tiere darf bei vorhanden. Platz in ein eigenes Haus gesetzt werden.
- **WERTEN:** Such Dir 1 Attraktion aus, die Du sofort im Baugebiet platzierst.

### TIERHALTUNGS-Regeln:

- ➔ In jedes Gehege passen nur Tiere gleicher Art, auf jedes Feld genau 1 Tier. In jedes Haus passt auch genau 1 Tier.
- ➔ Tiere darf man NIE außerhalb von Gehegen und Häusern halten.
- ➔ Ohne weiteres dürfen Tiere nicht umgestellt werden.
- ➔ Bei jeder Aktion können max. 2 Tiere pro Gehege dazukommen.

### NEUES GEHEGE ins Baugebiet HINEINLEGEN:

**FALL:** Der Elefant beendet seinen Zug in **AUSBUCHTUNG** mit Gehege-Plättchen.

- Nimm das oberste dieser Plättchen und platziere es sofort in Dein Baugebiet. **DU MUSST** das Gehege platzieren können und mind. 1 Tier dort hinein versetzen können, wenn Du diese Aktion wählst!
- Belege das neue Gehege mit 1 - 2 eigenen Tieren gleicher Art. Diese Tiere können aus 1 - 2 eigenen Häusern / beliebigen Gehegen kommen. Es muss aber immer mind. 1 Tier in jedem abgebenden Gehege verbleiben.

### 3) TIER-VERMEHRUNG (wirkt für alle Spieler):

*freiwillig*

**FALL:** Der Elefant hat eine der 5 **TIERVERMEHRUNGS-LINIEN** überschritten.

- Nur die ABGEBILDETE Tierart vermehrt sich.
- Jedes Gehege mit Platz und mind. 2 Tieren darin erhält 1 Tier dazu. Max. 2 Gehege jedes Spielers sind von der Vermehrung betroffen.
- Kommt durch Vermehrung ein neues Tier in ein Gehege, darf man 1 weiteres Tier gleicher Art aus einem eigenen Haus dazustellen.

### **Zusatzbonus: Sonderregel für das Spiel mit 2 - 3 Personen:**

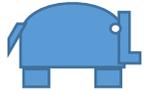
- Hatte man bei der Tiervermehrung in mind. 1 Gehege Nachwuchs, erhält man in 1 beliebigem anderen Gehege mit mind. 2 Tieren nun 1 Nachwuchs dazu.

**Spiel-Ende:** Das Spiel gewinnt, wer als Erster jedes Feld in seinem Baugebiet abdeckt. Passiert es in der Hauptaktion, entfällt die Tiervermehrung.

Weitere Ränge: Besser = weniger freie Felder, bei Patt mehr Tiere besitzen. Endet das Spiel in der Tiervermehrungs-Phase, gewinnt bei Patt der Spieler, der mehr Tiere hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.03.21

**1) ELEFANT läuft:**



Um 1 - 4 / 1 - 3 Felder im Uhrzeigersinn bewegen.  
(bei 2 bzw. 4 / 3 bzw. 5 Pers.)

Überspringe (ohne zu zählen): LEERE Ausbuchtungen  
TIERVERMEHRUNGS-LINIEN

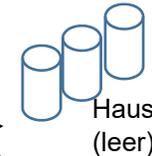
**2) HAUPT-AKTION:**

A oder B

**A** → ELEFANT kommt auf **BLAUEM TIER-ERWERBSFELD** an.

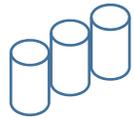


Erhalte 2 Tiere / 1 beliebiges anderes Tier



Haus (leer)

Haus bereits belegt



optional je neuem Tier:  
1 Tier gleicher Art versetzen  
aus eigenem Haus in Gehege  
gleicher Art



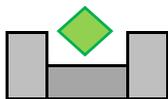
GEHEGE VOLL?  
Alle TIERE in den VORRAT geben.  
Davon ...



optional  
1 Tier  
in Haus

★ Platziere 1 ATTRAKTION (aussuchen!)  
in Deinem Baugebiet.

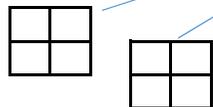
**B** → ELEFANT kommt in **AUSBUCHTUNG** an.



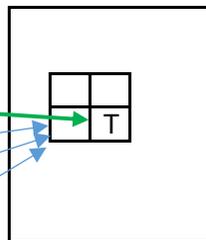
★ Platziere das oberste Gehege  
von dort in Deinem Baugebiet.



1 - 2 gleiche Tiere  
MÜSSEN ins neue GEHEGE

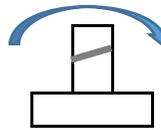
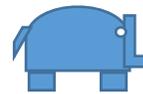


Mind. 1 Tier verbleibt  
im abgeb. Gehege.

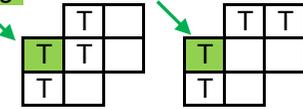


**3) VERMEHRUNG:**

Nur Gehege mit mind. 2 Tieren vermehren.



Vermehrung:



Max. 2  
Gehege  
können  
Vermehrung  
haben.

Optional je 1 Tier versetzen  
aus eigenem Haus, wenn  
vermehrt wurde.

Alle Spieler führen  
in Reihenfolge für  
die abgebildete Tier-  
Art Vermehrungen  
durch.  
Teilweiser Verzicht  
ist dabei erlaubt.

**Zusatzbonus: Sonderregel für das Spiel mit 2 - 3 Personen:**

- Hatte man bei der Tiervermehrung in mind. 1 Gehege Nachwuchs, erhält man in 1 beliebigem anderen Gehege mit mind. 2 Tieren nun 1 Nachwuchs dazu.