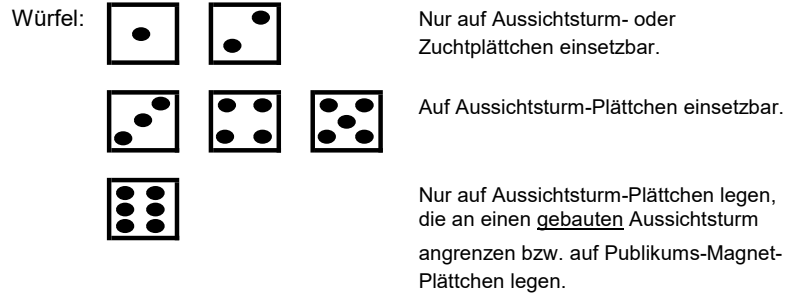
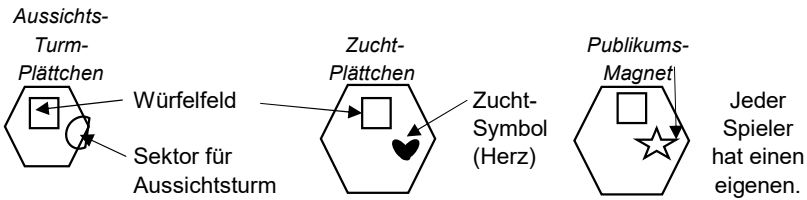


Es gibt Tier-Plättchen in 4 Farben: grün / blau / grau / orange und mit je 1 von 16 möglichen Tieren bedruckt. Dazu kommen 6 individuelle Publikums-Magneten.



Ablauf der Partie über 2 Runden:

- Ihr spielt jeden Zug (8 Züge in Runde 1, 7 Züge in Runde 2) gleichzeitig in 3 aufeinander folgenden Schritten. Einer der Spieler sollte dieses überwachen.

1) WÄHLE PLÄTTCHEN ODER 1 WÜRFEL:

- WÄHLT 1 TIER-Plättchen oder 1 WÜRFEL vom eigenen **NACHSCHUB**-Tableau und legt das Teil auf den Bereich **"N"** eures Tableaus.
- WÄHLT 1 TIER-Plättchen oder 1 WÜRFEL vom **PERSÖNLICHEN** Tableau und legt das Teil auf den Bereich **"W"** eures Tableaus.
Sonderfall: Ist die Reihenfolge wichtig bei der Wahl vom Nachschub, gilt aufsteigend die Reihenfolge der Zahlen auf eurem Nachschub-Tableau.***
- Man darf auch nur 2 Tier-Plättchen oder nur 2 Würfel in diesem Schritt wählen.

2) BAUE:

- **PLATZIERT** eure 2 gewählten Teile gleichzeitig in eurem Park ODER gebt 1 oder 2 gewählte Plättchen bzw. Würfel aus dem Spiel.
Man darf auch 1 neuen Würfel direkt auf 1 neues Tier-Plättchen setzen.
- **TIERE** dürfen auf beliebigem freien HEX-Feld platziert werden.
Das Publikums-Magnet-Feld ist nicht frei.
- Plättchen müssen beim Platzieren nicht mit Aussichtsturm-Segmenten auf angrenzenden Feldern übereinstimmen.
- Bedenkt, dass Plättchen selber Farbe als Gehege gelten, wenn sie aneinander grenzen. Gehege ohne Zucht-Plättchen werten nicht.



- Entsteht ein **Kreis aus 3** Aussichtsturm-Sektoren in selber Farbe (schwarz, braun, beige), dann setzt man 1 farblich passenden TURM vom allg. Vorrat auf den Kreis. Damit gilt er als **GEBAUT**.
- **WÜRFEL** dürfen wie folgt platziert werden:
 - ⇒ auf Tier-Plättchen ohne Würfel, nur in der Farbe des Plättchens
 - ⇒ unter Einhaltung vorgegebener Augenwerte
 - ⇒ 6-er Würfel können nur um einen **GEBAUTEN** Turm platziert werden ODER auf dem Publikums-Magnet-Feld.

Arbeitskräfte nutzen:

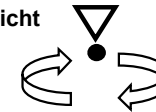


Je 1-mal in Partie nutzbar.

- Man kann den Wert eines Würfels selber Farbe wie die Arbeitskraft um +/- 1 ändern, auch direkt rückwärts von 1 auf 6 oder vorwärts von 6 auf 1. Allerdings **muss** der Würfel noch auf den **Vorbereitungs-Feldern "N" / "W" liegen**.
- Ebenso kann man am Ende einer Runde vor dem Werten Würfel ändern, die schon im Park liegen.
- Nach Nutzung wird die Arbeitskraft umgedreht und ist nicht wieder nutzbar.

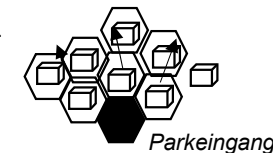
3) BEREITET DEN NÄCHSTEN ZUG VOR:

- Hat man nur 2 TIER-Plättchen in seiner **PERSÖNLICHEN** Auslage, füllt man diese auf mit 1 neuem TIER-Plättchen vom **PERSÖNLICHEN** Stapel auf. Ist dieser Stapel leer, spielt man trotzdem weiter.
- Das **NACHSCHUB**-Tableau wird nun nach **LINKS weitergereicht** samt Würfeln und/oder Plättchen darauf.



Ende der Runde 1: Sind keine Teile mehr* auf euren **NACHSCHUB**-Tableaus, gilt:

- 1) Nutzt ggf. noch ungenutzte Arbeitskräfte.
Es sind die üblichen Platzierungs-Regeln weiterhin gültig, wenn platzierte Würfel ihre Werte dadurch ändern.
- 2) Wertet die Augenzahlen aller Würfel in Würfel-Gruppen, die an euren Parkeingang angrenzen. Würfel, die dabei aneinander angrenzen, bilden eine Gruppe.
- 3) Füllt die **NACHSCHUB**-Tableaus wie folgt auf:



Parkeingang

- a. Dazu sind 4 Würfel, 1 in jeder Farbe, vom allg. Vorrat zu nehmen. Sie werden gewürfelt + außerhalb der gepunkteten Linien platziert.
- b. Bei 2, 3 oder 4 Spielern: Wählt 4 weitere Würfel (1 von jeder Farbe) aus dem allg. Vorrat, die gewürfelt + innerhalb der gepunkteten Linien platziert werden.
- c. Wählt 4 zufällige Tiere (1 von jeder Farbe) vom allgemeinen Vorrat und legt sie zur Farbe passend offen auf dem Nachschub-Tableau ab.

- 4) Beginnt Runde 2.

Ende der Runde 2: Sobald ihr nach Schritt 3 eures Zuges keine Teile mehr** in Eurer PERSÖNLICHEN Auslage (links am Spieler-Tableau) habt, wird direkt die SCHLUSSWERTUNG ausgeführt.

SCHLUSSWERTUNG:

 1) Ggf. kann man noch ungenutzte **Arbeitskräfte einsetzen**.

2) GEHEGE werten:

Jedes Gehege wird für sich abgerechnet.

Punkte für Gehege selber Farbe addiert man auf.

Zusammenhängende TIER-Plättchen SELBER Farbe = GEHEGE.



Addiert die Augen aller Würfel darin + multipliziert diese mit der Anzahl an Würfeln auf ZUCHT-Plättchen (Herz-Symbol) in diesem Gehege.

Gehege ohne Zucht-Plättchen mit Würfel(n) darauf werten NULL.



3) Aussichts-Türme:

Jeder Turm mit genau 3 Würfeln darum herum bringt die Summe der Würfelaugen als Punkte.

4) TIERE:



Je mehr unterschiedliche Tiere im Park sind (inkl. Publikums-Magnet), desto höher fallen die Punkte aus, max. 80 (siehe Tabelle auf Park).

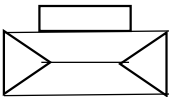
Ab 10 unterschiedliche Tiere gibt es Punkte.

Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt die Partie.

Patt: Der Beteiligte mit höchstem Gesamt-Würfelwert auf Zucht-Plättchen ist im Vorteil. Ansonsten gilt der Sieg als geteilt.

MISSIONEN:

Für mehr Komplexität sorgen je Spieler 3 Missionen, von denen jede aus einer anderen Kategorie sein muss (A / B / C).



*NACHSCHUB-Tableau (oben am Spieler-Tableau):

Dort lagen zu Beginn des Spiels 4 Würfel + 4 Tier-Plättchen (für 8 Züge).

**PERSÖNLICHE AUSLAGE bzw. VORRAT (links am Spieler-Tableau):

Dort lagen zu Beginn des Spiels 8 Würfel + 7 Tier-Plättchen.

In Runde 1 wurden 8 Teile davon verbraucht, womit 7 Teile verbleiben, die für 7 Züge in Runde 2 benötigt werden.

***Ihr klärt besser vor dem Spiel, wie ihr damit verfahren wollt:

Da ihr alle gleichzeitig wählt, könnte es ggf. abwartende Spieler geben, die wissen wollen, was andere Spieler aussuchen (z.B. w/Schlusswertung. Tiervielfalt). Daher könnt ihr nach Reihenfolge gemäß Nachschub-Tableau spielen.



2 - 4



Reihenfolge

Die 6 Tableaus im Spiel zeigen in diesem Feld die Werte 1 bis 6.