


# REJSTRÍK POJMŮ

Podobně jako v základní hře se i při vývoji tohoto rozšíření autor i vydavatel maximálně snažili sladit mechaniky hry s biologickou realitou. Existuje několik malých výjimek, kdy bylo nutné upřednostnit mechaniku. Např. rosomák je zařazen do třídy medvědů, přestože biologicky mezi medvědy nepatří. Podobně je ve hře možné kostičky velkého vodního zvířete rozdělit mezi obě akvária, což pochopitelně realitě odpovídat nemůže.

## Nové žetony bonusů

**Šedé** žetony bonusu se symbolem  si nechte, dokud se nerozhodnete je v libovolném okamžiku svého tahu využít. Každý je možné využít jen jednou – poté jej otočte lícem dolů. Žluté žetony mají okamžitý jednorázový efekt jako obvykle.



Při zahrání karty zvířete smíte až 3 podmínky ignorovat.



Zdarma postavte celkem 3 kiosky a/nebo altánky (efekt **Pózování**).



Vezměte si zpět jednu svou figurku z desky asociací na svůj plán zoo na pole zápisníku (efekt **Přesčas**).



Doberte si 3 karty závěrečného vyhodnocení, poté 3 karty záv. vyhodnocení odhodte. Mohou mezi nimi být i ty právě dobrané (efekt **Přizpůsobivost**).



Při podpoře základního ochrannářského projektu smíte využít tento žeton jako 1 libovolný symbol.



**Výše:** Proveďte hned 1 **Chňapnutí**.

**Níže:** Trvalý efekt – váš limit karet v ruce se zvyšuje o 1 (na 4, resp. 6, pokud máte příslušnou destičku univerzity).

## •••• Tiráž ••••

**Autor hry:** Mathias Wigge • **Grafický design:** Christof Tisch  
**Ilustrace:** Loïc Billiau, Dennis Lohausen • **Obálka:** Steffen Bieker  
**Editor a produkce:** Bastian Winkelhaus, Inga Keutmannová, Frank Heeren  
**Korektury:** Nathan Morse

V zastoupení všech podporovatelů a zkušebních hráčů si naše poděkování zaslouží: Nina a Marcel Ringhoffovi, Christopher Aust-Preece, Denny Delakowitz, Jonas Langenbrinck, Roland Hoyer, Sebastian Koers, Boris Beara, Zsolt Hevesi, Marco Malitius. Také děkujeme Arnemu Aßmannovi za nápad na podvodní tunel a Dennisu Beckovi za nápad na bezbariérovou zoo.

Na české verzi se podíleli: Karel Vlasák, Martin Čepelík, MINDOK

© 2023 Feuerland  
Verlagsgesellschaft mbH  
Wilhelm-Reuter-Straße 37  
65817 Eppstein  
[www.feuerland-spiele.de](http://www.feuerland-spiele.de)



Capstone Games  
2 Techview Drive, Suite 2  
Cincinnati, OH 45215  
[www.capstone-games.com](http://www.capstone-games.com)



Výhradní distributor pro ČR a SR:  
MINDOK, s.r.o.  
Korunní 810/104, 101 00 Praha 10  
[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)

Verze 1.0

## Autoři fotografií

Wikimedia Commons v licenci Creative Commons ([commons.wikimedia.org](https://commons.wikimedia.org), [creativecommons.org](https://creativecommons.org)):

268: BambooBeast, 271: Mohammed ali Moussa, 529: Nick Hobgood, 532: Adriana Zingoneová, Domenico D'Alenio, Maria Grazia Mazzocchiová, Marina Montesorová, Diana Sarnová, LTER-MC team, 544: q phia, 545: Simon Fraser University, 546: Jeff Kubina, 547: Tino Strauss, 548: Hans Hillewaert, 549: Anneli Salová, 553: Fir0002, 558: Pablo Fernicola

Ostatní: pixabay.com, iStock.com, soukromé sbírky

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

## Upřesnění karet akcí



### Karty

- 1 | Bez ohledu na sílu akce si smíte všechny dobrané karty nechat v ruce. Nemusíte žádnou odhodit. Odhazování během přestávky pro vás platí normálně.
- 2 | Nejprve proveďte efekt **Hrabání** (strana I jednou, strana II dvakrát): Odhodte 1 kartu z nabídky a hned nabídku doplňte obvyklým způsobem, **NEBO** odhodte 1 kartu z ruky a doberte si novou z balíčku.
- 3 | Provést obvyklý efekt **Chňapnutí** namísto dobrání karet můžete už i v nižší síle (strana I od síly 3, strana II od síly 2). strana II: V síle 5 můžete **Chňapnutí** provést dokonce dvakrát po sobě. V takovém případě po prvním provedení nabídku nedoplňujte.
- 4 | strana I: V NÁVAZNOSTI na tuto akci smíte zaplatit 2 p a přemístit svou libovolnou kartu akce na pozici 1 (efekt **Mazanost**). strana II: Viz strana I, ale nemusíte platit 2 p.





### Stavby

- 1 | strana I: Smíte navíc postavit 1 altánek, a to i v případě, že jste už v průběhu akce nějaký postavili a využili tím plně sílu akce. Cena za dodatečný altánek je 3 p (cena celkem). Všechny stavby – včetně altánku navíc – smíte postavit v libovolném pořadí. strana II: Viz strana I, ale cena je jen 2 p (tj. běžná cena za stavbu zabírající 1 políčko).
- 2 | Viz karta 1, zde kiosky namísto altánku.
- 3 | strana I: Akci smíte provést v síle X + 1. strana II: Viz strana I, ale navíc smíte postavit libovolný počet stejných standardních výběhů (platí limit celkové velikosti X + 1). Kiosky i altánky smíte i nadále postavit maximálně po jednom.
- 4 | strana I: Smíte za 2 p navíc zastavět max. jedno políčko vodní plochy nebo skály. To platí jen při provádění této akce, tedy nikoli v případě, že stavíte stavby jinak, ani v případě zvláštních budov! strana II: Viz strana I, ale při zastavění políčka vodní plocha nebo skála 2 p obdržíte namísto toho, abyste platili. I nadále však smíte zastavět v rámci této akce nanejvýš jedno takové políčko.









### Zvířata

- 1 | Umožňuje-li vám síla akce zahrát dvě karty zvířat, ale vy zahrajete **jen jednu**, smíte jednu její podmínku ignorovat. (strana I: v síle 5; strana II: od síly 3).
- 2 | V NÁVAZNOSTI na tuto akci smíte soupeřům ukázat svoje karty v ruce, že nemáte žádnou kartu zvířete. Učiníte-li tak, otočte X karet z balíčku. 1 kartu zvířete z nich si doberte do ruky, ostatní odhodte (strana I: X = 4; strana II: X = 6; efekt **Lovec**).
- 3 | strana I: Náklady první karty zvířete, kterou v rámci této akce zahrajete, se snižují o 2 p (na minimum 0). strana II: Při zahrání každé karty zvířete v rámci této akce smíte zaplatit 2 p, za což získáte 1 bod atraktivity . Smíte provést u každé karty jen jednou a sleva dle strany I neplatí.
- 4 | strana I: V NÁVAZNOSTI na tuto akci smíte položit 1 svou kostičku na některou kartu zvířete v nabídce, na níž dosud žádná kostička neleží (ani vaše, ani cizí). Má-li být vámi označená karta z nabídky **odhozena**, doberte si ji do ruky. Má-li **opustit nabídku jakkoli jinak** (někdo si ji dobere nebo zahraje přímo z nabídky, včetně vás), obdržíte z banku 2 p. Poté se kostička vrací do vaší zásoby (efekt **Značkování**). strana II: Zahrajete-li v rámci této akce vámi označenou kartu z nabídky, získáte 1 bod věhlasu  (navíc k obvyklým 2 p za efekt **Značkování**). V NÁVAZNOSTI pak smíte provést efekt **Značkování** (označit 1 kartu v nabídce svou kostičkou).







## Asociace

- strana I:** Pokud si v rámci této akce berete žeton partnerské zoo, **musíte** si jej vzít z obecné zásoby, nikoli z desky asociací. Smí to být i takový žeton, který už ve své zoo máte (a to i v případě, že už jej máte víckrát). Není-li požadovaný žeton v zásobě, logicky si jej vzít nemůžete, a to ani v případě, že ještě leží na desce asociací (pokud už všichni jeden žeton určité partnerské zoo ve své zoo mají, nepokládejte nový o přestávce na desku asociací). Máte-li více stejných žetonů partnerských zoo, snižují se vaše náklady při zahrání karty zvířete se symbolem daného kontinentu za každý z nich.  
**strana II:** Viz strana I, totéž platí i pro žetony univerzit. Smějí to být i univerzity zabývající se třídou zvířat (z tohoto rozšíření) připravené vedle desky asociací, žeton se symbolem  z desky asociací neberte. Další žetony univerzity se symbolem  už dále limit karet v ruce nezvyšují.
- strana I:** Namísto **podpoření ochrannářského projektu** (a to i v případě, že nemůžete splnit podmínky žádného) smíte aktivovat svou novou figurku – postavte na pole  desky asociací odpovídající podpoře ochrannářského projektu obě své figurky (tedy včetně nově aktivované). V následující přestávce si je vezmete zpět jako obvykle. Danou asociací činnost nebudete moci až do nejbližší přestávky provést znovu, protože už na daném poli desky budou stát dvě vaše figurky.  
**strana II:** Při provádění asociací činnosti smíte použít více figurek, než je požadováno, a za každou z figurek použitých navíc snížit požadovanou sílu akce o 2. *Příklad: Máte k dispozici všechny 4 své figurky a chcete podpořit ochrannářský projekt i získat destičku univerzity. Na to byste normálně potřebovali provést tuto akci o síle 9. Použijete o 2 figurky navíc, potřebná síla se sníží o 4 na 5, takže provedením této akce o síle 5 můžete oba své záměry uskutečnit. (Je na vás, jak figurky navíc rozdělíte mezi obě políčka na desce.)*
- strana I:** Pokud provádíte tuto akci ve větší síle, než by bylo pro zvolenou asociací činnost třeba, získáte **1 žeton**  (bez ohledu na velikost rozdílu).  
**strana II:** Kdykoli v rámci této akce poskytnete finanční dar, máte slevu 1 p za každý žeton  ve své zásobě (do minima 0). Žeton(y)  vám nadále zůstávají.
- strana I:** Provádíte-li tuto akci v síle 5, smíte neprovést žádnou asociací činnost, tuto kartu akce přemístit na pozici 1 a provést V NÁVAZNOSTI další akci (efekt **Bleskurychlost**). Chcete-li využít tuto možnost, nemusíte mít na plánu žádnou nevyužitou figurku.  
**strana II:** Namísto poskytnutí finančního daru si smíte dobrat 1 kartu z balíčku nebo z nabídky v dosahu věhlasu. Proveďte na konci provádění této akce, musíte ovšem alespoň 1 asociací činnost vykonat (jako obvykle při poskytnutí finančního daru).



## @ Sponzoři


- 1 | strana I:** Navíc kromě provedení akce smíte vyměnit 1 svůj žeton  za 5 p nebo obráceně, a to před provedením akce, nebo po něm. Je jedno, zda v rámci akce zahrajete kartu sponzora nebo posunete ukazatel přestávky. Není však možné nový žeton  použít k tomu, abyste zvýšili sílu právě prováděné akce *Sponzoři*. **strana II:** Viz strana I, dále máte k dispozici možnost odhodit 1 svůj žeton  nebo 5 p a získat za to 1 bod věhlasu . Vyberte jednu z těchto čtyř možností.
- 2 |** Pokud v rámci této akce obdržíte peníze (v libovolném množství a bez ohledu na to, z kolika různých zdrojů – zda za posun ukazatele přestávky, nebo v důsledku zahrání karty sponzora či sponzorů, či v důsledku efektů vyvolaných zahráním karty sponzora), obdržíte peněz více.  
**(strana I:** o 3 p více; **strana II:** o 5 p více)
- 3 | strana I:** Navíc kromě provedení akce smíte odhodit z ruky max. 1 kartu sponzora, za což obdržíte 4 p, a to před provedením akce, nebo po něm. Je jedno, zda v rámci akce zahrajete kartu sponzora nebo posunete ukazatel přestávky. **strana II:** Viz strana I, jen smíte odhodit libovolnou kartu – může to být i jiná než karta sponzora, a namísto zisku 4 p smíte snížit o 2 stupeň jedné karty sponzora, již v rámci této akce hraje.
- 4 | strana I:** Navíc kromě provedení akce smíte odhodit z ruky max. 1 kartu sponzora a dobrat si místo ní 1 kartu sponzora z nabídky (efekt **Chňapnutí**), a to před provedením akce, nebo po něm. Je jedno, zda v rámci akce zahrajete kartu sponzora nebo posunete ukazatel přestávky.  
**strana II:** Pokud v rámci této akce posunujete ukazatel přestávky, smíte navíc odhodit z ruky 1 libovolnou kartu (nemusí to být karta sponzora), za což smíte z ruky zahrát 1 kartu sponzora (stojí x peněz, kdy x = stupeň zahrané karty). To můžete provést před obdržением peněz za posun ukazatele přestávky, nebo po něm.

## Karty ochránářských projektů


**134–139 (Programy na záchranu):** Bonus v pravém spodním rohu získáváte jednorázově v okamžiku, kdy kartu zahrajete.

## Karty závěrečného vyhodnocení

**012 | DESIGNOVÁ ZOO:** Každý tvar se započítává pouze jednou, bez ohledu na počet staveb tohoto tvaru, jež ve své zoo máte. Výběhy o velikosti 1, kiosky a altánky mají stejný tvar, stejně tak mají stejný tvar výběhy o velikosti 2, malé akvárium, *Brouzdaliště (256)*, *Prolézačky (255)*, *Boční vchod (257)* atd.

**013 | ZOO VYBRANÝCH BIOTOPŮ:** Zvolte si symbol jednoho konkrétního kontinentu, který se nevyskytuje na **žádné** z karet základních ochránářských projektů (č. 103–107), jež jste **podpořili**. Počet symbolů zvoleného kontinentu ve vaší zoo udává, kolik  získáte. Pokud se karta takového základního projektu dostala do hry díky efektu **Verva** (a leží tedy v horní řadě karet), **nepočítá** se jako základní ochránářský projekt!



**014 | ZOO VYBRANÝCH DRUHŮ:** Viz kartu 013, zde symboly tříd zvířat, jde o karty projektů č. 108–112 a 133. Opět se nepočítají v případě, že se dostaly do hry díky efektu **Verva** ani **Dominance**.


**015 | OBČERSTVOVACÍ KOUTKY:** Sečtete zvlášť všechny kiosky a altánky ve své zoo (je zcela lhostejné, kde jsou umístěny). Nižší součet udává, kolik bodů  za tuto kartu získáte.

**016 | BEZBARIÉROVÁ ZOO:** Počítají se jednotlivé podmínky (tj. červené proužky podmínek) uvedené na kartách zvířat (pod náklady) a sponzorů (pod stupněm). Je-li jich na některé kartě uvedeno více, počítá se každá. Je lhostejné, o jaké podmínky se jedná a zda jste je splnili či ignorovali.

**017 | MEZINÁRODNÍ ZOO:** Viz karta č. 009, zde se počítají symboly kontinentů. Každý symbol kontinentu na vašich žetonech partnerských zoo se počítá dvakrát. Symboly na žetonech partnerských zoo vašeho soupeře po pravici se mu však počítají pouze jednou.

## Efekty karet zvířat

**Klouzání:** Za každý symbol  na odhozené kartě či kartách smíte volit ten-  
týž efekt opakovaně (nemusí být každý jiný). U karty č. 545 *Piloun zelenavý*  
platí oba dva symboly. Můžete odhodit i karty bez symbolů , ale za ně  
žádný efekt neprovedete. Kiosek umístěte do své zoo zdarma, ale ostatní pra-  
vidla jeho umístění platí jako obvykle.

**Magnet na mořské tvory:** Viz *Magnet na sponzory*, zde  namísto karet  
sponzorů.

**Marketing:** Smíte zahrát kartu sponzora, přičemž zaplatíte tolik p, jaký je stu-  
peň hrané karty. Piktogram na kartě se vyskytuje už v základní hře, jen má  
tento efekt nově i jméno.

**Maskování:** Smíte ignorovat jednu podmínku karty zvířete, kterou zahrajete  
po této kartě, ale stále ještě v témže tahu. Nikoli v tahu příštím.



**Nápomocnost:** Toto zvíře je sice obyvatel korálových útesů a vyvolá provede-  
ní korálových efektů ostatních zvířat ve vaší zoo, samo ale žádný nemá.


**Odřezání:** Odhodte ze své zoo 1 destičku prázdného standardního výběhu  
zpět do zásoby. Za každé její políčko obdržíte z banku 2 p. Vaše zbylé výbě-  
hy už na sebe nemusejí navazovat. Pokud tím odkryjete políčko s bonusem  
a později ho znovu zastavíte, obdržíte daný bonus znovu (samozřejmě pokud  
zároveň nemáte ve své zoo kartu č. 280 *Přestavba*). Můžete tak získat znovu  
i bonus za plně zastavěnou zoo, byla-li plně zastavěná již předtím a zastavíte  
ji znovu. Pokud odstraněná destička sousedila s volným výběhem (plán zoo  
č. 2) nebo se jednalo o výběh splňující podmínku karty č. 272 *Nové pozemky*,  
obdržíte o 4 p více (jako by byl odstraněný výběh o 2 políčka větší).


**Potápění:** Není-li mezi otočenými kartami žádná karta sponzora, prostě  
všechny otočené karty zase odhodíte.



**Přesčas:** Vezměte si zpět jednu svou figurku z desky asociací na svůj plán zoo  
na pole zápisníku. Smíte ji (v průběhu akce *Asociace*) zase využít. Není třeba  
nijak přesně sledovat, z kterého políčka asociací činnosti jste ji vzali. Pokud  
ji budete chtít provést znovu a na daném políčku nebude žádná vaše figurka,  
budete zase potřebovat jen jednu jako obvykle. Stojí-li na příslušném políčku  
asociací činnosti 2 vaše figurky, až do přestávky ji už provést nemůžete.

**Přízpusobivost:** Vezměte si X karet závěrečného vyhodnocení, poté jich X  
z ruky odhodte. Může mezi nimi být i libovolný počet z právě dobraných karet.

**Symbióza:** Provedte jeden efekt jiné karty zvířete se symbolem , ale ne-  
smí to být korálový efekt . Žádné korálové efekty tedy tímto efektem ne-  
vyvoláte. Má-li zvolená karta více efektů, zvolte z nich jeden. Je-li to efekt  
s časováním V NÁVAZNOSTI, musíte ho provést až V NÁVAZNOSTI po své akci  
jako obvykle.


**TLupa opic:** Otáčejte karty z balíčku tak dlouho, dokud neotočíte první kartu  
se symbolem . Tu si doberte do ruky (je jedno, zda je to karta zvířete nebo  
sponzora) a ostatní takto otočené karty vraťte dospodu balíčku, aniž byste  
měnili jejich pořadí.


**Útok žraloka:** Není-li v nabídce ve vašem dosahu věhlasu žádná karta zvířete,  
tento efekt se neprovede. Analogicky platí, že provádíte-li Útok žraloka  
2 a v nabídce leží ve vašem dosahu věhlasu jen 1 karta zvířete, provedete  
efekt jen jednou. Odhazujete-li dvě karty zvířat, sečtete hodnotu  obou  
dohromady a teprve poté vydělíte dvěma (a případně zaokrouhlete dolů).  
Nabídku doplňte až na konci celé akce jako obvykle.




**Výměna:** Bud' vyměníte 1 svůj žeton  za 5 p, nebo 5 svých p za 1 žeton .




**Značkování:** V NÁVAZNOSTI na tuto akci smíte položit 1 svou kostičku na ně-  
kterou kartu zvířete v nabídce, na níž dosud žádná kostička neleží (ani vaše,  
ani cizí). Má-li být vámi označená karta z nabídky odhozena, doberte si ji do  
ruky. Má-li opustit nabídku jakkoli jinak (někdo si ji dobere nebo zahraje pří-  
mo z nabídky, včetně vás), obdržíte z banku 2 p. Poté se kostička vrací do vaší  
zásoby.





## Karty sponzorů


**265 | ŘETĚZEC OBČERSTVENÍ:** ● Smíte na svůj plán zoo zdarma postavit 1 kiosky, ostatní pravidla pro stavby platí jako obvykle (včetně vzdálenosti kiosků od sebe). ● Za každý kiosky v zoo každého **jiného** hráče obdržíte 1 p. Je lhostejné, jaký přijem tyto kiosky soupeřům vynášejí. ● Máte-li alespoň 5 kiosků, získáváte 1 .


**266 | MOŘSKÁ BIOLOŽKA:** ● Za každý symbol , který do své zoo přidá kdokoli (včetně vás a včetně této karty), obdržíte 3 p.

**267 | TOULAVÁ KOČKA:** ● Máte-li celkem **1–3 / 4–6 / 7 a více** kiosků a altánků (počítáno v součtu), získáváte **1 / 3 / 5** . ● Za každý svůj kiosky sousedící s min. 3 nezastavěnými políčky (kromě políček skal a vodních ploch) získáte 1  (maximálně můžete takto získat 3 .


**268 | EVROPSKÁ KONFERENCE:** ● Máte-li celkem **1–2 / 3–4 / 5 a více** symbolů , obdržíte **2p / 5p / 10p**. ● Za každý symbol , který přidáte do své zoo, smíte V NÁVAZNOSTI položit 1 svou kostičku na některou kartu zvířete v nabídce, na níž dosud žádná kostička neleží (ani vaše, ani cizí). Má-li být vámi označená karta z nabídky odhozena, doberte si ji do ruky. Má-li opustit nabídku jakkoli jinak (někdo si ji dobere nebo zahraje přímo z nabídky), obdržíte z banku 2 p. Poté se kostička vrací do vaší zásoby (efekt **Značkování**). ● Pokud jste poskytli alespoň 3 finanční dary, získáváte 1 . Poznate to podle svých kostiček u této asociální činnosti na desce asociací, proto sem svou kostičku položte i v případě, že poskytujete dar 12 p.


**269 | AUSTRALSKÁ KONFERENCE:** ● Za každý symbol , který přidáte do své zoo, smíte nahradit 1 svůj standardní výběh standardním výběhem o 1 políčko větším. Je-li nahrazovaný výběh obsazený, získáváte 2 . Nový výběh musí zastavět všechna políčka jako původní plus 1 sousedící políčko navíc. Jde-li o políčko s bonusem, získáváte ho, ale bonusy na políčkách zastavěných původním výběhem znovu nezískáváte. ● Za každou svou kartu zasunutou pod jinou svou kartu (díky efektu **Kapsa** některých karet zvířat a plánu zoo č. 7), získáváte 1  (maximálně můžete takto získat 5 ). Pokud ovšem byly karty zasunuty pod kartou zvířete, které jste vypustili do volné přírody nebo pod kartou sponzora č. 212 *Expertka na Austrálii*, kterou jste odhodili v rámci efektu karty č. 270 *Vědecká námořní expedice*, odhodili jste s ní i zasunuté karty a již se nepočítají.



**270 | VĚDECKÁ NÁMOŘNÍ EXPEDICE:** ● Za každý symbol , který přidáte do své zoo, smíte provést buď a), nebo b):

a) Odhodte jednu ze svých **zahranych** karet sponzorů (nikoli karet z ruky), jež jsou nazvány dle osob. Získáte 1 . Kromě názvu karty je osoba i na obrázku karty, jsou to karty č. 202, 203, 210–214, 216, 217, 219, 221, 229, 230, 236–242, 262, 266, 275, 276 (v případných budoucích rozšířeních se tento seznam může rozšířit). Odhozená karta se nadále nepočítá do vaší zoo pro žádný účel, nemusíte ale vracet nic, co jste díky ní dříve získali či obdrželi.

b) Otočte vrchní 3 karty z balíčku. Je-li mezi nimi karta či karty sponzorů, 1 z nich si smíte vzít do ruky. Ostatní karty odhodte. Není-li, odhodte všechny (efekt **Potápění**).

**271 | ARCHEOLOGICKÉ NALEZIŠTĚ:** ● Umístěte na svůj plán zoo zvláštní budovu *Archeologické naleziště*. Bonusy všech políček, která při tom zastavíte, získáte **dvakrát**. ● Máte-li všechna bonusová políčka svého plánu zoo zastavěná, získáváte 1 .

**272 | NOVÉ POZEMKY:** ● Smíte na svůj plán zdarma postavit 1 standardní výběh o velikosti 3, ostatní pravidla pro stavby platí jako obvykle. ● Každý standardní výběh o velikosti 3 ve vaší zoo, který je postaven na alespoň 1 okrajovém políčku, se počítá jako o velikosti 5 (poté co je postaven). ● Máte-li všechna okrajová políčka svého plánu zastavěná (kromě políček skal a vodních ploch), získáváte 1 .

**273 | PUBLIKAČNÍ ČINNOST:** ● Smíte poskytnout finanční dar, i když nemáte kartu akce *Asociace* vylepšenou. Platí obvyklá pravidla. ● Kdykoli věnujete finanční dar (včetně daru díky efektu  této karty), máte slevu 1 p za každý symbol  ve své zoo (výše daru nesmí klesnout pod 0).

**274 | SOCHA MASKOTA:** Získáváte 1 🏠. 🟡 Umístěte na svůj plán zvláštní budovu *Socha maskota*. 🟣 Jako příjem během přestávky získáváte 1 🏠. 🟠 Za každého soupeře, který dosáhl vyšší 🏠 než vy, získáváte 2 🏠 (v sólové hře takto žádnou 🏠 nezískáte). Tuto kartu vyhodnoťte až poté, co všichni hráči včetně vás sečtou veškerou svou 🏠 získanou v celé partii.

**275 | ZAŘÍKÁVAČ KONÍ:** 🟡 Vyhledejte v **odhazovací hromádce** 1 libovolnou kartu zvířete 🐾 a doberte si ji. Není-li tam žádná, nedoberete si nic. Odhazovací hromádka si nesmíte předem prohlížet (např. před zahráním této karty). 🟢 Za každý symbol 🐾, který do své zoo přidá kdokoli včetně vás a včetně této karty, obdržíte 2 p.

**276 | ZAHRADNÍ ARCHITEKT:** 🟡 Smíte na svůj plán zoo zdarma umístit 1 altánek, ostatní pravidla pro stavby platí jako obvykle. Za každý svůj altánek získáváte 1 🏠 včetně tohoto (za altánek postavený pomocí této karty tedy získáváte 2 🏠). 🟢 Za každý altánek, který postavíte ve své zoo (včetně toho postaveného díky efektu 🟡 této karty), si vezměte 1 **žeton** 🎲. Tímto efektem smíte během jedné akce či během jedné přestávky získat maximálně 1 **žeton** 🎲.

**277 | TERÉNNÍ VÝZKUM KOSATEK:** Získáváte 3 🐠.

**278 | AMAZONSKÝ PAVILÓN:** Získáváte 1 🐠, 2 🌿 a 4 🏠. 🟡 Umístěte na svůj plán zoo zvláštní budovu *Amazonský pavilón* tak, aby destička sousedila s alespoň 1 políčkem skály a alespoň 1 políčkem vodní plochy.

**279 | PODVODNÍ TUNEL:** Získáváte 2 🏠. 🟡 Umístěte na svůj plán zoo zvláštní budovu *Podvodní tunel* tak, aby destička ležela **na** dvou políčkách 🌊 (a sousedila s jinou stavbou jako obvykle). Políčka zastavěná touto budovou platí i nadále jako **vodní** (tunel vede pod vodou) a budova platí jako sousedící s vodou. Symboly v levém horním rohu na kartě ani samotná destička se však nepočítají jako 🌊.

🟢 Do této budovy smíte umísťovat zvířata 🐠. Platí všechna pravidla jako pro malé akvárium (včetně přemísťování zvířat). Je v ní místo pro 2 kostičky.

🟠 Za jedno sousedící akvárium (kterékoli) získáváte 3 🏠, za obě 5 🏠.

**280 | PŘESTAVBA:** 🟡 Smíte až 3 stavby na svém plánu zoo zdarma přemístit jinam. Nejprve smíte až 3 odstranit, poté je na (kterákoli) volná políčka nově rozmístit (pravidla pro stavby platí jako obvykle). Vaše stavby nemusejí být poté napojené. Smíte na svůj plán zoo zdarma umístit 1 kiosek a/nebo 1 altánek (i zde platí obvyklá pravidla pro stavby). Za tyto všechny stavby nezískáte žádný bonus za zastavěná políčka a žádné karty sponzorů za zastavění políček 🏠 na plánu 8. Byla-li vaše zoo kompletně zastavěná před zahráním této karty, nezískáte **znovu** bonus za zastavění celé zoo jen díky přemístění staveb.

🟢 Od tohoto okamžiku nezískáte žádný bonus za zastavěná políčka (platí analogicky i pro políčka 🏠 na plánu 8). Platí i pro samotnou přestavbu v rámci efektu 🟡 této karty.

🟠 Máte-li všechna políčka svého plánu zastavěná (kromě políček skal a vodních ploch, ani když je výjimečně zastavět smíte), získáváte 5 🏠, tj. nad rámec 7 🏠, které za kompletní zastavění zoo získáváte obvykle.



## PŘEHLED SYMBOLŮ

	Různé symboly tříd zvířat
	Různé symboly kontinentů
	Různé symboly tříd zvířat a/nebo kontinentů
	Symboly jedné (vámi zvolené) třídy zvířat
	Symboly jednoho (vámi zvoleného) kontinentu
	Podmínka: musíte mít alespoň 1 univerzitu
	Podmínka: musíte mít v zoo alespoň 1 kiosk
	Karty v ruce
	Odhazovací hromádka

	<b>Korálový efekt:</b> Provede se korálový efekt všech karet ve vaší zoo (včetně právě zahrané karty) ve vámi určeném pořadí.
	<b>Výše</b> – nemá žádný vlastní korálový efekt. <b>Níže</b> – korálový efekt: obdržíte 3 p.
	Text uvozený tímto symbolem vysvětluje korálový efekt dané karty.
	Když doplňujete nabídku a přijde karta s tímto symbolem, odhodte kartu ze složky 1 a doplňte nabídku znovu (v případě potřeby opakujte). <i>Příklad viz str. 5 pravidel.</i>

	<b>Značkování:</b> V NÁVAZNOSTI smíte svou kostičkou označit 1 dosud neoznačenou kartu zvířete v nabídce. Později: <u>Má-li být karta odhozena:</u> vezměte si ji do ruky. <u>Opuští-li nabídku jinak:</u> obdržíte 2 p.
	<b>Přesčas:</b> Vezměte si 1 svou figurku z desky asociací na plán na pole zápisníku.
	<b>Útok žraloka X:</b> Odhodte X karet zvířat z nabídky v dosahu věhlasu: získáte polovinu  na nich (zaokr. dolů po příp. sečení).
	<b>Lovec X:</b> Otočte X karet z balíčku. 1 kartu zvířete z nich si doberte do ruky, ostatní odhodte. <i>X = uvedeno, či váš počet </i>
	<b>Hrabání X:</b> provedte Xkrát: • Odhodte 1 kartu z nabídky a nabídku doplňte. • Odhodte 1 kartu z ruky a doberte si novou z balíčku.

	Za každé 2 symboly výzkumu ve své zoo získáte 1 bod věhlasu.
	Otáčejte karty z balíčku, <b>první kartu poskytující symbol uvedené třídy</b> si doberte, ostatní zasuňte dospodu balíčku. Může to být karta zvířete či sponzora.
	Otáčejte karty z balíčku, <b>první kartu malého resp. velkého zvířete</b> si doberte, ostatní zasuňte dospodu balíčku.

