

GLOSSÁRIO

Estas páginas contêm informações sobre alguns conceitos e cartas do jogo.
Consulte este Glossário se tiver dúvidas durante a partida.

Regras Gerais

Cartas Sempre Contam para Si Mesmas

O seguinte se aplica para todos os efeitos, estejam eles em cartas de Animal ou Patrocinador:

Se o efeito se referir a um ícone e este ícone aparecer na própria carta, o ícone da carta já conta para o efeito. Isto se aplica tanto aos efeitos únicos quando aos efeitos regulares.



Exemplo: a Porta-Voz (cada vez que você jogar um ícone de pesquisa no seu zoológico, ganhe 1 de reputação) fornece 1 de reputação imediatamente quando for jogada.

Exemplo: um predador com Matilha (ganhe 1 de atratividade para cada ícone de predador no seu zoológico) lhe traz 1 de atratividade adicional mesmo se você não tiver nenhum outro predador no seu zoológico.

O que conta como um Ícone

Os ícones aos quais os efeitos das cartas se referem estão localizados no canto superior direito das cartas, assim como em universidades e zoológicos parceiros - que precisam fazer parte de seu zoológico para contarem. Usualmente são continentes, categorias de animais e pesquisa. Requisitos de água e rocha encontrados no canto superior esquerdo das cartas de Animal e de construção única também contam como ícones.

Exemplo: a Piscina de Pinguins possui um ícone de pássaro e um ícone de água.

As condições na borda esquerda da carta não contam. Os ícones nos projetos de conservação também não contam, porque estas cartas não são consideradas parte dos zoológicos.

O texto nas cartas sobrepõe as regras.

Se o texto em uma carta contradiz uma regra, o texto da carta se aplica.

Ordem

Bônus e efeitos são sempre executados imediatamente. A única exceção são os efeitos executados "após finalizar". Execute estes efeitos apenas após você ter terminado sua ação e movido a carta de Ação para o espaço 1.

Se múltiplos bônus e/ou efeitos ocorrem simultaneamente, você pode executá-los na ordem que quiser.

Exemplo: você possui 4 de reputação e joga a carta de Patrocinador Zoológico Escola. Ela lhe traz 1 ponto de reputação e 1 de conservação, e permite que você posicione uma construção única e pegue 1 carta ao alcance da sua reputação na exibição (ou compre 1 carta do baralho). Você pode receber 1 de reputação primeiro. Em seguida o ponto de conservação, que seria seu 5º, lhe trazendo mais 2 de reputação através da ficha Bônus. Em seguida, você poderia posicionar a construção única, o que lhe traz mais 1 de reputação como bônus de posicionamento. Por fim, com uma reputação agora muito maior, você pode pegar 1 carta da exibição.

Ícones Duplos

Algumas cartas mostram o mesmo ícone duas vezes. Todos os efeitos que são acionados por esse ícone duplo ou se referem a ele também são acionados duas vezes.

Se um animal possuir 2 ícones de continente idênticos e você possui o zoológico parceiro correspondente, seu custo é reduzido em 6 de dinheiro.

Se uma construção única ou carta de Animal exige dois requisitos idênticos (por exemplo, 2 espaços de água), o local de posicionamento deve ser adjacente a pelo menos 2 desses espaços. Se 1 único espaço da construção for adjacente a 2 dos espaços exigidos, isto já conta. Contudo, se diversos espaços da mesma construção estiverem adjacentes ao mesmo espaço exigido, isto só conta como um espaço.

Esclarecimentos dos Projetos de Conservação

Você só pode jogar cartas de Projeto de Conservação se você for apoiá-lo imediatamente, posicionando um marcador nele.

113-122 (Liberte na Natureza): o animal liberto deve corresponder à condição mostrada na carta. Você não pode libertar um animal menor ou maior do que o indicado na condição que você está cumprindo.

Exemplo: você não pode libertar um animal grande para cumprir a condição central (cercado de 3 espaços).

Ganhe 1 de reputação quando jogar esta carta. Se você apoiar uma carta de Projeto de Conservação de Libertar na Natureza que já esteja na mesa, você não recebe nenhuma reputação. Se você libertar um animal, **primeiro você perde a atratividade** mostrado no canto inferior direito da carta de Animal e então descarta a carta de Animal. Você não terá mais os ícones naquela carta de Animal.

Você não perde nenhum ponto de conservação ou de reputação mostrado no canto inferior direito da carta de Animal. Você também não perde qualquer atratividade que você tenha ganho através da habilidade do animal (por exemplo, pela habilidade *Matilha*). Perder os ícones também não tem nenhum efeito direto. Você não precisa desfazer quaisquer efeitos que você tenha ganho através dos ícones dos animais que você libertou.

- Cada vez que você libertar um animal, vire o cercado ocupado para seu lado vazio (se aplicável). Isto se aplica a animais de rebanho também.

- Você deve virar o menor cercado padrão ocupado possível que cumpra todos os requisitos daquele animal (incluindo água e/ou rocha) para seu lado vazio. No raro caso de não haver um cercado assim, vire o menor cercado padrão ocupado que cumpra pelo menos o requisito de **tamanho** de cercado daquele animal.
- Se você libertar um animal que também possa ser posicionado em um cercado especial, você sempre deve remover a quantidade correspondente de marcadores de jogador do cercado especial. Apenas no caso de você não poder fazer isso, vire um cercado padrão.



Esta regras podem, em casos excepcionais, resultar em situações onde, tecnicamente, nem todos os animais possuem seu próprio cercado no seu zoológico. Contudo, nós consideramos que não é útil e nem prático lembrar exatamente quais animais moram em quais cercados ao longo de toda a partida. Nós aceitamos estas raras exceções em favorecimento de um melhor fluxo de jogo.

123-127 (Programa de Procriação): A condição para apoiar estes projetos de conservação é a mesma para todos os 3 espaços. Você pode escolher qualquer espaço disponível quando apoiá-lo.
Exemplo: o primeiro jogador a apoiar um projeto deste tipo sempre ganha 2 pontos de conservação e 2 de reputação. O segundo jogador pode escolher entre ganhar 2 pontos de conservação ou 2 pontos de reputação e apenas 1 de conservação.

Esclarecimentos das Habilidades dos Animais

A todo vapor: Contrate 1 trabalhador associado adicional (mova-o do espaço ocupado mais baixo para o bloco de notas). Este trabalhador está disponível para você a partir de agora. Certos zoológicos o recompensam com pontos de conservação ao contratar seu último trabalhador. Caso você já tenha contratado todos os seus trabalhadores associados, esta habilidade não tem efeito.

Ação [Associação, Construir, Cartas, Patrocínio]: Você deve finalizar a ação de *Animais* antes de usar esta habilidade. Isto significa que a carta de Ação de *Animais* já estará no espaço 1 nesse momento. Use sua carta de Ação correspondente normalmente e, em seguida, coloque-a no espaço 1.

Afirmção: Procure na pilha das cartas de Projeto de Conservação Básico restantes e adicione 1 dessas cartas à sua mão, devolvendo a pilha para o lado do tabuleiro de Associação em seguida. Assim como qualquer outro projeto de conservação, você pode jogar esse projeto de conservação através da ação de *Associação*. Posicione a carta acima do tabuleiro de Associação, e não abaixo, onde os demais projetos de conservação básicos ficam no início da partida.

Animal do Mini Zoo: Pelo seu primeiro Animal do Mini Zoo, você recebe 3 de atratividade, pelo seu segundo, 6 de atratividade, e pelo seu terceiro, 9 de atratividade. Como você só pode construir 1 Mini Zoo, você nunca pode ter mais que 3 Animais do Mini Zoo em seu zoológico. Animais do Mini Zoo também contam como animais pequenos .

Animal de Rebanho: Você pode jogar um animal de rebanho sem virar um cercado para seu lado ocupado se você já tiver um outro herbívoro em seu zoológico que exija um cercado do mesmo tamanho ou maior. O outro herbívoro pode, mas não precisa, ser um animal de rebanho também. Você pode usar o mesmo herbívoro para múltiplos animais de rebanho e não existe um limite da quantidade de animais de rebanho no mesmo cercado. Se você jogar um animal de rebanho, mas não tiver nenhum herbívoro correspondente em seu zoológico, você deve virar um cercado normalmente. Neste caso, você não pode, posteriormente, jogar um outro herbívoro que não seja um animal de rebanho no mesmo cercado.

Se você libertar um animal de rebanho na natureza, você deve virar um cercado do lado ocupado para o lado vazio. Não faz diferença você conseguir ou não provar que você jogou o animal de rebanho em um cercado próprio.



Esta regra pode, em casos excepcionais, resultar em situações onde, tecnicamente, nem todos os animais possuem seu próprio cercado no seu zoológico. Contudo, nós consideramos que não é útil e nem prático lembrar exatamente quais animais moram em quais cercados ao longo de toda a partida. Nós aceitamos estas raras exceções em favor de um melhor fluxo de jogo.

Banho de Sol: Coloque as cartas vendidas na pilha de descarte.

Caçador: Caso não existam cartas de Animal entre as cartas compradas, você deve descartar todas elas.

Carniceiro: Embaralhe a pilha de descarte virada para baixo e compre suas cartas de lá, aleatoriamente. Em seguida, devolva a pilha de descarte para seu local usual, virada para cima.

Cavando: Você pode decidir após cada uma das cartas qual opção você escolherá em seguida. Se você decidir descartar uma carta da exibição, reponha-a imediatamente de acordo com as regras usuais. Se necessário, mova as cartas das pastas maiores e posicione a nova carta no espaço 6.

Compra Direta: As mesmas regras da opção de *Compra Direta* da ação de *Cartas* se aplicam. Você deve escolher uma carta da exibição. Com a *Compra Direta*, você não pode comprar uma carta do baralho.



Construção: Lembre-se que você pode avançar seu contador de Atratividade para este animal antes ou depois de usar a habilidade. Então, para decidir quais outros jogadores serão afetados pela Construção, a atratividade deste animal normalmente não conta. Apenas jogadores cujos zoológicos possuam pelo menos 5 de atratividade podem ser afetados pela Construção (não importa se eles receberiam o marcador de Construção devido à atratividade e/ou conservação).

Marcadores de Construção reduzem a força X de uma ação.

Marcadores de Construção são colocados nas cartas de Ação nos espaços de maior valor. Se estiver resolvendo Construção 1, coloque um marcador na carta no espaço 5. Se estiver resolvendo Construção 2, posicione os marcadores nas cartas nos espaços 4 e 5. Uma carta não pode ter 2 marcadores de Construção sobre ela, logo, se a carta já possui um marcador de Construção (de outro animal), ela não recebe um segundo, sendo este devolvido ao suprimento.

Se você executar uma ação com um marcador de Construção na carta de Ação, a força da ação para esta ação é reduzida em 2 neste turno. Se executar uma ação com um Multiplicador, a Construção é aplicada em ambas as ações. Como sempre, você pode aumentar a força com fichas X. Após a ação, devolva o marcador de Construção da carta de Ação para o suprimento. Se qualquer carta de Ação com um marcador de Construção realizar seu caminho até os espaços 1 ou 2 (por exemplo, devido a uma habilidade Esperto), sua força é de -1 ou 0, respectivamente, e não pode ser usada desta forma. Ou você deve usar fichas X suficientes para aumentar a força da ação para um mínimo de 1 ou você pode usar a ação *Ficha X*. Do contrário, você deverá esperar até que a carta esteja pelo menos no espaço 3.

Durante a próxima pausa, devolva todos os marcadores de Construção para o suprimento sem qualquer efeito.

Determinação: Você deve finalizar a ação de *Animais* antes de usar esta habilidade. Isto significa que a carta de Ação de *Animais* já estará no espaço 1 nesse momento. Use sua carta de Ação escolhida normalmente e, em seguida, coloque-a no espaço 1.

Domínio: Procure pela carta descrita na pilha das cartas de Projeto de Conservação Básico restantes. Traga ela para sua mão e devolva a pilha para o lado do tabuleiro de Associação. Se a carta nomeada já estiver em jogo, esta habilidade não tem nenhum efeito.

Esperto: Você deve finalizar a ação de *Animais* antes de usar esta habilidade. Isto significa que a carta de Ação de *Animais* já estará no espaço 1 nesse momento. Coloque a carta de Ação mencionada no espaço 1 e mova as demais cartas para a direita, de acordo.

Embolsar: As cartas embaixo do animal não possuem mais nenhuma função. Se você libertar o animal para a natureza, coloque as cartas na pilha de descarte. Você não perde nenhuma atratividade que você já tenha ganho.



Furtar: Lembre-se que você pode avançar seu contador de Atratividade para este animal antes ou depois de usar a habilidade. Então, para decidir quais outros jogadores serão afetados pelo Furto, a atratividade deste animal normalmente não conta. Apenas jogadores cujos zoológicos possuam pelo menos 5 de atratividade podem ser afetados.

Caso existam diversos zoológicos com a maior atratividade ou conservação, você pode escolher qual deles será afetado. Para ter mais pontos de conservação, um jogador deve ter pelo menos 1 ponto de conservação. Caso você seja o jogador afetado, a habilidade não tem efeito.

O jogador afetado decide se deixará você comprar uma carta da mão dele ou lhe dará 5 de dinheiro. Compre a carta aleatoriamente dentre todas as cartas da mão (excluindo as cartas de Pontuação Final) do respectivo jogador. Se esse jogador não possuir nenhuma carta na mão, ele precisa lhe dar 5 de dinheiro. Se esse jogador não possuir 5 de dinheiro, ele deve deixá-lo pegar uma carta da mão dele. Se esse jogador não possuir nenhuma carta na mão e nem 5 de dinheiro, ele deve lhe entregar todo o dinheiro que possui atualmente. Caso seja 0, você ganha 0.

Caso você possa furtar duas vezes do mesmo jogador, estes furtos são realizados um após o outro. Exemplo: o jogador afetado pode deixar você primeiro comprar uma carta e escolher outra opção para o segundo furto dependendo da carta que você pegou.



Hipnose: Lembre-se que você pode avançar seu contador de Atratividade para este animal antes ou depois de usar a habilidade. Então, para decidir quais outros jogadores serão afetados pela Hipnose, a atratividade deste animal normalmente não conta. Apenas jogadores cujos zoológicos possuam pelo menos 5 de atratividade podem ser afetados pela Hipnose.

Caso existam diversos zoológicos com a maior atratividade, você pode escolher qual deles será afetado. Caso você seja o jogador afetado, a habilidade não tem efeito.

Após realizar a ação, coloque a carta de Ação no espaço 1, como sempre. Você pode usar suas próprias fichas X para aumentar a força da ação. Marcadores de Construção e Veneno na carta também afetam você, mas você não pode usar um Multiplicador na carta. Durante toda a ação, o lado da carta de Ação do jogador alvo (melhorada ou não) se aplica, e não o lado de sua própria carta de Ação idêntica. Para todas as demais cartas de Ação, o lado de sua própria carta de Ação se aplica. Observação: mesmo que sua carta de Ação correspondente à ação escolhida esteja melhorada, se você hipnotizar alguém cuja carta equivalente não esteja melhorada, você deve usar a forma não melhorada da ação.

Exemplos 1-4:

1. Você executa uma ação de Construir de um jogador que já melhorou essa carta de Ação. Você pode usá-la para construir um Viveiro de Répteis (por exemplo, caso a carta esteja no espaço 3 e você gaste 2 fichas X) e posicioná-lo em espaços com o ícone , mesmo que você não tenha melhorado sua carta de Ação de Construir.
2. Você executa uma ação de Animais de um jogador que já melhorou essa carta de Ação. Isto permite que você jogue um animal que requer a carta de Ação de Animais melhorada, mesmo que você não tenha melhorado sua própria carta de Ação.
3. Você executa uma ação de Associação de um jogador que ainda não melhorou essa carta de Ação. Você não pode pegar um terceiro zoológico parceiro, mesmo que você já tenha melhorado sua própria carta de Ação.
4. Você executa uma ação de Patrocínio de outro jogador. Você usa ela para jogar uma carta da Patrocinador que permite que você posicione uma construção única. Você não pode posicionar essa construção única em espaços com o ícone , já que você ainda não melhorou sua própria carta de Ação de Construir. Não importa se o jogador alvo melhorou a ação de Construir dele.

Ímã de Patrocinadores: Não importa se as cartas estão ao alcance da sua reputação ou não. Caso não existam cartas de Patrocinador na exibição neste momento, a habilidade não tem efeito. Preencha a exibição ao final de seu turno.

Impulsionar [Associação, Construir, Cartas, Patrocínio]: Você deve finalizar a ação de Animais antes de usar esta habilidade. Isto significa que a carta de Ação de Animais já estará no espaço 1 nesse momento. Coloque a carta de Ação mencionada no espaço 1 ou 5 e mova as demais cartas para a direita, de acordo.



Multiplicador [Associação, Construir, Cartas, Patrocínio]: Coloque imediatamente 1 Multiplicador na carta de Ação correspondente ou em qualquer carta de Ação se você ganhou a ficha Bônus Multiplicador. A próxima vez que você executar a ação, você pode executá-la duas vezes. Isto significa que você a executa duas vezes em sequência, cada vez com a mesma força X, antes de colocar a carta de Ação no espaço 1. Você pode usar fichas X para aumentar a força das ações, mas cada ficha X conta apenas para uma das duas ações, não ambas. Use efeitos “após finalizar” apenas após ambas as ações estarem concluídas. Você pode escolher para o que vai usar a ação em cada uma delas individualmente. Por exemplo, com uma ação de Patrocínio multiplicada, você pode jogar 2 cartas de Patrocinador, mover o marcador de Pausa duas vezes ou jogar uma carta de Patrocinador e mover o marcador de Pausa uma vez. Se você acionar uma pausa com a primeira ação, ela só ocorrerá ao final do seu turno completo, como sempre, o que significa que você ainda pode executar sua segunda ação.

Devolva o Multiplicador para o suprimento após o uso.

Se você não usar seu Multiplicador antes da próxima pausa, você deve devolvê-lo ao suprimento sem nenhum efeito.

Pavonear: Você pode posicionar o Aviário de Aves Grandes mesmo sem ter melhorado sua ação de Construir. Fora isso, as regras de construção usuais se aplicam. Caso não exista um local de construção adequado no seu zoológico ou se você já possua o Aviário de Aves Grandes, então você não pode posicionar o Aviário de Aves Grandes.

Posar: As regras de construção usuais se aplicam, como a regra de distância para construir um Quiosque. Se você puder Posar diversas vezes, posicione as construções uma após a outra.

Pulo: Se você usar esta habilidade para alcançar o último espaço na trilha de Pausa, você recebe uma ficha X e aciona uma pausa. A pausa ocorre após você finalizar o seu turno.

Resistência: Se você jogar uma carta com Resistência antes de qualquer jogador possuir 10 pontos de conservação, você terá uma carta de Pontuação Final adicional. Quando alguém alcançar 10 pontos de conservação, você pode escolher qualquer uma das suas cartas de Pontuação Final para descartar. No final da partida, você pode pontuar todas as suas cartas de Pontuação Final.



Veneno: Lembre-se que você pode avançar seu contador de Atratividade para este animal antes ou depois de usar a habilidade. Então, para decidir quais outros jogadores serão afetados pelo Veneno, a atratividade deste animal normalmente não conta. Apenas jogadores cujos zoológicos possuam pelo menos 5 de atratividade podem ser afetados pelo Veneno.

Marcadores de Veneno usualmente fazem você pagar dinheiro se você usar uma carta de Ação sem um marcador de Veneno.

Marcadores de Veneno são posicionados nas cartas de Ação nos espaços de menor valor. Em outras palavras, se você receber 1 marcador, você posiciona ele na carta no espaço 1, se receber 2, eles vão para as cartas nos espaços 1 e 2, e assim por diante. Uma carta não pode ter 2 marcadores de Veneno sobre ela, logo, se a carta já possui um marcador de Veneno (de outro animal), ela não recebe um segundo, sendo este devolvido ao suprimento.

Se você realizar uma ação cuja carta de Ação possua um marcador de Veneno sobre ela, devolva esse marcador para o suprimento. Marcadores de Veneno que ainda estejam sobre outras cartas de Ação não tem efeito neste seu turno.

Contudo, caso você não tenha removido um marcador de Veneno neste turno mas ainda possua pelo menos 1 carta de Ação com um marcador de Veneno no final de seu turno, então você deve pagar 2 de dinheiro para o suprimento. Caso você não possa pagar 2 de dinheiro, você deve desfazer seu turno e realizar uma ação diferente. Isto significa que você não pode prevenir o efeito do Veneno gastando todo o seu dinheiro. Você pode até mesmo ter que alterar sua ação para receber dinheiro.

Durante a próxima pausa, devolva todos os marcadores de Veneno para o suprimento sem qualquer efeito.



Esclarecimentos sobre as cartas de Patrocinador



Este ícone no canto superior esquerdo da carta de Patrocinador indica o nível dela. Normalmente é necessário uma ação com a mesma força para jogar a carta de Patrocinador. Caso exista uma linha marrom no fundo, a carta possui um efeito na pontuação final.

Tipos de Efeitos

fundo azul **no topo** da carta



Efeito permanente ou recorrente

fundo roxo com uma mão **no topo** da carta



Renda durante cada pausa

fundo amarelo com um raio **na base esquerda** da carta.



Efeito de uso único quando jogar esta carta

fundo marrom com uma ampulheta **na base direita** da carta



Efeito de uso único no final da partida

Sintaxe dos Efeitos

X:Y Se você cumprir se a condição no lado esquerdo, você recebe a recompensa no lado direito. Caso não exista nenhum número no lado esquerdo, então você pode ganhar a recompensa diversas vezes, uma para cada cumprimento da condição. O mesmo se aplica caso a palavra "por" esteja escrita no lado esquerdo. Se houver um ou mais números no lado esquerdo, você pode ganhar a recompensa apenas uma vez. Se houver diversos números para escolher, você receberá a recompensa que pertence ao maior número cuja condição você cumpra.

Exemplo 1



Para cada ícone da Ásia no seu zoológico, você ganha 1 de atratividade.

Exemplo 2



Se você possui 3 ou 4 ícones de herbívoro no seu zoológico, você ganha 6 de dinheiro.

Definição de Termos

Conectado: Um espaço está conectado se ele é adjacente a pelo menos 1 espaço coberto, mas ele mesmo não está coberto.

Isolado: Um espaço está isolado se ele não é adjacente a um espaço coberto.

Seu Zoológico: Seu zoológico inclui todas as suas cartas visíveis e tudo que é posicionado no terreno do seu zoológico ou se encontra em seu suprimento pessoal.

Qualquer Zoológico: O total combinado de todas as cartas visíveis de todos os jogadores, bem como os terrenos dos seus zoológicos e suprimentos pessoais.

Espaço da Borda: Um espaço da borda é um espaço no terreno do seu zoológico que não possui outro espaço adjacente em pelo menos 1 de suas 6 arestas.

Construções Únicas (cartas 243 a 257): Você deve posicionar a construção única em seu zoológico. Caso você não possa fazê-lo, você não pode jogar a carta.

Sempre posicione uma construção única com o lado colorido virado para cima. Este lado mostra um ícone único que você também encontra na carta de Patrocinador. Encontre a peça que corresponde à sua carta de Patrocinador e posicione-a em seu zoológico, de acordo com as regras usuais. Você pode rotacioná-la da forma que desejar, mas não pode virá-la para o outro lado. Você não precisa pagar dinheiro para posicionar uma construção única. Construções únicas não são cercados para as mecânicas do jogo, o que significa que você não pode posicionar animais (adicionais) nelas. Construções únicas nunca contam como espaços de rocha ou água.

Cartas de Patrocinador

201 | LABORATÓRIO CIENTÍFICO: Ao jogar esta carta e também na fase de renda de cada pausa, você pode pegar uma carta da exibição ao alcance da sua reputação, ou comprar uma carta do baralho.

Ganhe 1 ponto de conservação se houver 3-5 ícones de pesquisa no seu zoológico; ganhe 2 se houver 6 ou mais.

202 | PORTA-VOZ Para cada ícone de pesquisa que você jogar no seu zoológico, ganhe 1 de reputação.

203 | VETERINÁRIO: Ganhe 2/5/10 de dinheiro se houver 1/2/3 universidades no seu zoológico. Apoiar um projeto de conservação através da ação de Associação requer, agora, apenas força 4 (ao invés de 5). Ganhe 1 ponto de conservação se você possuir 3 universidades no seu zoológico.

204 | MUSEU DE CIÊNCIA: Ganhe 2 de dinheiro para cada ícone de pesquisa no seu zoológico. Para cada ícone de pesquisa que você jogar no seu zoológico, ganhe 1 ponto de conservação.

205 | PESQUISA DE CAMPO COM GORILAS: Ganhe 2 de reputação e 1 ponto de conservação quando jogar esta carta.

206 | DESCOBERTA MÉDICA: Ganhe 2 de atratividade para cada vez que você já apoiou um projeto de conservação. (Você consegue conferir quantas vezes pela quantidade de marcadores de jogador faltantes no lado esquerdo de seu zoológico.) Ganhe 1 ponto de conservação na fase de renda de cada pausa.

207 | PESQUISA BÁSICA: ● Some a quantidade de ícones de categoria de animais e de continentes diferentes que você possui. Para cada 2 ícones diferentes, você ganha 1 ponto de conservação e todos os outros jogadores ganham 2 de dinheiro. *Exemplo: se você possui um total de 7 ícones diferentes, você ganha 3 pontos de conservação e cada um dos outros jogadores ganha 6 de dinheiro.*

208 | BIBLIOTECA CIENTÍFICA: ● Ganhe 1 de atratividade para cada ícone de pesquisa no seu zoológico. ● Para cada ícone de pesquisa que for jogado em qualquer zoológico, você ganha 2 de dinheiro. ● Ganhe 1 ponto de conservação se você possuir pelo menos 5 ícones de categoria de animais diferentes no seu zoológico.

209 | INSTITUTO DE TECNOLOGIA: ● Ao jogar esta carta e também na fase de renda de cada pausa, você ganha 1 ficha X. (Lembre-se que você nunca pode ter mais do que 5 fichas X.) ● Ganhe 1 ponto de conservação se você tiver 3 universidades no seu zoológico.

210 | ESPECIALISTA NAS AMÉRICAS: ● Ganhe 1 de atratividade para cada ícone das Américas no seu zoológico. ● Para cada ícone das Américas que você jogar no seu zoológico, você pode posicionar 1 Quiosque no seu zoológico gratuitamente. As regras de construção usuais se aplicam, incluindo a regra da distância para Quiosques. ● Ganhe 1 ponto de conservação se você possuir 5 ou mais Quiosques no seu zoológico.

211 | ESPECIALISTA NA EUROPA: ● Ganhe 1 de atratividade para cada ícone da Europa no seu zoológico. ● Para cada ícone da Europa que você jogar no seu zoológico, você pode posicionar 1 cercado de 1 espaço no seu zoológico gratuitamente. As regras de construção usuais se aplicam. ● Ganhe 1 ponto de conservação se você possuir 5 ou mais cercados de 1 espaço ocupados no seu zoológico.

212 | ESPECIALISTA NA AUSTRÁLIA: ● Ganhe 1 de atratividade para cada ícone da Austrália no seu zoológico. ● Para cada ícone da Austrália que você jogar no seu zoológico, você pode colocar 1 carta da sua mão embaixo desta carta para receber 2 de atratividade (*Embolsar 1*). Cartas embaixo desta carta não possuem mais função.

213 | ESPECIALISTA NA ÁSIA: ● Ganhe 1 de atratividade para cada ícone da Ásia no seu zoológico. ● Para cada ícone da Ásia que você jogar no seu zoológico, você pode posicionar 1 Pavilhão no seu zoológico gratuitamente. As regras de construção usuais se aplicam.

214 | ESPECIALISTA NA ÁFRICA: ● Ganhe 1 de atratividade para cada ícone da África no seu zoológico. ● Para cada ícone da África que você jogar no seu zoológico, você pode posicionar qualquer carta de ação no espaço 1 após finalizar a ação. Finalize a ação atual antes de usar esta habilidade, o que significa que a carta de Ação que você usou para jogar esta carta já estará no espaço 1. ● Ganhe 1 de atratividade para cada ficha X no seu suprimento.

215 | PROGRAMA DE PROcriação GLOBAL: ● Quando esta carta for jogada, coloque 2 marcadores de jogador do seu suprimento nos espaços no topo dela. Se você apoiar um projeto de conservação básico, você pode descartar exatamente 1 marcador de jogador como qualquer ícone (devolva-o para o seu suprimento). Você não pode usar ambos os marcadores para o mesmo projeto de conservação. Apenas as cartas que estão abaixo do tabuleiro de Associação contam como projetos de conservação básicos. *Exemplo: você quer apoiar o projeto de conservação África e possui 3 ícones da África no seu zoológico. Se você descartar 1 marcador de jogador desta carta, você pode apoiar esse projeto de conservação como se possuísse 4 ícones da África.* ● Ganhe 1 ponto de conservação se você apoiou projetos de conservação 5 vezes ou mais. (Você consegue conferir quantas vezes pela quantidade de marcadores de jogador faltantes no lado esquerdo do seu zoológico.)

216 | COMUNICADOR TALENTOSO: ● Contrate 1 trabalhador associado adicional (mova-o do espaço ocupado mais baixo para o bloco de notas). Este trabalhador está disponível para você a partir de agora. Certos zoológicos o recompensam com pontos de conservação ao contratar seu último trabalhador. Caso você já tenha contratado todos os seus trabalhadores associados, esta habilidade não tem efeito. (*A todo vapor*) ● Ganhe 1 ponto de conservação se o seu zoológico possuir 9 ou mais de reputação.

217 | ENGENHEIRO: ● Cada vez que você escolher a ação de *Construir*, você pode construir exatamente 1 construção a mais de qualquer um dos tipos construídos. Isto não se aplica a construções especiais, as quais você continua podendo ter apenas 1 de cada tipo no seu zoológico. Pague o custo normal para a construção adicional. Se você construir diversas construções com uma única ação, ainda assim você só poderá construir 1 construção adicional com o Engenheiro. Contudo, você pode escolher qual delas será construída novamente. As regras de construção usuais se aplicam. *Exemplo: se você construiu um Quiosque, um cercado de 1 espaço e um cercado de 2 espaços com a ação melhorada da carta de Ação de Construir, você pode construir um desses 3 mais uma vez. Se você escolher construir outro cercado de 2 espaços, você precisa pagar o custo completo de 12 de dinheiro pela ação. Uma ação de Construir de força 4 já é suficiente.* ● Receba 5 de atratividade se você cobriu o terreno do seu zoológico totalmente (todos os espaços exceto os espaços de rocha e água).

218 | PROGRAMA DE PROcriação: Veja a carta 215. Esta carta possui outras condições para ser jogada, porém é idêntica no restante.

219 | PESQUISADOR DE DIVERSIDADE: ● Ganhe 2 de dinheiro para cada ícone de água ou rocha no seu zoológico. Você pode encontrá-los nas cartas 241 e 242, e também como requisitos no canto superior esquerdo das cartas. ● Você pode cobrir espaços de água e rocha. Você não precisa fazer isso em seu zoológico para ele ser considerado totalmente coberto. Você pode ignorar todos os requisitos referentes a espaços de água e rocha quando posicionar construções únicas e jogar cartas de Animal. Contudo, os ícones de água e rocha ainda contam (por exemplo, para efeitos da pontuação final desta carta). Espaços de água e rocha cobertos não contam para as cartas 241 e 242 ou para a pontuação final da carta 004. ● Ganhe 2 de atratividade para cada conjunto de 1 ícone de água e 1 ícone de rocha no seu zoológico (até um máximo de 3 conjuntos). *Exemplo: se você possuir 2 ícones de água e 3 ícones de rocha no seu zoológico, a atratividade do seu zoológico aumenta em 4.*

220 | SUBSÍDIO FEDERAL: ● Ao jogar esta carta e também na fase de renda de cada pausa, você ganha 3 de dinheiro. ● Ganhe 1 ponto de conservação se seu zoológico possuir 9 ou mais de reputação.

221 | ARQUEÓLOGO: ● Cada vez que você ganhar um bônus de posicionamento de um espaço da borda do seu zoológico, você ganha um bônus de posicionamento gratuito adicional à sua escolha. Escolha qualquer bônus de posicionamento que ainda não foi coberto no seu zoológico. Este bônus não precisa estar em um espaço da borda. Se você ganhar diversos bônus de posicionamento de espaços da borda simultaneamente, você pode ganhar um bônus de posicionamento adicional para cada um deles. Eles podem ser qualquer combinação de bônus diferentes ou do mesmo. Pegue todos os bônus de posicionamento na ordem que você quiser. ● Ganhe 1 ponto de conservação se você cobriu todos os espaços da borda do seu zoológico (exceto por espaços de rocha e água).

222 | LIBERAÇÃO DE PATENTES: ● Ganhe 1 ponto de conservação para cada ícone de pesquisa no seu zoológico (até um máximo de 3). Todos os outros jogadores ganham 2 de dinheiro para cada ponto de conservação que você ganhar desta forma.

224 | CONTROLE DAS MIGRAÇÕES: ● Cada vez que você apoiar um projeto de conservação de Libertar na Natureza (cartas 113 a 122), você ganha 1 ponto de conservação adicional. Você pode apoiar cada projeto de conservação de Libertar na Natureza múltiplas vezes, libertando outro animal da espécie exigida. Contudo, você continua podendo posicionar apenas 1 marcador de jogador **por ação de Associação** em qualquer projeto de conservação. Mesmo que você posicione múltiplos marcadores de jogador no mesmo projeto de conservação, cada um desses marcadores conta como um projeto de conservação apoiado separadamente para fins de outras cartas.

225 | LABORATÓRIO DE QUARENTENA: ● Ganhe 1 ficha X. (Lembre-se que você não pode ter mais do que 5 fichas X.) ● Os efeitos de *Veneno*, *Construção*, *Hipnose* e *Furto* não afetam você. Se *Hipnose* ou *Furto* fossem afetar você, ao invés disso, elas afetam o próximo jogador que cumpra os critérios, se possível. Essencialmente, seus contadores nas trilhas são ignorados. ● Ganhe 1 ponto de conservação se você possuir todos os 5 ícones de continente no seu zoológico.

226 | INSTITUTO ESTRANGEIRO: Ganhe 2 de reputação quando você jogar esta carta. ● Ganhe 1 ponto de conservação se você possuir todos os 5 ícones de continente no seu zoológico.

227 | ATRIBUIÇÃO ESPECIAL DA WAZA: ● Decida se você quer focar em animais pequenos ou grandes pelo resto da partida e posicione um marcador de jogador do seu suprimento na caixa com o ícone 🚫 abaixo do tipo de animal escolhido. Revele cartas do baralho, uma a uma, até que você encontre uma carta de Animal do tipo escolhido e adicione-a à sua mão. Coloque as outras cartas reveladas na pilha de descarte. *Exemplo: se você escolher animais pequenos, posicione um marcador na caixa 🚫 da esquerda e revele cartas até encontrar um animal pequeno. Você não pode mais jogar animais grandes pelo resto da partida (veja a seguir).* ● Cada vez que você jogar uma carta de Animal do tipo escolhido, a atratividade do seu zoológico aumenta em 2 (para animais pequenos) ou 4 (para animais grandes). Você não pode mais jogar animais do tipo não selecionado pelo resto da partida. O ícone 🚫 visível abaixo desse tipo de animal serve como lembrete. Animais pequenos são animais que exigem um cercado padrão de 1 ou 2 espaços, bem como animais do Mini Zoo. Animais grandes exigem um cercado padrão de 4 ou 5 espaços. Esta carta não tem efeito em animais que exigem um cercado padrão de 3 espaços. Você ainda pode jogá-los, mas não ganha nenhum bônus por isso.

228 | PROGRAMA DE ANIMAIS PEQUENOS DA WAZA: ● Ganhe 2 de dinheiro para cada animal pequeno no seu zoológico. ● Cada vez que você jogar um animal pequeno durante uma ação de *Animais*, você pode jogar um animal pequeno adicional da sua mão, pagando o custo normal. As regras usuais para jogar cartas de Animal se aplicam. Após isso, adicione 1 animal pequeno da exibição à sua mão, se disponível (mesmo que você não tenha jogado um animal pequeno adicional da sua mão). A carta de Animal Pequeno não precisa estar ao alcance da sua reputação. Animais pequenos são animais que exigem um cercado padrão de 1 ou 2 espaços, bem como animais do Mini Zoo. *Exemplo: se você jogar um animal pequeno e, então, um animal grande através de uma ação de Animais, você não pode jogar outro animal pequeno.*

229 | ESPECIALISTA EM ANIMAIS PEQUENOS: ● Ganhe 1 de atratividade para cada animal pequeno no seu zoológico. ● Cada vez que você jogar um animal pequeno, pague 3 de dinheiro a menos do que o indicado na carta de Animal. Animais pequenos são animais que exigem um cercado padrão de 1 ou 2 espaços, bem como animais do Mini Zoo.

230 | ESPECIALISTA EM ANIMAIS GRANDES: ● Ganhe 2 de atratividade para cada animal grande no seu zoológico. ● Cada vez que você jogar um animal grande, pague 4 de dinheiro a menos do que o indicado na carta de Animal. Animais grandes são animais que exigem um cercado padrão de 4 ou 5 espaços.

231 | PATROCÍNIO: PRIMATAS: ● Ganhe 1 de atratividade para cada ícone de primata no seu zoológico. ● Na fase de renda de cada pausa: ganhe 3 de dinheiro se houver 1 ou 2 ícones de primata no seu zoológico, 6 de dinheiro se houver 3 ou 4 ícones, ou 9 de dinheiro se houver 5 ou mais ícones.

232 | PATROCÍNIO: RÉPTEIS: Veja a carta 231. Aqui: Répteis.

233 | PATROCÍNIO: ABUTRES: Veja a carta 231. Aqui: Pássaros.

234 | PATROCÍNIO: LEÕES: Veja a carta 231. Aqui: Predadores.

235 | PATROCÍNIO: ELEFANTES: Veja a carta 231. Aqui: Herbívoros.

236 | PRIMATOLOGISTA: ● Para cada ícone de primata que for jogado em qualquer zoológico, ganhe 3 de dinheiro (por ícone).

237 | HERPETOLOGISTA: Veja a carta 236. Aqui: Répteis.

238 | ORNITOLOGISTA: Veja a carta 236. Aqui: Pássaros.

239 | ESPECIALISTA EM PREDADORES: Veja a carta 236. Aqui: Predadores.

240 | ESPECIALISTA EM HERBÍVOROS: Veja a carta 236. Aqui: Herbívoros.

241 | HIDROLOGISTA: ● Ganhe 1 de atratividade para cada ícone de água no seu zoológico. Você pode encontrá-los nesta carta ou como requisitos no canto superior esquerdo das cartas. ● Cada vez que você cobrir um espaço adjacente a um espaço de água, ganhe 1 de dinheiro. Você ganha 1 de dinheiro para cada um desses espaços, mesmo que você construa em diversos espaços adjacentes a água ao mesmo tempo com uma ação. Você sempre ganha 1 de dinheiro por espaço, mesmo que o espaço onde você está construindo seja adjacente a mais de um espaço de água. ● Ganhe 1 ponto de conservação se todos os espaços de água estiverem conectados, o que significa que nenhum espaço de água está adjacente a espaços vazios.

242 | GEOLOGISTA: ● Ganhe 3 de atratividade para cada 2 ícones de rocha no seu zoológico. Você pode encontrá-los nesta carta ou como requisitos no canto superior esquerdo das cartas. *Exemplo: se você possuir 3 ícones de rocha no seu zoológico, você ganha 3 de atratividade.*

● Cada vez que você cobrir um espaço adjacente a um espaço de rocha, ganhe 1 de dinheiro. Você ganha 1 de dinheiro para cada um desses espaços, mesmo que você construa em diversos espaços adjacentes a rochas ao mesmo tempo com uma ação. Você sempre ganha 1 de dinheiro por espaço, mesmo que o espaço onde você está construindo seja adjacente a mais de um espaço de rocha. ● Ganhe 1 ponto de conservação se todos os espaços de rocha estiverem conectados, o que significa que nenhum espaço de rocha está adjacente a espaços vazios.

243 | TOCA DOS SURICATOS: ● Coloque a construção única Toca dos Suricatos no seu zoológico (adjacente a pelo menos 1 espaço de rocha). ● Para cada ícone de herbívoro que você jogar no seu zoológico, ganhe 2 de atratividade. ● Ganhe 1 ponto de conservação se você possuir 6 ou mais ícones de herbívoro no seu zoológico.

244 | PISCINA DE PINGUINS: ● Coloque a construção única Piscina de Pinguins no seu zoológico (adjacente a pelo menos 1 espaço de água). ● Para cada ícone de pássaro que você jogar no seu zoológico, ganhe 2 de atratividade. ● Ganhe 1 ponto de conservação se você possuir 6 ou mais ícones de pássaro no seu zoológico.

245 | AQUÁRIO: ● Coloque a construção única Aquário no seu zoológico (adjacente a pelo menos 2 espaços de água). ● Para cada ícone de água que você jogar no seu zoológico, ganhe 2 de atratividade. Você pode encontrá-los na carta 241 ou como requisitos no canto superior esquerdo das cartas. ● Ganhe 1 ponto de conservação se você possuir 6 ou mais ícones de água no seu zoológico.

246 | TELEFÉRICO: ● Coloque a construção única Teleférico no seu zoológico (adjacente a pelo menos 2 espaços de rocha). ● Para cada ícone de rocha que você jogar no seu zoológico, ganhe 2 de atratividade. Você pode encontrá-los na carta 242 ou como requisitos no canto superior esquerdo das cartas. ● Ganhe 1 ponto de conservação se você possuir 6 ou mais ícones de rocha no seu zoológico.

247 | REFÚGIO DE BABUÍNOS: ● Coloque a construção única Refúgio de Babuínos no seu zoológico (adjacente a pelo menos 1 espaço de rocha). ● Para cada ícone de primata que você jogar no seu zoológico, ganhe 2 de atratividade. ● Ganhe 1 ponto de conservação se você possuir 6 ou mais ícones de primata no seu zoológico.

248 | PARQUE DE MACACOS RHESUS: ● Coloque a construção única Parque de Macacos Rhesus no seu zoológico. ● Para cada ícone de primata que você jogar no seu zoológico, ganhe 1 ficha X. (Lembre-se que você não pode ter mais do que 5 fichas X.)

249 | CABANA DE CORUJAS LISTRADAS: ● Coloque a construção única Cabana de Corujas Listradas no seu zoológico. ● Para cada ícone de pássaro que você jogar no seu zoológico, compre 2 cartas do baralho. Mantenha uma delas e descarte a outra (*Percepção 2*).

250 | TANQUE DE TARTARUGAS MARINHAS: ● Coloque a construção única Tanque de Tartarugas Marinhas no seu zoológico (adjacente a pelo menos 1 espaço de água). ● Para cada ícone de réptil que você jogar no seu zoológico, você pode vender até 2 cartas da sua mão por 4 de dinheiro cada (*Banho de Sol 2*). Coloque as cartas vendidas na pilha de descarte.

251 | EXIBIÇÃO DE URSOS POLARES: ● Coloque a construção única Exibição de Ursos Polares no seu zoológico (adjacente a pelo menos 1 espaço de água). ● Para cada ícone de urso jogado em qualquer zoológico, ganhe 2 de atratividade. ● Ganhe 1 ponto de conservação se houver 3-5 ícones de urso no seu zoológico; ganhe 2 se houver 6 ou mais.

252 | COMPLEXO DE HIENAS MALHADAS: ● Coloque a construção única Complexo de Hienas Malhadas no seu zoológico (adjacente a pelo menos 1 espaço de rocha). ● Para cada ícone de predador que você jogar no seu zoológico, revele as X cartas do topo do baralho (X é igual a quantidade de ícones de predador no seu zoológico). Adicione 1 carta de Animal revelada à sua mão. Descarte as outras cartas (*Caçador X*). Caso não existam cartas de Animal entre as cartas compradas, você deve descartar todas elas. Se você jogar 2 ícones de predador no seu zoológico ao mesmo tempo (por exemplo, com a carta de Animal 401, Chita), você pode usar a habilidade *Caçador* duas vezes em sequência. Ambos os ícones contam em ambas as vezes.

253 | CELEIRO DE OCAPÍ: Coloque a construção única Celeiro de Ocapí no seu zoológico. Ao jogar esta carta, coloque 3 marcadores de jogador do seu suprimento sobre ela. Para cada ícone de herbívoro que você jogar no seu zoológico, você pode descartar um marcador desta carta (devolvendo-o para o suprimento) e jogar uma carta de Patrocinador da sua mão por X de dinheiro (X corresponde ao nível da carta de Patrocinador). Fora isso, as regras usuais para jogar cartas de Patrocinador se aplicam. (Pode ser usado até 3 vezes durante a partida.) *Exemplo: quando você jogar o Celeiro de Ocapí, você pode descartar imediatamente um marcador da carta para jogar outra carta de Patrocinador pagando dinheiro. Jogar o Instituto Estrangeiro (226) custaria 6 de dinheiro.*

254 | ZOOLÓGICO ESCOLA: Ganhe 1 de reputação e 1 ponto de conservação quando jogar esta carta. Coloque a construção única Zoológico Escola no seu zoológico, cobrindo pelo menos 2 espaços da borda. Pegue uma carta ao alcance da sua reputação ou compre uma carta do baralho.

255 | PARQUE INFANTIL DE AVENTURA: Ganhe 4 de atratividade quando jogar esta carta. Coloque a construção única Parque Infantil de Aventura no seu zoológico (adjacente a pelo menos 1 espaço de rocha).

256 | PARQUE AQUÁTICO: Ganhe 4 de atratividade quando jogar esta carta. Coloque a construção única Parque Aquático no seu zoológico (adjacente a pelo menos 1 espaço de água).

257 | ENTRADA LATERAL: Coloque a construção única Entrada Lateral no seu zoológico, cobrindo pelo menos 2 espaços da borda. Ela não precisa ser adjacente a construções existentes. Fora isso, as regras de construção usuais se aplicam. A partir de agora, você também pode posicionar construções adjacentes à Entrada Lateral. Ganhe 2 de dinheiro para cada construção (exceto cercados padrões vazios) que sejam adjacentes à Entrada lateral (de forma similar aos Quiosques, exceto que a Entrada Lateral também pode ser adjacente a um Quiosque). Ganhe 5 de atratividade se você cobriu o terreno do seu zoológico totalmente (todos os espaços, exceto os espaços de rocha e água).

258 | AVES MARINHAS NATIVAS: Ganhe 1 de atratividade para cada espaço de água conectado. Ganhe 1 ponto de conservação para cada 2 espaços de água isolados. *Exemplo: se você possuir 5 espaços de água que estejam isolados, você ganha 2 pontos de conservação.*

259 | LAGARTOS NATIVOS: Ganhe 1 de atratividade para cada espaço de rocha conectado. Ganhe 1 ponto de conservação para cada 2 espaços de rocha isolados. *Exemplo: se você possuir 3 espaços de rocha que estejam isolados, você ganha 1 ponto de conservação.*

260 | ANIMAIS DE FAZENDA NATIVOS: Ganhe 1 de atratividade para cada espaço da borda que está conectado, porém não coberto (apenas espaços de construção contam). Ganhe 1 ponto de conservação para cada 6 espaços de construção vazios que formem um grupo contínuo. Espaços de construção são todos os espaços em seu zoológico, exceto espaços de rocha e água. Espaços vazios com também contam, mesmo que você não possa normalmente construir neles porque você ainda não melhorou sua carta de Ação de Construir. Cada grupo de 6 espaços vazios contínuos conta, independentemente de estarem contínuos com outros grupos ou não. *Exemplo: se você possuir um total de 24 espaços de construção vazios em grupos contínuos de 13, 6, 3 e 2 espaços, você ganha 3 pontos de conservação.*

261 | EXCURSÕES ESCOLARES GUIADAS: Ganhe 1 ponto de conservação e 1 de atratividade quando jogar esta carta. Receba 1 ponto de conservação se você possuir 5 ou mais ícones de categoria de animais no seu zoológico (incluindo Urso e Animal do Mini Zoo).

262 | EXPLORADOR: Ganhe 2 de dinheiro para cada ícone de continente ou de categoria de animais diferente no diferente em seu zoológico (incluindo Urso e Animal do Mini Zoo). *Exemplo: se você possuir 2 ícones de pesquisa, 2 ícones da África e 1 ícone de predador no seu zoológico, você ganha 4 de dinheiro.* Cada vez que você jogar um ícone de continente ou de categoria de animais (incluindo Urso e Animal do Mini Zoo) no seu zoológico que ainda não havia nele, você ganha 1 de atratividade e 2 de dinheiro. Se você jogar uma carta que possua 2 de um mesmo ícone aplicável, você ganha este bônus apenas uma vez.

263 | PROGRAMA DE ANIMAIS GRANDES DA WAZA: Você pode colocar um cercado de 5 espaços gratuitamente (as regras de construção usuais se aplicam). Cada vez que você jogar um animal grande, você pode ignorar uma condição à sua escolha presente na carta de Animal. Animais grandes são animais que exigem um cercado padrão de 4 ou 5 espaços. Você não pode ignorar requisitos de rocha ou água.

Exemplos:

1. Para jogar o Leão, você precisaria de apenas 2 ícones de predador (ao invés de 3) no seu zoológico.
2. Para jogar o Lobo Marinho da Nova Zelândia, sua carta de Ação de Animais não precisa estar melhorada.

Esta habilidade é cumulativa com o Instituto de Pesquisa do mapa 6, portanto, se você tiver o Instituto de Pesquisa ativado, você pode ignorar um total de 2 condições em animais grandes.

264 | MACACOS LIVRES DO NOVO MUNDO: Ganhe 1 de atratividade para cada espaço com bônus de posicionamento conectado.

Ganhe 1 ponto de conservação para cada 2 espaços com bônus de posicionamento isolados.

Exemplo: Macacos Livres do Novo Mundo (264)

Você joga a carta 264 e ganha imediatamente 2 de atratividade, pois você possui 2 espaços com bônus de posicionamento conectados.

Se seu zoológico estivesse desta forma no fim da partida, você receberia 1 ponto de conservação pelos 3 espaços com bônus de posicionamento isolados.



Esclarecimentos de Cartas de Pontuação Final

004 | ZOOLÓGICO ARQUITETÔNICO: Um espaço é conectado se é adjacente a um espaço coberto, mas ele mesmo não está coberto. Para os pontos de conservação, você precisa cobrir apenas os espaços de construção, e não os espaços de rocha e água.

005 | ZOOLÓGICO DE CONSERVAÇÃO: Você sempre consegue conferir quantas vezes pela quantidade de marcadores de jogador faltantes no lado esquerdo do seu zoológico.

006 | ZOOLÓGICO NATURALISTA: Espaços de construção são todos os espaços no seu zoológico, exceto espaços de rocha e água. Espaços vazios com  também contam, mesmo que você não pudesse construir neles porque você não melhorou sua carta de Ação de Construir.

009 | ZOOLÓGICO BIODIVERSO: Aplique para ícones no seu zoológico e no dele. Em partidas solo, descarte esta carta assim que for revelada e compre outra no lugar. Do contrário, se o jogador à sua direita não tiver nenhum ícone de uma categoria de animais, 1 ícone é suficiente para você ganhar 1 ponto de conservação por ele. Você pode ganhar um máximo de 4 pontos de conservação com esta carta.

Exemplo: você possui 4 ícones de predador, 2 de pássaro, 2 de urso, 1 de herbívoro e 1 de réptil nas suas cartas de Animal e Patrocinador. O jogador à sua direita possui 4 ícones de réptil, 3 de primata e 2 de Animal do Mini Zoo. Com isto você ganha 4 pontos de conservação.

Esclarecimentos Sobre os Zoológicos Avançados

Mapa 1 | Torre de Observação: O cercado deve ser adjacente ao espaço com a torre, não somente a qualquer um dos outros 3 espaços de rocha. A Torre de Observação não tem efeito em cercados especiais. Se você libertar um animal na natureza (e com isto virar um cercado ocupado novamente para seu lado vazio) e, depois, acomodar um novo animal nesse cercado, você ganha novamente 2 de atratividade. A Torre de Observação não conta como uma construção por si mesma (por exemplo, para os Quiosques).

Mapa 2 | Área Externa: O cercado deve ser adjacente ao espaço com a Área Externa, não somente a qualquer um dos outros 4 espaços de água. A Área Externa não tem efeito em cercados especiais. Trate qualquer cercado padrão adjacente à Área Externa como se ele fosse 2 espaços maior (após ser posicionado lá). A Área Externa não conta como uma construção por si mesma (por exemplo, para os Quiosques).

Exemplo: se você construir um cercado padrão de 1 espaço adjacente à Área Externa, você pode acomodar nele um animal que exige um cercado de 1, 2 ou 3 espaços.

Mapa 4 | Porto Comercial: O Porto Comercial é considerado conectado assim que você posicionar uma construção em um espaço de construção adjacente. Você pode posicionar sua primeira construção diretamente adjacente ao Porto Comercial, mas você não precisa fazê-lo. Você pode usar a habilidade a qualquer momento durante seu turno, antes, após ou durante uma ação. Contudo, você só pode descartar 1 carta com o Porto Comercial por turno. Você não pode usar a habilidade durante uma pausa ou no turno de outros jogadores. O Porto Comercial não conta como uma construção por si mesmo (por exemplo, para os Quiosques).

Mapa 5 | Restaurante: Durante a pausa, você recebe 1 de dinheiro para cada espaço adjacente ao Restaurante que tenha uma construção. Não importa se são construções únicas ou se diversos espaços pertencem à mesma construção. Também não importa o tipo da construção ou se os cercados estão ocupados ou não. O Restaurante não conta como uma construção por si mesmo (por exemplo, para os Quiosques).

Mapa 6 | Instituto de Pesquisa: O Instituto de Pesquisa é considerado conectado assim que você posicionar uma construção em um espaço de construção adjacente. Você pode posicionar sua primeira construção diretamente adjacente ao Instituto de Pesquisa, mas você não precisa fazê-lo. Uma vez ativo, você pode jogar cartas de Animal mesmo que você não cumpra com 1 das condições, contanto que cumpra todas as outras. Você não pode ignorar requisitos de rocha ou água.

Exemplos:

1. Para jogar o Leão, você precisaria de apenas de 2 ícones de predador (ao invés de 3) no seu zoológico.

2. Para jogar o Lobo Marinho da Nova Zelândia, sua carta de Ação de Animais não precisa estar melhorada.

O Instituto de Pesquisa não conta como uma construção por si mesmo (por exemplo, para os Quiosques).

Mapa 7 | Salões de Sorvetes: Se você cobriu todos os , você ganha 1 de dinheiro adicional para cada Quiosque no seu zoológico como renda durante a pausa. Não importa se esses Quiosques foram posicionados através de bônus de posicionamento ou por outros meios. Também não importa se eles gerariam renda sem este bônus ou não.

Mapa 8 | Montanhas de Hollywood: Espaços com uma  podem ser cobertos como qualquer outro espaço. Isto é similar ao bônus de posicionamento, mas não conta como um (por exemplo, para a carta 221). Cada vez que você posicionar uma construção em uma , revele cartas do baralho, uma a uma, até revelar uma carta de Patrocinador. Adicione esta carta à sua mão e coloque as demais cartas reveladas na pilha de descarte. Uma vez que você cobrir todos os 3 espaços de , o nível de cada carta de Patrocinador que você jogar passa a ser 1 a menos. Isto significa que você pode jogar elas mais facilmente.



Créditos das Imagens

Wikimedia Commons sob Creative Commons license (commons.wikimedia.org, creativecommons.org):

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: Domínio Público, 524: NobbiP

228: Perth Zoo

Todas as demais: pixabay.com, iStock.com e privadas