

RESUMO DA ICONOGRAFIA

	África
	Américas
	Ásia
	Austrália
	Europa

	Pássaro
	Herbívoro
	Predador
	Primata
	Réptil
	Urso
	Animal do Mini Zoo

	Animal pequeno: Requisito de cercado padrão de tamanho 1-2 ou Mini Zoo .
	Animal grande: Requisito de cercado padrão de tamanho 4-5 .

	Força da ação / valor do local da carta / Nível da carta de Patrocinador / Valor da tarefa de associação
	Pontos de atratividade
	Pontos de conservação
	Reputação
	Dinheiro
	Pesquisa
	Ficha X
	Multiplicador (habilidade animal <i>Multiplicador</i>)
	Novo trabalhador associado (habilidade animal <i>A todo vapor</i>)
	Zoológico parceiro (do tabuleiro de Associação)
	Universidade (do tabuleiro de Associação)
	Apoio a um projeto de conservação
	Seu limite de cartas na mão agora é 5.
	Você pode ignorar 1 condição (lado esquerdo) de uma carta.

	Cercado padrão de tamanho específico
	Você pode, imediatamente e apenas uma vez, construir um cercado padrão de 2 / 3 espaços gratuitamente.
	Um cercado especial específico (se for um efeito imediato, construa gratuitamente): Mini Zoo Aviário de Aves Grandes Viveiro de Répteis O número mostra os espaços necessários para o animal.
	Rocha
	Água
	O cercado / construção única requer a adjacência de 1-2 espaços de rocha / água, como indicado. Estes ícones contam como estando em seu zoológico.
	Quiosque
	Pavilhão

	Pegue uma carta ao alcance da sua reputação ou compre uma carta do baralho.
	Compra direta: Pegue 1 carta qualquer da exibição.

	Ícone no canto superior direito: conta como estando seu zoológico.
	Ícone em uma moldura vermelha no lado esquerdo: condição - necessária em seu zoológico (aqui: <i>pesquisa</i>)
	Condição: possuir um zoológico parceiro do mesmo continente (cartas de Patrocinador: qualquer continente)
	Condição: possuir a carta de Ação indicada (aqui: <i>Animal</i>) melhorada para o lado II.
	A atratividade de seu zoológico não pode exceder 25.
	Condição: possuir pelo menos 3 de reputação.

	Após finalizar , você pode posicionar qualquer carta de Ação no espaço 1. (habilidade animal <i>Esperto</i>)
	Após finalizar , você pode realizar outra ação. (habilidade animal <i>Determinação</i>)
	Melhorar qualquer uma das suas cartas de Ação. Vire-a do lado I para o lado II. Ela permanece no mesmo espaço.

	Cada vez que você jogar alguma coisa no seu zoológico.
	Cada vez que alguma coisa é jogada em qualquer zoológico.

	A partir de agora, você pode ser afetado por efeitos interativos das cartas de Animal.
	Algumas cartas só podem ser jogadas até um atratividade de 25. Esta marcação serve de lembrete.

	Efeito imediato, por exemplo, recebido como um bônus de posicionamento ou quando coberto por uma universidade ou zoológico parceiro.
	Efeito que você recebe imediatamente quando apoia um projeto de conservação e novamente em cada pausa, quando receber sua renda.

	Efeito único e imediato
	Efeito durante a pontuação final
	Renda durante cada pausa.

	Habilidade animal <i>Embolsar X</i> Você pode colocar até X cartas da sua mão embaixo desta carta. Ganhe por carta colocada.
	Habilidade animal <i>Percepção X</i> Compre X cartas do baralho. Mantenha metade das cartas e descarte as outras.
	Habilidade animal <i>Caçador X</i> Revele as X cartas do topo do baralho. Adicione 1 carta de Animal revelada à sua mão. Descarte as outras cartas.
	Habilidade animal <i>Banho de Sol X</i> Você pode vender até X cartas da sua mão por cada.

	Você pode jogar uma carta de Patrocinador de sua mão pagando X de dinheiro, onde X é o nível da carta. As regras usuais se aplicam. Isto significa que você precisa cumprir as condições. Sua carta de Ação de <i>Patrocínio</i> permanece no mesmo espaço e não é movida por este efeito.
--	--

	Habilidade animal <i>Veneno X</i> - Afeta: Todos os zoológicos com mais atratividade que você. - Coloque 1 marcador de Veneno nas X primeiras cartas de Ação, da esquerda para a direita (as X menores posições, onde X = <i>Veneno X</i>). Se a carta já possuir um marcador de Veneno, descarte o "duplicado". - Após usar uma carta de Ação com um marcador de Veneno, descarte o marcador. - Se você não descartou um marcador de Veneno durante seu turno e ainda houver um marcador de Veneno em pelo menos uma de suas cartas de Ação, pague . - Na próxima pausa, remova todos os marcadores de Veneno.
--	--



	Habilidade animal <i>Hipnose</i> - Afeta: Zoológico com a maior atratividade. Se o zoológico for seu, sem efeito. - Realize 1 ação dos espaços 1, 2 ou 3 do jogador afetado. - Você pode usar fichas X. - A carta de Ação usada é movida para a o espaço 1.
--	--

	Habilidade animal <i>Furto X</i> - Afeta: X = 1: Zoológico com a maior atratividade. X = 2: Zoológico com a maior atratividade e zoológico com mais pontos de conservação. Em ambos os casos: se o zoológico for seu, sem efeito. - Do jogador afetado: Pegue ou compre 1 carta aleatória da mão. Ele escolhe.
--	---

	Habilidade animal <i>Constrição</i> - Afeta: Todos os zoológicos à sua frente na trilha de Atratividade e/ou de Conservação. - Coloque 1 marcador de Constrição nas X primeiras cartas de Ação, da direita para a esquerda (as X posições mais altas, onde X = quantidade de trilhas onde ele está à sua frente). Se uma carta já possuir um marcador de Constrição, descarte o "duplicado". - A força de uma carta de Ação com um marcador de Constrição é reduzida em 2. - Após usar uma carta de Ação com um marcador de Constrição, descarte o marcador. - Na próxima pausa, remova todos os marcadores de Constrição.
--	---



Constrição, à sua frente em ambas as trilhas.

	Qualquer ação (qualquer lado)		Ação de Cartas (qualquer lado)		Ação de Construir (qualquer lado)		Ação de Animais (qualquer lado)		Ação de Associação (qualquer lado)		Ação de Patrocínio (qualquer lado)
--	-------------------------------	--	--------------------------------	--	-----------------------------------	--	---------------------------------	--	------------------------------------	--	------------------------------------