

# REJSTRÍK POJMŮ

Zde naleznete podrobné vysvětlení většiny principů, pojmů a efektů. Vznikne-li během hry jakákoli nejasnost, zkuste vyhledat odpověď zde.

## Zlatá pravidla

### Pro efekt karty se VŽDY počítá i přímo daná karta

Pro všechny efekty karet zvířat i sponzorů platí:

Pokud efekt odkazuje na určitý symbol, který je na dané kartě rovněž uveden, počítá se už tento symbol také. Toto platí pro jednorázové i opakované efekty.



*Příklad: Karta č. 202 **Tisková mluvčí** (Za každý symbol, který přidáte do své zoo, získáte 1 bod), sama o sobě přináší 1 symbol, takže jejím zahráním se hned zvýší váš věhlas o 1.*

*Další příklad: Všechny karty s efektem **Smečka** (Za každý symbol, ve své zoo získáváte 1 bod) zároveň přináší 1 symbol, takže už když do své zoo zahrajete takovou kartu poprvé, získáte za efekt **Smečka** 1 bod atraktivita.*

### Co se počítá jako symbol pro účely efektů

Symbole, na něž efekty karet odkazují, najdete vždy vpravo nahoře na kartách a dále na žetonech partnerských zoo a univerzit. Karty a žetony s požadovanými symboly musíte mít ve své zoo. Jde o symboly tříd zvířat, kontinentů a symbol výzkumu. Dále platí symboly a v podmínkách karet uvedené nahoře (tento symbol se počítá bez ohledu na zkosení doleva či doprava).

*Příklad: Karta č. 244 Bazén tučňáků vám přinese 1 a 1.*

Symbole uvedené jako podmínky při levém okraji karet a symboly v textech efektů se nepočítají. Rovněž se nepočítají žádné symboly na kartách ochranných projektů, ty totiž nikdy nejsou součástí zoo žádného hráče.

### Text karet má přednost před obecnými pravidly

V případě rozporu obecných pravidel a textu efektu má přednost text efektu na kartě.

### Časování efektů a bonusů

Bonusy a efekty se zpravidla provádějí okamžitě. Výjimku tvoří efekty s časováním V NÁVAZNOSTI. Ty se provádějí až po úplném dokončení předchozí akce a přemístění příslušné karty akce na pozici 1. Získáte-li jako bonus žeton zdvojnásobení x2, hned ho musíte položit na jednu svou kartu akce.

Má-li se více efektů či bonusů vyhodnotit současně, může aktivní hráč jejich pořadí určit libovolně.

*Příklad: Váš věhlas je 4 a zahrajete kartu č. 254 **Zooškola**. Přinese vám zvýšení věhlasu a ochrany o 1, smíte postavit zvláštní budovu a dobrat si kartu z balíčku nebo z nabídky v dosahu svého věhlasu. Smíte nejprve zaznamenat získané zvýšení věhlasu o 1, poté zvýšení ochrany o 1 na 5, čímž se váš věhlas zvýší dále o 2 (díky bonusu na stupnici ochrany). Poté umístíte na svůj list destičku zvláštní budovy na políčko poskytující další bonus zvýšení věhlasu. Teprve nakonec, když se váš dosah věhlasu podstatně zvětšil, si doberete kartu z nabídky v dosahu věhlasu.*

### Zdvojené symboly na kartách

Na mnoha kartách jsou uvedeny dva stejné symboly. Všechny efekty, jež na daný symbol odkazují, tak působí dvakrát. Má-li například karta zvířete 2 stejné symboly kontinentu, snižují se náklady díky žetonu partnerské zoo se stejným symbolem kontinentu o 6 p (za každý symbol o 3 p).

Je-li mezi podmínkami karty zvláštní budovy nebo zvířete dvakrát tatáž (např. 2 políčka vodních ploch), musí být splněna dvakrát (např. daná destička zvláštní budovy musí sousedit s 2 políčky vodních ploch). Je samozřejmě možné, že obě tato políčka sousedí s tímž jediným políčkem destičky dané budovy. Pokud však více políček destičky budovy sousedí jen s tímž jedním políčkem vodní plochy, za splnění podmínky se to nepočítá.

## Ochranné projekty podrobněji

Novou kartu ochranného projektu smíte na stůl vyložit jen v okamžiku, kdy daný projekt také hned následně podpoříte.

**Karty 113–122 (Vypuštění do volné přírody):** Karta vypouštěného zvířete musí splňovat všechny podmínky uvedené na kartě projektu přesně. Musí tedy vyžadovat výběh přesně uvedené velikosti. *Příklad: Prostřední podmínku (velikost výběhu 3) nesplníte vypuštěním zvířete vyžadujícího výběh o velikosti 4.* Vyložíte-li danou kartu projektu, váš věhlas vždy **hned** vzroste o 1. Pokud podpoříte projekt vypuštění do volné přírody, jehož karta už na stole leží, toto zvýšení věhlasu se vás netýká. Při vypuštění daného zvířete se **vždy sníží atraktivita vaší zoo** o hodnotu uvedenou vpravo dole na kartě vypouštěného zvířete. Kartu odhodte. Od tohoto okamžiku také přestáváte mít symboly, které na ní byly uvedeny.

Pokud byly na dané kartě vpravo dole uvedeny hodnoty ochrany nebo věhlasu, o ty nepřicházíte. Rovněž neklesá atraktivita, která se zvýšila díky působení efektu dané karty (např. efektu **Smečka**). Ztráta symbolů rovněž nemá žádný bezprostřední účinek. Není třeba vracet či odčítávat žádné efekty, které jste díky symbolům na odhozené kartě provedli dříve.

- Když vypustíte nějaké zvíře do volné přírody, otočte jednu ze svých destiček výběhů prázdnou stranou vzhůru. Platí i pro karty s efektem **Stádo**.

- Musí to být váš nejmenší výběh, který by pro dané zvíře vyhovoval (včetně podmínek sousedství s políčky skal či vodní plochy). Na to, do kterého výběhu jste zvíře původně umístili, se nebere žádný ohled. Nevyhovuje-li žádný výběh úplně, zvolte nejmenší výběh z těch, které vyhovují alespoň velikostí.
- Pokud vypustíte zvíře, které je možné umístit do speciálního výběhu, pak je-li to možné, musíte „vyprázdnit“ nejprve speciální výběh – vezměte si odpovídající počet kostiček z jeho destičky do své zásoby. Pouze v případě, že to není možné, otočte destičku standardního výběhu.

*Během hry se může výjimečně stát, že přiřazení zvířat a výběhů se změní a neodpovídá původním podmínkám. Nepovažovali jsme však z technického hlediska za praktické, aby bylo nutné během celé partie hlídat, které konkrétní zvíře je v kterém konkrétním výběhu. Rozhodli jsme se akceptovat tuto výjimečnou nesrovnalost v zájmu větší plynulosti hry.*

**Karty 123–127 (Programy odchovu):** Podmínky všech 3 políček na těchto kartách jsou stejné. Můžete si libovolně vybrat, které dosud volné políčko svou kostičkou obsadíte.




## Efekty karet zvířat podrobněji

**Akce V NÁVAZNOSTI:** Akci **Zvířata** nejprve úplně dokončete, tj. včetně přemístění karty akce **Zvířata** na pozici **1**. Teprve poté provedete předepsanou akci V NÁVAZNOSTI podle všech obvyklých pravidel, tj. v síle dle aktuální pozice karty dané akce a jejího stupně (I nebo II), včetně závěrečného přemístění karty dané akce na pozici **1** (čímž se ocitne vaše karta **Zvířata** na pozici **2**).

**Bleskurychlost:** Nejprve úplně dokončete provádění akce **Zvířata**, potom proveďte tento efekt. Tj. vaše karta akce **Zvířata** už bude na pozici **1**. Poté provedete další akci dle všech obvyklých pravidel, tj. i se závěrečným přemístěním karty akce na pozici **1**.

**Čepýření:** Velkou voliéru si smíte postavit, i když ještě nemáte kartu akce **Stavby** vylepšenou. Ostatní pravidla pro stavby platí jako obvykle. Nemáte-li na svém listu místo nebo pokud už velkou voliéru máte, nemá tento efekt žádný účinek.

**Dominance:** Pokud už je karta č. 108 **Primáti** ve hře, nemá tento efekt žádný účinek.

**x2 Dvojitá akce:** Položte žeton zdvojnásobení na svou příslušnou kartu akce (resp. na libovolnou kartu, pokud jste jej získali jako bonus ze stupnice ochrany). Při příštím provádění takto označené akce ji můžete provést dvakrát, v obou případech v původní síle. Můžete ji v obou případech nezávisle na sobě zvyšovat pomocí žetonů  (každý platí jen pro jedno provedení dané akce). Případné efekty s časováním V NÁVAZNOSTI proveďte až po ukončení **obou** akcí. Při druhém provádění akce si můžete zvolit její konkrétní průběh nezávisle na prvním provádění – např. při dvojitě akci **Sponzoři** můžete jednou zahrát kartu sponzorů a jednou posunout ukazatel přestávky, nebo dvakrát posunout ukazatel přestávky atd. Pokud by už při prvním provádění měla nastat přestávka, dokončete nejprve zcela svůj tah (obě akce). Teprve poté se vyhodnotí přestávka.

Po využití vraťte žeton zdvojnásobení do obecné zásoby. Pokud žeton nevyužijete do přestávky, vraťte ho do obecné zásoby nevyužitý.

**Hrabání:** U každé karty se můžete rozhodnout libovolně bez ohledu na předchozí volbu. Rozhodnete-li se pro kartu z nabídky, hned před další volbou nabídku dle obvyklých pravidel doplňte (novou kartu tedy vyložíte na složku č. 6).





**Hypnóza:** Atraktivitu své zoo můžete zvýšit až po provedení tohoto efektu, tj. na určování zasaženého hráče nemá hodnota atraktivity této karty zvířete žádný vliv. Atraktivita zoo zasaženého hráče musí být min. 5.

Má-li nejvyšší atraktivitu shodně více soupeřů, můžete si mezi nimi libovolně vybrat. Máte-li nejvyšší atraktivitu vy, nestane se nic.

Po provedení akce se karta zasaženého hráče jako obvykle přemístí na pozici **1**. Můžete použít své **žetony X**, abyste zvýšili sílu akce, a platí strana karty, jakou ji má daný hráč vzhůru bez ohledu na stav vaší karty téže akce. Případné žetony **škrčení** či **jed** ležící na kartě soupeře působí i při vašem provádění akce (a po provedení akce je odhodíte), k žetonům **zdvojnásobení** se však nepřihlíží (a ty neodhodíte).

*Příklady:*

1. Provádíte akci **Stavby** hráče, jenž má svou kartu akce **Stavby** vylepšenou. Můžete tedy postavit pavilón plazů (pokud karta ležela např. na soupeřově pozici **3**, musíte svými dvěma **žetony X** sílu zvýšit na 5) i na políčku se symbolem , i když sami kartu **Stavby** ještě vylepšenou nemáte.
2. Provádíte akci **Zvířata** hráče, jenž má svou kartu akce **Zvířata** vylepšenou. Můžete zahrát i kartu zvířete vyžadujícího vylepšenou kartu **Zvířata**, i když svoji kartu **Zvířata** ještě vylepšenou nemáte.
3. Provádíte akci **Asociace** soupeře, který tuto kartu akce ještě vylepšenou nemá. Nesmíte si tedy vzít třetí žeton partnerské zoo, ani když vy sami již kartu akce **Asociace** vylepšenou máte.
4. Provádíte akci **Sponzoři** soupeře. Zahrajete kartu zvláštní budovy, ale destičku smíte položit na políčko se symbolem , pouze pokud svou kartu akce **Stavby** máte vylepšenou. Je lhostejné, zda ji daný soupeř má či nemá vylepšenou.

**Chňapnutí:** Platí stejná pravidla pro možnost **Chňapnutí** karty akce **Karty** – smíte si vybrat kartu z nabídky bez ohledu na svůj dosah věhlasu. Nesmíte však dobrat kartu z balíčku. Po chňapnutí každé jednotlivé karty vždy doplňte nabídku dle obvyklých pravidel (novou kartu tedy vyložíte vždy na složku č. 6).



**Jed:** Atraktivitu své zoo můžete zvýšit až po provedení tohoto efektu, tj. na určování zasaženého hráče nemá hodnota atraktivity této karty zvířete žádný vliv. Atraktivita zoo zasaženého hráče musí být min. 5.

Žetony **jed** zpravidla způsobují, že zaplatíte peníze, pokud provedete jinou akci než tu, na jejíž kartě leží žeton **jed**.

Žetony se kladou na karty na pozicích od nejnižšího čísla, tj. při efektu **Jed 1** na kartu na pozici **1**, při efektu **Jed 2** na karty na pozicích **1** a **2**. Pokud na dané kartě už žeton **jed** leží, další se nepřidá (vůbec si nový žeton neberte).

Provedete-li akci karty s žetonem **jed**, žeton poté odhodíte. Máte-li ještě jeden žeton **jed** na jiné kartě, v tomto tahu nic platit nemusíte. Pokud jste však ve svém tahu **neprovedli** akci karty s žetonem **jed** a na alespoň jedné své kartě akce žeton **jed** máte, musíte zaplatit do banku 2 p. Pokud nemůžete zaplatit, **musíte tah vrátit a provést ho jinak, abyste na zaplacení měli!** Není možné z placení vybruslit hbitým utracením svých peněz.

V přestávce se všechny žetony **jed** odhodí.

**Kapsa:** Karty zasunuté pod danou kartou už nebudou mít žádný efekt. Pokud dané zvíře vypustíte do volné přírody, zasunuté karty odhodíte. O atraktivitu získanou zasunutím těchto karet pod vrchní kartu nepřicházíte, ta zůstává beze změny.



**Lovec:** Pokud mezi otočenými kartami žádná karta zvířete není, odhodíte všechny.





**Magnet na sponzory:** Je lhostejné, jaký je váš aktuální dosah věhlasu. Nejsou-li v nabídce žádné karty sponzorů, nemá tento efekt žádný účinek. Nabídku doplňte po ukončení svého tahu.


**Mazanost:** Nejprve úplně dokončete provádění akce **Zvířata**, potom proveďte tento efekt. Tj. vaše karta akce **Zvířata** už bude na pozici **1**.


**Mazlíček:** Za svého prvního mazlíčka získáte **3** body atraktivitu , za druhého **6** a za třetího **9**. Více než 3 se vám do dětské zoo nikdy nevejdou a jinam se umístit nedají. Mazlíčci platí také jako malá zvířata .

**Mrchožrout:** Zamíchejte odhazovací hromádku lícem dolů a doberte si z ní stanovený počet karet (tedy náhodně). Poté vraťte odhazovací hromádku zase lícem vzhůru na své místo.


**Posílení:** Ostatní karty odpovídajícím způsobem přesuňte doprava nebo doleva. Nejprve úplně dokončete provádění akce **Zvířata**, potom proveďte tento efekt. Tj. vaše karta akce **Zvířata** bude před provedením **Posílení** na pozici **1**.

**Pózování:** Platí všechna obvyklá pravidla pro stavby, např. pro vzdálenost mezi kiosky. Pokud provádíte efekt víckrát, stavte stavby postupně jednu po druhé.


**Řev:** Přemístěte na svém listu figurku z nejspodnějšího obsazeného políčka na pole zápisníku. Tuto figurku máte hned k dispozici. U většiny listů platí, že uvolníte-li poslední políčko pro figurku na svém listu, získáte určitý počet . Máte-li již aktivní všechny své figurky, nemá tento efekt žádný účinek.

**Skoky:** Dosáhne-li ukazatel posledního políčka stupnice, vezměte si jako obvykle 1 žeton  a po úplném dokončení vašeho tahu následuje přestávka. Peníze dostanete vždy všechny, i když ukazatel dosáhne posledního políčka před vyčerpáním všech kroků.

**Slunění:** Prodané karty odhodte na odhazovací hromádku.

**Stádo:** Při hraní karty zvířete s tímto efektem nemusíte otáčet žádnou destičku výběhu stranou „obsazeno“ vzhůru, pokud už máte ve své zoo jinou kartu zvířete se symbolem , vyžadujícího stejně velký nebo větší výběh. Tato dříve zahraná karta zvířete nemusí sama mít efekt **Stádo** a může sloužit při hraní neomezeného počtu následujících karet různých zvířat s efektem **Stádo** (jinými slovy, nepřihlíží se k tomu, jaká konkrétní zvířata jsou v kterém konkrétním výběhu a kolik s efektem **Stádo** jich tam je). Zahrajete-li kartu s tímto efektem a žádné jiné vhodné zvíře dosud nemáte, musíte otočit destičku vhodného výběhu stranou „obsazeno“ vzhůru jako obvykle. Do tohoto výběhu však později nemůžete umístit zvíře **bez** efektu **Stádo**.

Při vypouštění do volné přírody otočíte destičku výběhu prázdnou stranou nahoru, ať už v něm virtuálně jsou další zvířata nebo ne. V této hře se v dalším průběhu nesleduje, které konkrétní zvíře je v kterém výběhu.

 *Během hry se může výjimečně stát, že přiřazení zvířat a výběhů se změní a neodpovídá původním podmínkám. Nepovažovali jsme však z technického hlediska za praktické, aby bylo nutné během celé partie hlídat, které konkrétní zvíře je v kterém konkrétním výběhu. Rozhodli jsme se akceptovat tuto výjimečnou nesrovnalost v zájmu větší plynulosti hry.*



**Škrčení:** Atraktivitu své zoo můžete zvýšit až po provedení tohoto efektu, tj. na určování zasaženého hráče nemá hodnota atraktivita této karty zvířete žádný vliv. Atraktivita zoo zasaženého hráče musí být min. 5 (práh hodnoty atraktivita platí bez ohledu na to, zda by měli dostat žeton škrčení za hodnotu atraktivita, za hodnotu ochrany, nebo obojí).

Žetony **škrčení** snižují sílu akce, na jejíž kartě leží.

Žetony se kladou na karty na pozicích od nejvyššího čísla, tj. první na kartu na pozici **5**, příp. druhý na kartu na pozici **4**. Pokud na dané kartě už žeton **škrčení** leží, další se nepřidá (vůbec si nový žeton neberte).

Provedete-li akci karty s žetonem **škrčení**, žeton poté odhodte. Síla dané akce je nižší o 2. Leží-li na kartě žeton **zdvojnásobení**, platí snížení síly na obě provedení akce. Je možné sílu zase zvýšit pomocí **žetonů X** jako obvykle. Leží-li karta s žetonem na pozici **1** nebo **2**, není možné akci provést v síle **-1** nebo **0**. Chcete-li takovou akci provést, musíte sílu pomocí **žetonů X** zvýšit na alespoň **1**.

V přestávce se všechny žetony **škrčení** odhodí.



**Uzmutí:** Atraktivitu své zoo můžete zvýšit až po provedení tohoto efektu, tj. na určování zasaženého hráče nemá hodnota atraktivita této karty zvířete žádný vliv. Atraktivita zoo zasaženého hráče musí být min. 5.

Má-li nejvyšší atraktivitu shodně více soupeřů, můžete si mezi nimi libovolně vybrat. Máte-li nejvyšší atraktivitu vy, nestane se nic.

Soupeř volí, zda mu uzmete kartu, nebo zda zaplatí. Zvolí-li kartu, náhodně mu vytáhněte jednu zoologickou kartu z ruky (nikoli kartu závěrečného vyhodnocení). Nemá-li v ruce žádnou kartu, musí zaplatit. Nemá-li dost peněz, musí nabídnout kartu. Nemá-li karty a má peněz méně, musí vám odevzdat všechny své peníze, zbytek propadá. Je-li týž soupeř zasažen dvakrát, proveďte efekt samostatně dvakrát po sobě.

*Příklad: Zasažený hráč vám nejprve nabídne kartu a poté se rozhodne podle toho, jakou kartu mu uzmete.*

**Tlustokožec:** Získanou kartu budete mít navíc, tj. při závěrečném vyhodnocení budete vyhodnocovat více karet. Pokud zahrajete efekt **Tlustokožec** dříve, než někdo dosáhne hodnoty ochrany 10, může být odhozenou kartou závěrečného vyhodnocení ta, kterou jste získali tímto efektem (nemusíte si karty závěrečného vyhodnocení držet nějak odděleně podle toho, jak jste je získali).

**Verva:** Vyhledejte si v balíčku karet základních projektů jednu libovolnou, vezměte si ji do ruky a balíček vraťte na své místo. Kartu smíte zahrát v rámci akce **Asociace** jako jakoukoli kartu ochránářského projektu a vyložit ji **nad** desku asociací.

## Karty sponzorů podrobněji



Tento symbol v levém horním rohu karty sponzorů udává její stupeň. Vyjadřuje, jakou minimální sílu musí mít akce, v rámci jejíhož provedení chcete tuto kartu zahrát. Svislý hnědý proužek připomíná, že karta má nějaké působení při závěrečném vyhodnocení.

### Časování efektů

Modré pozadí,  
nahore



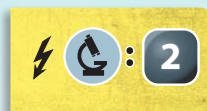
Trvalý nebo  
opakovaný efekt

Fialové pozadí,  
nahore



Příjem v každé  
přestávce

Žluté pozadí se  
symbolem ⚡ vlevo dole



Okamžitý jednorázový  
efekt při zahrání karty

Hnědé pozadí se  
symbolem ⌚ vpravo dole



Jednorázový efekt  
při závěrečném  
vyhodnocení

### Syntaxe zápisu funkce efektů

**X:Y** Splňujete-li podmínku uvedenou vlevo, máte nárok na odměnu uvedenou vpravo. Není-li vlevo uvedené žádné číslo, je možné odměnu získat víckrát, za každé splnění uvedené podmínky jednou.

Totéž platí, je-li uvedena předložka „za“ („Za každý...“, „Za každé 2...“). Je-li vlevo uvedeno jedno nebo více čísel, obdržíte odměnu jen jednou. Je-li uvedeno čísel více, týká se vás odměna za nejvyšší hodnotu podmínky, již splňujete.

Příklad 1:



Za každý symbol Asie ve vaší  
zoo získáváte 1 bod atraktivity.

Příklad 2:



Máte-li v zoo 3 nebo 4 symboly býložravců, obdržíte 6 p.

### Pojmy související s listem hráče

**Napojené:** Nezastavěné políčko, s nímž sousedí alespoň 1 zastavěné políčko, tj. „napojené“ na některou ze staveb vaší zoo.

**Nenapojené:** Nezastavěné políčko, s nímž nesousedí žádné zastavěné políčko.

**Okrajové políčko:** Políčko, jež alespoň z 1 strany nemá sousedící políčko.

**Skály a vodní plochy:** Speciální druh políčka, za normálních okolností nelze zastavět, ale můžete se setkat s podmínkami, že zvláštní budovy či výběhy musejí s takovým políčkem sousedit.

**Vaše zoo:** Vaše zoo zahrnuje vše ve vašem prostoru na stole před vámi – váš list hráče a vše, co je na něm, zahrané karty vyložené na stole, vaši zásobu herního materiálu apod., nikoli karty v ruce.

**Všechny zoo:** Souhrn všech osobních zoo hráčů, tj. jejich karty vyložené na stole, listy a osobní zásoby herního materiálu.

**Zvláštní budovy (karty 243–257):** Zahrajete-li některou z těchto karet, musíte ve své zoo postavit danou zvláštní budovu, jinak kartu nesmíte zahrát. Vyhledejte příslušnou destičku a položte ji barevnou stranou vzhůru na svůj list. Je na ní uveden i symbol, podle kterého ji poznáte.

Všechna obvyklá pravidla pro stavby platí. Destičku je možné libovolně natočit, ale ne překloupat na druhou stranu. Za tyto budovy se neplatí žádné náklady. Nejedná se o výběhy v technickém významu herní mechaniky, takže do nich nelze umísťovat žádná (jiná) zvířata. Žádné jejich políčko se nepočítá jako skála ani vodní plocha.

### Popis jednotlivých karet sponzorů

**201:** ●● Hned po zahrání této karty a v každé přestávce jako příjem si můžete dobat 1 kartu z balíčku nebo z nabídky v dosahu věhlasu. ● Máte-li ve své zoo 3–5, resp. alespoň 6 symbolů ⚡, získáváte 1, resp. 2 🍀.

**202:** ● Za každý symbol ⚡ na kartě či žetonu, který přidáváte do své zoo (včetně této karty samotné), získáváte 1 bod 🍀.

**203:** ● Máte-li 1/2/3 žetony univerzit, obdržíte 2/5/10 p. ● Provádíte-li akci *Asociace* a chcete podpořit nějaký projekt, stačí, když akce bude mít sílu 4 namísto 5. ● Máte-li 3 žetony univerzit, získáváte 1 🍀.

**204:** ● Za každý svůj symbol ⚡ obdržíte 2 p (včetně symbolu na této kartě). ● Za každý symbol ⚡ na kartě či žetonu, který přidáváte do své zoo (včetně této karty), získáváte 1 🍀.

**205:** Po zahrání této karty získáte 2 🍀 a 1 🍀.



**206:** ● Za každý projekt, který jste doposud podpořili, získáváte 2 body (počet odpovídá počtu kostiček, které vám chybějí vlevo na vašem listu). ● V každé přestávce získáte jako příjem 1 bod ochrany.

**207:** ● Sečtete dohromady všechny své různé symboly tříd zvířat a kontinentů (včetně a ). Vydělte dvěma, zaokrouhlete dolů. Výsledek udává počet bodů , které získáváte vy, každý soupeř získává dvojnásobek peněz.

*Příklad: Máte celkem 7 různých symbolů, získáváte 3 , každý soupeř získává 6 p.*

**208:** ● Za každý svůj symbol získáváte 1 (včetně symbolu na této kartě). ● Za každý symbol na kartě či žetonu, přidáný kýmoli do jeho zoo (včetně vás a vč. této karty samotné) obdržíte 2 p. ● Máte-li alespoň 5 různých symbolů tříd zvířat (včetně a ) , získáváte 1 .

**209:** ● Vezměte si 1 **žeton X** a v každé přestávce si jako příjem vezměte 1 **žeton X** (nesmíte jich nikdy mít více než 5). ● Máte-li 3 žetony univerzit, získáváte 1 .

**210:** ● Za každý svůj symbol získáváte 1 . ● Za každý symbol na kartě či žetonu, který přidáte do své zoo, smíte na svůj list zdarma postavit 1 kiosek. Ostatní pravidla pro stavby platí jako obvykle (např. o vzdálenosti kiosků mezi sebou). Symbol na této kartě se počítá pro oba (●●) efekty. ● Máte-li alespoň 5 kiosků, získáváte 1 .

**211:** ● Za každý svůj symbol získáváte 1 . ● Za každý symbol na kartě či žetonu, který přidáte do své zoo, smíte na svůj list zdarma postavit 1 standardní výběh o velikosti 1. Ostatní pravidla pro stavby platí jako obvykle. Symbol na této kartě se počítá pro oba efekty. ● Máte-li alespoň 5 obsazených standardních výběhů o velikosti 1, získáváte 1 .

**212:** ● Za každý svůj symbol získáváte 1 . ● Za každý symbol na kartě či žetonu, který přidáte do své zoo, smíte zasunout pod tuto kartu 1 kartu z ruky a získáte tak 2 (viz *Kapsa 1*). Karty pod touto kartou nemají žádný další efekt. Symbol na této kartě se počítá pro oba (●●) efekty.

**213:** ● Za každý svůj symbol získáváte 1 . ● Za každý symbol na kartě či žetonu, který přidáte do své zoo, smíte na svůj list zdarma postavit 1 altánek. Ostatní pravidla pro stavby platí. Symbol na této kartě se počítá pro oba (●●) efekty.

**214:** ● Za každý svůj symbol získáváte 1 . ● Za každý symbol na kartě či žetonu, který přidáte do své zoo, smíte V NÁVAZNOSTI přemístit svou libovolnou kartu akce na pozici **1** (viz *Mazanost*). Tj. vaše karta akce, v jejímž rámci jste tuto kartu zahráli, v tu chvíli už bude na pozici **1**. Symbol na této kartě se počítá pro oba (●●) efekty. ● Za každý svůj **žeton X** získáváte 1 .

**215:** ● Položte na horní políčka na této kartě 2 kostičky ze svojí zásoby. Když podpoříte základní projekt, smíte právě 1 kostičku odsud odhodit (vraťte ji do své zásoby), platí jako libovolný symbol tvořící podmínku daného projektu. Nesmíte odhodit najednou obě kostičky při podpoře téhož projektu. Karty základních projektů leží od začátku partie pod deskou asociací, nikoli nad ní.

*Příklad: Chcete podpořit projekt **Afrika** (karta č. 103) a máte 3 symboly . Odhodíte 1 kostičku z této karty a můžete podpořit projekt vyžadující 4 symboly .*

● Pokud jste podpořili alespoň 5 ochranných projektů (základních i dle zoologických karet – počet odpovídá počtu kostiček, které vám chybějí vlevo na vašem listu), získáváte 1 .

**216:** ● Aktivujte 1 svou figurku (viz *Řev*). Přemístěte na svém listu figurku z nejspodnějšího obsazeného políčka na pole zápisníku. Tuto figurku máte hned k dispozici. Uvolníte-li tím poslední políčko pro figurku na svém listu, obvykle získáte určitý počet . Máte-li již aktivní všechny své figurky, nemá tento efekt žádný účinek. ● Je-li věhlas vaší zoo alespoň 9, získáváte 1 .

**217:** ● Když provedete akci **Stavby**, smíte postavit ještě jednu stavbu stejného druhu jako jedna z těch, jež jste postavili. Neplatí pro speciální výběhy, u nich nadále platí, že jich nesmíte mít více než jeden téhož druhu. Náklady dodatečné stavby musíte uhradit normálně. Když stavíte více staveb najednou, smíte postavit jen jednu další (druh si můžete zvolit libovolně z nich). Všechna obvyklá pravidla pro stavby platí.

*Příklad: Provádíte akci vylepšené karty akci **Stavby (II)** a postavíte 1 kiosek, jeden standardní výběh o velikosti 1 a jeden o velikosti 2. Můžete navíc za obvyklých pravidel postavit stavbu stejnou jako jedna z nich. Zvolíte-li např. další výběh o velikosti 2, zaplatíte celkem 12 p. Postačí však akci provádět v síle 4.*

● Máte-li všechna políčka svého listu zastavená (kromě políček skal a vodních ploch, ani když je výjimečně zastavět smíte), získáváte 5 .

**218:** Viz karta č. 215, platí analogicky, liší se jen podmínkami.

**219:** ● Za každý svůj symbol i obdržíte 2 p. Platí symboly v podmínkách vlevo nahoře a na kartách č. 241 a 242 vpravo nahoře. ● Smíte zastavět i políčka skal a vodních ploch (ale pro splnění podmínky zastavení všech políček nemusíte, nepočítají se) a požadavky na skály a vodu v podmínkách umísťování staveb pro vás neplatí, i když se vám symboly pro účely této karty či závěrečného vyhodnocení počítají. Zastavená políčka skal a vodních ploch se vám však nepočítají pro účely karet č. 241 a 242 a karty závěrečného vyhodnocení č. 004.

● Za každou svou dvojici symbolů + získáváte 2 , maximálně však 6 .

*Příklad: Máte 2 symboly a 3 symboly , získáte 4 .*

**220:** ● Obdržíte 3 p v okamžiku zahrání této karty a v každé následující přestávce jako příjem. ● Je-li věhlas vaší zoo alespoň 9, získáváte 1 .

**221:** ● Když využijete bonus okrajového políčka s bonusem na svém listu, smíte navíc využít bonus libovolného dalšího nezastaveného políčka. Získáte-li v rámci téže akce najednou více bonusů okrajových políček, můžete využít bonus dalšího políčka za každé z nich, může to být i tentýž bonus víckrát. Bonusy vždy vyhodnocujete jeden po druhém (v libovolném pořadí).

● Máte-li všechna okrajová políčka vašeho listu zastavená (kromě políček skal a vodních ploch, ani když je výjimečně zastavět smíte), získáváte 1 .

**222:** ● Za každý svůj symbol získáváte 1 , maximálně však 3. Za každý 1 , který takto získáte, obdrží každý soupeř 2 p.

**224:** ● Vezměte si 1 **žeton X** (nesmíte jich nikdy mít více než 5). ● Když podpoříte ochranný projekt vypuštění do volné přírody (karty č. 113–122), získáváte 1 navíc. Takové projekty smíte **podpořit** víckrát než jednou (pomocí další karty zvířete splňující podmínky). **V rámci jedné akce Asociace však i nadále smíte zaplnit nejvýše 1 políčko na kartě projektu.**

Pokud podpoříte týž projekt víckrát, pro účely jiných karet to platí, jako byste podpořili více samostatných projektů.

**225:** ● Vezměte si 1 **žeton X** (nesmíte jich nikdy mít více než 5). ● Efekty **Jed, Hypnóza, Uzmutí** a **Škrčení** na vás nepůsobí. Pokud byste měli být zasaženi efekty **Hypnóza** nebo **Uzmutí**, bude zasažen další hráč v pořadí dle vyhodnocovaného kritéria. K vašim válečkům na stupnicích se zkratka nepřihlíží.

● Máte-li všech 5 různých symbolů kontinentů, získáváte 1 .



**226:** Získáváte 2 . Máte-li ve své zoo všech 5 různých symbolů kontinentů, získáváte 1 .

**227:** Zvolte, zda se nadále budete soustředit na malá, nebo velká zvířata a podle toho položte jednou kostičku ze své zásoby na jedno z políček na této kartě. Otáčejte karty z balíčku tak dlouho, než přijde první karta zvířete zvoleného druhu, a tu si doberte. Ostatní karty odhodte.

*Příklad: Zvolíte malá zvířata, položte svou kostičku na levé políčko a otáčíte karty tak dlouho, než přijde první karta malého zvířete. Karty velkých zvířat až do konce hry zahrát nesmíte.*

Když zahrajete kartu zvířete zvoleného druhu, získáváte navíc 2 u malých zvířat, resp. 4 u velkých. Karty opačného než zvoleného druhu hrát nesmíte, což připomíná symbol , který jste nezakryli svou kostičkou. Malá zvířata vyžadují výběh o velikosti nejvýše 2, velká o velikosti nejméně 4. Mazlíčci patří mezi malá zvířata. Na zvířata požadující výběh o velikosti 3 tato karta nepůsobí nijak. Můžete je hrát, žádný dodatečný bonus za ně nezískáte.

**228:** Za každé malé zvíře ve své zoo obdržíte 2 p. Když v rámci akce **Zvířata** zahrajete jen karty malých zvířat, směte zahrát z ruky za obvyklých nákladů a pravidel další kartu malého zvířete. Poté (ať už další kartu zahrajete nebo ne) si doberte kartu malého zvířete z nabídky (je-li tam) bez ohledu na svůj dosah věhlasu. Malá zvířata vyžadují výběh o velikosti nejvýše 2, patří mezi ně i mazlíčci.

*Příklad: Zahrajete-li ve své akci nejprve kartu malého zvířete a poté velkého, nesmíte další kartu zahrát.*

**229:** Za každé malé zvíře ve své zoo získáváte 1 .

Když zahrajete kartu malého zvířete, náklady jsou pro vás nižší o 3 p. Malá zvířata vyžadují výběh o velikosti nejvýše 2, patří mezi ně i mazlíčci.

**230:** Za každé velké zvíře ve své zoo získáváte 2 .

Když zahrajete kartu velkého zvířete, náklady jsou pro vás nižší o 4 p. Velká zvířata vyžadují výběh o velikosti nejméně 4.

**231:** Za každý svůj symbol získáváte 1 . Máte-li ve své zoo 1 nebo 2 symboly , obdržíte v každé přestávce jako příjem 3 p. Máte-li 3 nebo 4 symboly, obdržíte namísto toho 6 p. Máte-li dokonce 5 nebo více symbolů , obdržíte 9 p.

**232:** Viz kartu č. 231, zde:

**233:** Viz kartu č. 231, zde:

**234:** Viz kartu č. 231, zde:

**235:** Viz kartu č. 231, zde:

**236:** Za každý symbol na kartě zahrani kýmkoli (včetně vás a včetně této karty samotné) obdržíte 3 p.

**237:** Viz kartu č. 236, zde:

**238:** Viz kartu č. 236, zde:

**239:** Viz kartu č. 236, zde:

**240:** Viz kartu č. 236, zde:

**241:** Za každý svůj symbol získáváte 1 . Platí symboly v podmínkách vlevo nahoře a na této kartě vpravo nahoře.

Za každé políčko sousedící s , které zastavíte, obdržíte 1 p. Zastavíte-li najednou více takových políček, obdržíte 1 p za každé z nich. Sousedí-li zastavěné políčko s více políčky , obdržíte za něj stále jen 1 p. Máte-li všechna políčka vodní plochy napojená (tj. každé políčko má alespoň 1 sousedící políčko zastavěné), získáváte 1 .

**242:** Za každé 2 svoje symboly získáváte 3 . Platí symboly v podmínkách vlevo nahoře a na této kartě vpravo nahoře. *Příklad: Máte-li 3 symboly , získáváte 3 .*

Za každé políčko sousedící se , které zastavíte, obdržíte 1 p. Zastavíte-li najednou více takových políček, obdržíte 1 p za každé z nich. Sousedí-li zastavěné políčko s více políčky , obdržíte za něj stále jen 1 p. Máte-li všechna políčka skal napojená (tj. každé políčko má alespoň 1 sousedící políčko zastavěné), získáváte 1 .

**243:** Umístěte na svůj list zvláštní budovu *Doupě surikat* tak, aby destička sousedila s alespoň 1 políčkem . Za každý symbol na kartě, kterou zahrajete (včetně této), získáváte 2 . Máte-li alespoň 6 symbolů , získáváte 1 .

**244:** Umístěte na svůj list zvláštní budovu *Bazén tučňáků* tak, aby destička sousedila s alespoň 1 políčkem . Za každý symbol na kartě, kterou zahrajete (včetně této), získáváte 2 . Máte-li alespoň 6 symbolů , získáváte 1 .

**245:** Umístěte na svůj list zvláštní budovu *Akvárium* tak, aby destička sousedila s alespoň 2 políčky . Za každý symbol na kartě, kterou zahrajete (včetně této), získáváte 2 . Platí symboly v podmínkách vlevo nahoře a na kartě č. 241 vpravo nahoře. Máte-li alespoň 6 symbolů , získáváte 1 .

**246:** Umístěte na svůj list zvláštní budovu *Lanovka* tak, aby destička sousedila s alespoň 2 políčky . Za každý symbol na kartě, kterou zahrajete (vč. této), získáváte 2 . Platí symboly v podmínkách vlevo nahoře a na kartě č. 242 vpravo nahoře. Máte-li alespoň 6 symbolů , získáváte 1 .

**247:** Umístěte na svůj list zvláštní budovu *Skalka paviánů* tak, aby destička sousedila s alespoň 1 políčkem (*text na kartě chybně uvádí „s alespoň 2 políčky “, omlouváme se – symboly na kartě jsou správně*). Za každý symbol na kartě, kterou zahrajete (včetně této), získáváte 2 . Máte-li alespoň 6 symbolů , získáváte 1 .

**248:** Umístěte na svůj list zvláštní budovu *Park makaků*. Za každý symbol na kartě, kterou zahrajete (včetně této), si vezměte 1 **žeton X** (nesmíte jich nikdy mít více než 5).

**249:** Umístěte na svůj list zvláštní budovu *Soví chýše*. Za každý symbol na kartě, kterou zahrajete (včetně této), si doberte 2 karty z dobíracího balíčku. Jednu si vezměte do ruky, druhou odhodte (viz *Bystré smysly* 2).

**250:** Umístěte na svůj list zvláštní budovu *Nádrž mořských želv* tak, aby destička sousedila s alespoň 1 políčkem . Za každý symbol na kartě, kterou zahrajete (včetně této), směte prodat až 2 karty z ruky, každou za 4 p (viz *Slunění* 2). Prodané karty odhodte na odhazovací hromádku.

**251:** Umístěte na svůj list zvláštní budovu *Expozice ledních medvědů* tak, aby destička sousedila s alespoň 1 políčkem . Za každý symbol na kartě zahrani kýmkoli (včetně vás a včetně této karty) získáváte 2 . Máte-li 3 až 5 symbolů , získáváte 1 . Máte-li alespoň 6, získáváte dokonce 2 .



**252:** ● Umístěte na svůj list zvláštní budovu *Ohrada hyen* tak, aby destička sousedila s alespoň 1 políčkem ●. ● Za každý symbol ● na kartě, kterou zahrajete (včetně této), otočte X vrchních karet z balíčku (X = počet vašich symbolů ● celkem – nejen na právě zahrané kartě!). 1 kartu zvířete z nich si doberte, ostatní odhodte (Viz *Lovec X*). Není-li mezi otočenými kartami žádná karta zvířete, odhodte všechny. Zahrajete-li kartu se zdvojenými symboly ● (např. kartu č. 401 *Gepard štíhlý*), proveďte celý efekt dvakrát a oba symboly ● karty č. 401 se vám v obou případech započítávají.

**253:** ● Umístěte na svůj list zvláštní budovu *Stáj okapi*. ● Položte na tuto kartu 3 kostičky ze své zásoby. Za každý symbol ● na kartě, kterou zahrajete (včetně této), smíte 1 odhodit (vrátit do své zásoby) a zahrát kartu sponzora za nákladů rovnajících se stupni dané karty sponzorů. Platí všechna obvyklá pravidla pro hraní karet sponzorů a lze využít jen 3x za celou partii (zaznamenáváno pomocí kostiček).

*Příklad: Po zahrání této karty můžete hned jednu z právě umístěných kostiček zase vrátit do své zásoby a zahrát další kartu sponzorů z ruky, např. kartu č. 226 Zahraniční institut, jejíž náklady jsou 6 p.*

**254:** Získáváte 1 ● a 1 ●. ● Umístěte na svůj list zvláštní budovu *Zooškola* tak, aby destička ležela na alespoň 2 okrajových políčkách. Doberte si 1 kartu z balíčku nebo z nabídky ve svém dosahu věhlasu.

**255:** Získáváte 4 ●. ● Umístěte na svůj list zvláštní budovu *Prolézačky* tak, aby destička sousedila s alespoň 1 políčkem ●.

**256:** Získáváte 4 ●. ● Umístěte na svůj list zvláštní budovu *Brouzdaliště* tak, aby destička sousedila s alespoň 1 políčkem ●.

**257:** ● Umístěte na svůj list zvláštní budovu *Boční vchod* tak, aby destička ležela na alespoň 2 okrajových políčkách. Destička nemusí sousedit s žádnou destičkou umístěnou dříve. Ostatní pravidla pro stavby platí jako obvykle, další destičky lze napojovat i na tuto destičku. ● V každé přestávce za každou destičku sousedící s touto destičkou (kromě prázdných standardních výběhů, ale včetně kiosků a altánků) obdržíte jako příjem 2 p. ● Máte-li všechna políčka svého listu zastavená (kromě políček skal a vodních ploch, ani když je výjimečně zastavět smíte), získáváte 5 ●.

**258:** ● Za každé své napojené políčko ● získáváte 1 ●. ● Za každá 2 svoje **nenapojená** políčka ● získáváte 1 ● (tj. políčka, s nimiž nesousedí žádné zastavené). *Příklad: Máte-li 5 nenapojených políček vodní plochy, obdržíte 2 ●.*

**259:** ● Za každé své napojené políčko ● získáváte 1 ●. ● Za každá 2 svoje **nenapojená** políčka ● získáváte 1 ● (tj. políčka, s nimiž nesousedí žádné zastavené). *Příklad: Máte-li 3 nenapojená políčka skal, obdržíte 1 ●.*

**260:** ● Za každé své napojené okrajové políčko získáváte 1 ● (platí jen políčka, jež zastavět lze). ● Za každých svých 6 nezastavených políček tvořících ucelenou oblast získáváte 1 ●. Políčka ● a ● se nepočítají, políčka se symbolem ● se počítají, i když svou kartu akce **Stavby** nemáte vylepšenou. Oblast může sousedit s jinou oblastí.

*Příklad: Máte celkem 24 nezastavených políček tvořících oblasti o 13, 6, 3 a 2 políčkách, obdržíte 3 ●.*

**261:** Získáváte 1 ● a 1 ●. ● Máte-li alespoň 5 různých symbolů tříd zvířat (včetně ● a ●), získáváte 1 ●.

**262:** ● Za každý svůj různý symbol kontinentu nebo třídy zvířat (včetně ● a ●) obdržíte 2 p. *Příklad: Máte 2 symboly ● (ty se nepočítají), 2 symboly ● a 1 symbol ●, obdržíte 4 p.*

● Za každý symbol kontinentu nebo třídy zvířat (včetně ● a ●) na kartě, kterou zahrajete a dosud jste jej ve své zoo neměli, získáváte 1 ● a 2 p. Zahrajete-li kartu se zdvojeným symbolem, který dosud nemáte, získáváte uvedenou odměnu jednou.

**263:** ● Smíte na svůj list zdarma postavit 1 standardní výběh o velikosti 5, ostatní pravidla pro stavby platí jako obvykle.

● Když zahrajete kartu velkého zvířete, jednu z **podmínek** smíte ignorovat. Velká zvířata vyžadují výběh o velikosti nejméně 4.

**Pozor – podmínky o sousedství ● a ● ignorovat nesmíte!**

*Příklad:*

*Chcete-li zahrát kartu č. 402 Lev pustinný, stačí, abyste měli jen 2 symboly ● namísto 3.*

*Chcete-li zahrát kartu č. 421 Lachtan Forsterův, nemusíte mít kartu akce **Zvířata** vylepšenou.*

Tento efekt je kumulativní s efektem plánu č. 6. Máte-li jeho efekt aktivní, smíte při hraní karet velkých zvířat ignorovat 2 podmínky.

**264:** ● Za každé svoje napojené políčko s bonusem získáváte 1 ●. ● Za každá 2 svá **nenapojená** políčka s bonusem získáte 1 ●.

### Příklad karty č. 264 Volně pobíhající opice

*Vavřinec zahraje tuto kartu a obdrží 2 ●, protože má 2 napojená políčka s bonusem.*



*Pokud by takto vypadala jeho situace na konci partie, získal by 1 ●, protože má 3 nenapojená políčka s bonusem.*










## Karty závěrečného vyhodnocení podrobněji











Při vyhodnocování, kolik máte karet požadovaného druhu apod., se počítají karty a prvky ve vaší zoo, nikoli zbylé karty v ruce.

**004:** Napojené je nezastavené políčko, s nímž sousedí alespoň 1 zastavené políčko. Políčka  a  se nepočítají, ta napojená být nemusejí, ani když je výjimečně zastavět smíte.

**005:** Počet podpořených projektů odpovídá počtu kostiček, které vám chybějí vlevo na vašem listu.

**006:** Nezastavená políčka jsou taková, na nichž neleží žádná destička stavby. Políčka  a  se nepočítají, ani když je výjimečně zastavět smíte. Políčka se symbolem  se počítají bez ohledu na to, zda máte svou kartu akce **Stavby** vylepšenou nebo ne.

**009:** Pro sólovou hru není tato karta vhodná, odhodte ji a vezměte si jinou. Nemá-li soupeř vpravo žádný symbol některé kategorie zvířat, stačí vám jediný, abyste za danou kategorii získali 1 . Za tuto kartu můžete získat maximálně 4 .

*Příklad: Máte na svých kartách zvířat a sponzorů 4 symboly , 2 , 2 , 1  a 1 , soupeř po pravici má 4 symboly , 3  a 2 . Získáte plný počet 4  a víc byste nezískali ani v případě, že byste měli 5 symbolů  namísto 1.*

## Plány pro pokročilé podrobněji

### 1. Rozhledna

Sousedící standardní výběh musí sousedit přímo s označeným políčkem, nestačí, aby sousedil s jiným políčkem téže skály. Na speciální výběhy **Rozhledna** nepůsobí. Pokud vypustíte zvíře do volné přírody a výběh otočíte prázdnou stranou vzhůru a později ho zase obsadíte, získáte odměnu znovu. Samotná **Rozhledna** se jako stavba (např. pro účely kiosků) nepočítá.

### 2. Safari

Sousedící standardní výběh musí sousedit přímo s označeným políčkem, nestačí, aby sousedil s jiným políčkem téhož jezera. Na speciální výběhy efekt **Safari** nepůsobí. Každý sousedící standardní výběh (po jeho umístění na váš list) platí jako o 2 větší, a to jak při ubytovávání zvířat, tak při jejich vypouštění do volné přírody. Samotné **Safari** se jako stavba (např. pro účely kiosků) nepočítá.

*Příklad: Postavíte standardní výběh o velikosti 1 tak, že sousedí s Volným výběhem. Můžete do něj umístit i zvíře, které vyžaduje výběh o velikosti až 3.*

### 4. Přístaviště

Efekt je aktivní od okamžiku, kdy na políčku sousedícím se symbolem jeřábu postavíte jakoukoli stavbu. Může to být vaše první stavba, ale nemusí. Efekt můžete využít v kterémkoli okamžiku svého tahu, tj. před provedením akce, během něj či po něm, v celém svém tahu však vždy nejvýše jednou. Nelze využít v průběhu přestávky nebo v tahu jiného hráče. Samotné **Přístaviště** se jako stavba (např. pro účely kiosků) nepočítá.

### 5. Zahradní restaurace

V každé přestávce za každé zastavené sousedící políčko obdržíte jako příjem 1 p. Je jedno, zda jsou jednotlivá sousedící políčka obsazena jednou destičkou či větším počtem různých destiček a o jaké stavby jde, případně zda jsou výběhy obsazené nebo ne. Samotná **Restaurace** se jako stavba (např. pro účely kiosků) nepočítá.


Díky prvnímu žlutému bonusovému políčku vlevo můžete postavit **jednu** z možností velká voliéra či pavilón plazů, i když nemáte vylepšenou svou kartu akce **Stavby**.

### 6. Výzkumný ústav

Efekt je aktivní od okamžiku, kdy na sousedícím políčku postavíte jakoukoli stavbu. Může to být vaše první stavba, ale nemusí. Můžete zahrát kartu zvířete i v případě, že právě 1 podmínku nesplňujete, ostatní splňovat musíte.

**Pozor – podmínky o sousedství  a  ignorovat nesmíte!**


*Příklad:*

*Chcete-li zahrát kartu č. 402 Lev pustinný, stačí, abyste měli jen 2 symboly  namísto 3.*




*Chcete-li zahrát kartu č. 421 Lachtan Forsterův, nemusíte mít kartu akce **Zvířata** vylepšenou.*

Tento efekt je kumulativní s efektem karty č. 263 – při hraní karet velkých zvířat pak smíte ignorovat 2 podmínky. Samotný **Výzkumný ústav** se jako stavba (např. pro účely kiosků) nepočítá.

### 7. Stánky se zmrzlinou

Když zastavíte všechna políčka s , zvyšuje se váš příjem za každý kiosek v každé přestávce o 1 p. Je jedno, jakým způsobem kiosky postavíte a zda vám jinak generují příjem nebo ne.

### 8. Hollywood Hills

Políčka  lze zastavět jako jakékoli jiné políčko.  působí podobně jako bonus při zastavení, ale nepočítá se např. pro účely karty č. 221. Vždy, když umístíte na toto políčko nějakou stavbu, otáčejte jednu po druhé karty z balíčku a první kartu sponzora si doberte do ruky. Ostatní odhodte. Od okamžiku, kdy zastavíte všechna 3 políčka , se stupeň každé karty sponzorů, kterou zahráte, počítá jako nižší o 1. Je tedy pro vás snazší je zahrát.

Díky prvnímu žlutému bonusovému políčku vlevo **nemůžete** získat třetí žeton partnerské zoo, pokud nemáte vylepšenou svou kartu akce **Asociace**. Tato podmínka je uvedena na vašem plánu, takže platí vždy.



## Autoři fotografií

Wikimedia Commons v licenci Creative Commons (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: Public Domain, 524: Nobbip

228: Perth Zoo

Ostatní: pixabay.com, iStock.com, ze soukromých sbírek