

PŘÍPRAVA SPOLEČNÝCH PRVKŮ [1–6] A PRVKŮ KAŽDÉHO HRÁČE [A–D]

1 Položte **desku** nabídky doprostřed stolu.

2 Zamíchejte všechny **dílky zoo** a vytvořte z nich sloupeček nebo několik sloupečků lícem dolů, budeme jim říkat „**(dobírací) zásoba**“.



3 Vložte na desku nabídky **6** náhodně vylosovaných **dílků zoo** lícem vzhůru tak, aby každé číslované pozici na desce byl přiřazen jeden. Zde ležícím dílkům budeme říkat „**nabídka**“.

4 Poblíž nabídky ponechte dostatek místa pro postupně vznikající **odhazovací hromádku** dílků.

5 Vytvořte obecný bank žetonů ochrany, kapsy a konce hry.

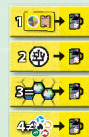
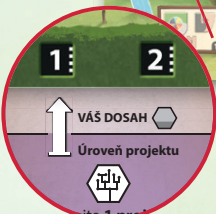
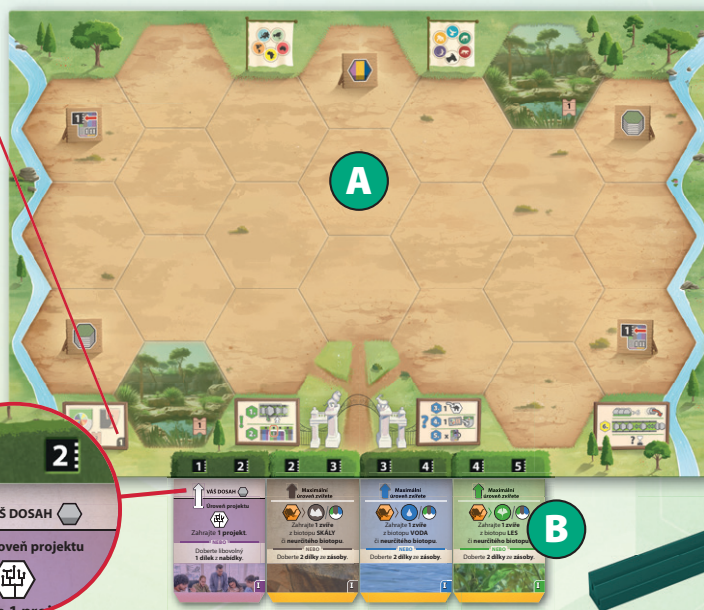


6 Vedle nabídky položte **desku ochránářských úkolů**. Zamíchejte všech 10 žetonů úkolů, vylosujte 5 z nich a vložte je lícem vzhůru na desku úkolů. Jejich pořadí nehraje roli, ale pro větší přehlednost doporučujeme seskupit žetony úkolů podle druhů – kontinenty zvlášť, zvířata zvlášť. Zbýlých 5 žetonů můžete vrátit do krabice, v této partii jich nebude potřeba.

Poznámka: Autor i vydavatel vyvinuli snahu o zachycení reality v herních mechanikách do maximální možné míry. Pokud se to přesto nepodařilo dokonale, žádáme hráče o laskavou shovívavost.

A Každý hráč si vezme **mapu zoo** a položí ji před sebe na stůl. Dbejte na to, aby ji měli všichni hráči stejnou stranou vzhůru. V první partii doporučujeme použít stranu 1.

B Každý hráč obdrží **sadu 4 různých akčních karet**. Všichni je budou mít na začátku hry stranou I vzhůru (je uvedeno na kartách vpravo dole). Náhodně určený začínající hráč si na pozici 1 zleva pod svou mapu zoo položí kartu **Projekty** tak, aby šipka mířila na hodnotu **1** na mapě zoo. Každý další hráč v pořadí si kartu **Projekty** položí pod svou mapu na pozici o 1 dále, takže šipka bude mířit u druhého hráče na hodnotu **2**, u třetího **3** a čtvrtého **4**. Při hře v pěti bude šipka i u pátého hráče mířit na hodnotu **4**. Ostatní karty si všichni vyloží na zbylé pozice náhodně.



C Každý hráč si zvolí barvu, obdrží **4 destičky vylepšení** a **4 destičky milníků** ve své barvě a položí je před sebe na stůl lícem vzhůru.

D Každý si vezme **1 stojánek na dílky** a postaví ho před sebe na stůl. Budete si sem ukládat svoje dílky tak, aby je soupeři neviděli. Dílkům ve stojánku budeme říkat „v ruce“. Na začátku hry nemá v ruce nikdo žádný dílek.

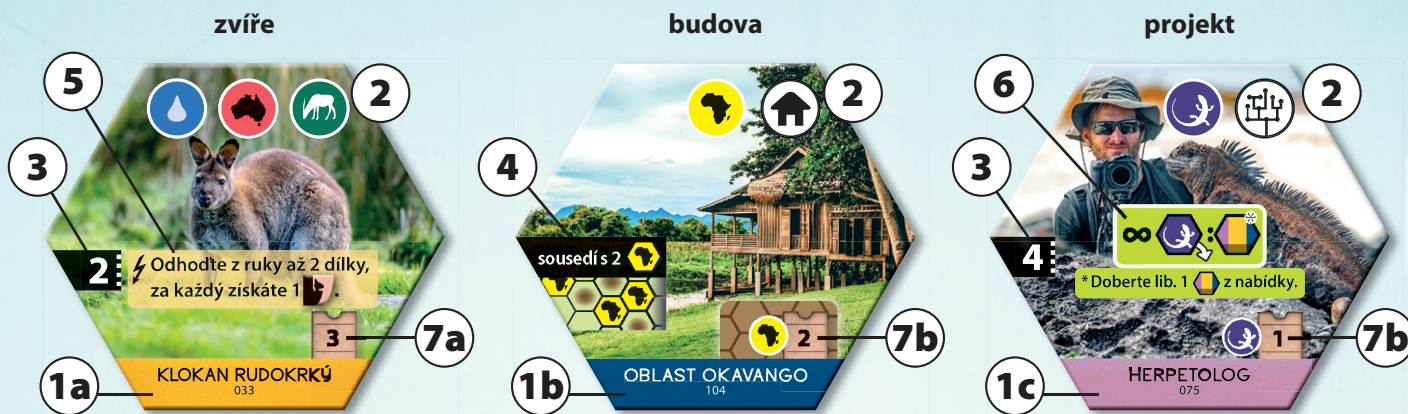
Tip: Doporučujeme, abyste v seznamovacích partiích nepoužívali destičku milníku 4x – vraťte ji do krabice. Hra se tím o něco zkrátí.



PRŮBĚH HRY A ZÁKLADNÍ KONCEPTY

Hra se dělí na jednotlivé tahy hráčů. Ve svém tahu si budete vždy dobírat **1 dílek zoo z nabídky** a poté provedete **1 akci**. Poté přijde na řadu soupeř po směru hodinových ručiček. Hra pokračuje tak dlouho, dokud někdo nesplní jednu ze **3 podmínek konce hry** (viz odst. Konec hry na str. 8).

Popis dílků zoo a map zoo



Hlavním prvkem hry jsou dílky zoo. Dělí se na tři základní druhy označené barevným pruhem ve spodní části: **zvířata** (1a) – oranžový pruh, **budovy** (1b) – modrý pruh a **projekty** (1c) – fialový pruh. V něm je uveden název dílku / jméno zvířete a druh dílku také určuje, jak se daný dílek hraje.

Při horním okraji je uvedeno různé množství symbolů (2). U zvířat to může být **biotop** (zde voda), **kontinent** (zde Austrálie) a/nebo **kategorie zvířete** (zde býložravci). **Budovy** (dom) a **projekty** (mikroskop) mají svůj symbol. Jakmile dílek zahrajete a vyložíte na svou mapu zoo, říkáme, že všechny tyto symboly máte ve své zoo.

U levého okraje dílků zvířat a projektů je uvedeno číslo udávající úroveň daného dílku (3). Udává, jakou **sílu** musí mít **vaše akce**, abyste daný dílek mohli zahrát (o síle viz dále).

Na dílcích budov je vlevo místo toho uvedena podmínka, kterou musíte splňovat, abyste daný dílek směli zahrát (4).

EFEKTY: Mnohé dílky vám přinesou různé efekty, které můžete využít. Mají dvojí časování: okamžité – symbol ⚡ na světle žlutém pozadí (5), ty se provádějí jednorázově po zahrání dílky, a trvalý – symbol ∞ na světle zeleném pozadí (6), ty platí do konce partie.

POZOR: Zahrajete-li dílek s trvalým efektem, stane se hned aktivním. Odkazuje-li na symbol, který je na témže dílku také uveden, platí i ten. Viz příklad výše uvedeného dílku *Herpetolog* (75) – efekt odkazuje na symboly plazů a samotný dílek *Herpetologa* také jeden má.

BODOVÁ HODNOTA: Mnohé dílky zvyšují atraktivitu vaší zoo a přinesou vám na konci partie body. Většina dílků má pevnou bodovou hodnotu (7a), u některých hodnota závisí na tom, jaké jiné dílky či symboly ve své zoo budete mít (7b). Podrobné vysvětlení bodování najdete v Rejstříku.

PÁRY: Mnohá zvířata se v souboru dílků vyskytují dvakrát, jednou jako samec (♂), jednou jako samice (♀) (8). Jméno zvířete je stejné, ale obrázek se liší. Pokud se vám podaří umístit je do své zoo tak, aby spolu tyto dílky sousedily, hned z banky obdržíte 1 žeton ochrany (🛡️) (kromě případných dalších efektů).



Žetony ochrany a kapsy si můžete skladovat ve vymezené zóně vlevo dole na své mapě zoo.

VOLNÁ PLOCHA: Mnoho zvířat a budov vyžaduje více místa než jen 1 pole. Jsou-li na dílku uvedeny při okraji na jedné nebo více stranách **šipky** (9), vyžaduje daný dílek **volnou plochu** na odpovídajícím sousedním poli, kam šipky míří (10). **Volnou plochu představuje dílek ležící rubem vzhůru.** Šipky nikdy nesmějí mířit na sousední dílek lícem vzhůru, ani na okraj mapy zoo. Pokud už na vaší mapě volná plocha leží, můžete ji využít, na ni šipky mířit mohou. To platí i pro volnou plochu, která je na mapě už předtíštěna. Jinak mohou šipky mířit na prázdné pole mapy, kam musíte hned vyložit dílek rubem vzhůru **z ruky**. Volná plocha může sloužit pro více různých sousedících dílků zvířat.



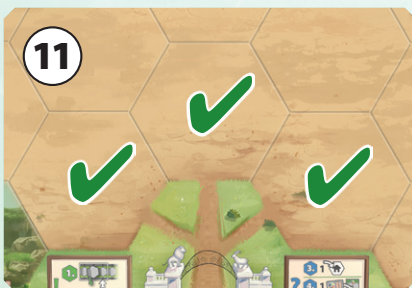
Každé pole volné plochy vám na konci hry přinese **1 bod**.

PŘÍKLAD: Dílek samičky Tygra sumaterského (10) vyžaduje volnou plochu vlevo nahoře a vpravo nahoře. Na obr. je jen jedno prázdné pole, které může tuto podmínku splňovat a lze na něj tedy dílek tygra vyložit. Na pole **(A)** musíte bezprostředně po vyložení dílku tygřice vyložit volnou plochu (tj. dílek rubem vzhůru) **z ruky**, na poli **(B)** už je volná plocha předtištěná.



PRAVIDLA VYLOŽENÍ DÍLKŮ: Každý dílek do své zoo musíte vyložit **na prázdné pole** (neleží na něm jiný dílek ani na něm není předtištěna volná plocha), sousedící s vchodem do zoo nebo s jiným, dříve vyloženým dílkem. **Předtištěná volná plocha se za dílek nepovažuje!** Pro váš první dílek tak přicházejí v úvahu pouze 3 prázdná pole sousedící s **vchodem do zoo**, kam jej lze vyložit **(11)**. Později se budou vaše možnosti, kam dílek vyložit, rozrůstat. Ovšem není lehké vybrat každému dílku to nejlepší místo.

Dílky je nutné vykládat vždy barevným pruhem s názvem dolů **(12)**, **nelze je nijak natáčet** (proto, aby šipky směřovaly pro vás vhodnějším směrem).



Je-li na prázdném poli, kam dílek vykládáte, uveden nějaký symbol bonusu za umístění **(13)**, hned a jednorázově ho obdržíte. To platí i tehdy, když na dané prázdné pole vyložíte volnou plochu. Symboly všech bonusů za umístění jsou podrobně popsány v *Rejstříku* a také na přehledových kartách. Efekty některých dílků odkazují na řeku na okraji mapy zoo. Jako ležící „u řeky“ se počítají vždy tři pole při levém a tři pole při pravém okraji mapy zoo **(14)**.

Dílky, které budete během hry odhazovat, odkládejte na postupně vznikající **odhazovací hromádku lícem vzhůru**. Dejte pozor, aby se vám nepletly s dobírací zásobou. Vykládáte-li na svou mapu dílek, který vyžaduje volnou plochu v sousedství, vyložte nejprve dílek lícem vzhůru, poté v jeho sousedství volnou plochu.

Volnou plochu můžete vyložit jen tehdy, když k tomu hra přímo dává pokyn – tj. při vyložení dílku, který volnou plochu vyžaduje, nebo díky efektu, který to ukládá.



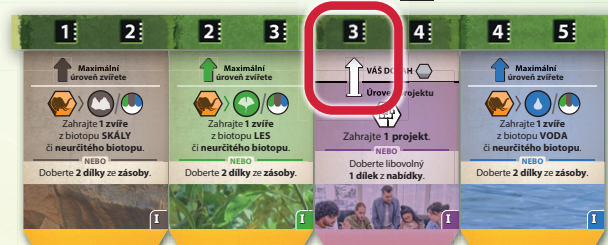
Síla akcí

Při provádění akce využijete vždy **jednu ze svých čtyř akčních karet** (popis jednotlivých akcí viz dále). Akční karty jste si v rámci přípravy hry vyložili na **4 pozice** pod svou mapou zoo a jejich šipky míří na hodnoty uvedené na mapě. Tyto hodnoty udávají aktuální sílu dané akce. Čím více vpravo karta leží, tím na vyšší hodnotu šipka ukazuje, tedy tím větší je síla dané akce.

Po provedení akce vždy přesuňte příslušnou akční kartu na pozici **1** nejvíce vlevo a ostatní karty posuňte doprava. Síla právě využitých akcí se tím sníží a síla akcí posunutých karet se zvýší (podrobněji viz dále). To je základním principem hry, počítejte s ním při plánování svých akcí.

Během hry budete mít po splnění určitých podmínek možnost své akční karty **vylepšit** (viz str. 7) tím, že je otočíte **stranou II** vzhůru. Na **straně II** má karta šipku v pravé části, takže ukazuje na vyšší hodnotu – síla akce vylepšené karty je o 1 vyšší než před vylepšením. Kromě toho umožňují vylepšené akce provedení lepších efektů.

PŘÍKLAD: Aktuální síla akce **Projekty** je **3**.



Po vylepšení akční karty **Vodní zvířata** (bude ležet **stranou II** vzhůru) vzroste její síla ze **4** na **5**.



PRŮBĚH TAHU

Ve svém tahu musíte **vždy** provést 2 kroky v předepsaném pořadí – nejprve si musíte vzít **1 dílek z nabídky**, poté musíte provést **jednu akci** dle některé své akční karty. Poté můžete provést některé další **volitelné** kroky a na závěr provedete pár **administrativních** úkonů. Postupujte v tomto pořadí:

! POVINNÉ KROKY

1. Doberte si 1 dílek z nabídky ve svém dosahu (o dosahu viz dále). S akčními kartami se neděje nic.

2. Proveďte 1 akci dle některé své akční karty. Využitou akční kartu přesuňte na pozici **1**.

? VOLITELNÉ KROKY

3. Zahrajte 1 dílek budovy (🏠).

4. Přispějte ke splnění 1 úkolu.

5. Vylepšete si jednu nebo více akčních karet (je-li to možné).

ADMINISTRATIVA

6. Na konci tahu proveďte tyto kroky:

- Zkontrolujte počet dílků v ruce.
- Doplněte nabídku.
- Zkontrolujte, zda nebyla splněna některá z podmínek konce hry.

Podrobný popis všech kroků následuje níže.

Symbolsy v dolní části mapy připomínají všechny kroky průběhu tahu.



1. POVINNÝ KROK

Doberte si 1 dílek z nabídky ve svém dosahu

Váš dosah určuje aktuální síla vaší akční karty *Projekty*. Udává maximální hodnotu pozice dílku v nabídce, který si smíte dobat. Je-li tedy například síla vaší akční karty *Projekty* **1**, smíte si vzít jen dílek z pozice **1** nabídky. Je-li síla akční karty *Projekty* **4**, smíte si vzít dílek z pozice **1, 2, 3** nebo **4**.

POZOR: Po provedení tohoto kroku se karta *Projekty* nikam **nepřesunuje!**

POZOR: Dosah má význam jen v tomto kroku. Máte-li si brát kartu z nabídky v důsledku nějakého efektu nebo bonusu za umístění, smíte si vždy brát kterýkoli z dílků v nabídce bez ohledu na jeho pozici.



PŘÍKLAD: Šipka akční karty *Projekty* míří na hodnotu **2**, síla této akce je 2. Tento hráč si smí vzít dílek z nabídky z pozice **1** nebo **2**. Může to být dílek *Kozorožec horský* (32) na pozici **1**, nebo dílek *Krajta tygrovitá* (50) na pozici **2**. Akční karta *Projekty* i všechny ostatní akční karty zůstávají ležet beze změn. Následovat bude povinný krok č. **2**.



2. POVINNÝ KROK

Proveďte 1 akci akční karty

Zvolte si jednu ze svých akčních karet a posuňte ji z řady trochu dolů. Proveďte jednu ze dvou akcí na kartě uvedených v aktuální síle – buď **zahrajte** dílek (dílký), nebo si dílek (dílký) **doberte**.

Dobírání dílků



Doberte libovolný 1 dílek z nabídky.

AKČNÍ KARTA PROJEKTY

Doberte si 1 libovolný dílek z nabídky (na straně II 2 libovolné dílky).



Doberte 2 dílky ze zásoby.

AKČNÍ KARTY ZVÍŘATA

Doberte si 2 dílky z dobírací zásoby.

Doberte si do ruky 2 dílky z dobírací zásoby (ležící lícem dolů).

Doberte si do ruky 1 libovolný dílek z nabídky. Pozice v nabídce nehraje roli. Je-li vaše karta *Projekty* vylepšena na stranu II, doberte si 2 libovolné dílky z nabídky.



Zahrajte 1 projekt.

AKČNÍ KARTA PROJEKTŮ

Zahrajte 1 dílek projektu

Máte-li v ruce dílek projektu a jeho úroveň nepřevyšuje aktuální sílu vaší akční karty *Projekty*, vyložte takový dílek z ruky na prázdné pole své mapy zoo dle pravidel pro vyložení dílků (viz výše). Jde-li o projekt vypuštění do volné přírody (se slovem „Vypustěte“), položte dílek na dílek zvířete s odpovídajícím symbolem. Dílek zvířete je tímto překryt a nepočítá se nadále jako ve vaší zoo (ani jeho symboly a body). Vyvolá-li vyložení dílku projektu nějaké efekty (okamžité, trvalé nebo bonusy za umístění), proveďte je v libovolném pořadí.



Zahrajte 1 zvíře z biotopu LES či neurčitého biotopu.

AKČNÍ KARTY ZVÍŘATA

Zahrajte 1 dílek zvířete

(na straně II 2 dílky zvířat)

3 různé akční karty umožňují zahrání dílků zvířat (jak bylo řečeno, tyto dílky mají oranžový pruh). Každá z těchto 3 akčních karet platí pro jiný biotop (skály , les , nebo voda). Dle dané akční karty smíte zahrát jen dílky zvířat příslušného biotopu, výjimku tvoří jen zvířata s neurčitým biotopem , ty lze zahrát podle libovolné z těchto akčních karet. Abyste mohli dílek zvířete zahrát, nesmí jeho **úroveň** převyšovat aktuální **sílu** akční karty, dle níž dílek hrajete. Dílek zvířete vyložte na svou mapu zoo v souladu s pravidly vyložení dílků popsány výše, případně včetně pravidel pro volnou plochu.

Vyvolá-li vyložení dílku nebo volné plochy nějaké efekty (okamžité, trvalé nebo bonusy za umístění), proveďte je v libovolném pořadí.

Podaří-li se vám zároveň vyložit dílek zvířete tak, že sousedí s dílkem téhož zvířete opačného pohlaví (tj. samici vedle samce nebo naopak), hned získáte z banku 1 žeton ochrany .

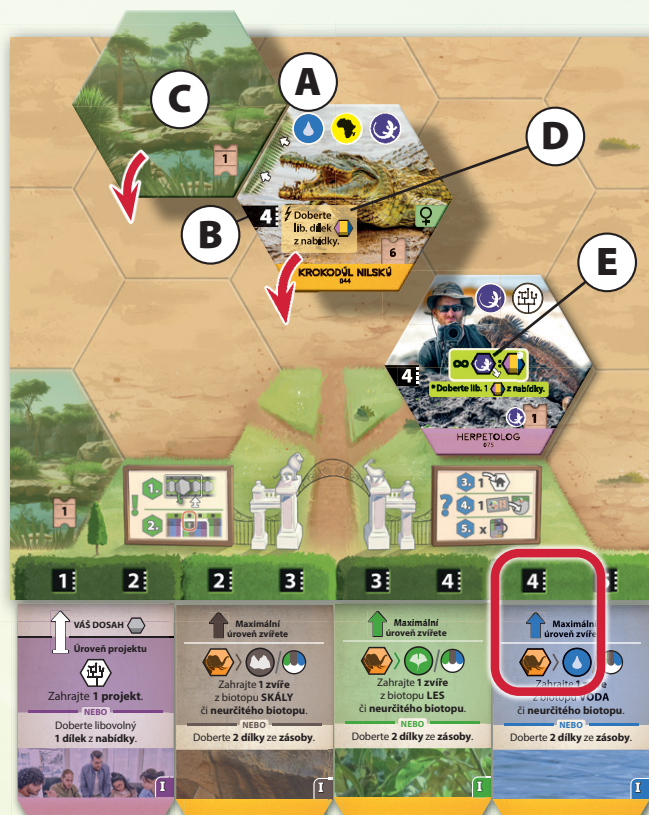
Podle akční karty ležící stranou I vzhůru smíte vyložit během jedné akce 1 dílek zvířete, po vylepšení karty na stranu II 2 dílky zvířat (v libovolné kombinaci daného biotopu a , ale v tom případě nesmí převyšovat aktuální **sílu** dané akční karty **součet** úrovní obou těchto dílků zvířat. Dílky umísťte do své zoo postupně jeden po druhém.

POZOR: Vždy nejprve vyhodnoťte všechny efekty vyvolané prvním dílkem, teprve poté vyložte druhý.

PŘÍKLAD ZAHRÁNÍ DÍLKU PROJEKTU: Dílek projektu Herpetolog (75) má úroveň 4, aktivní hráč jej musí zahrát podle akční karty *Projekty* s minimální silou 4. Vyloží ji na prázdné pole sousedící s vchodem do zoo. Dílek Herpetologa má trvalý efekt, který se aktivuje vždy, když daný hráč do své zoo přidá symbol plazu . Tento symbol je i na dílku Herpetologa samotného, i ten platí a hned se provede. Daný hráč si dobere do ruky 1 libovolný dílek z nabídky. Rozhodne se pro dílek z pozice 6.



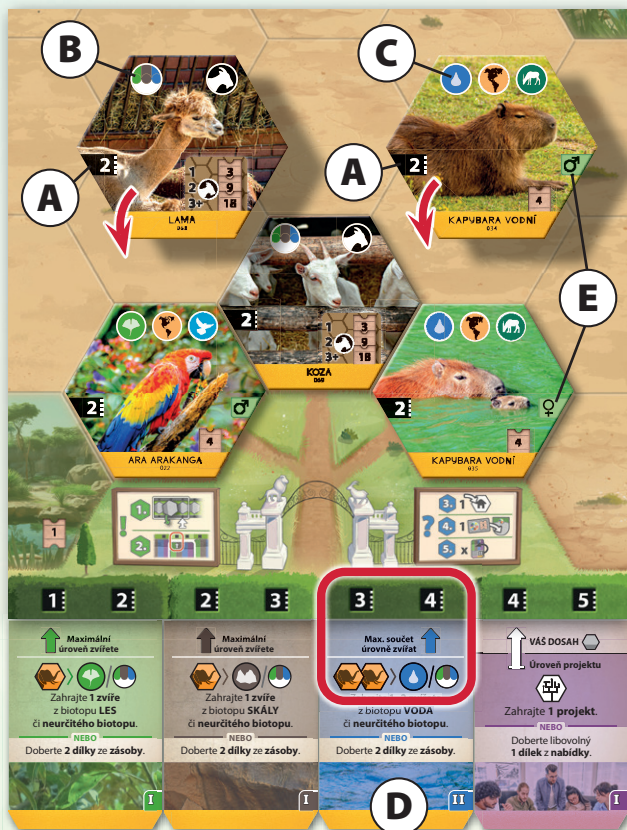
PŘÍKLAD ZAHRÁNÍ 1 DÍLKU ZVÍŘETE: V následujícím tahu zahrane aktivní hráč dílek samičky Krokodýla nilského (44). K tomu potřebuje využít akci *Vodní zvířata* s minimální silou 4, protože krokodýl patří do biotopu (A) a má úroveň 4 (B). Krokodýl vyžaduje volnou plochu sousedící vlevo nahoře, proto aktivní hráč vyloží do své zoo volnou plochu z ruky na příslušné prázdné pole (C). Po vyložení obou těchto dílků se vyhodnotí efekt Krokodýla i Herpetologa.



Zahrání dílku Krokodýla má dva efekty: Okamžitý efekt Krokodýla (D) a trvalý efekt Herpetologa (E). Má-li působit více efektů současně, můžete si pořadí vyhodnocení zvolit libovolně. V tomto případě je to jedno, oba efekty umožňují dobrat si 1 libovolný dílek z nabídky, takže si aktivní hráč dobere celkem 2 dílky.

PŘÍKLAD ZAHRÁNÍ 2 DÍLKŮ ZVÍŘAT: Aktivní hráč chce využít svou vylepšenou akční kartu **Vodní zvířata** k zahrání 2 dílků zvířat. Kapybara vodní (34) i Lama (68) mají obě úroveň **2** (A), takže je potřeba vyložení provést podle karty s minimální silou **4**. Lama má neurčitý biotop (B), takže ji lze zahrát podle kterékoli ze 3 akčních karet, Kapybara je vodní zvíře (C). Oba dílky lze tedy zahrát pomocí akce **Vodní zvířata** (D). Ta má naštěstí aktuálně potřebnou sílu **4**. Aktivní hráč nejprve zahraje dílek samce Kapybary vodní (35), který v jeho zoo už leží (E). Za to hned získá z banku 1 žeton ochrany.

Aktivní hráč poté vyloží dílek Lamy vedle již ležící Kozy (69).



POZOR: Pomocí akcí akčních karet lze hrát jen dílky zvířat a projektů, nikdy budov (H).

Dokončení akce

Po provedení jedné ze čtyř možných akcí vysuňte příslušnou akční kartu z řady dolů, všechny karty ležící vlevo vedle ní posuňte doprava a použitou kartu přesuňte na tímto právě uvolněnou pozici **1** nejvíce vlevo. Pokud jste použili kartu, která už na pozici nejvíce vlevo ležela, nepřesunujte žádnou kartu nikam.

PŘÍKLAD: Aktivní hráč provede akci karty Projekty o síle **3** na třetí pozici zleva, poté ji přesune úplně doleva a obě karty z pozic vlevo posune doprava.



Síla akce Skalní zvířata a Lesní zvířata se tím zvýší o 1, tedy na **2** resp. **3**.



Akce Projekty bude mít v dalším tahu sílu **1** a síla akce Vodní zvířata zůstává beze změny na síle **4**.

3. VOLITELNÝ KROK Zahrajte 1 dílek budovy (H)

Máte-li v ruce alespoň 1 dílek budovy (modrý pruh), jehož podmínky zahrání splňujete nebo můžete splnit, můžete v tomto nepovinném kroku **nejvýše 1 takový dílek budovy** zahrát. Vyložte ho jako obvykle na prázdné pole své mapy zoo v souladu s pravidly vykládání dílků a případně též s podmínkami dané budovy.

Vyvolá-li vyložení dílku nebo volné plochy nějaké efekty (okamžité, trvalé nebo bonusy za umístění), proveďte je v libovolném pořadí.

PŘÍKLAD: Dílek budovy **Stromová chýše (115)** musí sousedit s alespoň 2 dílky se symbolem (A). Aktivní hráč jej zahraje na prázdné pole mezi dílky **Hulmana tmavého (60)** a **Dvouzoborožce indického (14)**, obě tento symbol mají (B).

Protože na příslušném prázdném poli je uveden bonus za umístění (C), smí si aktivní hráč dobat libovolný dílek z nabídky.



4.

VOLITELNÝ KROK Přispějte ke splnění jednoho úkolu



Každý hráč má k dispozici **4 destičky milníků** (v seznamovacích partiích mohou být jen 3) ve své barvě, každým z nich může přispět ke splnění jednoho ochranného úkolu. **K žádnému úkolu nesmí týž hráč přispět víckrát než jednou.** Úkoly udávají symbol, který musíte sbírat, abyste k splnění daného úkolu přispěli. Na každé destičce milníku je uvedeno číslo, kolik nejméně symbolů jednoho druhu musíte ve své zoo mít, abyste mohli k splnění úkolu přispět (můžete tedy například destičkou **4x** přispět ke splnění úkolu, jehož symbolů už máte 4, 5 či více). Kromě toho je na destičce uvedeno, kolik bodů za svůj příspěvek na konci partie získáte. V tomto kroku smíte přispět k splnění nejvýše 1 úkolu, k jehož splnění jste dosud nepřispěli. Sečtěte počet požadovaných symbolů ve své zoo, které odpovídají úkolu, k jehož splnění chcete přispět. Součet můžete zvýšit pomocí svých žetonů ochrany – za každý svůj žeton ochrany, který odhodíte do banku, se váš součet symbolů zvýší o 1. Alespoň 1 požadovaný symbol však ve své zoo mít musíte, abyste směli k danému úkolu přispět – nemůžete pomocí žetonů ochrany nahradit úplně všechny. Položte svou destičku milníku pod odpovídající žeton úkolu na desce úkolů lícem dolů na políčko ve své barvě.

PŘÍKLAD: Aktivní hráč má ve své zoo 3 symboly

ptáků (A), rád by ale získal co nejvíce bodů. Odhodí tedy do banku 2 své žetony ochrany a položí na políčko své barvy pod žeton úkolu ptáci (B) na desce svou destičku milníku 5x. Na konci partie za něj získá 14 bodů. Případné další symboly získané později už pro účely tohoto úkolu nebudou hrát žádnou roli.



5.

VOLITELNÝ KROK Vylepšete si 1 nebo více akčních karet

Každý hráč má k dispozici **4 destičky vylepšení** ve své barvě, pomocí každé z nich může vylepšit jednu svou akční kartu. Během hry tak budete smět vylepšit všechny 4 své akční karty, pokud splníte podmínky.



Přispěli jste ke splnění alespoň 1 úkolu.



Musíte mít ve své zoo alespoň 2 dílky projektů.



Musíte mít ve své zoo alespoň 3 navazující dílky se symbolem téhož biotopu (skály, les, voda).



Musíte mít ve své zoo alespoň 4 symboly různých kategorií zvířat.

Provedte s **každou** svou doposud nepoužitou destičkou vylepšení, jejíž podmínku splňujete (může jich být více najednou) následující kroky:

1. Zvolte si jednu svou dosud nevylepšenou akční kartu.
2. Otočte ji ze **strany I** (se šipkou vlevo) **stranou II** vzhůru (šipka bude vpravo). Tím se zvýší síla vašich akcí této karty a rozšíří se vaše možnosti.
3. Využitou destičku vylepšení otočte lícem dolů, znovu ji využít **nelze**.

PŘÍKLAD: Aktivní hráč po provedení kroku 3., ve kterém zahrál dílek budovy **Stromová chýše (115)**, má ve své zoo 3 navazující dílky se symbolem (A). Splňuje tedy podmínku destičky vylepšení 3. Otočí ji lícem dolů (B) a rozhodne se vylepšit kartu **Vodní zvířata** na stranu II (C).



Síla této akce se do konce partie zvyšuje o 1, takže pokud by se ji aktivní hráč rozhodl využít v příštím tahu, bude mít sílu **4** namísto **3** a umožní mu zahrát 2 dílky vodních zvířat namísto 1.



Zkontrolujte počet dílků v ruce, doplňte nabídku, zkontrolujte, zda nebyla splněna některá z podmínek konce hry.

LIMIT DÍLKŮ V RUCE Limit dílků v ruce je 6. Máte-li jich více, musíte přebytečné odhodit (můžete si je zvolit libovolně). Tato podmínka se kontroluje až v tomto kroku, během svého tahu tak mohou nastat okamžiky, kdy jich v ruce budete mít více.

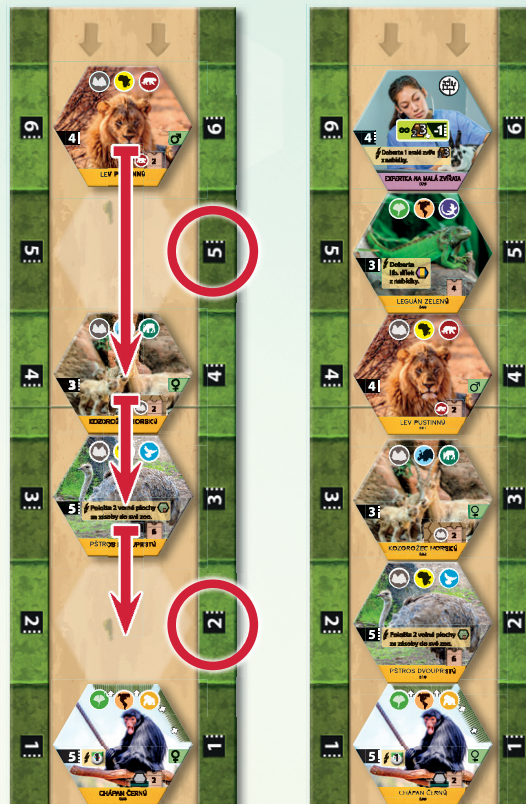
DOPLNĚNÍ NABÍDKY Nejprve posuňte zbylé dílky v nabídce tak, abyste zaplnili pozice od nejnižší. Na volné pozice s vysokými čísly vyložte nové dílky z dobírací zásoby tak, aby bylo opět obsazeno všech 6 pozic.

KONTROLA KONCE HRY Zkontrolujte, zda je splněna **alespoň 1** z podmínek konce hry (viz násl. odstavec). Pokud není splněna ani jedna, následuje tah soupeře po směru hry.

PŘÍKLAD DOPLNĚNÍ NABÍDKY:

Během svého tahu si aktivní hráč dobral z nabídky dílek z pozice 2. Díky akci Projekty si mohl dále dobrat libovolný dílek z nabídky, dobral si dílek z pozice 5.

Na konci svého tahu posune všechny zbylé dílky v nabídce tak, že obsadí pozice 1 až 4 (posune dílky z pozice 3 a 4 na 2 a 3 a dílek z pozice 6 na pozici 4). Poté doplní nabídku dílky z dobírací zásoby a vyloží je na pozice 5 a 6.



KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Konec hry nastává, jakmile je na konci tahu hráče splněna alespoň 1 z následujících 3 podmínek:

Podmínky konce hry

- 1 Aktivní hráč přispěl k splnění **4 úkolů** (resp. 3 úkolů v seznamovací hře, každopádně všechny jeho destičky milníků leží na desce úkolů).
- 2 Mapa zoo aktivního hráče je **zcela zaplněna** dílky (počítají se i předtištěné volné plochy), takže na ní nezbylo žádné prázdné pole.
- 3 **Dobírací zásoba** dílků je prázdná.

Je-li na konci tahu aktivního hráče splněna podmínka **1** a/nebo **2**, obdrží žeton **konec hry** s hodnotou 10 bodů. Poté odehrají všichni ostatní hráči (on sám už ne) každý ještě jeden tah. Poté následuje závěrečné bodování. Pokud se v průběhu těchto posledních tahů vyprázdní dobírací zásoba dílků, vytvořte novou zamícháním odhazovací hromádky.

Hráč, který během těchto posledních tahů rovněž splní podmínku **1** a/nebo **2**, obdrží žeton **konec hry** s hodnotou 5 bodů.

Pokud je splněna podmínka **3**, aniž by kdokoli splňoval podmínku **1** nebo **2**, končí hra okamžitě po tahu aktivního hráče a následuje **závěrečné bodování**.

Závěrečné bodování

Každý hráč si sečte dosažené body takto:

- Všechny **body na hracích dílcích ve své zoo**. Mnoho dílků má pevnou bodovou hodnotu, u některých hodnota závisí na počtu symbolů určitého druhu v zoo nebo na sousedících dílcích. Sečtete nejprve hodnoty **zvířat**, poté **budov**, poté **projektů** a nakonec **volných ploch**.

- Přičtete body na svých **destičkách milníků** na desce úkolů, kterými jste přispěli ke splnění úkolů.

- Přičtete 2 body za každý svůj **žeton kapsy** a každý svůj zbylý **žeton ochrany**.

- Přičtete 10, resp. 5 bodů za **žeton konec hry**, pokud ho máte.

- V **sólovém** režimu přičtete 5 bodů za každý dosud **zakrytý sólový žeton**.

Kdo získá celkově nejvíce bodů, vítězí. V případě shody vítězí ten z dotčených hráčů, kdo má ve své zoo více dílků zvířat. Trvá-li shoda, dotčení hráči se o vítězství dělí.