

SPIELVORBEREITUNG

Falls weniger als 5 Spieler mitspielen, sollte bei der Auswahl der zu entfernenden Tiere darauf geachtet werden, dass die Tiere der Auftragskarten im Spiel bleiben, sofern mit dieser Erweiterung gespielt wird.

Jeder Spieler erhält

- eine Zootafel
- eine Ausbautafel mit Zusatzgehege (verdeckt)
bei 2 Spielern: jeder zwei Zusatzgehege
- eine Urwaldtafel
- eine Bürotafel
- eine Ausbautafel mit Sponsorengehege (verdeckt)
- einen Besucher in jeder Farbe, die alle auf die zweite Aussichtsplattform gelegt werden
- einen Streichelzoo, den er offen vor sich auslegt
- eine verdeckte Auftragskarte (bei weniger als 5 Spielern werden die übrigen Auftragskarten verdeckt beiseite gelegt)
- ein Sparbuch
- zwei Münzen
- zwei Spendenplättchen

In der Mitte offen ausgelegt werden

- die Transportwagen entsprechend der Zahl der Spieler
- die Ausbautafeln mit den Extragehegen
- die Angebotstafel mit Mitarbeitern, Angebots- und Büroplättchen
- die Punkteplättchen
- die übrigen Besucherfiguren
- die Bonustafeln
- die 4 Plättchen mit den Zusatzgebäuden
- sämtliche Mini-Gehege (Eisbär, Gorilla, King K., Grizzly, Luchs, Krake, Glücksschwein, Katta, an Weihnachten auch Rentier, Weihnachtsbaum und Weihnachtsgeschenk)
- der Stapel „Auswärtige Zoos“

Die Plättchen mit den Urwaldtieren, die Baustellenplättchen und die beiden Chamäleonplättchen werden unter die quadratischen Plättchen des Grundspiels gemischt.

Von diesen wird ein Stapel aus 15 Plättchen für das Spielende gebildet und eine rote Holzscheibe darauf gelegt.

Jeder Spieler erhält insgesamt zwei Münzen

und nur eine Bürotafel, eine Ausbautafel Sponsorengehege und zwei Spendenplättchen.

Es wird jeweils ein Stapel aus 15 Plättchen für das Spielende gebildet und eine rote Holzscheibe darauf gelegt.

Falls weniger als 5 Spieler mitspielen, sollten trainierbare Tiere nach Möglichkeit im Spiel bleiben, da sonst der Mitarbeiter hierfür zu unattraktiv wird.

Jeder Spieler erhält

- eine Wasserpark-Tafel
- je zwei kleine und große Ausbautafeln (verdeckt)
- eine Bürotafel
- eine Ausbautafel mit Sponsorengehege (verdeckt)
- ein Depot
- eine Münze
- zwei Spendenplättchen

In der Mitte offen ausgelegt werden

- die Transportwagen entsprechend der Zahl der Spieler
- die Angebotstafel mit Mitarbeitern, Angebots- und Büroplättchen
- die Punkteplättchen
- die drei Arbeitertafeln
- die extragroße Ausbautafel
- das Mini-Gehege mit dem Kraken

Die Bahnplättchen werden unter die quadratischen Plättchen des Grundspiels gemischt.

Von diesen wird ein Stapel aus 15 Plättchen für das Spielende gebildet und eine rote Holzscheibe darauf gelegt.

SPIELABLAUF

Kommt ein Spieler an die Reihe, muss er eine der vier folgenden Aktionen ausführen:

A. ein Plättchen auf einen Transportwagen legen

Der Spieler deckt das oberste Plättchen von einem Stapel auf und legt es offen in ein freies Fach eines beliebigen Transportwagens.

Der Spieler, der den Weihnachtsbaum besitzt, kann stattdessen einmalig eine Münze auf ihn legen und bis zu 3 Plättchen ziehen. Wenn er möchte, kann er eins davon direkt in seinen Zoo legen; die übrigen Plättchen werden wieder in den Vorrat gemischt.

B. einen Transportwagen nehmen und aussteigen

Der Spieler nimmt sich einen beliebigen Transportwagen mit den darin liegenden Plättchen und legt ihn vor sich ab. Die Wagen müssen nicht voll sein.

Die Plättchen aus dem Wagen muss er sofort in seinen Zoo legen.

- Ein Tierplättchen wird auf ein freies Feld in einem Gehege oder in den Stall gelegt.
- Ein Verkaufsstand wird auf einen freien Standplatz oder in den Stall gelegt. Im ersten Fall wird ein Besucher der entsprechenden Farbe des Standes zwei Aussichtspunkt-Felder vorwärts gezogen oder ein neuer Besucher auf Feld 2 gesetzt..
- Ein Münzplättchen legt der Spieler zu seinen übrigen Münzen.
- Ein Urwaldtier oder ein Chamäleon wird auf ein freies Feld der Urwaldtafel oder in den Stall gelegt. Dann zieht der Spieler einen beliebigen Besucher ein Feld vor oder setzt einen neuen Besucher auf Feld 1. Jeder andere Spieler muss einen Besucher der selben Farbe ein Feld zurücksetzen. Hat der Spieler ein Chamäleon eingesetzt, darf er anschließend einen Besucher in seinem Zoo gegen einen Besucher einer anderen Farbe aus dem Vorrat austauschen.
- Eine Wanderbaustelle wird auf ein entsprechendes freies Feld eines gegnerischen Zoos gelegt. Gibt es für eine Gehege- oder Standplatzbaustelle kein freies Feld, kommt die Baustelle aus dem Spiel.

Damit endet für diesen Spieler die Runde.

C. eine Geldaktion ausführen

I. Umbau (Kosten: 1 Münze)

- Versetzen: Der Spieler versetzt ein einzelnes Tierplättchen – auch ein Urwaldtier – aus dem Stall in ein Gehege oder er versetzt einen Verkaufsstand beliebig im eigenen Zoo.
- Tauschen: Der Spieler tauscht alle Plättchen einer Tierart (keinen Verkaufsstand!) aus einem Gehege gegen alle Plättchen einer anderen Tierart aus einem anderen Gehege oder aus dem Stall.
- Versetzen im Bürofeld: Der Spieler versetzt einen seiner Mitarbeiter auf ein freies Fenster eines beliebigen anderen Bürofeldes.

Versetzen und Tauschen mit dem Streichelzoo ist nicht möglich.

Kommt ein Spieler an die Reihe, muss er eine der drei folgenden Aktionen ausführen:

A. ein Plättchen auf einen Transportwagen legen

Der Spieler deckt das oberste Plättchen von einem Stapel auf und legt es offen in ein freies Fach eines beliebigen Transportwagens.

B. einen Transportwagen nehmen und aussteigen

Der Spieler nimmt sich einen beliebigen Transportwagen mit den darin liegenden Plättchen und legt ihn vor sich ab. Die Wagen müssen nicht voll sein.

Die Plättchen aus dem Wagen muss er sofort in seinen Wasserpark legen.

- Ein Tierplättchen wird auf ein freies Feld im Wasserpark oder auf die Depot-Tafel gelegt.
- Ein Münzplättchen legt der Spieler zu seinen übrigen Münzen.
- Ein Vorratsplättchen wird zunächst zur Seite, zu den Münzen, gelegt.
- Ein Bahnplättchen wird entweder auf ein freies Feld im Wasserpark oder zuunterst auf die Depot-Tafel gelegt.

Damit endet für diesen Spieler die Runde.

C. eine Geldaktion ausführen

I. Umbau (Kosten: 1 Münze)

- Der Spieler versetzt das oberste Tierplättchen aus seinem Depot in seinen Wasserpark. Mit dem Hausmeister darf er ein beliebiges Plättchen aus dem Depot nehmen, jedoch kein Bahnplättchen.
- Der Spieler versetzt einen Mitarbeiter beliebig (jedoch nicht aus einer der Mitarbeitertafeln).
- Der Spieler versetzt einen seiner Mitarbeiter von einem Fenster auf ein freies Fenster eines beliebigen anderen Bürofeldes.

II. Kauf oder Abgabe eines Plättchens (Kosten: 2 Münzen)

- Kauf: Der Spieler kauft ein beliebiges Plättchen aus dem Stall eines Mitspielers und legt es in seinen Zoo oder Urwald. Eine der zwei Münzen bekommt der Mitspieler.
- Abgabe: Der Spieler gibt ein beliebiges Plättchen aus seinem Stall ab. Das Plättchen wird aus dem Spiel genommen. Besitzt der Spieler das Weihnachtsgeschenk, legt er es auf dieses.
- Mit dem Grizzly kostet die Abgabe eines Tieres einmalig nur eine Münze; alternativ können mit zwei Münzen einmalig alle Tiere einer Art aus dem Stall abgegeben werden.
- Für 2 Münzen oder 2 Spenden kauft der Spieler ein Angebotsplättchen oder einen Mitarbeiter oder ein Büroplättchen (ab der 2. Runde) von der Angebotstafel.

III. Ausbau (Kosten: 2 oder 3 Münzen)

- Ausbautafel (3 Münzen): Der Spieler deckt die Ausbautafel auf. Damit vergrößert er seinen Zoo um ein Gehege und einen Standplatz für einen Verkaufsstand.
- Extragehege (2 Münzen): In jedes Extragehege dürfen nur Plättchen der jeweils abgebildeten Tierart gelegt werden.
- Extragebäude (3 Münzen):
 - Restaurant kaufen: Das Restaurant darf nur auf zwei einander direkt benachbarte freie Standplätze gelegt werden.
 - Pavillon kaufen: Jeder Pavillon verkleinert das Gehege, in dem er liegt, um ein Feld. Es ist also jeweils ein Tierplättchen weniger nötig, um dieses Gehege zu füllen und einen möglichen Bonus zu bekommen. Der Pavillon darf nicht versetzt werden.

IV. Abgabe einer Wanderbaustelle (Kosten: 1 Münze)

Der Spieler gibt bis zu zwei beliebige Baustellenplättchen aus seinem Zoo ab und verteilt sie den Legeregeln entsprechend beliebig auf die Zoos der anderen Spieler.

V. Einzahlung auf das Sparbuch

Der Spieler legt eine Münze auf das Feld 1 seines Sparbuchs, sofern dieses leer ist.

VI. King K.

Der Spieler, der King K. besitzt, kann eine Münze auf ihn legen und dafür ein Plättchen von einem Transportwagen wegnehmen.

D. Tiere verschenken

Jeder Spieler kann bis zu zwei Mal im Spiel ein volles Gehege (jedoch kein Extragehege) leeren und sich dafür die oberste Punktkarte „Auswärtiger Zoo“ nehmen.

II. Kauf oder Abgabe eines Plättchens (Kosten: 2 Münzen)

- Kauf: Der Spieler kauft das oberste Plättchen aus dem Depot eines Mitspielers und legt es in seinen eigenen Wasserpark. Eine der zwei Münzen bekommt der Mitspieler. Mit dem Hausmeister darf er ein beliebiges Plättchen nehmen.
- Abgabe: Der Spieler gibt das oberste Plättchen aus seinem Depot ab. Das Plättchen wird aus dem Spiel genommen.
- Für 2 Münzen oder 2 Spenden kauft der Spieler ein Angebotsplättchen oder einen Mitarbeiter oder ein Büroplättchen (ab der 2. Runde) von der Angebotstafel.

III. Ausbau (Kosten: 1 oder 2 Münzen)

- Die große Ausbautafel (2 Münzen): Damit vergrößert der Spieler seinen Wasserpark um vier Felder und darf ein zusätzliches Becken anfangen.
- Die kleine Ausbautafel (1 Münze): Damit vergrößert der Spieler seinen Wasserpark um drei Felder.
- Die extragroße Ausbautafel (2 Münzen): Damit vergrößert der Spieler seinen Wasserpark um fünf Felder.

Einen Transportwagen zu nehmen, ist erst erlaubt, wenn mindestens ein Wagen mit einem Zootier und mindestens ein Wagen mit einem Wasserparktier belegt ist.

EREIGNISSE

Nachwuchs:

Wenn zu einem paarungsfähigen Männchen oder Weibchen ein entsprechender Partner in das selbe Gehege (nicht in den Stall) gelegt wird, bekommen die beiden sofort Nachwuchs: Der Spieler nimmt ein entsprechendes Nachwuchsplättchen vom Vorrat und legt es auf ein freies Feld in dem Gehege oder in den Streichelzoo. Für das erste Nachwuchsplättchen im Streichelzoo bekommt er 1 Münze aus der Bank. Für das zweite Plättchen bekommt er 2 Münzen.

Gibt es im Gehege und im Streichelzoo kein freies Feld mehr, muss der Spieler den Nachwuchs in den Stall legen.

Der erste Spieler, der in seinem Zug Nachwuchs bekommt, muss den Souvenirshop aus der Mitte nehmen und auf einen freien Standplatz oder in den Stall legen.

Letztes Gehegefeld belegt:

Jedes Mal, wenn das letzte Feld eines Geheges mit einem Plättchen belegt wird, bekommt der Spieler so viele Münzen als Bonus aus der Bank, wie in dem Gehege abgebildet sind.

Für einen Spendensammler auf dem entsprechenden Bürofeld gibt es zusätzlich ein Spendenplättchen. Für einen Unternehmensberater gibt es eine zusätzliche Münze.

Ausnahme: Werden alle Felder eines Geheges durch die Umbau-Aktion Tauschen belegt, bekommt der Spieler dafür keinen Bonus. Der erste Spieler, der sein 6er-Gehege füllt, erhält ein Mini-Gehege seiner Wahl (Eisbär, Gorilla, King K., Grizzly, Luchs, Krake, Glücksschwein oder Katta, an Weihnachten stattdessen auch Rentier, Weihnachtsbaum oder Weihnachtsgeschenk). Alle weiteren Spieler wählen entsprechend aus den verbliebenen, solange welche vorhanden sind, wenn sie ihr 6er-Gehege füllen.

Gehegefelder mit einem Baustellenplättchen gelten für den Bonus als unbesetzt.

Letztes Feld im Sponsoren-Gehege belegt:

Jedes Mal, wenn der Spieler das letzte Feld seines Sponsoren-Geheges belegt, bekommt er als Bonus eine Spende aus der Bank und ein Punkteplättchen aus dem Vorrat.

Mit jedem Pressesprecher auf dem entsprechenden Bürofeld erhält der Spieler 2 zusätzliche Punkteplättchen.

Besucher:

Bewegt ein Spieler einen Besucher vorwärts und zieht ihn dabei vom letzten Feld auf der Urwaldtafel aus dem Zoo hinaus, bekommt er die Bonustafel in der Farbe des Besuchers. Ist die Bonustafel dieser Farbe bereits vergeben, geht der Spieler leer aus. Wird ein Besucher aus dem Zoo hinaus gezogen, kommt er in den allgemeinen Vorrat zurück.

Zinsen:

Am Ende einer jeden Runde rückt jeder Spieler, der eine Münze im Sparbuch hat, diese ein Feld weiter. Erreicht die Münze dabei Feld 4, erhält der Eigentümer des Sparbuchs diese Münze und noch eine weitere aus der Bank.

Nachwuchs:

Wenn zu einem paarungsfähigen Männchen oder Weibchen ein entsprechender Partner in das selbe Becken (nicht in das Depot!) gelegt wird, bekommen die beiden sofort Nachwuchs: Der Spieler nimmt ein entsprechendes Nachwuchsplättchen vom Vorrat und legt es auf ein freies Feld in das Becken.

Gibt es im Wasserpark kein freies Feld mehr, muss der Spieler den Nachwuchs ins Depot legen.

Vergrößerung eines Beckens:

Wer das dritte, sechste, neunte oder zwölfte Plättchen in ein Becken seines Wasserparks legt, erhält dafür sofort eine Münze.

Wer das fünfte oder zehnte Plättchen in ein Becken seines Wasserparks legt, erhält dafür einen Mitarbeiter, den er sofort einsetzen muss. Falls er eine der Mitarbeitertafeln wählt, setzt er den Mitarbeiter darauf (außer bei der Forschungsstation – hier kommt der Forscher auf eine Tierart). Die Forschungsstation darf nur mit dem ersten Mitarbeiter des Spielers gewählt werden. Wer als erster ein 6er-Becken besitzt, erhält das Gehege mit dem Kraken und bekommt sofort 4 Münzen.

Letztes Feld im Sponsoren-Gehege belegt:

Jedes Mal, wenn der Spieler das letzte Feld seines Sponsoren-Geheges belegt, bekommt er als Bonus eine Spende aus der Bank und ein Punkteplättchen aus dem Vorrat.

Mit jedem Pressesprecher auf dem entsprechenden Bürofeld erhält der Spieler 2 zusätzliche Punkteplättchen.

WERTUNG

1. Gehege

Für ein volles Gehege erhält jeder Spieler die höhere der beiden dazugehörigen Punktzahlen.

Für ein Gehege, in dem ein Plättchen fehlt, erhält der Spieler die niedrigere der beiden dazugehörigen Punktzahlen.

Für ein Gehege, in dem zwei oder mehr Plättchen fehlen, erhält der Spieler 1 Punkt pro Tierplättchen, falls an dem Gehege mindestens ein Verkaufsstand steht.

Gehegefelder mit einem Baustellenplättchen gelten bei der Wertung als unbesetzt.

2. Standplätze

Für jeden Typ Verkaufsstand, der auf einem Standplatz liegt, gibt es 2 Pluspunkte.

Für den Restaurant-Besitzer zählt jeder Stand – egal welcher Typ – auf einem Standplatz 2 Pluspunkte. Das gilt auch für das Restaurant selbst.

Liegt der Souvenirshop bei Spielende auf einem Standplatz, erhält der Spieler für jedes Nachwuchsplättchen in allen seinen Gehegen jeweils zusätzlich 1 Pluspunkt.

3. Stall

Für jeden Typ Verkaufsstand im Stall gibt es 2 Minuspunkte.

Für jede Tierart im Stall gibt es 2 Minuspunkte.

Für jede Urwaldtierart im Stall gibt es 2 Minuspunkte.

Für ein oder mehr Plättchen mit Stall-Baustellen gibt es 2 Minuspunkte.

Der Besitzer des Eisbärengeheges erhält für alle Plättchen in seinem Stall nur die halben Minuspunkte.

4. Plättchen mit X-Symbol

Für jedes Plättchen mit X-Symbol (nicht in der Scheune) bekommt der Spieler 1 bzw. zusammen 4 Punkte, wenn er einen bzw. zwei Einkäufer auf dem entsprechenden Bürofeld hat.

5. Besucher

Der Spieler erhält für jede Farbe, von der er mindestens einen Besucher hat, 2 Punkte.

Für jeden Besucher, in dessen Farbe er eine Bonustafel besitzt, erhält er 2 Bonuspunkte.

6. Auftragskarten

Ist ein Gehege der ersten beiden Tierarten auf der Auftragskarte vollständig belegt, erhält der Spieler 3 bzw. 2 zusätzliche Punkte. Dies gilt natürlich nicht für die Extragehege.

Befindet sich ein Tier der dritten Tierart im Stall, so gibt es hierfür keine Minuspunkte bei der Stallwertung.

7. Auswärtige Zoos

Für jede Punktetafel erhält der Spieler die entsprechenden Punkte.

8. Mini-Gehege

Der Besitzer des Kraken muss ggf. 2 Münzen abgeben oder erhält 2 Minuspunkte.

Befindet sich auf dem Katta noch mindestens eine Münze, erhält dessen Besitzer 1 Punkt.

Der Besitzer des Weihnachtsgeschenks erhält für jedes Plättchen dort 1 Punkt.

Der Besitzer des Rentiers erhält für jedes unbesetzte Gehegefeld des Grundspiel-Zoos 1 Punkt, falls gerade Weihnachten ist.

9. Bürotafel

Hat der Spieler einen Controller, erhält er 4 Pluspunkte für jedes Spendenplättchen, das er besitzt.

Hat der Spieler einen Personalchef, bekommt er 3 Pluspunkte für jeden Mitarbeiter auf seiner Bürotafel.

10. Versorgung des Zoos

Hat der Spieler mindestens so viele Vorratsplättchen wie Gehege, erhält er 2 Punkte.

Für jedes unversorgte Gehege erhält der Spieler 1 Minuspunkt.

Bei der Versorgung zählen Extragehege nicht mit.

Der Kassierer gibt auch einen Punkt für eine Münze auf dem Sparbuch.

Der Personalchef gibt keine Punkte für Mitarbeiter von Aquaretto.

1. Wasserpark

Für jedes Tierplättchen in seinem Wasserpark erhält der Spieler 1 Punkt.

2. Mitarbeiter

Für jeden Kassierer gibt es 1 Punkt pro Münze.
Für jeden Tierpfleger gibt es 1 Punkt pro Tier mit Fischsymbol.

Für jeden Trainer gibt es 1 Punkt pro benachbartes trainierbares Tier ohne roten Blitz; falls der Trainingsbereich vorhanden ist, auch für Tiere mit rotem Blitz.

Für jeden Trainer im Trainingsbereich gibt es 2 Punkte pro Tier mit rotem Blitz.

Für jeden Forscher gibt es 1 Punkt pro Tier in dem Becken, in dem der Forscher steht.

3. Plättchen mit X-Symbol

Für jedes Plättchen mit X-Symbol (nicht im Depot) bekommt der Spieler 1 bzw. zusammen 4 Punkte, wenn er einen bzw. zwei Einkäufer auf dem entsprechenden Bürofeld hat.

4. Züge

Für jedes unterschiedliche Zugteil (einschließlich Kurve) erhält der Spieler 2 Punkte.

5. Depot

Für jede Tierart und jedes unterschiedliche Zugteil im Depot gibt es 2 Minuspunkte. Hat der Spieler einen Manager eingestellt, erhält er für jede Tierart und jedes unterschiedliche Zugteil im Depot nur 1 Minuspunkt.

6. Krake

Der Besitzer des Kraken muss ggf. 2 Münzen abgeben oder erhält 2 Minuspunkte.

7. Versorgung

Hat der Spieler mindestens so viele Vorratsplättchen wie Becken, erhält er 2 Punkte.

Für jedes unversorgte Becken erhält der Spieler 1 Minuspunkt.