



Regeln für die Mini-Gehege

Eisbär:

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

Gorilla:

Zieht der Besitzer ein Plättchen, darf er es direkt in seinen Zoo legen, wenn er 1 Münze auf das Gorilla-Gehege legt. Dies ist nur einmal im Spiel möglich. Die Münze bleibt bis zum Spielende dort liegen und zählt bei der Wertung nicht mit.

King K.:

Der Besitzer des King-K.-Geheges kann als Geldaktion ein Plättchen von einem Transportwagen aus dem Spiel nehmen. Das ist zweimal im Spiel möglich und kostet ihn jeweils 1 Münze. Die Münzen werden auf das King-K.-Gehege gelegt und bleiben bis zum Spielende dort liegen. Sie zählen bei der Wertung nicht mit.

Grizzly:

Wählt der Besitzer die Geldaktion „Abgabe eines Plättchens“, kann er einmal im Spiel aus seinem Stall ein Tier für 1 Münze oder alle Tiere einer Art für 2 Münzen abgeben. Die Münzen werden auf das Grizzly-Gehege gelegt, bleiben bis zum Spielende dort liegen und zählen bei der Wertung nicht mit.

Iberischer Luchs:

Der Besitzer des Luchs-Geheges kann bei Spielende ausnahmsweise unmittelbar vor der Wertung und nachdem der letzte Transportwagen genommen wurde, eine Geldaktion ausführen. Die Geldaktion bezahlt er wie gewohnt.

Krake:

Wer das Gehege mit dem Kraken nimmt, bekommt sofort 4 Münzen aus der Bank und muss vorhersagen, wer bei Spielende die meisten Punkte hat. Hat er Recht, geschieht nichts. Ansonsten muss er 2 Münzen zurückzahlen. Für jede Münze, die er nicht zurückzahlen kann, bekommt er 1 Minuspunkt.

Glücksschwein:

Für den Besitzer des Glücksschweins werden bei der Auflösung eines Gleichstandes am Spielende die Münzen doppelt angerechnet.

Katta:

Wer das Gehege mit dem Katta nimmt, legt 3 Münzen aus der Bank darauf. Ist er an der Reihe, kann er aussetzen anstatt eine Aktion zu machen. Dafür gibt er 1 Münze vom Gehege zurück in die Bank. Hat er dort keine Münze mehr, kann er nicht mehr aussetzen.

Wertung: Hat er bei Spielende mindestens 1 Münze auf dem Gehege, bekommt er 1 Punkt zusätzlich.

Tapir:

Der Besitzer des Tapir-Geheges kann einmal im Spiel vor oder nach seiner Aktion zusätzlich für 1 Münze alle Plättchen einer Tierart aus seinem Stall gegen alle Plättchen einer Tierart aus einem gegnerischen Stall tauschen. Die Münze bleibt bis zum Spielende auf dem Tapir-Gehege liegen und zählt bei der Wertung nicht mit.

Langer Ludwig:

Der Besitzer des Langer Ludwig kann einmalig bis zu 3 Tierplättchen aus seinen Gehegen verdeckt und in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Nachziehstapel legen. Für jedes abgegebene Plättchen erhält er 2 Münzen aus der Bank.

Kiwi:

Der Besitzer des Kiwi kann anstatt seiner Aktion einmal im Spiel 1 Münze auf das Kiwi-Gehege legen und alle Plättchen auf den Wagen beliebig umsordieren. Die Münze zählt bei der Wertung am Spielende nicht mit.

Stinktier:

Der Besitzer des Stinktiers kann einmal im Spiel, vor oder nach seiner Aktion, zusätzlich für 2 Münzen alle Plättchen einer Tierart aus seinem Stall abgeben. Die 2 Münzen werden auf das Stinktier-Gehege gelegt und bleiben bis zum Spielende dort liegen. Im Uhrzeigersinn darf nun jeder Mitspieler 1 Münze in die Bank zahlen, um eins der gerade abgegebenen Plättchen zu kaufen und in seinen Zoo zu legen. Die übrigen nicht gekauften Plättchen kommen aus dem Spiel. Die Münzen, die auf dem Stinktier-Gehege liegen, zählen bei der Wertung nicht mit.

Mini-Gehege nur für Weihnachten

Rentier:

Wertung: Für jedes unbesetzte Gehegefeld des (Grundspiel-)Zoo gibt es für den Besitzer des Rentier-Geheges 1 Pluspunkt.

Weihnachtsbaum:

Legt der Besitzer 1 Münze auf dieses Gehege, zieht er anschließend bis zu 3 Plättchen vom Stapel. Wenn er möchte, darf er eins davon direkt in seinen Zoo legen. Die übrigen werden zurück in den Stapel gemischt. Dies ist nur einmal im Spiel möglich. Der Stapel mit der roten Scheibe darf nicht angebrochen werden. Die Münze bleibt auf dem Weihnachtsbaum liegen und zählt bei der Wertung nicht mit.

Weihnachtsgeschenk:

Wählt ein Spieler die Aktion „Abgabe eines Plättchens“, kommt das Plättchen nicht aus dem Spiel, sondern auf das Gehege mit dem Weihnachtsgeschenk und bleibt dort bis zum Spielende liegen (keine Umbauaktion erlaubt). Liegen dort mehrere Plättchen, werden sie gestapelt. Der Besitzer des Geheges bekommt bei Spielende für jedes dort liegende Plättchen 1 Punkt.

Regeln für andere Mini-Erweiterungen

Extragehege:

Mit einer Geldaktion kann man für 2 Münzen eine Ausbautafel mit einem beliebigen Extragehege aus der Mitte kaufen. In jedes Extragehege dürfen nur Plättchen der jeweils abgebildeten Tierart gelegt werden.

Streichelzoo:

In den Streichelzoo dürfen nur Nachwuchsplättchen gelegt werden. In dem Gehege ist Platz für 2 Nachwuchsplättchen. In den Streichelzoo dürfen Nachwuchsplättchen von verschiedenen Tierarten gelegt werden. Gibt es Nachwuchs, muss sich der Spieler sofort entscheiden, ob er den Nachwuchs in den Streichelzoo oder in das Gehege mit den Eltern bzw. in den Stall legt. Das ist die einzige Möglichkeit, Nachwuchsplättchen in den Streichelzoo zu legen. Für das erste Nachwuchsplättchen in den Streichelzoo bekommt er 1 Münze aus der Bank. Für das zweite Plättchen bekommt er 2 Münzen. Von den Umbau-Aktionen Versetzen und Tauschen ist das Streichelzoo-Gehege ausgeschlossen.

Zusatzgebäude:

Restaurant: Bei Spielende werden für den Restaurant-Besitzer die Verkaufsstände anders abgerechnet: Jeder Stand – egal welcher Typ – auf einem Standplatz zählt 2 Pluspunkte. Das gilt auch für das Restaurant selbst.

Souvenirshop: Der erste Spieler, der in seinem Zug Nachwuchs bekommt, muss den Souvenirshop aus der Mitte nehmen. Sind alle Standplätze belegt, muss der Souvenirshop in den Stall gelegt werden. Liegt der Souvenirshop bei Spielende auf einem Standplatz, erhält der Spieler für jedes Nachwuchsplättchen in allen seinen Gehegen jeweils zusätzlich 1 Pluspunkt. Liegt der Souvenirshop im Stall, gibt es für Nachwuchsplättchen keine extra Pluspunkte.

Pavillons: 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.

Wanderbaustellen:

Nimmt ein Spieler einen Transportwagen mit einem Baustellenplättchen, so legt er dieses nicht in den eigenen Zoo, sondern auf ein entsprechendes Feld in den Zoo eines anderen Mitspielers.

Gehegefelder oder Standplätze mit Baustellenplättchen sind für andere Plättchen blockiert. Gehegefelder mit einem Baustellenplättchen gelten für den Bonus und bei der Wertung als unbesetzt. Für die Stall-Baustelle gibt es bei der Wertung 2 Minuspunkte.

Von den Umbau-Aktionen Versetzen oder Tauschen sind Baustellenplättchen ausgeschlossen. Bei der Geldaktion Abgabe gibt der Spieler für eine Münze an die Bank bis zu zwei beliebige Baustellenplättchen aus seinem Zoo ab und verteilt sie den Legeregeln entsprechend beliebig auf die Zoos der anderen Spieler.

Auftragskarten:

Jeder Spieler erhält zu Beginn eine Auftragskarte, die er vor den anderen geheim hält. Überzählige Auftragskarten kommen verdeckt aus dem Spiel. Bei Spielende bekommt jeder Punkte für seine Karte:

- für jedes volle Gehege mit der oberen Tierart 3 Zusatzpunkte
- für jedes volle Gehege mit der mittleren Tierart 2 Zusatzpunkte
- für die dritte Tierart im Stall gibt es keine Minuspunkte.

Sparbuch:

Kommt ein Spieler an die Reihe, kann er statt einer der üblichen Aktionsmöglichkeiten die neue Aktionsmöglichkeit „Auf das Sparbuch einzahlen“ wählen. Dazu legt er eine Münze aus seinem Vorrat auf das Feld mit der „1“ seines Sparbuchs. Auf dem Sparbuch darf immer nur eine Münze liegen.

Am Rundenende schiebt jeder Spieler, der eine Münze auf seinem Sparbuch hat, die Münze auf das Feld mit der nächsthöheren Zahl. Erreicht die Münze dabei das Feld mit der „4“, nimmt sie der Spieler zurück in seinen Vorrat und bekommt eine Münze aus der Bank („Zinsen“). Das gilt auch in der letzten Runde.

Hinweis: Das Sparbuch kann im Spiel mehrfach genutzt werden. Vergisst ein Spieler, seine Münze weiterzuschieben, kann er das später nicht nachholen.

Wichtig: Die Münze darf nicht vom Sparbuch genommen werden, bevor sie das Feld mit der „4“ erreicht hat.

Entscheidet zum Spielende bei einem Gleichstand die Anzahl der Münzen, zählt eine Münze, die bei Spielende noch auf dem Sparbuch liegt, mit.

Eingewöhnungsbereich:

Gibt es für ein Tierplättchen kein freies Feld in einem Gehege, muss der Spieler es in den Eingewöhnungsbereich legen, wenn dieser leer ist. Andernfalls entscheidet er sich für eins der Plättchen, das andere legt er in den Stall.

Mit einer Geldaktion kann der Spieler kostenlos das Tierplättchen aus dem Eingewöhnungsbereich auf ein freies Feld in einem Gehege seines Zoos oder ein Plättchen aus dem Stall in den Eingewöhnungsbereich versetzen, wenn dieser leer ist.

Er kann auch für 1 Münze das Tierplättchen in seinem Eingewöhnungsbereich mit dem Tierplättchen aus dem Eingewöhnungsbereich eines Mitspielers tauschen.

Chamäleon (nur für Exotic):

Ein Chamäleon darf nur auf ein beliebiges freies Feld der Urwaldtafel (oder in den Stall) gelegt werden.

Jedes Mal, wenn ein Spieler ein Chamäleon in seinen Zoo legt, zieht er zunächst wie gewohnt einen Besucher in der Farbe seiner Wahl. Außerdem darf er anschließend – wenn er möchte und kann – einen Besucher in seinem Zoo gegen einen Besucher einer anderen Farbe aus dem Vorrat austauschen.