


용어 해설

작가와 출판사 모두가 이 확장을 사실적으로 만들기 위해 최선을 다했습니다. 하지만 기본판과 마찬가지로, 몇몇 경우 게임성을 위해 타협해야 했죠. 가령, 울버린은 곰과 동물이 아니지만 하위 유형은 곰으로 분류됩니다. 대형 해양 동물을 두 수족관에 나눠서 배치할 수 있는 것도 마찬가지로 현실과 다르다고 할 수 있겠습니다.

새로운 보너스 타일

배경이 **회색**이면서  아이콘이 있는 보너스 타일은 1회성 보너스로서, 사용하기 전까지 보유할 수 있습니다. 이런 보너스 타일은 자신의 차례 중이라면 언제든지 사용할 수 있습니다. 사용한 다음 그 타일을 뒤집으세요. (기본판과 마찬가지로) 배경이 노란색인 효과는 즉시 적용됩니다.



당신은 원한다면 동물 카드 1장을 플레이할 때 그 조건을 3개까지 무시합니다. 사용한 다음 이 타일을 뒤집으세요.



무료로 매점 또는 파빌리온을 (아무 조합으로나) 포함 3개 건설합니다. (동물 능력 **자세**).



협회판에 있는 당신의 협회원 말 1개를 당신의 동물원 지도 메모장으로 되돌립니다(새로운 동물 능력 추가 근무). 사용한 다음 이 타일을 뒤집으세요.



최종 점수 카드 3장을 새로 뽑고, 그런 다음 최종 점수 카드 3장을 버립니다. (새로운 동물 능력 적용).



당신은 어떤 기본 보호 프로젝트에 지원할 때 원한다면 이 타일을 아무 아이콘으로 사용합니다. 사용한 다음 이 타일을 뒤집으세요.



상단: 즉시, 그리고 단 한 번 - 카드 1장을 낚아챩니다.

하단: 지속 효과 - 당신의 손 카드 제한이 1장 증가합니다. (그럼 당신의 손 카드 제한은 4장 또는 관련 대학이 있다면 6장이 됩니다.)

만든 이들

게임 디자인: Mathias Wigge · 그래픽 디자인: Christof Tisch
일러스트: Loïc Billiau, Dennis Lohausen · 표지: Steffen Bieker
편집 및 출판: Bastian Winkelhaus, Inga Keutmann, Frank Heeren
검수: Nathan Morse

무수한 플레이테스터와 지지해준 이들을 비롯하여,
우리는 다음 사람들에게 감사를 표합니다.
Nina Ringhoff, Marcel Ringhoff, Christopher Aust-Preece, Denny Delakowitz, Jonas Langenbrinck, Roland Hoyer, Sebastian Koers, Boris Beara, Zsolt Hevesi, Marco Malitius.

또한 해저 터널을 고안한 Arne Abmann과 접근성 중시 동물원을 고안한 Dennis Beck에게 감사를 표합니다.



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요풍길 10
전화: 031-965-7455
팩스: 031-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.divedice.com

© 2023 Feuerland

Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Straße 37
65817 Eppstein
www.feuerland-spiele.de



Version 1.0

B3178

이미지 제공

Wikimedia Commons under Creative Commons license
(commons.wikimedia.org, creativecommons.org):

268: BambooBeast, 271: Mohammed ali Moussa, 529: Nick Hobgood, 532: Adriana Zingone, Domenico D'Alelio, Maria Grazia Mazzocchi, Marina Montresor, Diana Sarno, LTER-MC team, 544: q phia, 545: Simon Fraser University, 546: Jeff Kubina, 547: Tino Strauss, 548: Hans Hillewaert, 549: Anneli Salo, 553: Fir0002, 558: Pablo Fernicola

그 외 기타: pixabay.com, iStock.com, 개인 소장

행동 카드 해설



동물

- 1 | 만약 이번 행동의 행동력으로 동물 카드 2장을 플레이할 수 있지만 당신이 오직 1장만 플레이한다면, 당신은 원한다면 그 동물 카드의 조건 1개를 무시합니다. (I면: 행동력 5, II면: 행동력 3 이상)
- 2 | 이 행동이 끝난 후, 당신은 원한다면 당신의 손에 있는 카드를 모두 공개하여 당신에게 동물 카드가 없다는 것을 보여줍니다. 그렇게 했다면, 당신은 덱의 맨 위 카드 X장을 공개합니다. 공개된 카드 중 동물 카드 1장을 선택하여 당신의 손으로 가져옵니다. 공개된 나머지 카드들은 버립니다. (동물 능력 **사냥꾼 X**) (I면: **사냥꾼 4**, II면: **사냥꾼 6**)
- 3 | I면: 당신이 이 행동으로 플레이한 첫 번째 동물의 비용이 2 감소합니다(최소 0까지). II면: 당신이 이 행동으로 플레이한 동물마다, 그리고 한 동물당 단 한 번씩, 당신은 원한다면 돈을 2 추가 지불하고 매력을 1 추가로 획득합니다. (I면의 능력이 사라졌다는 것에 유의하세요. 당신은 더는 첫 번째로 플레이한 동물의 비용을 감소시킬 수 없습니다.)
- 4 | I면: 이 행동이 끝난 후: 당신의 플레이어 마커 1개를 카드열에 있지만 아무 플레이어가 마커도 없는 동물 카드 1장에 놓습니다. 당신의 플레이어 마커가 있는 카드가 카드열에서 버려지면, 그 카드를 당신의 손으로 가져옵니다. 당신의 플레이어 마커가 있는 카드가 다른 어떤 방법으로든 카드열을 떠나면(아무 플레이어가 뽑거나 플레이하는 등), 공급처로부터 돈을 2 획득합니다. 둘 중 어떤 경우든 당신의 플레이어 마커를 개인 공급처로 돌려놓습니다. (새로운 동물 능력 **마크**) II면: 카드열에 있으면서 당신의 플레이어 마커가 있는 카드를 당신이 플레이하면, 당신은 명성을 1 획득합니다(추가로, **마크** 능력 때문에 돈도 2 획득합니다). 그런 다음, 이 행동이 끝난 후, 동물 능력 **마크**를 수행합니다.



협회

- 1 | I면: 만약 당신이 자매동물원을 획득하려고 이 행동을 사용했다면, 당신은 반드시 그 자매동물원을 협회판이 아니라 공급처에서 가져와야 합니다. 당신은 원한다면 당신이 이미 가진 것과 같은 자매동물원을 가져올 수도 있습니다(심지어 당신이 그 자매동물원을 이미 2개 이상 가지고 있더라도). 만약 공급처에 자매동물원이 없다면, 당신은 (협회판에 자매동물원이 남아있더라도) 더는 자매동물원을 가져올 수 없습니다. (만약 모든 플레이어가 특정 자매동물원을 갖고 있다면, 휴식 때 이를 보충하지 마세요.) 만약 당신이 동일한 대륙의 자매동물원을 여럿 갖고 있다면, 각 자매동물원마다 해당 대륙의 동물을 플레이하는 비용을 줄여줍니다. II면: I면과 동일한 능력이지만, 대학에도 적용됩니다. 당신은 또한 가능하다면 아무 전문 대학을 가져올 수 있습니다. 협회판 옆에서 이를 가져오고, 대표 대학은 치우지 않고 놔둡니다. 당신의 손 카드 제한을 5장으로 만들어주는 대학을 여럿 가지고 있어도 손 카드 제한이 더 늘어나지는 않습니다.
- 2 | I면: 보호 프로젝트 지원 업무를 활용할 때, 당신은 원한다면 어떤 보호 프로젝트를 지원하지 않고 그 대신 협회원 1명을 고용할 수 있습니다. 새로운 협회원을 해당 업무를 수행 중인 협회원 말 옆에 놓습니다. 다음 휴식 동안, 두 협회원 말 모두 당신의 개인 공급처로 돌아옵니다. 다음 휴식이 되기 전에 해당 업무를 다시 수행할 수는 없습니다. 그 업무에 이미 협회원 말 2개가 놓여 있기 때문입니다. 이렇게 대신 협회원을 새로 고용할 때, 어떤 보호 프로젝트에 지원할 수 있는 상태여야 하는 것은 아닙니다. II면: 어떤 협회 업무를 수행할 때, 당신은 원한다면 협회원 말을 1개 더 놓아서 그 업무에 필요한 행동력을 2만큼 줄일 수 있습니다. 당신은 이를 여러 번 할 수 있습니다. 예시: 당신에게 협회원 말 4개가 있습니다. 당신은 보호 프로젝트 1개에 지원하고 자매대학 1개를 획득하고자 합니다. 평소라면 이는 행동력이 9만큼 필요합니다. 둘 중 아무 업무나 추가 협회원 말 2개를 놓으면(또는 각 업무마다 1개씩 놓으면), 필요한 행동력이 총 4 감소하므로 행동력 5만으로 두 업무 모두 수행할 수 있습니다.
- 3 | I면: 만약 당신의 행동력이 수행하려는 업무에서 요구하는 것보다 높다면(같은 안 됩니다), X-토큰 1개를 획득합니다. II면: 당신이 이 행동으로 기부를 할 때마다, 당신의 메모장에 있는 X-토큰당 돈을 1씩 적게 지불합니다(돈을 최소 0 지불). 그 X-토큰을 버려야 하는 것은 아닙니다.

- 4 | I면: 이 카드를 행동력 5로 사용할 때, 당신은 원한다면 이 행동 카드를 (아무 것도 하지 않고) 1번 행동간으로 옮기지만 한 다음 다른 행동을 수행해도 됩니다(동물 능력 **투지**). 이는 개인 공급처에 협회원이 없어도 할 수 있습니다. II면: 당신은 원한다면 기부를 하지 않는 대신, 덱에서 또는 명성 범위 내에서 카드 1장을 뽑을 수 있습니다. 단, 이는 반드시 이번 협회 행동으로 협회 업무 1가지 이상을 수행한 다음, 이번 행동의 마지막에 해야 합니다(기부와 마찬가지로).



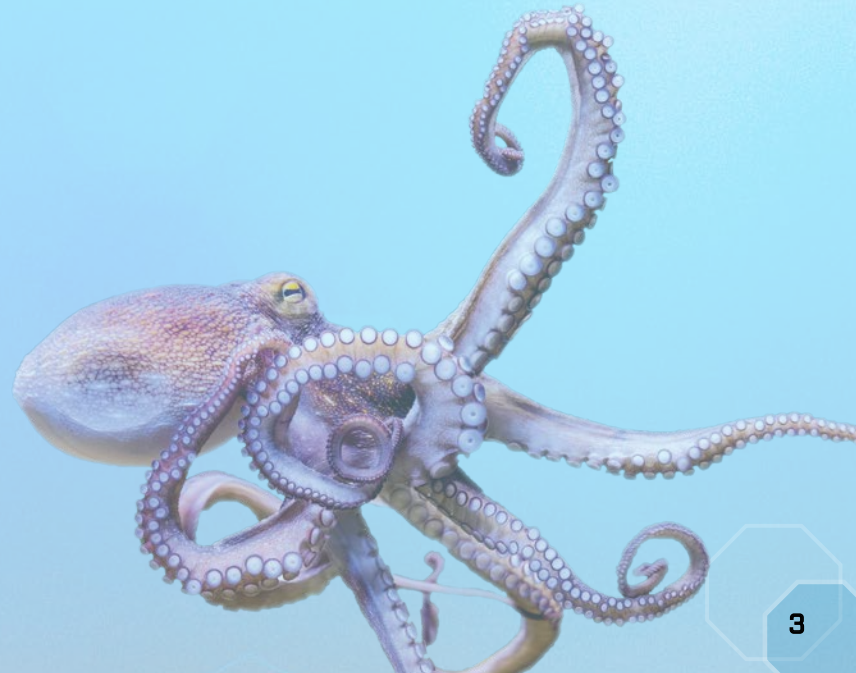
건설

- 1 | I면: 당신은 원한다면 파빌리온 1개를 추가로 건설할 수 있습니다. 당신은 심지어 이번 건설 행동으로 파빌리온을 건설했어도 이 파빌리온 1개는 건설할 수 있으며, 이로 인해 실제 행동력을 1 초과해도 됩니다. 추가 파빌리온의 비용은 돈 3만큼입니다(기본 비용 2 + 추가 비용 1). 당신은 추가 파빌리온을 비롯한 모든 건물을 원하는 순서대로 건설할 수 있습니다. II면: I면과 동일하지만, 추가 파빌리온의 비용이 2로 감소하였습니다(기본 비용과 동일).
- 2 | 변형 건설 카드 1번을 참고하세요. 단 여기서, 파빌리온 대신 매점에 적용됩니다.
- 3 | I면: 당신은 원한다면 X+1 행동력으로 건설합니다. II면: I면과 동일하지만, 당신은 원한다면 각 일반 우리를 (X+1 행동력 안에서) 몇 개든 건설할 수 있습니다. 하지만 매점과 파빌리온은 여전히 1개씩만 건설할 수 있습니다.
- 4 | I면: 당신은 원한다면 돈을 2만큼 지불하고 물 또는 바위 1칸을 건설 가능한 칸처럼 덮을 수 있습니다. 이는 오직 이 행동을 사용할 때만 가능하며, 다른 방식으로 건물을 건설하거나 고유 건물을 건설할 때는 적용할 수 없습니다. II면: I면과 동일하지만, 물 또는 바위 1칸을 덮을 때 돈을 2만큼 지불하는 게 아니라 2만큼 획득합니다. 당신은 여전히 건설 행동을 할 때마다 물 또는 바위를 1칸만 덮어서 건설할 수 있습니다.



카드

- 1 | 행동력이 몇이든, 당신은 뽑은 카드를 전부 간직합니다. 당신은 카드 1장을 버릴 필요가 없습니다.
- 2 | 다음과 같이 X번 선택합니다. 카드열에서 카드 1장을 버리고 카드열을 보충하거나, 또는 당신의 손에서 카드 1장을 버리고 덱에서 카드 1장을 뽑습니다(동물 능력 **땅파기 X**). 이를 새로운 카드를 뽑기 전에 하세요. (I면: **땅파기 1**, II면: **땅파기 2**)
- 3 | 당신은 원한다면 기본 행동 카드보다 낮은 행동력으로 카드 뽑기 대신 낚아채기를 할 수 있습니다(I면: 행동력 3 이상 II면: 행동력 2 이상). II면: 당신의 이번 행동의 행동력이 5라면, 당신은 원한다면 카드 2장을 낚아챌 수 있습니다. 낚아채기를 하는 중에 카드열을 보충하지 마세요.
- 4 | I면: 이 행동이 끝난 후, 당신은 원한다면 돈을 2만큼 지불하여 아무 행동 카드 1장을 1번 행동간에 놓습니다(동물 능력 **영리한**). II면: I면과 동일하지만, 당신은 행동 카드 1장을 1번 행동간에 놓을 때 돈을 지불할 필요가 없습니다.



@ 후원자

- 1 | **I면**: 당신의 행동에 추가로, 당신은 원한다면 X-토콘 1개를 지불하여 돈을 5만큼 획득하거나 또는 돈을 5만큼 지불하여 X-토콘 1개를 획득합니다. 당신은 이를 후원자 행동을 하기 전, 또는 후에 할 수 있습니다. 당신은 이를 실제로 후원자 카드를 플레이했다 아니면 휴식을 택했다 상관없이 할 수 있습니다. 당신은 이렇게 획득한 X-토콘을 사용해 이번 후원자 행동의 행동력을 높일 수 없습니다. **II면**: 당신은 원한다면 **I면**과 동일하게 하거나, 또는 그렇게 하지 않고 X-토콘 1개 또는 돈을 5만큼 지불하여 명성을 1 획득합니다.
- 2 | 이번 후원자 행동으로 돈을 획득한다면, 돈을 추가로 획득합니다(이번 행동으로 돈을 얼마나, 몇 번 획득했는지는 상관없습니다). 여기에는 휴식 마커를 전진시키는 것, 플레이하면 돈을 주는 후원자 카드를 플레이하는 것, 그리고 무엇이든 당신이 후원자 카드를 플레이하면 발동되어 돈을 획득하게 해주는 효과들이 포함됩니다. (**I면**: 돈을 3 획득, **II면**: 돈을 5 획득)
- 3 | **I면**: 당신의 행동에 추가로, 당신은 원한다면 후원자 카드 1장을 버려서 돈을 4만큼 획득할 수 있습니다. 당신은 이를 후원자 행동을 하기 전, 또는 후에 할 수 있습니다. 당신은 이를 실제로 후원자 카드를 플레이했다 아니면 휴식을 택했다 상관없이 할 수 있습니다. **II면**: **I면**과 동일하지만, 당신은 원한다면 후원자 카드가 아니라도 아무 카드나 1장 버릴 수 있고, 그렇게 했다면 (**I면**과 같이) 돈을 4만큼 획득하거나 또는 이번 행동으로 플레이하는 후원자 카드 1장의 레벨을 2 낮춥니다.
- 4 | **I면**: 당신의 행동에 추가로, 당신은 원한다면 후원자 카드 1장을 버려서 카드열로부터 후원자 카드 1장을 낚아챌 수 있습니다. 당신은 이를 행동을 하기 전, 또는 후에 할 수 있습니다. 당신은 이를 실제로 후원자 카드를 플레이했다 아니면 휴식을 택했다 상관없이 할 수 있습니다. **II면**: 당신이 휴식 마커를 전진시키기로 했다면, 당신은 원한다면 아무 카드나(후원자 카드가 아니어도 됩니다) 1장 버려서 당신의 손에 있는 후원자 카드 1장을 돈을 X만큼 내고 플레이할 수 있습니다. X는 그 후원자 카드의 레벨입니다. 당신은 이를 휴식으로 돈을 획득하기 전, 또는 후에 할 수 있습니다.

보호 프로젝트 규칙 해설

134~139 (관리 계획): 이 카드를 플레이하면, 오직 이때에 한 번만 카드 우측 하단에 있는 보너스를 즉시 획득합니다.

최종 점수 카드 해설

- 012 | **디자이너 동물원**: 각 모양은 한 번만 셉니다. 당신의 동물원에 모양이 똑같은 건물이 몇 개나 있는 상관없습니다. 가령, 1칸짜리 일반 우리, 매점 및 파빌리온은 서로 모양이 같습니다. 마찬가지로 2칸짜리 일반 우리, 소형 수족관, 물놀이장, 모험놀이장 등도 서로 모양이 같습니다.
- 013 | **특화 서식지 동물원**: 당신이 그 대륙 기본 보호 프로젝트(103~107번 카드)를 지원하지 않은 대륙 아이콘 1가지를 선택합니다. 만약 그런 카드가 관찰 능력으로 협회 판 위에 추가됐을 경우, 그 카드는 기본 보호 프로젝트로 간주하지 않습니다.
- 014 | **특화 중 동물원**: 013 카드와 동일합니다. 단, 이 카드는 대륙 아이콘이 아닌 108~112번 및 133번 카드의 동물 아이콘을 따집니다. 추가로 **지배** 능력 덕분에 협회 판 위에 놓인 카드도 기본 보호 프로젝트로 간주하지 않습니다.
- 015 | **푸드 트럭 존**: 당신의 동물원에 있는 매점과 파빌리온의 갯수를 셉니다. 둘 중 더 적은 쪽이 당신의 동물원에 있는 매점 및 파빌리온 세트 숫자입니다. 당신의 동물원 지도에서 매점 및 파빌리온의 위치는 점수 계산과 무관합니다.
- 016 | **접근성 중시 동물원**: 조건은 비용(동물 카드) 또는 레벨(후원자 카드) 아래, 카드의 좌측에 표시되어 있습니다. 만약 어떤 카드에 조건이 여럿이라면, 이를 각각 셉니다. 조건의 종류, 그리고 당신이 그 조건을 충족하거나 무시했는지 여부는 점수 계산과 무관합니다.
- 017 | **국제 동물원**: 009 카드와 동일합니다. 단, 이 카드는 동물 유형 아이콘이 아닌 대륙 아이콘을 따집니다. 또한, 당신의 자매동물원에 있는 대륙 아이콘은 개당 2개로 간주합니다. 상대방의 자매동물원에는 이를 적용하지 않습니다.

동물 능력 해설

적용: 최종 점수 카드 X장을 새로 뽑고, 그런 다음 최종 점수 카드 X장을 버립니다. 이때 이번에 새로 뽑은 카드든 원래 갖고 있던 카드든 상관없이 버릴 수 있습니다.

보호색: 당신은 원한다면 이 동물을 플레이한 다음, 같은 차례에 플레이하는 동물 하나의 조건 1개를 무시할 수 있습니다.

절감: 당신의 동물원에서 빈 일반 우리 1개를 제거하여 공급처로 돌려놓습니다. 그 우리가 덮었던 칸마다 돈을 2만큼 획득합니다. 이로 인해 당신의 다른 건물들이 서로 떨어지게 되어도 괜찮습니다. 제거된 건물 밑에 있던 배치 보너스를 추후에 다시 덮으면 보너스도 다시 획득합니다(당신의 동물원에 280번 '재건축' 카드가 있지 않을 때). 만약 제거된 우리가 '야외 공간'(지도 2)과 인접하거나, 또는 '확장 공간'(272번 카드)의 영향을 받는다면, 돈을 4만큼 추가로 획득합니다(즉, 그 우리가 2칸 더 큰 것으로 간주합니다).

추가 근무: 협회판에 있는 당신의 협회원 말 1개를 당신의 동물원 지도 메모장으로 되돌립니다. 당신은 원한다면 이 협회원을 다시 사용할 수 있습니다(협회 행동으로). 당신은 이 협회원이 원래 무슨 업무를 수행했는지 기억할 필요는 없습니다. 만약 당신이 어떤 협회 업무를 다시 수행하는데 그 업무에 당신의 협회원이 없다면, 이를 수행하는데 협회원 말 1개만 필요합니다. 만약 같은 업무에 이미 협회원 말 2개가 있다면, 당신은 그 업무를 다시 수행할 수 없습니다.

유형: 만약 버려지는 아이콘이 여럿이라면 선택가능한 효과 중 같은 것을 여러 번 선택할 수 있습니다. 만약 긴빔톱가오리를 버린다면, 아이콘 두 개를 버린 것으로 처리합니다. 당신은 원한다면 해양 동물 아이콘이 없는 카드를 버릴 수도 있지만, 그때는 아무 효과도 받지 못합니다. 매점을 무료로 놓되 일반 건설 규칙을 따라주세요.

도움: 이 동물은 산호초살이이므로, 당신의 동물원에 이미 있는 모든 산호초살이 효과를 발동시킵니다. 하지만, 이 동물 자체에는 산호초살이 효과가 없습니다.

마크: 이번 행동이 끝난 후, 당신의 플레이어 마커 1개를 카드열에 있지만 아무 플레이어 마커도 없는 동물 카드 1장에 놓습니다. 당신의 플레이어 마커가 있는 카드가 카드열에서 버려지면, 그 카드를 당신의 손으로 가져옵니다.

당신의 플레이어 마커가 있는 카드가 다른 어떤 방법으로도 카드열을 떠나면(당신을 포함한 아무 플레이어가 뽑거나, 카드열에서 바로 플레이하는 등), 공급처로부터 돈을 2 획득합니다. 둘 중 어떤 경우든 당신의 플레이어 마커를 개인 공급처로 돌려놓습니다.

마케팅: 당신은 원한다면 돈을 X만큼 지불하고 당신의 손에 있는 후원자 카드 1장을 플레이해도 됩니다. X는 그 카드의 레벨입니다. (이 아이콘은 기본판 게임에서도 사용되었으나, 이제 그 능력에 이름이 생겼습니다.)

원숭이 패거리: 영장류 아이콘이 있는 카드가 나올 때까지 덱의 맨 위 카드를 공개합니다. 해당 카드가 동물이든 후원자든, 그 카드를 당신의 손으로 가져오고 다른 공개된 카드들은 모두 덱 맨 밑에 놓습니다(순서는 바꾸지 않습니다).

스쿠버 다이빙: 공개된 카드 중에 후원자 카드가 없다면, 당신은 공개된 카드를 전부 버려야 합니다.

해양 동물을 끌어들이는: 후원자를 끌어들이는 능력과 동일합니다. 단, 여기서는 후원자가 아니라 해양 동물을 가져옵니다.

상어 공격: 만약 명성 범위 내에 동물 카드가 전혀 없으면, 이 능력은 아무 효과도 없습니다. 만약 당신이 상어 공격 2를 사용했는데 명성 범위 내에 동물 카드가 1장뿐이라면, 그 1장만 버립니다. 만약 당신이 상어 공격 2를 사용했는데 카드 2장을 버렸다면, 각 카드의 개별 매력치 아니라 두 카드의 매력치의 합을 2로 나누고 소수점 이하를 버립니다. 당신의 차례가 끝나기 전에는 카드열을 보충하지 마세요.

공생: 당신의 동물원에 있는 다른 해양 동물의 (산호초살이가 아닌) 효과 1가지를 획득합니다. 당신은 효과를 얻어서 다른 산호초살이 효과를 격발할 수도, 개별 산호초살이 효과를 획득할 수도 없습니다. 만약 어떤 동물에게 능력이 2가지 이상이라면, 당신은 반드시 그중 1가지를 선택해야 합니다. 만약 당신이 획득한 효과가 "이 행동이 끝난 후" 효과라면, 당신은 또한 그 효과를 이번 행동이 끝난 후 사용해야 합니다.

거래: 당신은 원한다면 X-토콘 1개를 지불하여 돈을 5만큼 획득하거나 또는 돈을 5만큼 지불하여 X-토콘 1개를 획득합니다.

개별 후원자 카드

265 | 프랜차이즈 사업: ● 당신은 원한다면 당신의 동물원에 매점 1개를 무료로 놓습니다. 매점 사이의 거리 규칙을 포함해, 기본 건설 규칙을 적용합니다. ● 각 휴식의 수입 받기 단계에서, 모든 다른 플레이어들이 각자 동물원 지도에 갖고 있는 매점당 돈을 1만큼 획득합니다. 각 매점이 이를 보유한 플레이어에게 수입을 얼마나 제공하는지는 상관없습니다. ● 당신의 동물원에 매점이 5개 이상이라면 보호 점수 1을 획득합니다.

266 | 해양생물학자: ● 아무 동물원에 플레이되는 해양 동물 아이콘 하나마다 돈을 3만큼 획득합니다.

267 | 헛간 고양이: ● 만약 당신의 매점 및 파빌리온을 합한 총 개수가 1~3개면 매력 1점, 4~6개면 매력 3점, 7개 이상이면 매력 5점을 획득합니다. ● 빈 건설 칸 3개 이상과 인접한 매점마다 보호 점수 1점을 획득합니다(최대 3점). 건설 칸은 당신의 동물원 지도에서 바위와 물 칸을 제외한 모든 칸입니다.

268 | 유럽 콘퍼런스: ● 당신의 동물원에 유럽 아이콘이 1~2개면 돈을 2만큼, 3~4개면 돈을 5만큼, 5개 이상이면 돈을 10만큼 획득합니다. ● 당신이 당신의 동물원에 플레이하는 유럽 아이콘 1개마다 다음과 같이 합니다. 당신의 플레이어 마커 1개를 카드열에 있지만 아무 플레이어 마커도 없는 동물 카드 1장에 놓습니다. 당신의 플레이어 마커가 있는 카드가 카드열에서 버려지면, 그 카드를 당신의 손으로 가져옵니다. 당신의 플레이어 마커가 있는 카드가 다른 어떤 방법으로든 카드열을 떠나면(아무 플레이어 가 뽑거나 카드열에서 바로 플레이하는 등), 공급처로부터 돈을 2 획득합니다. 둘 중 어떤 경우든 당신의 플레이어 마커를 개인 공급처로 돌려놓습니다(동물 능력 마크). ● 만약 당신이 이번 게임에서 3번 이상 기부를 했다면 보호 점수 1점을 획득합니다. (이는 협회판에서 당신의 플레이어 마커 개수를 세어보면 알 수 있습니다. 이를 위해, 당신이 돈을 12만큼 지불하여 기부를 했더라도 협회판에 플레이어 마커를 놓으세요.)

269 | 오스트레일리아 콘퍼런스: ● 당신의 동물원에 당신이 플레이하는 오스트레일리아 아이콘 1개마다 일반 우리 1개를 1칸 더 큰 우리로 교체합니다. 만약 그 우리가 이미 동물을 수용하고 있다면, 매력을 2 획득합니다. 새로운 우리는 반드시 기존 우리가 덮던 칸을 (그리고 한 칸을 추가로) 덮어야 합니다. 만약 추가로 덮인 칸에 배치 보너스가 있다면, 당신은 이를 획득합니다. 기존 우리가 있던 칸에 있는 배치 보너스를 다시 덮으면서도 획득할 수는 없습니다. ● 당신의 동물원에 있는 (동물 능력 주머니 또는 지도 7을 활용하여) 주머니에 들어간 카드마다 매력을 1 획득합니다(최대 매력 5까지). 만약 당신이 주머니에 카드가 있던 동물을 풀어줬거나, 또는 오스트레일리아 대륙 전문가를 탐사보냈다면, 이 카드들의 주머니에 있던 카드는 세지 않습니다.

270 | 해양 연구 탐사: ● 당신의 동물원에 당신이 플레이하는 해양 동물 아이콘 1개마다 당신은 원한다면 a) 또는 b)를 합니다.

a) 당신이 이미 플레이한 (즉 당신의 손에 있지 않은) 인물 후원자 카드 1장을 버려서 보호 점수 1점을 획득합니다. 어떤 후원자 카드가 인물인지 아닌지는 카드의 사진이 아니라 이름을 보고 판단합니다. 가령, '격리 실험실'은 사진에 사람 한 명이 있지만, 이름을 보면 분명히 인물이 아닙니다. 반면 '재능 있는 소통가'는 사진에 사람이 여럿 있지만, 이름을 보면 분명히 인물입니다. 당신은 앞으로 그 인물 후원자 카드의 능력이나 아이콘으로부터 어떤 혜택도 받지 못합니다. 하지만 이미 그 후원자 카드로 획득한 것을 반납할 필요는 없습니다. b) 텍의 맨 위 카드 3장을 공개합니다. 공개된 카드 중 후원자 1장을 선택하여 당신의 손으로 가져옵니다. 공개된 나머지 카드들은 버립니다. 만약 공개된 카드 중 후원자 카드가 1장도 없다면, 공개된 모든 카드를 버립니다(동물 능력 스쿠버 다이빙).

271 | 발굴 현장: ● 고유 건물인 발굴 현장을 당신의 동물원 지도에 놓습니다. 이 고유 건물을 놓아서 획득하는 모든 배치 보너스를 두 번 연속 획득합니다. ● 만약 당신의 동물원 지도에 있는 모든 배치 보너스가 덮였다면, 보호 점수 1점을 획득합니다.

272 | 확장 공간: ● 당신은 원한다면 3칸짜리 우리를 무료로 놓아도 됩니다(기본 건설 규칙을 적용합니다). ● 가장자리 칸을 1칸 이상을 덮고 있는 모든 3칸짜리 우리를 5칸짜리 우리로 간주합니다(그 우리가 놓인 다음에). ● 만약 당신의 동물원 지도에 있는 모든 건설 칸인 가장자리 칸이 덮였다면, 보호 점수 1점을 획득합니다.

273 | 출판: ● 당신은 원한다면 1번 기부합니다. 이는 당신의 협회 행동 카드가 업그레이드되지 않아도 할 수 있습니다. 기본 규칙을 적용합니다. ● 당신이 기부를 할 때마다, 당신의 동물원에 있는 연구 아이콘당 돈을 1씩 적게 지불합니다(돈을 최소 0 지불).

274 | 마스코트 조형물: 이 카드를 플레이할 때 당신은 매력 1를 획득합니다. ● 고유 건물인 마스코트 조형물을 당신의 동물원 지도에 놓습니다. ● 각 휴식의 수입 받기 단계에서, 매력을 1 획득합니다. ● 당신보다 동물원의 매력이 더 높은 플레이어마다 매력을 2 획득합니다(1인 게임에서는, 이를 할 수 없습니다). 이는 게임이 종료되어 모든 플레이어들이 각자 최종 매력 점수를 확정한 다음에 적용합니다.

275 | 말 고감조련사: ● 버린 카드 더미를 탐색하여 당신이 원하는 아무 동물체험장 동물 1장을 선택하고, 이를 당신의 손으로 가져옵니다. 만약 버린 카드 더미에 동물체험장 동물이 전혀 없다면, 당신은 아무 것도 획득하지 못합니다. 당신은 다른 어떤 때에도 버린 카드 더미를 탐색할 수 없습니다(가령, 이 카드를 사용하기 전). ● 아무 동물원에 동물체험장 동물 아이콘이 플레이될 때마다 돈을 2만큼 획득합니다.

276 | 조경사: ● 당신은 원한다면 파빌리온 1개를 무료로 놓아도 됩니다(기본 건설 규칙을 적용합니다). 또한 당신의 동물원에 있는 (방금 얻은 무료 파빌리온을 포함한) 파빌리온마다 매력을 1 획득합니다(무료 파빌리온을 놓을 때 기본 규칙대로 먼저 매력 1을 얻는 것을 잊지 마세요). ● 당신이 놓거나 건설하는 파빌리온마다, X-토큰 1개를 획득합니다. 당신은 이 방법으로 행동 또는 휴식(수입 받기 단계의 효과로) 한 번당 X-토כן을 1개보다 많이 획득할 수 없습니다.

277 | D형 범고래 현장 연구: 당신은 이 카드를 플레이할 때 명성을 3 획득합니다.

278 | 아마존의 집: 당신은 이 카드를 플레이할 때 명성 1, 보호 점수 2, 매력 4를 획득합니다. ● 아마존의 집 고유 건물을 당신의 동물원 지도에 놓습니다(적어도 바위 1칸과 물 1칸에 인접).


279 | 해저 터널: 당신은 이 카드를 플레이할 때 매력을 2 획득합니다. 해저 터널이 차지하는 각 칸은 물 1칸으로 간주합니다(터널은 물 밑에 있습니다). 또한 해저 터널은 물 칸에 인접한 것으로 간주합니다. 그러나 이 고유 건물의 조건에 보이는 아이콘이나 이 건물 자체는 당신의 동물원에 있는 물 아이콘으로 간주되지 않습니다. ● 해저 터널 고유 건물을 당신의 동물원 지도에 물 2칸을 덮도록 놓습니다(기본 규칙대로 다른 건물과 인접하게 놓습니다). ● 당신은 원한다면 해양 동물을 이 건물에 수용할 수 있습니다. 모든 상황에서 이 건물을 수족관 특수 우리로 간주합니다(동물을 이동시키는 것 포함). 해저 터널은 플레이어 마커 2개까지 수용할 수 있습니다. ● 이 건물이 (대형 또는 소형) 수족관 특수 우리 1개와 인접했다면 매력 3을, 수족관 특수 우리 2개 모두와 인접했다면 매력 5를 획득합니다.







280 | 재건축: ● 당신은 원한다면 당신의 동물원 지도에 있는 건물을 3개까지 재배치할 수 있습니다. 당신의 동물원 지도에 있는 건물을 3개까지 가져온 다음, 이를 무료로 다시 놓습니다(기본 건설 규칙을 적용합니다). 이로 인해 당신의 다른 건물들이 서로 떨어지게 되어도 괜찮습니다. 또한 당신은 원한다면 파빌리온 1개 그리고/또는 매점 1개를 무료로 놓아도 됩니다(기본 건설 규칙을 적용합니다). 당신은 이렇게 놓는 건물들로 어떤 배치 보너스도 획득할 수 없으며, 또한 지도 8에서 H 아이콘을 덮어도 새로운 후원자 카드를 획득할 수 없습니다. 만약 당신의 동물원 지도가 완전히 덮였다면, 이로 인한 보너스는 건물을 재배치하더라도 다시 획득할 수는 없습니다. ● 당신은 그 어떤 배치 보너스(및 지도 8의 그 어떤 H 아이콘)를 덮더라도 아무 보너스도 획득하지 못합니다. ● 당신이 자기 동물원 지도를 완전히 덮었다면(바위와 물 칸을 제외한 모든 칸) 매력 5를 획득합니다.



아이콘 참조표

	서로 다른 동물 유형 아이콘들
	서로 다른 대륙 아이콘들
	서로 다른 동물 유형 및 대륙 아이콘들
	1가지 유형의 동물 유형 아이콘들
	1가지 대륙의 대륙 아이콘들
	조건: 아무 자매대학 보유
	조건: 당신의 동물원에 매점 1개 보유
	손에 든 카드
	버린 카드 더미

	산호초살이 당신의 동물원에 있는 (이번에 플레이한 카드를 포함한) 모든 산호초살이 효과를 원하는 순서대로 적용.
	위쪽 아이콘 - 자체 산호초살이 효과 없음. 아래쪽 아이콘 - 산호초살이 효과로 돈을 3만큼 획득.
	이 아이콘 다음에 서술된 능력은 산호초살이 능력임.
	언제든 당신이 카드열을 보충하면서 이 아이콘이 있는 카드 1장을 추가할 때마다, 1번 폴더에 있는 카드를 버리고 카드열을 다시 보충(또 이 아이콘이 있는 카드가 추가되었다면 반복). 규칙서 5쪽 예시 참고.

	동물 능력 마크 카드열에 있는 빈 카드에 플레이어 마커 1개를 놓은 다음. • 그 카드가 버려지면, 그 카드를 획득. • 그 카드가 다른 어떤 방법으로든 카드열을 떠나면, 돈을 2만큼 획득.
	동물 능력 추가 근무 당신의 협회원 말 1개 회수.
	동물 능력 상어 공격 X ◆ 범위 내에서 동물 카드 X장 버리기. 그 카드들의 매력 절반 획득(소수 점 아래 버림).
	동물 능력 사냥꾼 X (덱에서) 카드 X장 뽑기. 동물 카드 1장 획득. 나머지는 버리기. X는 아이콘에 표시된 숫자, 또는 자기 동물에 보유한  아이콘 개수만큼.
	동물 능력 땅파기 X 다음과 같이 X번 선택. • 카드열에서 카드 1장 버리고 보충. • 손에서 카드 1장 버리고 덱에서 1장 뽑기.

	당신의 동물원에 있는 연구 아이콘 2개당 명성을 1 획득.
	표시된 아이콘이 있는 카드가 나올 때까지 덱의 맨 위 카드를 공개. 그 카드를 손으로 가져오고 나머지 카드는 덱 맨 밑에 놓기.
	소형 또는 대형 동물 카드가 나올 때까지 덱의 맨 위 카드를 공개. 그 카드를 손으로 가져오고 나머지 카드는 덱 맨 밑에 놓기.

