

KUBIX

ЗАГАЛЬНІ ПРИГОТУВАННЯ (1–6) ТА ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ (А–Г)

- 1 Покладіть **поле ринку** на центр стола.
- 2 Перемішайте долілиць усі **плитки** та складіть їх одним або кількома **стосами**. Щоразу, протягом гри треба взяти плитку «зі стосу», йдеться саме про ці плитки.
- 3 Викладіть горілиць 6 випадкових плиток зі стосу на поле ринку, по 1 плитці напроти кожного числа. Ці 6 плиток — це **риннок**.
- 4 Біля поля ринку залиште місце для **скиду**.
- 5 Відкладіть убік **жетони збереження**, **жетони сума** та **жетони кінця гри**. Це запас.

Примітка. Автор разом з видавцем доклали всіх зусиль, щоб втілити гру з максимальною достовірністю. Якщо десь нам не вдалося, просимо поставитися з розумінням.

- 6 Покладіть **поле збереження** біля поля ринку.



Перемішайте долілиць **10 жетонів цілей збереження**. Відкрийте 5 випадкових жетонів цілей і покладіть їх на поле збереження. Порядок викладання не має значення, однак для зручності радимо розмістити одну біля однієї всі цілі із символами континентів і так само — всі цілі із символами тварин. Інші 5 цілей покладіть у коробку; вони не знадобляться вам у цій партії.

- А** Покладіть перед собою **1 мапу зоопарку**.

Переконайтеся, що всі гравці вибрали однакову сторону мапи зоопарку. Для першої партії радимо вибрати сторону «1»!

- Б** Візьміть 1 набір із **4 різних карт дій**. Переверніть їх усі **сторонами I** догори. Сторона зазначена в правому нижньому кутку карти.

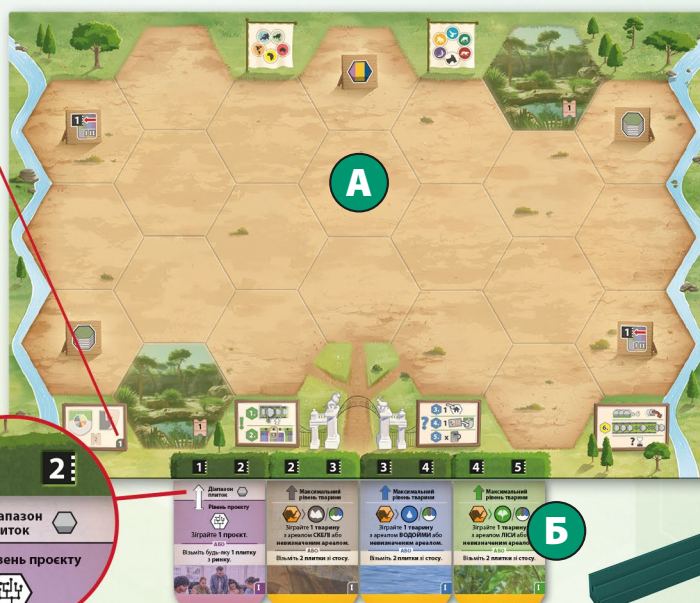
Будь-яким способом визначте першого гравця. Перший гравець кладе карту дії «**Проекти**» в крайню ліву комірку під своєю мапою зоопарку так, щоб стрілка на карті вказувала на «1».

Наступні гравці за годинниковою стрілкою кладуть свої **карти дії «Проекти»** на **1 комірку правіше** так, щоб стрілка вказувала на «2», «3» або «4» відповідно. Якщо ви граєте вп'ятьох, то 4-й і 5-й гравці кладуть свою карту в крайню праву комірку (стрілка вказує на «4»).

Інші 3 карти дій покладіть у випадковому порядку в 3 інші комірки.

- В** Виберіть колір, візьміть **4 жетони вдосконалення** і **4 жетони успішності збереження** свого кольору та покладіть їх горілиць перед собою.

- Г** Покладіть перед собою **1 підставку для плиток**. Ви триматимете в ній усі отримані плитки так, щоб суперники їх не бачили. Плитки у вашій підставці вважають плитками «на руці». Ви починаєте гру, не маючи плиток.



Порада. Під час першої партії радимо повернути в коробку ваш жетон успішності збереження «4х». Отже, кінець гри може бути активований після викладання третього з цих жетонів.

ПЕРЕБІГ І ЗАСАДИ ГРИ

Гра складається з ходів гравців. Під час свого ходу ви берете **1 плитку з ринку**, а потім виконуєте **1 дію**. Потім хід виконує наступний гравець за годинниковою стрілкою.

По черзі виконуйте ходи, поки хтось із вас не виконає **1 з 3 умов кінця гри** (див. «Кінець гри та фінальний підрахунок очок» на с. 8).

Мапа зоопарку та плитки



Ключовий елемент гри — чимала кількість плиток, які мають відповідну структуру.

Угорі плитки є різні символи (1). Серед них: **ареал** (як-от вода), **континент** (як-от Австралія) та/або символ **категорії тварин** (наприклад, трав'яїди). Плитки **будівель** (2) і **проектів** (3) мають власні символи. Зігравши плитку, вважайте, що всі її символи є у вашому зоопарку.

Унизу плитки на тлі певного кольору зазначена назва плитки. Колір визначає тип плитки, а отже, спосіб її розігрування.

Кольори типів плиток: **тварина** (жовтий, (2a)), **будівля** (синій, (26)) і **проект** (фіолетовий, (2в)).

Рівень тварин і проектів зазначено ліворуч (3). Він визначає, якою повинна бути **сила вашої дії**, щоб зіграти цю плитку (невдовзі ми про це розповімо).

Що стосується будівель, то на лівій частині плитки будівлі ви побачите **умову**, яку треба виконати, щоб зіграти плитку (4).

ЕФЕКТИ. Деякі плитки дають вам додаткові ефекти. **Одноразові ефекти** позначені символом блискавки (5) й наведені на жовтому тлі (ці ефекти застосовують одразу після розігрування плитки). **Постійні ефекти** позначені символом нескінченності (6) й наведені на зеленому тлі (6).

ВАЖЛИВО! Якщо ви зіграли плитку з постійним ефектом, то він **негайно** стає активним. Якщо ефект на зіграній плитці пов'язаний із символом, який є на цій плитці, то він негайно активується. Наприклад, ефект плитки «Герпетолог», зображеної вище, стосується плиток із символом рептилій, і на плитці «Герпетолог» є такий символ.

ОЧКИ. Багато плиток збільшують привабливість вашого зоопарку, що дає вам змогу набирати очки наприкінці гри. Деякі плитки дають визначену кількість очок (7a). Інші плитки дають очки залежно від інших плиток у вашому зоопарку (76). Докладніше про набір очок за такі плитки див. у глосарії.

ПАРИ ТВАРИН. Певні види тварин представлені двома плитками: одна із символом самця (♂), а друга — самиці (♀) (8). Такі плитки мають однакові назви, але різні зображення. Якщо вам вдасться викласти у своєму зоопарку обидві плитки такої тварини **одну біля одної**, ви негайно отримуєте **1 жетон збереження** (на додачу до будь-яких інших можливих ефектів)!



Можете зберігати жетони збереження і сумок у комірці в лівому нижньому куті своєї мапи зоопарку.

ВІДКРИТА ЗОНА. Деякі тварини й будівлі потребують більше ніж 1 клітинки на вашій мапі зоопарку. Якщо на щонайменше одному краю плитки є **стрілки** (9), то для цієї плитки потрібні **відкриті зони** (10) (плитки, що лежать долілиць) на кожній прилеглій клітинці за напрямком пари стрілок. Стрілки не можуть указувати на плитки, уже зіграні **горілиць**, як і не можуть указувати назовні вашої мапи зоопарку.

Якщо стрілки вказують на відкриті зони, які вже є у вашому зоопарку, ви також можете використати їх для нової плитки. Це також стосується відкритих зон, надрукованих на вашій мапі зоопарку. В іншому разі ви повинні покласти долілиць плитки **з руки** на порожні клітинки в напрямку стрілок, щоб утворити відкриті зони.



Кожна відкрита зона у вашому зоопарку наприкінці гри дає **1 очко**.

ПРИКЛАД. Щоб зіграти самицю «Суматранського тигра», вам потрібні 2 відкриті зони: одна — угорі ліворуч від цієї плитки, а інша — угорі праворуч. У цьому прикладі є лише 1 клітинка, біля якої угорі ліворуч і праворуч є відкрита зона чи місце для нової відкритої зони.

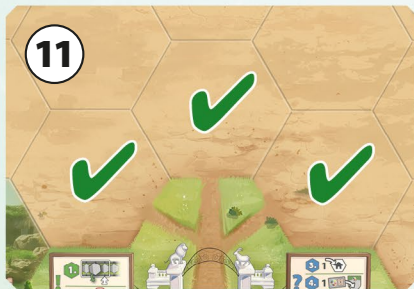
Щоб створити відсутню відкриту зону ліворуч (А), ви повинні покласти плитку з руки долілиць у свій зоопарк. На щастя, відкрита зона праворуч (Б) уже надрукована на вашій мапі зоопарку.



ПРАВИЛА РОЗМІЩЕННЯ. Граючи плитку у свій зоопарк, ви щоразу повинні розміщувати її на **порожній клітинці** (клітинці без плитки чи надрукованої на ній відкритої зони) на своїй мапі зоопарку. Ця порожня клітинка повинна прилягати до входу в зоопарк або до вже викладеної в ньому плитки. **(Важливо! Дві відкриті зони, надруковані на мапі зоопарку, не вважають плитками!)**

Отже, є 3 можливі клітинки, де ви можете розмістити свою **першу плитку**: 3 клітинки біля **входу у ваш зоопарк (11)**. Пізніше ви матимете більше варіантів для розміщення своїх плиток. Однак незабаром ви зрозумієте, що не завжди легко вибрати найкраще місце для кожної плитки.

Ви завжди повинні розміщувати плитки так, щоб їхні символи

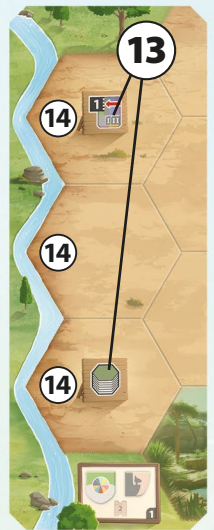


були вгорі, а назви — унизу (12). Ви **не можете обертати** плитки (наприклад так, щоб стрілки вказували на відкриті зони на інших клітинках).

Якщо на клітинці, куди ви виклали плитку, зображено бонус розміщення (13), ви негайно отримуєте цей бонус. Це правило теж діє, якщо ви викладаєте відкриту зону на клітинку з бонусом розміщення. Опис різних бонусів наведено в глосарії та на пам'ятках гравців.

Деякі плитки посилаються на річку на мапі вашого зоопарку. Три клітинки по лівому й правому краях вашої мапи зоопарку вважають клітинками «біля річки» (14).

Плитки, які ви скидаєте протягом гри, ви кладете в **скид**. Скинуті плитки кладуть у скид **горілиць**, щоб не переплутати їх з плитками для розігрування.



Якщо для плитки потрібні відкриті зони, спершу розмістіть саму плитку на мапі зоопарку відповідно до цих правил, а потім розмістіть відкриті зони (якщо треба).

Сила ваших карт дій

Для виконання дії ви використовуєте 1 із 4 своїх карт дій (докладніше про кожну дію пізніше). Вони розташовані під вашою мапою зоопарку, і на кожній карті є **1 стрілка**, що вказує вгору на число. Це число визначає поточну **силу цієї дії**. Що правіше розташована карта дії, то на більше число вказуватиме стрілка (отже, то сильнішою буде дія).

Виконавши будь-яку дію, ви кладете її карту в крайню **ліву комірку** під мапою зоопарку й посуваєте інші карти праворуч. (Докладніше про це пізніше.) Отже, використана карта стає слабшою, а інші — сильнішими. Не забувайте про це під час вибору дій.

Під час гри ви можете **вдосконалити** свої **карти дій**, якщо виконаєте певні умови (докладніше див. на с. 7). Ви вдосконалюєте свої карти дій, **перевертаючи їх стороною II** догори. Стрілка на цій стороні вказує на число праворуч. Це означає, що сила вдосконаленої дії завжди на 1 більша за силу невдосконаленої.

Крім того, однією дією ви можете зробити більше, наприклад зіграти 2 тварин замість 1.

ПРИКЛАД. На цю мить сила дії «Проекту» дорівнює 3.



Якщо ви вдосконалили дію «Тварини водойм» (щоб карта лежала **стороною II** догори), то її сила збільшиться з 4 до 5.



СТРУКТУРА ХОДУ ГРАВЦЯ

У свій хід ви **завжди** робите 2 речі. Насамперед ви берете **1 плитку з ринку** і, по-друге, виконуєте **1 дію** за допомогою однієї з ваших карт дій. Після цього вам стають доступними певні **необов'язкові дії**. Насамкінець треба подбати про **упорядкування**. Виконуйте хід у такому порядку:

!

ЗАВЖДИ

1.

Візьміть з ринку **1 плитку** в межах діапазону. Ваші карти дій залишаються на місці.

2.

Виконайте **1 дію** за допомогою 1 з ваших карт дій. Перемістіть використану карту дії в крайню ліву комірку.

Ілюстрації в нижній частині вашої мапи зоопарку допоможуть вам запам'ятати послідовність окремих кроків:

?

МОЖЛИВО

3.

Зіграйте 1 будівлю 🏠.

4.

Підтримайте 1 ціль збереження.

5.

Удосконаліть 1 або більше своїх карт дій.

УПОРЯДКУВАННЯ

6.

Наприкінці свого ходу:

- Дотримайтеся ліміту плиток на руці
- Поповніть ринок
- Перевірте умови кінця гри

Окремі кроки детально описані нижче.



1.

ЗАВЖДИ

Візьміть з ринку 1 плитку в межах діапазону

Візьміть на руку 1 плитку з ринку; біла стрілка на вашій карті дії «**Проекти**» вказує на максимальну позицію, з якої ви можете взяти плитку.

Отже, якщо біла стрілка вказує на «1», то в межах вашого діапазону є лише плитка на позиції «1», і ви повинні взяти цю плитку. Якщо ж стрілка вказує, наприклад, на «4», то ви вибираєте 1 плитку в діапазоні позицій від «1» до «4».

ВАЖЛИВО! Під час цього кроку ви не переміщуєте свою карту дії «**Проекти**»!

ВАЖЛИВО! Ліміт «у межах діапазону» діє лише під час цього кроку. Якщо ефект плитки або бонус розміщення дають змогу взяти плитку з ринку, ви завжди можете взяти плитку з будь-якої позиції на ринку.



ПРИКЛАД. Біла стрілка вказує на «2». Це означає, що ви берете на руку плитку з ринку з позицій «1» або «2». У цьому прикладі можна взяти плитку «**Альпійський козел**» з позиції «1» або «**Тигровий пітон**» з позиції «2». Ваша карта дії «**Проекти**» залишається у своїй комірці. Потім ви виконуєте 1 з 4 ваших дій (див. крок 2.).



2.

ЗАВЖДИ

Виконайте 1 дію за допомогою 1 з ваших карт дій

Виберіть 1 з ваших карт дій і трохи висуньте її з ряду. Потім виконайте 1 із двох зазначених на ній дій, враховуючи їхню силу, щоб отримати плитки АБО зіграти плитки.

Отримання плиток

Візьміть будь-яку 1 плитку з ринку.



КАРТА ДІЇ «ПРОЕКТИ»

Візьміть з ринку 1 плитку (або 2, якщо карта **сторону II** догори)

Візьміть будь-яку 1 плитку з ринку. Позиція плитки на ринку не має значення.

Якщо ви вже вдосконалили карту дії «**Проекти**», то можете взяти з ринку другу плитку.

Візьміть 2 плитки зі стосу.



КАРТИ ДІЇ «ТВАРИНИ»

Візьміть 2 плитки зі стосу

Візьміть на руку 2 верхні плитки (вони лежать долілиць) зі стосу.

Розігрування плиток тварин або проектів



Зіграйте 1 проект.

КАРТА ДІЇ «ПРОЕКТИ»

Зіграйте 1 проект

Якщо ви маєте на руці проект і сила вашої карти дії «Проекти» більша або дорівнює рівню плитки, покладіть плитку на вашу мапу зоопарку (на порожню клітинку біля іншої плитки або входу у ваш зоопарк).

Якщо це проект «Випустити у дику природу», покладіть цю плитку поверх плитки тварини з відповідним символом. Після цього тварина (а також її символи й очки) стають некритими, і їх більше немає «у вашому зоопарку».

Якщо розміщення плитки активує ефекти (одноразові, постійні або бонуси розміщення на мапі зоопарку), ви можете розіграти їх у довільному порядку.



Зіграйте 1 тварину з ареалом ЛІСИ або невизначеним ареалом.

КАРТИ ДІЇ «ТВАРИНИ»

Зіграйте 1 тварину (або 2 тварини, якщо карта стороною II догори)

Ви маєте 3 різні карти дії для розігрування тварин (жовті плитки). Кожна з цих карт дії пов'язана з певним ареалом (скелі , ліси чи водойми). Ви можете зіграти тварину лише за допомогою карти дії, яка має той самий ареал, що й ця тварина. Винятком із цього правила є тварини з «невизначеним» ареалом, який позначають символом . Ви можете зіграти таку тварину за допомогою будь-якої з 3 карт дії «Тварини».

Щоб зіграти тварину з руки, сила відповідної дії повинна бути більшою або дорівнювати рівню цієї плитки тварини. Потім покладіть плитку тварини на вашу мапу зоопарку (на порожню клітинку біля іншої плитки або входу у ваш зоопарк). Якщо тварині потрібна одна або більше відкритих зон, розмістіть її так, щоб вона прилягала до вже створених відкритих зон і/або покладіть долілиць додаткові плитки з руки, утворюючи відкриті зони на вашій мапі зоопарку.

Якщо розміщення плитки тварини та/або відкритої зони активує ефекти (одноразові, постійні або бонуси розміщення на мапі зоопарку), ви можете розіграти їх у довільному порядку.

Якщо ви використовуєте цю дію, щоб розмістити тварину біля тварини з такою самою назвою (тобто самицю біля самця цієї тварини або навпаки), ви **негайно** отримуєте 1 жетон збереження.

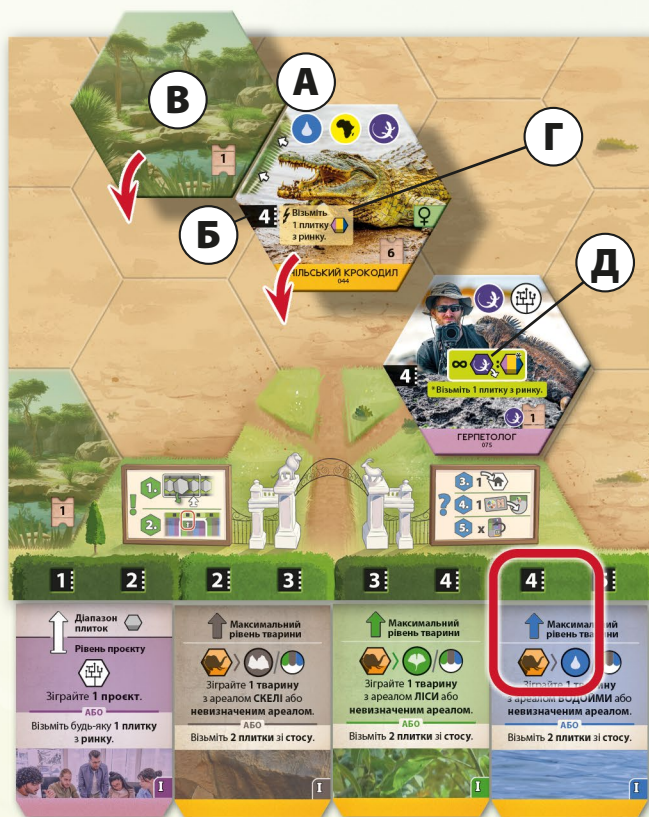
За допомогою **сторони I** карти дії за одну дію можна зіграти лише 1 тварину. Якщо ви вже вдосконалили карту дії, то можете зіграти 2 тварини (замість 1) з відповідного ареалу й/або із символом . Однак для цього сила дії повинна бути більшою або дорівнювати дорівнювати **сумі** рівнів **обох** тварин. Зіграйте й розмістіть цих тварин у своєму зоопарку по одній за раз.

ВАЖЛИВО! Завжди застосовуйте всі ефекти, які ви активуєте, зігравши першу тварину, а потім грайте другу тварину.

ПРИКЛАД РОЗІГРУВАННЯ ПРОЕКТУ. «Герпетолог» — це проект рівня 4, тому ви повинні виконати дію «Проекти» із силою 4 або більше, щоб зіграти його у свій зоопарк. Ви розміщуєте «Герпетолога» на порожній клітинці, прилеглої до входу. «Герпетолог» має постійний ефект, який активується щоразу, коли ви граєте символ рептилій у свій зоопарк. Сам «Герпетолог» має символ рептилій, тому ви відразу активуєте його ефект перший раз і берете на руку будь-яку 1 плитку з ринку.



ПРИКЛАД РОЗІГРУВАННЯ 1 ПЛИТКИ ТВАРИНИ. У свій наступний хід ви граєте самицю «Нільського крокодила» у свій зоопарк. Для цього вам треба виконати дію «Тварини водойм» із силою 4 або більше, бо на плитці цієї тварини є символ водойм (А), а також зазначено рівень 4 (Б). «Нільському крокодилу» потрібна відкрита зона у вашому зоопарку. Щоб створити її, ви кладете з руки долілиць іншу плитку як відкриту зону туди, де вона потрібна «Нільському крокодилу» (В). Після розміщення обох плиток активуються ефекти «Нільського крокодила» й «Герпетолога».



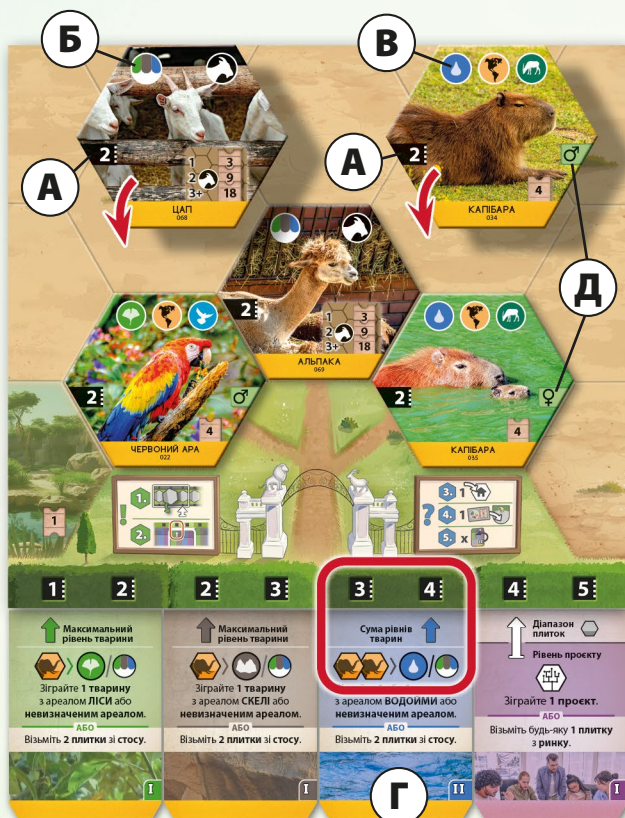
Зігравши «Нільського крокодила», ви отримуєте 2 ефекти: одноразовий ефект «Нільського крокодила» (Г) і постійний ефект «Герпетолога» (Д). Якщо ви одночасно отримуєте кілька ефектів, то завжди можете вибрати порядок їхнього застосування. У цьому прикладі обидва ефекти дають змогу взяти будь-яку 1 плитку з ринку, тож загалом ви можете взяти 2 плитки.

ПРИКЛАД РОЗІГРУВАННЯ 2 ПЛИТОК ТВАРИН. Ви хочете використати одну зі своїх вдосконалених карт дій, щоб зіграти 2 тварини у свій зоопарк. І «Капібара», і «Цап» — тварини рівня 2 (А), тому вам потрібна дія із силою 4 або більше, щоб зіграти обох тварин.

Ареал «Цапа» — «невизначений» (Б), тому ви можете зіграти його за допомогою будь-якої з трьох дій «Тварини», а от «Капібара» — тварина водойм (В). Отже, ви можете зіграти разом цих двох тварин лише дією «Тварини водойм» (Г). На щастя, на цю мить сила цієї дії дорівнює 4.

Спершу ви граєте самця «Капібари» біля самиці «Капібари», яка вже є у вашому зоопарку. Вам вдалося розмістити пару тварин одного виду безпосередньо одну біля одної (Д), тому ви отримуєте 1 жетон збереження.

Потім ви граєте «Цапа» біля «Альпаки», яка вже є у вашому зоопарку.



ВАЖЛИВО! За допомогою карт дій ви можете розміщувати лише плитки тварин і проєктів, але не будівель! 🏠

Завершення дії

Після виконання дії заберіть відповідну карту дії з її комірки. Перемістіть праворуч карти дій, що лежали ліворуч від карти виконаної дії. Тепер покладіть використану карту дії в порожню крайню ліву комірку.

Якщо ви використовуєте крайню ліву карту дії, то не переміщуєте жодної карти.

ПРИКЛАД. Виконавши дію «Проєкти» із силою 3, покладіть карту «Проєкти» в крайню ліву комірку, перед тим перемістивши на 1 комірку праворуч дві перші карти дій.



Унаслідок цього ви збільшуєте на 1 силу карт дій «Тварини скель» і «Тварини лісів», тобто їхня сила стає 2 і 3 відповідно.



У ваш наступний хід дія «Проєкти» має силу 1. Карта дії «Тварини водойм» не переміщувалася, тому її сила й надалі дорівнює 4.

3. МОЖЛИВО Зіграйте 1 будівлю 🏠

Якщо ви маєте на руці принаймні 1 будівлю (синя плитка), для якої виконано умову розігрування або ви можете виконати цю умову, то під час цього кроку можете зіграти рівно 1 таку плитку. Розмістіть будівлю на порожній клітинці на вашій мапі зоопарку (біля іншої плитки або входу у ваш зоопарк), яка відповідає умові розігрування, зазначеній на плитці (якщо така є).

Якщо розміщення плитки активує ефекти (одноразові, постійні або бонуси розміщення на мапі зоопарку), ви можете розіграти їх у довільному порядку.

ПРИКЛАД. «Будиночок на дереві» повинен бути розміщений біля 2 плиток із символом лісів (А).

Ви граєте її на порожню клітинку між «Імлистим лутунгом» і «Дворогим калао», на плитках яких є символ лісів (Б).

На порожній клітинці є символ бонусу розміщення (В), тому ви можете взяти з ринку будь-яку 1 плитку.



4.

МОЖЛИВО Підтримайте 1 ціль збереження



Ви маєте **4 жетони успішності збереження**, кожен з яких можна використати для підтримки 1 цілі збереження. Ви не можете підтримати ту саму ціль більше ніж один раз. Цілі збереження показують, **які** символи вам треба зібрати, щоб підтримати їх.

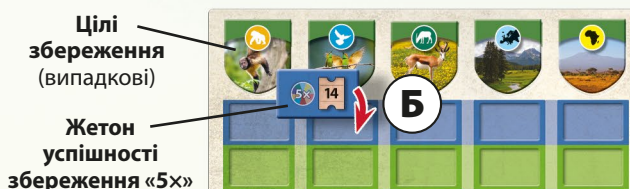


Кожен жетон успішності вказує **мінімальну кількість** символів певного типу, які повинні бути у вашому зоопарку для підтримки цілі (наприклад, ви можете використати жетон успішності «4x», якщо маєте 5 символів для цілі). Вони також показують вам, скільки очок дає розміщений жетон успішності наприкінці гри.

Під час цього кроку ви можете підтримати **рівно 1** ціль збереження, яку ви ще не підтримували. Підрахуйте кількість символів у вашому зоопарку, що відповідають цілі, яку ви хочете підтримати. Ви можете збільшити цю кількість, повернувши в запас **жетони збереження**, зібрані вами протягом гри. Кожен повернений вами жетон збереження збільшує кількість символів на 1. Однак у вашому зоопарку повинен бути принаймні 1 відповідний символ, щоб підтримати ціль збереження. Тому ви **не можете замінити всі символи** жетонами збереження, коли підтримуєте ціль збереження.

Потім покладіть невикористаний жетон успішності з відповідною кількістю символів долілиць на поле збереження під ціллю збереження, яку ви підтримуєте, у комірку вашого кольору.

ПРИКЛАД. Ви маєте **3 символи птахів** у своєму зоопарку (А), але хочете використати найкращий з можливих жетонів успішності збереження, який дасть найбільшу кількість очок. Отже, ви також скидаєте зібрані вами **2 жетони збереження**. Потім ви кладете свій жетон успішності збереження «5x» у комірку вашого кольору під ціллю збереження птахів (Б). Цей жетон дає 14 очок наприкінці гри. Наступні символи птахів, які ви розмістите у своєму зоопарку, більше не допоможуть вам досягти цілей збереження.



5.

МОЖЛИВО Удоскональте карти дій

Ви маєте **4 жетони вдосконалення**, кожен з яких можна використати для вдосконалення будь-якої 1 з ваших карт дій. Отже, ви можете вдосконалити всі 4 карти дій протягом гри, якщо виконаєте всі **умови** (ви можете вдосконалити відразу кілька карт):



Ви підтримали принаймні 1 ціль збереження.



У вашому зоопарку є щонайменше 2 проекти.



У вашому зоопарку є щонайменше 3 з'єднані плити одного ареалу (ЛІС, ВОДОЙМ або РІВНИНИ).



У вашому зоопарку є щонайменше 4 різні символи категорій тварин.

Виконайте такі кроки для **кожного** з ваших раніше не використаних жетонів удосконалення, умови яких ви виконали (це можуть бути кілька жетонів один за одним):

1. Виберіть 1 з ваших карт дій, яка ще не була вдосконалена.
2. Переверніть її зі **сторони I** (стрілка вгору в лівій частині карти) на **сторону II** (стрілка вгору в правій частині карти). Це збільшує силу майбутніх дій і дає вам більше можливостей.
3. Потім переверніть використаний жетон удосконалення долілиць. Ви **не можете** використати його знову.

ПРИКЛАД. Зігравши «Будиночок на дереві» під час кроку 3, ви з'єднали 3 плити із символом лісів у вашому зоопарку (А). Тепер ви виконали умову для жетона вдосконалення «3 з'єднані плити одного ареалу» й перевертаєте його (Б). Це дає вам змогу вдосконалити 1 з ваших карт дій, і ви вирішуєте

перевернути карту дії «Тварини водойм» **сторonoю II** догори (Б). Це збільшує силу цієї дії на 1 до кінця гри. Наприклад, якби ви використали дію «Тварини водойм» у свій наступний хід, її сила дорівнювала б 4 (а не 3, як було до вдосконалення) і ви могли б зіграти до 2 тварин водойм (замість лише 1).



Дотримайтеся ліміту плиток на руці,
поповніть ринок і перевірте умови кінця гри

ЛІМІТ ПЛИТОК Якщо тепер ви маєте на руці **більше ніж 6** плиток, то повинні скинути зайві плитки, поки на руці не залишиться рівно 6 плиток. Ви можете мати на руці більше ніж 6 плиток під час свого ходу, але не наприкінці ходу.

ПОПОВНЕННЯ РИНКУ Спершу, якщо треба, перемістіть плитки, які вже є на ринку, на наступну нижчу порожню позицію на полі ринку, аж поки між плитками більше не залишиться прогалін. Потім покладіть горілиць по 1 плитці зі стосу біля кожної порожньої позиції на полі ринку, щоб там знову стало 6 плиток.

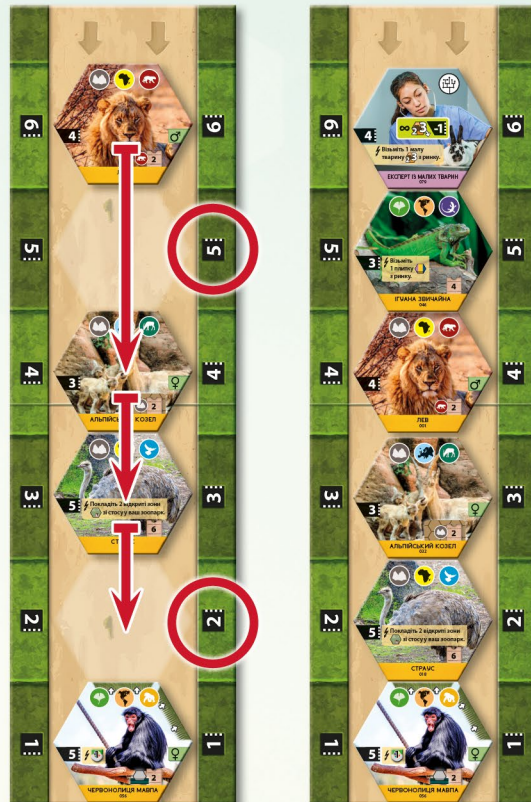
ПЕРЕВІРКА УМОВ КІНЦЯ ГРИ

Потім перевірте, чи виконано **принаймні 1** з умов кінця гри (див. наступний розділ). Якщо жодна з умов кінця гри не була виконана, то наступний гравець за годинниковою стрілкою виконує свій хід.

ПРИКЛАД ПОПОВНЕННЯ РИНКУ.

На початку свого ходу ви берете на руку плитку з **позиції «2»**. Після виконання дії **«Проекту»** ви можете взяти будь-яку плитку. Ви берете плитку з **позиції «5»**.

Наприкінці свого ходу ви спершу переміщуєте вниз плитки з позицій **«3»**, **«4»** і **«6»**. Потім ви відкриваєте 2 нові плитки зі стосу і кладете їх на тепер порожні позиції **«5»** і **«6»**.



КІНЕЦЬ ГРИ ТА ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК

Кінець гри активується, коли наприкінці ходу виконується щонайменше **1 з 3** можливих умов кінця гри.

Три умови кінця гри

- 1 Ви підтримали 4 цілі збереження, тож усі ваші **4 жетони успішності збереження** лежать на **полі збереження**.
- 2 Ви **повністю накрили свою мапу зоопарку**, тож на ній не лишилося жодної порожньої клітинки.
- 3 **Стос** плиток, що лежать долілиць, **спорожнів**.

 Якщо наприкінці свого ходу ви виконали умову **1** та/або **2**, візьміть жетон кінця гри **«10 очок»**. Потім **усі інші** гравці виконують ще по **1 ходу** (крім вас). Після цього переходьте до **фінального підрахунку очок**. Якщо стос плиток, що лежать долілиць, спорожнів після того, як ви активували кінець гри, перемішайте всі скинуті плитки, щоб утворити новий стос.

 Якщо ви також виконали умову **1** та/або **2** у свій останній хід після того, як хтось інший активував кінець гри, то отримуєте жетон кінця гри **«5 очок»**.

Якщо ви виконали умову **3** до того, як один із гравців виконав умову **1** або **2**, то гра закінчується **негайно** після вашого ходу. Відразу переходьте до **фінального підрахунку очок**.

Фінальний підрахунок очок

Додайте:

- **Очки на плитках у вашому зоопарку.** Деякі плитки дають визначену кількість очок. Інші плитки дають кількість очок залежно від того, скільки символів певного типу є біля цієї плитки або будь-де у вашому зоопарку. Спершу порахуйте очки за своїх **тварин** (жовті), потім за **будівлі** (сині), далі за **проекти** (фіолетові) та **відкриті зони**. 
- Очки на ваших **жетонах успішності збереження** на полі збереження (тобто за жетони успішності, якими ви підтримували цілі). 
- 2 очки за кожен **жетон сумки** та кожен **жетон збереження**, який залишився у вас. 
- Очки (10 або 5) на вашому **жетоні кінця гри**, якщо маєте такий. 
- **Тільки в соло-грі:** 5 очок за кожен **жетон соло-гри**, який лежить долілиць. 

Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок. У разі нічиєї перемагає той претендент, у якого в зоопарку найбільше плиток тварин. Якщо й далі нічия, то претенденти ділять перемогу.