



ЗООКРАТИЯ

Автор игры: Райнер Книция | Иллюстратор: Кванчай Мория
Графический дизайнер: Бриджетт Инделикато | Издатели: Ник Мюррей, Кайл Спэкмен
Редактор: Джон Хили

Что, если бы животные захватили власть в зоопарке? Скорее всего, мятежная администрация состояла бы из ближайших сородичей. Внушая уважение и трепет наивным посетителям, они бы укрепили своё влияние на других животных и в конце концов добились славы и уважения. Но в любой правящей элите, даже если она состоит из представителей животного мира, единомышленники со временем становятся соперниками. Ведь в зоопарке только один Главный вольер, и оказаться в нём — задача для амбициозных и предприимчивых. Именно они и станут претендентами на звание талисмана зоопарка.

Путь к Главному вольеру извилист и тернист: животным придётся заручиться поддержкой соперников или прибегнуть к помощи зрителя, чтобы перемещаться по зоопарку. Но добраться до вольера недостаточно — окружая себя единомышленниками и предугадывая действия противников, необходимо достигнуть наибольшей славы.

Только тот, кто выполнит оба этих условия, станет талисманом зоопарка.

Как же получить и поддержку, и славу? Как и в любой борьбе, придётся участвовать в политических играх, искусно вести переговоры и использовать любую возможность, чтобы продвинуться самому, оставив позади соперников. Ведь талисманом зоопарка сможет стать только один.

Всегда помните о вашей конечной цели. Зная, куда вы идёте, вам легче будет понять, как прийти туда быстрее остальных.





ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель — дойти до Главного вольера. Для этого вам придётся договариваться с другими игроками и использовать жетоны славы, чтобы склонить их на свою сторону. Как только в Главном вольере будет занята последняя ячейка, игра немедленно завершится. После этого игроки, чьи фигурки животных добрались до Главного вольера, подсчитают сумму значений на полученных жетонах. Победит тот, кто в течение партии достиг наибольшей славы.



КОМПОНЕНТЫ



42 фигурки животных (по 6 каждого вида)



6 фигурок павлинов

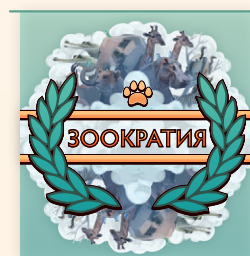
14 жетонов способностей
(по 2 каждого типа)



1 двустороннее игровое поле



7 ширм игроков



1 тканевый мешочек



102 жетона славы

(60 жетонов «I», 4 жетона «II», 4 жетона «II» с иконкой человека, 3 жетона «II» с иконкой сердца, 4 жетона «II» с иконкой звезды, 12 жетонов «III», 9 жетонов «IV», 6 жетонов «V»)



1 фишка смотрителя зоопарка



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите игровое поле в центр, выбрав в качестве лицевой ту сторону, которая соответствует текущему количеству игроков за столом.
2. Разместите по 1 фигурке павлина в каждой ячейке с цифрой, соответствующей количеству игроков за столом. Остальные фигурки павлинов уберите в коробку.
3. Разместите жетоны славы номиналом «I» рядом с игровым полем, так чтобы все игроки могли до них дотянуться. Все остальные жетоны славы (номиналом от «II» до «V») положите в тканевый мешочек и как следует перемешайте. Затем разместите по 1 случайному жетону лицевой стороной вверх на местах, обозначенных на дорожках между вольерами.
4. Поместите фишку смотрителя зоопарка лицевой стороной вверх на жетон славы, размещённый на центральной дорожке, ведущей к Главному вольеру.
5. Каждый игрок выбирает себе вид животного и получает соответствующие компоненты: 6 фигурок животных, 2 жетона способностей и ширму. Затем он размещает перед собой ширму и выкладывает все 6 фигурок животных перед ней — это личный запас игрока, на протяжении всей партии он должен быть виден остальным участникам. Жетоны способностей он размещает на верху ширмы.
6. Из общего запаса каждый игрок берёт по 2 жетона славы номиналом «I» и помещает их за своей ширмой.
7. Участник, который был в зоопарке последним, становится первым игроком. Вы также можете выбрать первого игрока любым другим способом.



ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник обязан выполнить одно из четырёх действий:



Разместить своё животное в зоопарке



Переместить павлина в другой вольер



Переместить своё животное в другой вольер



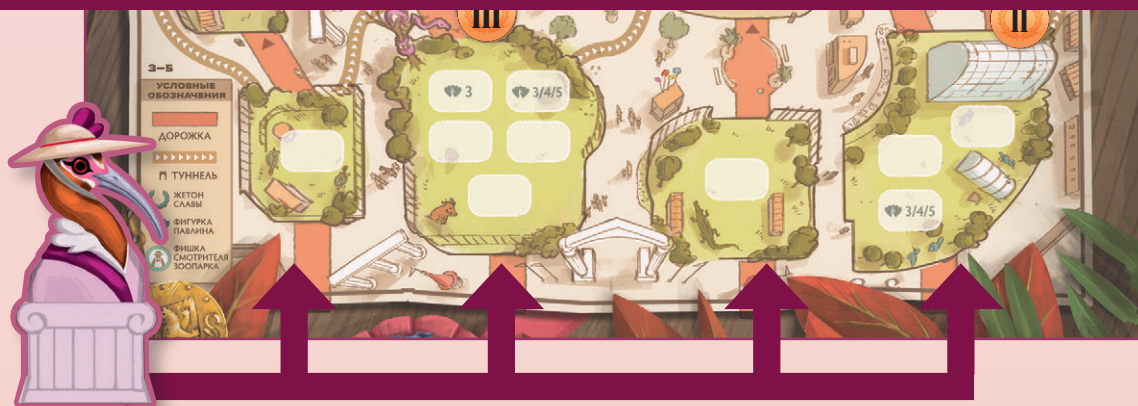
Переместить смотрителя зоопарка на другую дорожку

Каждое из этих действий будет подробно описано далее.

Игроки ходят до тех пор, пока все ячейки Главного вольера не будут заняты фигурками животных. После этого участники переходят к определению победителя.



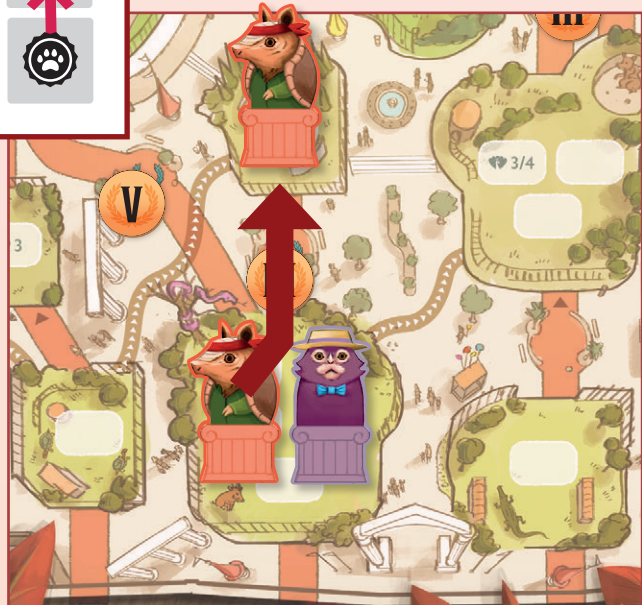
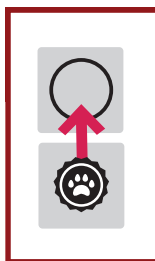
РАЗМЕСТИТЬ СВОЁ ЖИВОТНОЕ В ЗООПАРКЕ



Возьмите 1 фигурку животного из личного запаса и разместите её в любой свободной ячейке в одном из 4 вольеров в нижней части игрового поля (на рисунке выше эти вольеры обозначены стрелками). Если все ячейки в этих вольерах уже заняты фигурками животных, вы не можете выбрать это действие в текущем ходу.



ПЕРЕМЕСТИТЬ СВОЁ ЖИВОТНОЕ В ДРУГОЙ ВОЛЬЕР



Переместите 1 вашу фигурку животного из вольера, где она в данный момент находится, в другой вольер, расположенный выше. Эти вольеры должны быть соединены между собой дорожкой. Вы можете переместить животное **только** в том случае, если:

в вольере, откуда вы собираетесь переместить фигурку, вас поддерживает большинство

ИЛИ

фишка зрителя зоопарка находится на дорожке, соединяющей вольер, где находится ваша фигурка животного, и вольер, куда вы хотите её переместить.

Голосование

Если ваша фигурка животного находится в вольере с одной ячейкой, вы можете переместить эту фигурку, не проводя голосование, так как в этой ситуации у вас всегда будет большинство голосов. Но чтобы переместить животное из вольера с несколькими ячейками, необходимо получить большинство голосов. Каждое ваше животное, находящееся в таком вольере, даёт вам 1 голос. Каждое животное другого игрока (или павлин, см. стр. 6) также может принести 1 голос. Чем больше в вольере ячеек, тем больше голосов вам потребуется, чтобы переместить фигурку животного. Так, перемещаясь из вольера с 3 ячейками, потребуется 2 голоса, с 5 ячейками — 3 голоса, с 7 ячейками — 4 голоса.

Примечание. Количество голосов, необходимое для перемещения, зависит не от того, сколько в данный момент животных в вольере, а от того, сколько в нём ячеек. Даже если во время голосования не все ячейки в вольере заняты, вам необходимо получить большинство голосов, соответствующее общему количеству ячеек (например, 4 голоса для вольера с 7 ячейками). Только в этом случае вы сможете переместить свою фигурку животного в другой вольер.



ПРИМЕР. В вольере с 5 ячейками заняты 3 из них. Две ячейки занимают ваши фигурки животных, одну — фигурка животного другого игрока. В свой ход вы хотите переместить одну из ваших фигурок в другой вольер. Для этого вам необходимо провести голосование и получить 3 голоса. Значит, несмотря на то что большая часть находящихся в вольере животных ваши, вам надо заручиться поддержкой другого игрока и получить его голос. В ином случае вы не сможете переместить свою фигурку животного.

Примечание. Если игрок не смог получить большинство голосов, чтобы переместить свою фигурку животного, он может попробовать переместить животное из другого вольера (следуя процедуре, описанной выше) или выбрать другое действие.



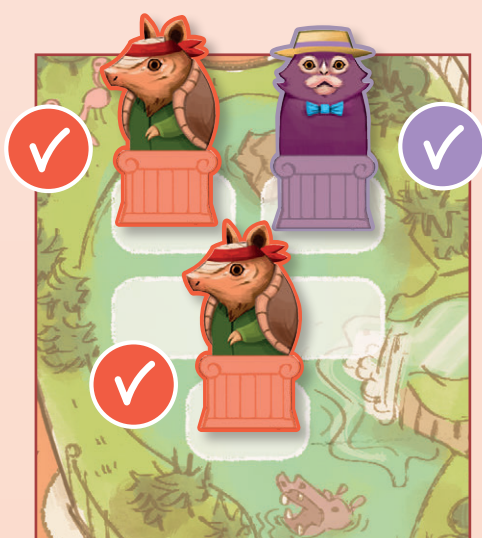
Заклучение сделок

Иногда в вольере уже находится столько ваших фигурок животных, сколько необходимо для получения большинства голосов. В ином случае вам придётся заключать сделки с другими игроками и/или подкупать павлинов, чтобы получить необходимую поддержку. Заключая сделку, игрок может потратить имеющиеся у него жетоны славы или обменяться ими с другим участником, чтобы тот одобрил перемещение его животного. Кроме того, предметом сделки могут стать любые обещания, как то: поддержать друг друга в будущих голосованиях, переместить или не перемещать фигурки животных и/или фишку зрителя зоопарка, использовать или не использовать жетоны способностей и др. При этом те обещания, которые

можно выполнить во время текущего хода, должны быть выполнены в полном объёме; выполнять ли все остальные обещания, решает сам игрок.

Игроки могут заключать соглашения в любой момент партии, даже если никто из участников этой сделки в данный момент не совершает ход. Но помните: как бы ни настаивали другие игроки, вы не обязаны заключать с ними какие бы то ни было сделки.

Совет. Чем больше вы будете взаимодействовать с другими игроками, заключая сделки и обещая им свою поддержку, тем больше у вас будет шансов на победу. Помогая другим, вы помогаете и себе!



ПРИМЕР. В вольере с 5 ячейками заняты 3 из них. Две ячейки занимают ваши фигурки животных, одну — фигурка животного другого игрока. В свой ход вы хотите переместить одну из ваших фигурок в другой вольер. Так как ваших животных недостаточно для получения большинства, вы обращаетесь за помощью к сопернику. Чтобы получить его голос, вы обещаете отдать 2 жетона славы и 1 голос в поддержку перемещения его фигурки животного в одном из следующих ходов. Жетоны славы вы должны отдать ему в текущем ходу, а вот обещание проголосовать в будущем можно и нарушить.

Подкуп павлинов

Если в вольере, откуда вы хотите переместить свою фигурку животного, есть павлин, вы можете подкупить его, чтобы получить его голос. Для успешного подкупа вы должны заплатить ему 1 жетон славы номиналом «II» (или более крупного номинала). Вы не можете подкупить павлина, отдав ему два жетона славы номиналом «I»! Если в вольере находится сразу несколько павлинов, вы можете подкупить их всех в течение одного хода. Все жетоны, которые были использованы для подкупа, должны быть возвращены в коробку.



Правила перемещения

Перемещая фигурку животного, придерживайтесь следующих базовых правил:

- Перемещайте только свои фигурки животных.
- Нельзя переместить фигурку в вольер, находящийся на игровом поле ниже её текущего местоположения (и, следовательно, дальше от Главного вольера). Вы всегда должны перемещать ваши фигурки по направлению к Главному вольеру!
- Перемещать фигурки можно только по дорожкам. Пропускать вольеры и использовать туннели запрещено.
- Если все ячейки в вольере уже заняты фигурками, переместить туда ещё одну фигурку животного нельзя.
- Перемещаясь между вольерами, вы можете выбрать (соблюдая все правила, описанные выше) любую дорожку, не обращая внимания на то, какую ячейку занимает ваша фигурка животного.

Если в вольерах, куда бы вы могли переместить свои фигурки животных, нет свободных ячеек, вы не можете выбрать и выполнить это действие.

В большинстве случаев вы можете занять любую свободную ячейку в новом вольере. Исключение составляет Главный вольер, каждая ячейка которого пронумерована. Фигурка, первой добравшаяся до него, должна быть размещена в ячейке «1», следующая — в ячейке «2» и так далее. Порядок размещения фигурок в Главном вольере поможет вам определить победителя в случае ничьей в конце игры.



Получение жетонов славы

Перемещая вашу фигурку животного из вольера с 3/5/7 ячейками, вы можете забрать себе жетон славы, лежащий на дорожке. После этого, не подсматривая, возьмите из мешочка другой жетон и разместите его на освободившемся месте на дорожке лицевой стороной вверх.

Игрок, перемещающий фигурку тигра, получает жетон славы номиналом «II». На освободившееся место он выкладывает из мешочка новый жетон.



Все полученные жетоны славы игроки должны хранить за ширмами, не показывая их остальным.

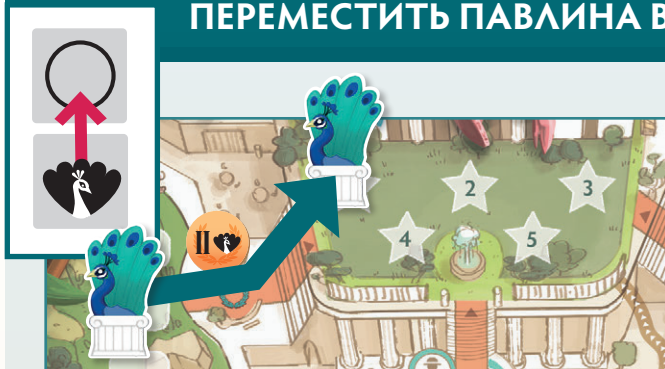
Ещё один способ получить жетоны славы — проголосовать за перемещение животного другого игрока. До тех пор, пока в общем запасе есть жетоны номиналом «I», любой игрок, проголосовавший за перемещение фигурки оппонента, берёт оттуда один такой жетон. Это вознаграждение игроки получают вне зависимости от того, какие сделки были заключены во время переговоров и какие бонусы были им обещаны.

Если количество голосов больше, чем необходимо, жетоны славы смогут взять только те игроки, чьи голоса позволили добиться большинства. Решать, кто из поддержавших получит жетоны, будет игрок, чья фигурка животного была перемещена.

Примечание. Вы не можете разменивать свои жетоны славы с помощью жетонов номиналом «I» из общего запаса. Однако, если оба игрока согласны, правилами игры не запрещено разменивать свои жетоны на жетоны соперника.



ПЕРЕМЕСТИТЬ ПАВЛИНА В ДРУГОЙ ВОЛЬЕР



Во многих зоопарках павлины не сидят взаперти, а свободно гуляют по всей территории. Дело в том, что павлины — контактные птицы и не причиняют вреда ни посетителям, ни другим животным.

Переместите фигурку павлина из одного вольера в другой по дорожке.

Выполняя это действие, придерживайтесь общих **правил перемещения**, описанных на странице 7, за исключением следующих особенностей:

- Павлин — свободолюбивая птица, не зависящая от других животных. Поэтому для перемещения павлина не нужно проводить голосование. Однако в вольере, куда он хочет переместиться, должна быть свободная ячейка.

- Перемещаясь по дорожке между вольерами, павлин никогда не забирает лежащий там жетон славы. Однако игрок, выбравший это действие, за каждое перемещение павлина в другой вольер получит 1 жетон славы номиналом «I» из общего запаса.

Перемещаясь, фигурки павлинов могут занимать ячейки даже в Главном вольере, мешая другим игрокам и приближая окончание партии.



Перемещение павлина — это действие, которое игрок выполняет во время своего хода. Однако на некоторых жетонах славы, кроме номинала, также изображён павлин.

Получив такой жетон во время перемещения вашего животного, вы можете дополнительно переместить 1 любую фигурку павлина по обычным правилам после завершения основного действия (и получить жетон славы номиналом «I» из общего запаса).

Так как жетон славы был получен при перемещении вашего животного, вы не можете разрешить другому игроку переместить павлина вместо вас. Однако вы можете заключить сделку о том, какого павлина и в какой вольер вы будете перемещать. Если в результате каких-либо сделок или разменов этот жетон славы будет передан другому игроку, он не должен активировать бонус перемещения павлина ещё раз.



ПЕРЕМЕСТИТЬ СМОТРИТЕЛЯ ЗООПАРКА НА ДРУГУЮ ДОРОЖКУ



Никто не знает, как именно животные захватили власть в зоопарке и стали управлять им. Доподлинно известно только то, что все люди, работавшие здесь раньше, были с позором изгнаны. Все, кроме безобидного старика-смотрителя, которого иногда можно встретить около вольеров.

Переместите фишку смотрителя зоопарка на любой другой жетон славы на игровом поле, положив её поверх этого жетона.



Перемещение смотрителя зоопарка — это действие, которое игрок выполняет во время своего хода. Однако на некоторых жетонах славы, кроме номинала, также изображён смотритель.

Получив такой жетон во время перемещения вашего животного, вы можете дополнительно переместить фишку смотрителя зоопарка по обычным правилам после завершения основного действия. Так как жетон славы был получен при перемещении вашего животного, вы не можете разрешить другому игроку переместить фишку смотрителя вместо вас. Однако предметом сделки может стать то, будете ли вы вообще перемещать фишку смотрителя зоопарка, и если будете, то куда именно. Если в результате каких-либо сделок или разменов этот жетон славы будет передан другому игроку, он не должен активировать бонус перемещения смотрителя зоопарка ещё раз.

Фишка смотрителя зоопарка вносит следующие изменения в правила перемещения:

- Перемещая фигурку животного по дорожке, на которой лежит фишка смотрителя зоопарка, игрок не проводит голосование.
- Перемещая фигурку животного по дорожке, на которой лежит фишка смотрителя зоопарка, игрок не получает жетон славы, закрытый этой фишкой.

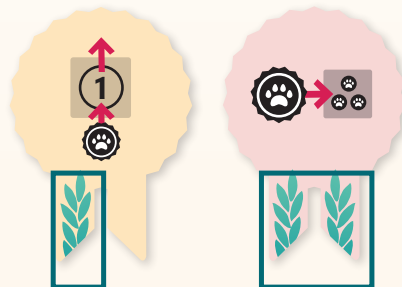
Примечание. В любой момент игры вы можете посмотреть, какой именно жетон славы находится под фишкой смотрителя зоопарка.

СПОСОБНОСТИ ЖИВОТНЫХ



Используя жетон способности, игрок должен придерживаться следующих правил:

- Нельзя передавать другому игроку свои жетоны способностей, так как этими способностями обладают только ваши животные.
- Действие жетона способности всегда должно быть направлено на другого игрока. Применять эффект по отношению к самому себе нельзя.
- Используя жетон способности, вы можете воздействовать на фигурку павлина, но только в тот момент, когда другой игрок во время своего хода перемещает её на игровом поле. Этот игрок в свою очередь может одобрить или заблокировать применение способности по отношению к павлину, которого он перемещает.
- В течение одного хода сразу несколько игроков могут использовать свои жетоны способностей.
- Используя жетон способности, снимите его и с верха своей ширмы, а затем спрячьте за ней от других игроков.
- Другой игрок в свой ход может попросить вас (или вы сами можете предложить ему) применить эффект вашего жетона способности. Вне зависимости от того, на каких условиях будет заключена сделка и какие бонусы вы получите от самого игрока, вы также получите столько жетонов славы номиналом «1» из общего запаса, сколько указано на вашем жетоне способности (от 0 до 2). Чем слабее эффект жетона способности, тем больше жетонов славы из общего запаса вы получите и наоборот. Поэтому в некоторых случаях вы можете применить эффект жетона способности с выгодой для себя, даже не требуя дополнительного вознаграждения от другого игрока. Однако не бойтесь потребовать достойную оплату, если ваше животное обладает сильной способностью.



Применив эффекты этих жетонов, игроки соответственно получат 1 и 2 жетона славы номиналом «1» из общего запаса.

Совет. Обязательно используйте свои жетоны способностей в течение партии и постарайтесь извлечь из этого максимальную выгоду.



Во время подготовки каждый участник получает по 2 жетона способностей, следовательно, по обычным правилам он сможет применить их эффекты только два раза за игру — по одному разу за каждый жетон. Однако на некоторых жетонах славы, кроме номинала, также изображён жетон способности. Получив такой жетон во время перемещения вашего животного, вы можете вернуть 1 свой жетон способности на верх ширмы и в дальнейшем снова использовать его.

Так как жетон славы был получен при перемещении вашего животного, вы не можете разрешить другому игроку вернуть жетон способности вместо вас. Если в результате каких-либо сделок или разменов этот жетон славы будет передан другому игроку, он не должен активировать его бонус ещё раз.

Подробное описание всех способностей животных вы найдете на стр. 12 этого буклета и на ширмах игроков.





КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Как только фигурка животного или павлина занимает последнюю свободную ячейку в Главном вольере, игра немедленно завершается.

Каждый участник, сумевший занять хотя бы одну ячейку в Главном вольере, суммирует все значения на полученных им жетонах славы. Игрок, получивший наибольшую сумму, объявляется победителем. Именно его животное войдёт в историю и станет талисманом зоопарка.

В случае ничьей побеждает игрок, чья фигурка животного оказалась в Главном вольере раньше остальных. Чтобы определить это, просто посмотрите на номера ячеек — чем меньше номер, тем раньше животное оказалось в вольере.



ПРИМЕР. Фигурка тигра занимает ячейку под номером 5 — последнюю свободную ячейку в Главном вольере. Игра немедленно завершается. В Главном вольере находятся фигурки носорогов, крокодила и тигра — участники, переместившие их туда, должны подсчитать сумму значений на своих жетонах славы. Сумма первого игрока (фигурка носорога) — 24, второго и третьего игроков (фигурки крокодила и тигра соответственно) — 28. Несмотря на то, что сумма четвертого игрока (фигурка броненосца) больше остальных и составляет 31, он не участвует в определении победителя, так как ни одна из его фигурок животных не находится в Главном вольере. Значит, победителем станет второй или третий игрок. Фигурка крокодила была перемещена в Главный вольер раньше, поэтому второй игрок побеждает в игре, а крокодил становится талисманом зоопарка.

КЛАССИЧЕСКИЙ ВАРИАНТ ИГРЫ / ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Ниже приведён список изменений, внеся которые вы сможете познакомиться с правилами классической игры «Quo Vadis?». Эта версия игры более простая, поэтому мы рекомендуем её и для тех, кто делает первые шаги в играх с переговорами.

- Не используйте жетоны способностей животных. Во время подготовки к игре оставьте их в коробке.
- Если игрок получает жетон славы с изображением жетона способности, не используйте его бонус и учитывайте только номинал.
- В классической игре «Quo Vadis?» не было фигурок павлинов, однако мы настоятельно рекомендуем использовать их даже в ваших первых партиях «Зоократии». Это отражено и на игровом поле, на обеих сторонах которого предусмотрены места для фигурок павлинов.





СЛОВО ИЗДАТЕЛЯ

Райнер Книция — один из самых влиятельных и уважаемых авторов в индустрии. Только вдумайтесь: он создал более 700 настольных игр, известных во всём мире. Одним из его наиболее заметных ранних проектов стал «Quo Vadis?» — элегантная игра о политической борьбе сенаторов Древнего Рима, впервые изданная в 1991 году. Прошло без малого тридцать лет с момента её выхода, но я всё ещё встречал людей, которые упоминали «Quo Vadis?» в списке недооценённых, незаслуженно забытых и отчаянно нуждающихся в переиздании настольных игр. В конце концов я раздобыл коробку и решил познакомиться с ней сам. И немедленно влюбился в эту изящную игру с переговорами! Тогда я связался с Райнером и предложил ему переиздать «Quo Vadis?», немного переосмыслив её концепцию, но оставив в ней всё то, что так полюбилось игрокам.

Я изучил отзывы и обзоры игроков за все тридцать лет и выяснил, какие стороны проекта они считают сильными, а какие хотели бы улучшить. Я рассказал Райнеру о результатах этого маленького исследования, и он с готовностью принял за переосмысление своей ранней игры. Когда он представил обновлённую версию «Quo Vadis?», я не поверил своим глазам: мастер справился со всеми задачами, которые мы наметили во время обсуждения. Очень быстро новая версия вошла в список моих любимых настольных игр. А благодаря работе талантливого иллюстратора Кванчай Мории и не менее талантливого графического дизайнера Бриджетт Инделикато «Зоократия» приобрела изящное оформление.

Поклонники Книции и игры «Quo Vadis?» могут спать спокойно — все её изменения были разработаны, протестированы и одобрены самим Райнером. Сохранив элегантный и интуитивно понятный игровой процесс, «Зоократия» стала по-настоящему современным проектом благодаря следующим нововведениям:

- Улучшен режим для 3 игроков.
- Добавлены нейтральные фигурки павлинов: с их помощью игра демонстрирует свои сильные стороны при любом составе участников.
- Добавлена вторая сторона игрового поля, позволившая увеличить максимальное число игроков до 7.
- Каждый вид животного получил свою асимметричную способность, что помогло существенно увеличить стратегический и дипломатический потенциал игры.
- Благодаря особым жетонам славы, позволяющим использовать дополнительные бонусы, увеличилось число возможных тактических решений.
- Кванчай Мория и Бриджетт Инделикато создали яркие и запоминающиеся иллюстрации к игре, что подчеркнуло новую тему и сеттинг.
- Высокое качество фигурок животных и павлинов и индивидуальных ширм позволило участникам полностью погрузиться в игровой процесс.

«Игра должна приносить людям удовольствие», — часто повторяет Райнер. Поэтому вся наша команда, проделавшая эту невероятную работу, надеется, что «Зоократия» подарит вам немало удивительных и захватывающих партий.

ПОЧЕМУ «ZOO VADIS?»

Название «Zoo Vadis», которое вы встретите на всех англоязычных коробках игры, отсылает нас к её первой версии — «Quo Vadis?». Несмотря на то, что в обновлённой версии игроки примеряют на себя роли антропоморфных животных, а не сенаторов Древнего Рима, нам хотелось подчеркнуть, что один проект является прямым наследником другого. С латинского языка «Quo vadis?» можно перевести как «Камо грядеши?», «Куда ты идёшь?». На этот вопрос и предстоит ответить игрокам — куда им надо идти, чтобы быстрее достичь своей цели, и кому предложить свою помощь, чтобы прославиться.

Ник Мюррей

©2023 Bitewing Games LLC. Все права защищены.
©2023 Доктор Райнер Книция. Все права защищены.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководители проекта: Александра Етонова, Владислав Пичугин

Переводчик: Сергей Капрарь

Редактор: Ксения Хацкалёва

Выпускающий редактор: Полина Кудрявцева

Корректор: Владислав Пржигоцкий

Вёрстка: OWL Agency

nizagams.ru

info@nizagams.ru

+79055008595

ХОТИТЕ ПЕРВЫМИ УЗНАВАТЬ О ЛУЧШИХ ИГРАХ?

Подписывайтесь на нас!

<https://www.youtube.com/@nizagams>

<https://vk.com/nizagams>



ОПИСАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ ЖИВОТНЫХ



ГИЕНА. В качестве дополнительного действия вы разрешаете другому игроку переместить фишку зрителя зоопарка.

Другой игрок может переместить фишку зрителя зоопарка перед выполнением основного действия или после него.



ТИГР. Вы разрешаете другому игроку, перемещающему свою фигурку животного по дорожке, на которой находится фишка зрителя зоопарка, забрать жетон славы, лежащий под ней.

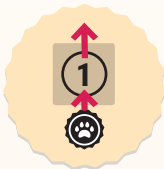
После того как другой игрок заберёт жетон, замените его новым жетоном славы из мешочка.

Напоминание. В любой момент игры вы можете посмотреть, какой именно жетон славы находится под фишкой зрителя зоопарка.



ОБЕЗЬЯНА. Вы разрешаете другому игроку, перемещающему свою фигурку животного по дорожке, получить другой жетон славы, лежащий на игровом поле.

Когда фигурка животного перемещается по дорожке, на которой лежит жетон славы, игрок, перемещающий эту фигурку, может взять любой другой жетон, находящийся на игровом поле. После того как другой игрок заберёт жетон, замените его новым жетоном славы из мешочка.



КРОКОДИЛ. Вы разрешаете другому игроку, который только что переместил свою фигурку животного в вольер с одной ячейкой, переместить её ещё раз.

Второй раз фигурка перемещается по обычным правилам. Если другой игрок, выполняя основное действие, размещает свою фигурку животного в зоопарке в вольере с одной ячейкой в нижней части игрового поля, он также может воспользоваться этой способностью.



ИБИС. Вы разрешаете другому игроку переместить свою фигурку животного в вольер, все ячейки которого уже заполнены другими фигурками.

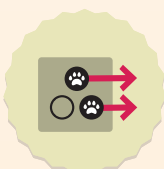
Другой игрок может переместить свою фигурку животного в вольер с любым количеством ячеек по обычным правилам. Обычно эффективнее всего использовать эту способность, чтобы переместить вторую фигурку животного в вольер с одной ячейкой, уже занятый другой фигуркой.

Важно! Вы можете добавить не более одной фигурки животного сверх общего количества ячеек в этом вольере. Для того чтобы другой игрок переместил свою фигурку животного в вольер, он должен обладать большинством голосов в том вольере, откуда он планирует перемещать фигурку. Способность ибиса не даёт дополнительных голосов и не отменяет само голосование, если оно необходимо. Фигурка животного, размещённая в вольере с помощью этой способности, никак не влияет на то количество голосов, которое нужно набрать, чтобы переместиться из этого вольера в другой. Если в какой-то момент в вольере появляется свободная ячейка, животное, размещённое в нём с помощью этой способности, занимает эту ячейку (следовательно, все ячейки этого вольера снова будут заняты). Вы можете комбинировать способности ибиса и крокодила.



БРОНЕНОСЕЦ. Вы разрешаете другому игроку переместить свою фигурку животного из вольера через туннель, не проводя голосование.

В качестве основного действия другой игрок перемещает свою фигурку животного в другой вольер, соединённый с первым туннелем, не проводя голосование. В вольере, куда будет перемещена фигурка, должна быть хотя бы одна свободная ячейка. Вы можете комбинировать способности ибиса и/или крокодила со способностью броненосца.



НОСОРОГ. Вы разрешаете другому игроку переместить вместе со своей фигуркой животного любую другую фигурку.

Другой игрок должен обладать большинством голосов в том вольере, откуда он планирует перемещать первую фигурку животного. Эта способность никак не влияет на то количество голосов, которое нужно набрать, чтобы переместить первую фигурку. Вместе с первой фигуркой игрок может переместить любую другую фигурку животного, в том числе и другую свою фигурку, фигурку носорога или павлина. Тот игрок, кому принадлежит вторая фигурка, не может отказаться от перемещения и не получает жетон славы, даже если он встретится ему на пути. В вольере, куда будут перемещены фигурки, должно быть не меньше двух свободных ячеек.

Вы можете комбинировать способности ибиса и носорога, помня при этом, что в вольере не может быть больше одной фигурки животного сверх общего количества ячеек. Вы можете комбинировать способности крокодила, ибиса и носорога однако во время второго перемещения вы должны оставить вторую фигурку животного в вольере с одной ячейкой или использовать второй жетон способности крокодила, чтобы переместить обе фигурки. Вы можете комбинировать способности броненосца и носорога.