

Projete o seu jardim zoológico em New York Zoo.

Construa cercados, introduza novas espécies e cuide das novas ninhadas. O primeiro jogador que cobrir todos os espaços de construção de seu tabuleiro de zoológico com peças de cercado e atrações, vence a partida.

Procurando pela lista de componentes? Confira nas laterais da base da caixa.

Preparação

Estas são as regras para partidas de 2 a 5 jogadores. Para partidas mais curtas em 2 jogadores, ou partidas solo, confira as variantes disponíveis na página 6.

1. Animais

Coloque a caixinha cheia de animais ao alcance de todos.

2. Tabuleiros de Zoológico

Cada tabuleiro de zoológico possui no canto inferior esquerdo uma indicação da quantidade de jogadores e no direito um número de jogador. Separe os tabuleiros de acordo com a quantidade de jogadores e distribua-os em ordem numérica e sentido horário.

O jogador com o tabuleiro 1 é o jogador inicial, e a ordem de turno segue de acordo com os números, em sentido horário.

A seção do estábulo com os abrigos reduz o espaço do tabuleiro de zoológico que você terá que cobrir com as peças de quebra-cabeça, equilibrando a vantagem do jogador inicial.

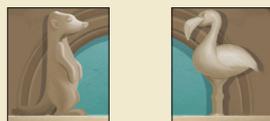


3. Animais iniciais

Seu tabuleiro de zoológico possui uma estátua de animal em cada um dos cantos superiores. Esses serão seus 2 animais iniciais. Pegue 1 de cada e os coloque nos espaços de abrigo do seu estábulo, no canto superior esquerdo de seu zoológico.

Exemplo:

No começo da partida, Lisa pega 1 suricato e 1 flamingo, como indicado pelas estátuas de animal em seu tabuleiro, e coloca cada um deles em um abrigo vazio na sua seção do estábulo.



4. Tabuleiro Central

Coloque o tabuleiro central no meio da mesa.

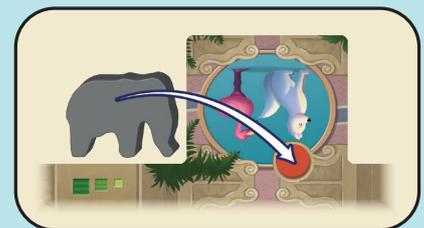
5. Marcador de Interrogação

Coloque o marcador de interrogação próximo ao tabuleiro central.



6. Elefante

Coloque o elefante no espaço com um ponto vermelho no tabuleiro central.



7. Atrações

Essas são as peças de quebra-cabeça com barracas de comida e brinquedos. Agrupe-as por tamanho (existem atrações que cobrem 1, 2, 3, 4, 6 e 8 quadrados) ao alcance de todos. A quantidade de atrações que cobrem 1 quadrado no jogo é ilimitada (caso as peças se esgotem durante a partida, sinta-se livre para improvisar).

8. Cercados

Essas são as peças de quebra-cabeça com várias tonalidades de verde. Cada tonalidade de verde corresponde a um tamanho de peça diferente:

-  a. Os Cercados mais claros são peças de 4 quadrados.
-  b. Os Cercados verde-claros são peças de 5 quadrados.
-  c. Os Cercados verde-escuros são peças de 6 quadrados.
-  d. Os Cercados mais escuros são peças de 7 quadrados.

Na ordem do mais claro para o mais escuro, preencha cada baía do tabuleiro central de acordo com o ícone de preparação indicado: a cor mais clara ficará no fundo; a mais escura, no topo. Para cada cor, simplesmente adicione uma peça aleatória dessa cor na pilha dessa baía. Quando você terminar, cada baía terá uma pilha com 3 peças. Um exemplo da preparação dos Cercados é mostrado na próxima página.

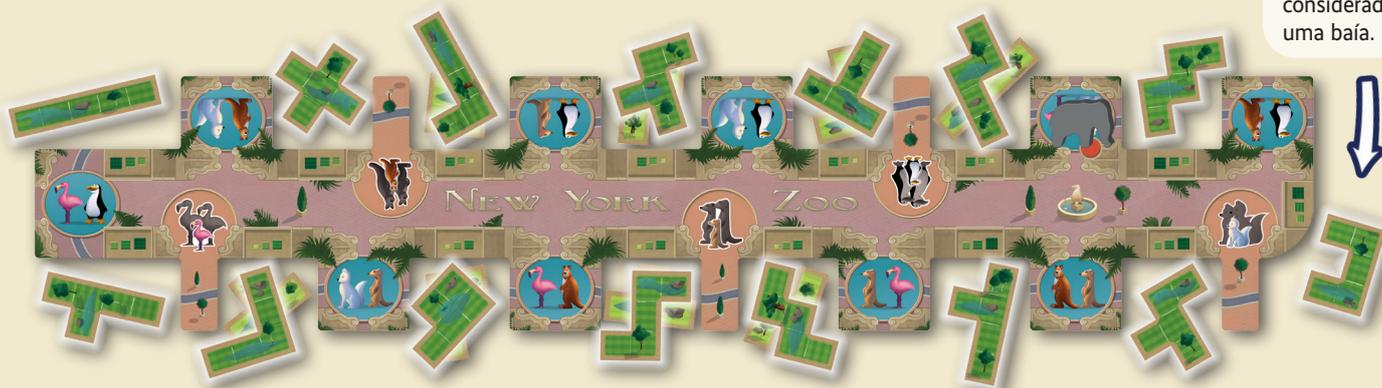
Exemplo da preparação dos Cercados

1) Coloque aleatoriamente as 8 peças de Cercado na tonalidade mais clara de verde (peças de 4 quadrados) nas baías do meio do tabuleiro central como indicado pelo código de cores.

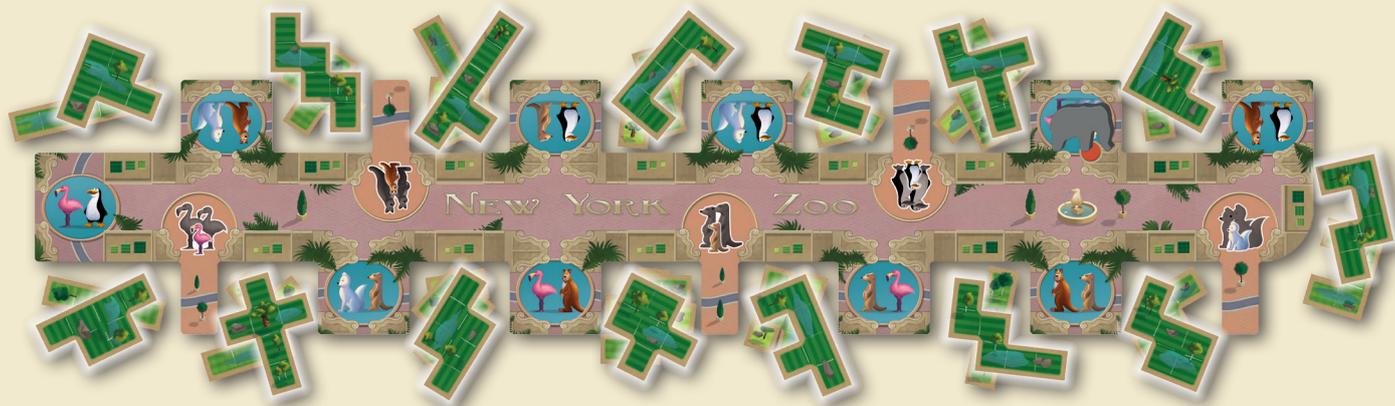


2) Distribua aleatoriamente as 15 peças de Cercado na tonalidade verde-clara (peças de 5 quadrados) ao longo de todas as 15 baías do tabuleiro central. Na seção do meio elas são colocadas sobre as peças verdes mais claras.

Este espaço também é considerado uma baía.



3) As 15 peças de Cercado na tonalidade verde-escura (peças de 6 quadrados) também são distribuídas aleatoriamente ao longo de todas as 15 baías do tabuleiro central. Elas são colocadas sobre as peças verde-claras.



4) Distribua aleatoriamente as 7 peças de Cercado na tonalidade verde mais escura (peças de 7 quadrados) ao longo das baías próximas às extremidades do tabuleiro central. (Preste atenção no código de cores.) Elas são colocadas sobre as peças verde-escuras.



Agora, cada baía tem uma pilha com 3 peças de Cercado.

Objetivo & Como Jogar

Objetivo

Seu objetivo é simplesmente preencher todos os espaços marrons do terreno do seu zoológico com peças de quebra-cabeça de Cercados e Atrações. (Diferente dos Cercados, as Atrações também estão disponíveis em tamanhos muito pequenos. Essas peças pequenas são destinadas a fechar lacunas.)



Exemplo: A borda vermelha mostra a área de construção que deve ser preenchida com peças de quebra-cabeça. Nenhuma peça pode ultrapassar a borda.

Como Jogar

Lembre-se que a ordem de turno é determinada pelos números nos cantos inferiores dos tabuleiros de zoológico, que será em sentido horário, começando pelo jogador 1.

Seu turno consiste em 3 fases:

- 1) **Mova** o elefante
- 2) **Realize** a ação do espaço final do elefante
- 3) **Reproduza os animais** de todos os jogadores, se aplicável

1. Mova o elefante

Mova o elefante de acordo com o painel à esquerda da faixa azul no topo de seu tabuleiro de zoológico:



Em partidas para 2 ou 4 jogadores, movo-o 1 – 4 espaços em sentido horário.



Em partidas para 3 ou 5 jogadores, movo-o 1 – 3 espaços em sentido horário.

Ao mover, **conte** os espaços azuis de Aquisição de Animais e baías com peças de Cercado nelas.

Não conte baías vazias ou as bordas marrons de Reprodução de Animais.



O elefante não pode parar em uma baía cujo Cercado mais ao topo não encaixe nos espaços marrons vazios de seu zoológico.



Exemplo: O elefante é movido 3 espaços.

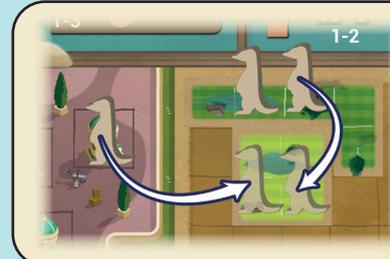
2. Realize a ação do espaço final do elefante

Realize a ação do espaço onde o elefante terminar seu movimento: se o elefante terminar em uma baía, você irá pegar e colocar a peça de Cercado mais ao topo dela; se o elefante terminar em um espaço de Aquisição de Animais, você irá pegar ambos os animais representados lá ou 1 animal qualquer de sua escolha.

Baías com peças de Cercado

Pegue a peça de Cercado mais ao topo nessa baía, e realize os seguintes passos:

- 1) Vire ou rotacione a peça da maneira que quiser e coloque-a nos espaços marrons vazios em seu zoológico, considerando as regras de Quebra-cabeça (ver página 5).
- 2) Mova 1 – 2 animais idênticos de **qualquer lugar** de seu zoológico para o novo Cercado. Eles podem vir de abrigos e/ou outros Cercados; porém, você não pode esvaziar um Cercado dessa maneira. **Atenção:** Se você não puder povoar seu novo Cercado, então você não pode realizar esta ação!



Exemplo: Um novo Cercado de suricato é criado. Um suricato permanece dentro do antigo Cercado de suricato.

- 3) Verifique se todos os espaços marrons de seu zoológico estão cobertos. Se estiverem, **você imediatamente vence a partida!**

Dica: Se você não estiver certo sobre uma peça de Cercado ao seu alcance ser uma boa opção para seu zoológico, experimente-a antes de mover seu elefante! Pegue a peça de Cercado e marque a baía com o **Marcador de Interrogação**. (Para você lembrar da baía para a qual você deve retornar a peça caso decida desistir do movimento do elefante para lá.)



Espaço de Aquisição de Animais

Pegue **ambos** os animais indicados da caixinha, na ordem que você preferir, ou pegue **1 animal qualquer** de sua escolha. (Nota: Os animais são ilimitados; se eles se esgotarem, substitua trios de animais pelos trininós; se esses também se esgotarem, use um substituto apropriado.)

Para cada animal que você pegar, realize os seguintes passos:

- 1) Coloque o animal no seu tabuleiro de zoológico em um dos seguintes locais:

- Um abrigo vazio;
- Um espaço vazio de um Cercado.

Se você tiver um animal da mesma espécie em um **abrigo**, você pode movê-lo para dentro do mesmo Cercado. **Nota: Cada Cercado pode conter apenas uma espécie de animal por vez.**



Para sua primeira partida, eu recomendo ignorar as regras sobre mover um animal adicional da mesma espécie vindo dos seus abrigos, quando colocar um animal em um Cercado.



Este Cercado com 4 espaços abriga 4 animais da mesma espécie.



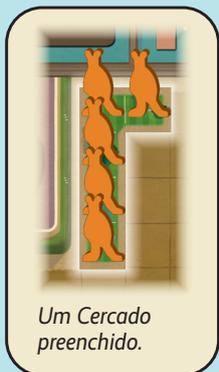
Cada abrigo pode conter apenas 1 animal.



Exemplo:
Lisa adquire uma raposa-polar e um pinguim. Ela coloca a raposa em um abrigo (1) e o pinguim em um Cercado (2). Como ela já possui mais pinguins em seus abrigos, ela pode mover um pinguim de seus abrigos para o Cercado (3).

- 2) Verifique se você preencheu completamente um Cercado com animais. Se preencheu, faça o seguinte:

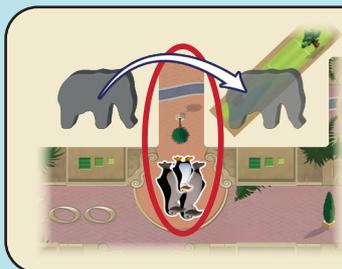
- i. **Remova** todos os animais do Cercado. Se você tiver um abrigo vazio, você pode **mover** um dos animais para o abrigo. Devolva o restante para a caixinha. O cercado agora está vazio.
- ii. **Pegue** qualquer peça de **Atração** da reserva e coloque-a em seu tabuleiro.
- iii. **Verifique** se todos os espaços marrons de seu zoológico estão cobertos. Se estiverem, **você imediatamente vence a partida!**



Um Cercado preenchido.

3. Confira se o elefante atravessou bordas de Reprodução

Se o elefante atravessou uma borda marrom de Reprodução, realize os seguintes passos para cada borda de Reprodução que ele atravessou:



Exemplo:
Atravessar esta borda de reprodução provoca a Reprodução de Animais para os pinguins.

- 1) Todos podem reproduzir a espécie de animal indicada na borda de Reprodução em até 2 Cercados propícios; para ser propício, um Cercado deve ter pelo menos 2 animais nele. Para cada um dos (até 2) Cercados propícios, ganhe 1 animal da mesma espécie e o adicione a um dos espaços vazios do Cercado. Mesmo que você tenha 4 ou mais animais em 1 Cercado, você pode ganhar apenas 1 animal lá.
- 2) Para cada novo animal ganho, se você tiver um animal da mesma espécie em um **abrigo**, você pode movê-lo para dentro do mesmo Cercado.
- 3) Verifique se você preencheu completamente um ou mais Cercados com animais. Se preencheu, começando pelo jogador do turno e seguindo em sentido horário, faça o seguinte:
 - i. **Remova** todos os animais do Cercado. Se você tiver um abrigo vazio, você pode **mover** um dos animais para o abrigo. Devolva os demais para a caixinha. O Cercado agora está vazio.
 - ii. **Pegue** qualquer peça de **Atração** da reserva e coloque-a em seu tabuleiro.
 - iii. **Verifique** se algum jogador cobriu todos os espaços marrons de seu zoológico. Se apenas um jogador conseguiu, **ele imediatamente vence a partida!** Se mais de um jogador conseguiu completar, o que tiver mais animais em seu tabuleiro vence a partida. Em caso de empate, todos os jogadores empatados vencem.
- 4) **1 - 3 jogadores apenas:** Se você teve Reprodução em 1 - 2 Cercados, você ganha uma Reprodução Bônus e pode repetir os três passos acima em 1 outro Cercado. Este terceiro Cercado pode ser de qualquer espécie de animal.



Este ícone na faixa azul do topo do seu tabuleiro de zoológico te lembra da Reprodução Bônus em partidas para 1 - 3 jogadores.



Exemplo de Reprodução de Animais



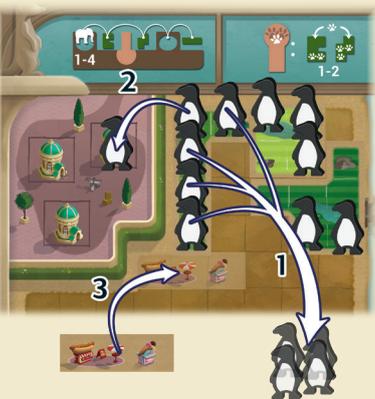
Está acontecendo uma Reprodução de Animais para os pinguins e Lisa tem 3 Cercados com esses animais.



Lisa recebe 1 animal como ninhada em cada um de seus 2 Cercados.



Como Lisa também tem um pinguim em um de seus abrigos, ela pode adicioná-lo à sua ninhada.



Após a Reprodução dos Animais (que ocorre simultaneamente para todos os Cercados) ela verifica se quaisquer de seus Cercados estão completos. Os pinguins de seu Cercado cheio são devolvidos para a caixinha (1) - exceto por um que ela decide mover para um abrigo vazio (2). Por completar o Cercado, ela pode escolher uma Atração e colocá-la em sua área de construção.

Regras do Quebra-cabeça

As seguintes regras se aplicam aos posicionamentos de peças de quebra-cabeça:

- É permitido que você **rotacione e vire** as peças de quebra-cabeça da maneira que você desejar.
- Você não precisa colocar as peças de quebra-cabeça adjacentes umas das outras.
- Você **não** pode colocar nenhuma peça de quebra-cabeça em seu tabuleiro de zoológico **sobrepondo quaisquer partes de outras peças**. As peças de quebra-cabeça **nunca podem ultrapassar os limites da área de construção**. O tamanho da área de construção depende da quantidade de jogadores e varia para cada jogador.

Final da partida e vencedor

O primeiro jogador a cobrir completamente todos os espaços da sua área de construção com peças vence a partida (*frequentemente, ao final da partida, faltará apenas algumas pequenas Atrações para você, para as quais você precisará coletar animais e pontuar os Cercados*). A partida pode terminar com a ação principal do jogador ativo, ou como resultado da Reprodução de Animais após a ação principal.

Se a partida terminar com a **ação principal**, o jogador do turno vence. A Reprodução de Animais não ocorre mais. As posições subsequentes são determinadas por quem tem menos espaços livres nas áreas de construção. Empates são resolvidos por quem tem mais animais.

Se a partida terminar com uma **Reprodução de Animais**, vários jogadores podem completar suas áreas de construção nesta mesma fase através de novas Atrações. Neste caso, o jogador com mais animais vence. (Em caso de empate, haverá mais de um vencedor.) As posições subsequentes são determinadas do mesmo modo que seriam se a partida terminasse com uma ação principal.

Créditos

Design do Jogo: Uwe Rosenberg
Arte: Felix Wemke
Arte da capa: Alice Männli
Diagramação do Manual: Inga Keutmann
Edição: Frank Heeren
Revisão das regras da 2ª edição: Nathan Morse, I. Keutmann
Tradução: Pedro Vinicius
Revisão: Igor Knop

Como representantes dos nossos muitos playtesters e apoiadores nós gostaríamos de citar e agradecer Christof Tisch, Anita Landgraf, Andreas Puff, Bastian Winkelhaus, Gernot Köpke, Jan Henry e Olaf Darge.

Precisando de mais informações ou reposições?

grok.games/sac



Rua Rodolfo Miranda, 223
São Paulo -SP CEP: 01121-010
CNPJ: 31.986.964/0001-84

grogames.com.br



© 2020 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal
Alemanha
feuerland-spiele.de



Partida curta (2 jogadores)

Modifique a preparação da seguinte maneira:

8. Cercados

- Não coloque a 3ª peça (a que ficaria no topo) em cada baía do tabuleiro central.
- Distribua 3 peças de Cercado de 7 quadrados para cada jogador.
- Distribua 3 peças de Cercado de 6 quadrados para cada jogador.
- Ambos os jogadores simultaneamente colocam suas 6 peças iniciais em seus zoológicos, mas sem adicionar animais a elas.

Use esta variante para uma partida mais rápida, de 20 a 30 minutos em 2 jogadores.



Partida solo

Modifique a preparação da seguinte maneira:

2. Tabuleiros de Zoológico: Use qualquer lado do tabuleiro de zoológico para 1 jogador.

8. Cercados: Não coloque a 3ª peça (a que ficaria no topo) em cada baía do tabuleiro central.

9. Fichas de movimento:

Coloque as 5 fichas de movimento viradas para cima em sua frente.



O andamento da partida sofre as seguintes alterações:

1. Mova o elefante

Você tem duas opções para mover o elefante: virar a face de uma ficha de movimento para baixo e mover o elefante em sentido horário a quantidade correspondente de espaços; ou simplesmente mover o elefante para o próximo espaço de Aquisição de Animais, sem virar a face de uma ficha de movimento para baixo. Quando todas as fichas de movimento estiverem viradas para baixo, vire-as para cima novamente. Você não pode escolher uma ficha de movimento que resulta em uma ação que não pode ser realizada. **Dica:** Se você quiser alcançar um espaço de Aquisição de Animais, considere não usar uma ficha de movimento para isso.

3. Confira se o elefante atravessou bordas de Reprodução

Lembre-se: A Reprodução Bônus também existe na Partida Solo.

Final da Partida

Se você cobrir todos os espaços de seu tabuleiro de zoológico antes do elefante completar duas voltas, receba 1 ponto por cada espaço de Aquisição de Animais e baía de Cercado (mesmo que esteja vazia) restantes até o espaço inicial. Portanto, se você terminou logo que o elefante finalizou a segunda volta, você recebe 0 pontos. Se você não cobrir todos os espaços marrons de seu tabuleiro de zoológico quando o elefante completar duas voltas, receba -1 ponto por cada espaço descoberto.



Regras de ouro

- Você deve colocar 1 ou 2 animais da mesma espécie em cada novo Cercado, vindos de seus abrigos e/ou Cercados existentes. Mas Cercados existentes nunca podem ser completamente esvaziados dessa maneira.
- Durante a Reprodução de Animais, você recebe exatamente 1 animal como ninhada em 1 ou 2 Cercados propícios para reprodução (com 2 ou mais animais).
- Cada vez que um animal for adicionado a um Cercado por Aquisição de Animais ou Reprodução, um segundo animal da mesma espécie pode ser movido de seus abrigos para este Cercado.
- Você não pode rearranjar os animais em seu tabuleiro exceto pelo que é explicitamente permitido pelas regras.



Perguntas Frequentes

Eu posso colocar animais em um Cercado que já foi esvaziado?

Sim, quando receber animais em um espaço de Aquisição de Animais, você pode colocá-los em Cercados que já foram esvaziados.

Lembrete de regras – Adicionando animais aos Cercados

Existem 3 casos diferentes que permitem você adicionar animais aos Cercados.

a) Pegando um novo Cercado: Ao receber um novo Cercado, você precisa adicionar **1 ou 2 animais** a esse Cercado. Você pode pegar esses animais de seus abrigos ou de um outro de seus Cercados.

b) Recebendo animais de um espaço de Aquisição de Animais:

Quando você receber animais de um espaço de Aquisição de Animais e colocá-los em Cercados, você pode mover **1 animal** de seus abrigos para cada um desses Cercados.

c) Ganhando animais devido a Reprodução: Quando você ganhar ninhadas durante uma Reprodução, você pode mover **1 animal** de seus abrigos para cada Cercado onde houve reprodução.

