

# 小辞典

この小辞典にはいくつかのゲーム概念やカードの情報が記されています。  
ゲーム中に何らかの疑問が生じた場合、この小辞典を参照してください。

## 黄金律

### カードは常にそれ自身を数える

動物カードか後援者カードかを問わず、以下のルールはすべての効果に適用されます。

ある効果がアイコンに言及しており、そのアイコンがそのカード自身にもある場合、その効果においてカード上のアイコンも考慮に入れます。これは1回限りの効果や、通常効果の発動において重要です。



例:「代弁者」(あなたの動物園に研究アイコンを1つプレイするたびに1評判点をもたらします)は、「代弁者」自身をプレイした直後にも1評判点をもたらします。

例:「群れ」能力を持つ肉食動物(あなたの動物園にある肉食動物アイコン1つごとに1訴求点をもたらします)は、動物園に他の肉食動物がない場合でさえ、プレイしたときに1訴求点をもたらします。

### アイコンとして数えるもの

カード効果が参照するアイコンは、自分の動物園内にある各カードの右上隅、提携動物園上、大学上にあります。これらはいたい大陸、動物カテゴリー、研究アイコンです。動物カードとユニーク建物カードの左上隅にある水域/岩条件もアイコンとして数えます。

例:「ペンギンのプール」カードは鳥類アイコン1つと水域アイコン1つを持っています。

カードの左辺にある条件は考慮に入れませんが、保全計画上のアイコンも(これらのカードは動物園の一部とは見なされない)考慮に入れませんが。

### カードテキストはルールを上書きする

カード上のテキストがルールと矛盾する場合、カード上のテキストを適用します。

### その他

ボーナスと効果は、常に即座に実行されます。唯一の例外は“完了後”に実行する効果です。これらの効果は、あなたがアクションを完了させてアクションカードをスロット1に移動させたあとでのみ効果を発揮します。複数のボーナスか効果(またはその両方)が同時に発生する場合、それらを任意の順番で実行することができます。

例:あなたは4評判点を持っており、「動物園学校」後援者カードをプレイしました。これは1評判点と1保全点をもたらします。また、あなたはユニーク建物を1枚置いて、ディスプレイの評判の範囲内からカードを1枚得る(または山からカードを1枚引く)ことができます。あなたは最初に1評判点を得ることにしました。そのあと5点目となる1保全点を得て、ボーナススタイルからさらに2評判点を得ました。そのあとユニーク建物を置き、配置ボーナスとしてさらに1評判点を得ました。最後に、新たにより広くなった評判の範囲を使って、あなたはディスプレイからカードを1枚得ました。

### 二重アイコン

一部のカードには同じアイコンが2つ示されています。この二重アイコンによって発動したり、これらについて言及したりしているすべての効果は2回発動します。

ある動物が同じ大陸アイコンを2つ持っており、あなたに対応する提携動物園を持っている場合、その動物のコストは合計で6金減ります。

あるユニーク建物か動物カードが同一の条件を2つ(たとえば水域スペースを2つ)必要とする場合、その建物上のスペースが、最低2つの条件スペースに隣接していなければなりません。建物上の1スペースが2つの条件スペースに隣接していてもかまいませんが、建物上の複数のスペースが1つの条件スペースにのみ隣接している場合、条件を満たしているとは見なされません。

## 保全計画の明確化

トークンを置いて即座に支援する場合にのみ、あなたは保全計画カードをプレイすることができます。

**113-122(野生復帰):** 復帰させる動物は、これらのカード上に示されている条件を満たしていなければなりません。満たそうとしている条件より小さな(または大きな)動物を復帰させることはできません。


例:あなたは中央の条件(3スペース囲い地)を満たすために大型動物を復帰させることはできません。

これらのカードをプレイしたとき、あなたは1評判点を得ます。すでにテーブル上にある野生復帰保全計画カードを支援した場合には評判点を得ません。動物を野生復帰させたとき、あなたはその動物カードの右下に示されている訴求点を**まず**失い、その動物カードを捨て札にします。あなたはもうその動物カード上のアイコンを持っていません。

その動物カードの右下隅に示されている保全点や評判点を失うことはありません。また、その動物の能力(「群れ」能力など)を使って得た訴求点を失うこともありません。アイコンの喪失が直接的な影響を与えることはなく、あなたは復帰させた動物のアイコンから得た効果を取り消す必要はありません。

- 動物を復帰させるたびに、対応する大きさの占有されている囲い地を1枚裏返して空き地面を表向きにします(該当する場合)。これは混在動物にも適用されます。

- あなたはその動物のすべての囲い地条件(岩/水域条件を含みます)を満たしている、最も小さな占有されている通常囲い地を裏返さなければなりません。めったにないことですが、そのような囲い地がない場合、少なくともその動物の囲い地の**大きさ**条件を満たしている、最も小さな占有されている通常囲い地を裏返します。
- 特別囲い地に収容することもできる動物を復帰させた場合、あなたは常に、その特別囲い地から対応する数のプレイヤートークンを取り除かなければなりません。そうすることができない場合にのみ、あなたは通常囲い地を裏返します。

 例外的な状況では、このルールによって、厳密にはあなたのすべての動物が自分の囲い地を持つことができなくなることもあり得ます。しかし、どの動物がどの囲い地で暮らしているかをゲーム中ずっと正確に覚えておくことは、有用でも現実的でもないと思われます。ゲームの流れがよりよくなるので、私たちはこのめったにない例外を受け入れることにしました。

**123-127(繁殖計画):** これらの保全計画を支援するための条件は、3スペースすべてで同じです。支援するとき、あなたは任意の空きスペースを選ぶことができます。

例:このような計画を支援する最初のプレイヤーは常に、2保全点と2評判点を得るでしょう。2番目のプレイヤーは、2保全点を得るか、2評判点と1保全点を得るかを選ぶことができます。

## 動物能力の明確化

**アクション：協会／建設／カード／後援者：**これらの能力を使う前に、あなたは現在の動物アクションを完了させなければなりません。つまり、能力を使う時点で動物アクションカードはスロット1にあります。あなたは能力のために通常通りにアクションカードを使い、そのあとそのカードをスロット1に置きます。

**育児裏：**この動物の下に置かれたカードは、もう何の機能も持ちません。この動物を野生復帰させた場合、下に置いたすべてのカードも捨て札置き場に置きます(すでに得た訴求点を失うことはありません)。

**雄叫び：**追加の協会職員を1人雇用します(一番下の保管スペースから、上側にあるメモパッド上へと駒を1個移動させます)。これ以降、この職員は利用可能になります。一部の動物園マップでは、あなたは最後の職員の雇用から保全点を得ることができます。すでにすべての協会職員を雇用している場合、この能力は何の効果も持ちません。

**噛みつき：**カードアクションの噛みつきと同じルールを適用します。あなたはディスプレイからカードを選ばなければならず、山からカードを引くことはできません。

**気取った姿勢：**通常のコストルール(売店の建設に関する距離ルールなど)を適用します。この能力を数回実行できる場合、建物を1枚ずつ置きます。

**機敏：**この能力を使う前に、あなたは現在の動物アクションを完了させなければなりません。つまり、能力を使う時点で動物アクションカードはスロット1にあります。

**強化：動物／協会／建設／カード／後援者：**結果に応じて他のアクションカードも右か左に移動させます。これらの能力を使う前に、あなたは現在の動物アクションを完了させなければなりません。つまり、能力を使う時点で動物アクションカードはスロット1にあります。

**掘削：**あなたは各選択肢を実行したあとで次の選択肢を選ぶことができます。ディスプレイからカードを1枚捨て札にした場合、通常ルールに従って即座に補充します(必要ならばより番号の大きなフォルダーからカードを移動させ、フォルダー6に新たなカードを置きます)。

**決断：**この能力を使う前に、あなたは現在の動物アクションを完了させなければなりません。つまり、能力を使う時点で動物アクションカードはスロット1にあります。追加アクションのために任意のアクションカードを使い、そのあと通常通りにそのカードをスロット1に置きます。

**後援者の引きつけ：**カードがあなたの評判の範囲内にあるかどうかは関係ありません。能力を使う時点でディスプレイに後援者カードが1枚もない場合、この能力は何の効果も持ちません。手番終了時、ディスプレイにカードを補充します。

**誇示：**まだ建物アクションカードを改良していない場合でさえ、あなたは大型鳥類館を置くことができます。それ以外の点では通常のコストルールを適用します。動物園マップ内に適切な建設場所がないか、すでに大型鳥類館を建設している場合、あなたは大型鳥類館を置くことはできません。

**こそ泥：**あなたはこの能力を使う前かあとで、この動物によって訴求点カウンターを進められることを忘れないでください。このため、どの他プレイヤーがこそ泥の影響を受けるかを決めるとき、通常はこの動物の訴求点は考慮に入れませんが、少なくとも5訴求点を持っているプレイヤーだけがこそ泥の影響を受けます。訴求点や保全点が最も多いプレイヤーが複数いる場合、どのプレイヤーが影響を受けるかをあなたが決めます。保全点が0のプレイヤーは影響を受けません。あなたが影響を受けるプレイヤーとなる場合、この能力は何の効果も持ちません。

カードを1枚引かれるか、5金を奪われるかを標的プレイヤーが決めます。カードを引く場合、標的プレイヤーのすべての手札(最終得点計算カードは含めません)からランダムに引きます。手札が1枚もない場合、標的

プレイヤーはあなたに5金を与えなければなりません。5金を持っていない場合、カードを1枚引かせなければなりません。カードも5金も持っていない場合、全所持金を与えなければなりません(0金の場合、あなたは何も得られません)。

同じプレイヤーから2回こそ泥できる場合、1回ずつこそ泥します。

例：標的プレイヤーは最初にカードを1枚引かせることにし、どのカードを引かれたかに応じて2回目のこそ泥の選択をすることができます。



**催眠：**あなたはこの能力を使う前かあとで、この動物によって訴求点カウンターを進められることを忘れないでください。このため、どの他プレイヤーが催眠の影響を受けるかを決めるとき、通常はこの動物の訴求点は考慮に入れませんが、少なくとも5訴求点を持っているプレイヤーだけが催眠の影響を受けます。

訴求点が最も多いプレイヤーが複数いる場合、その中でどのプレイヤーが影響を受けるかをあなたが決めます。あなたの訴求点が最も多い場合、この能力は何の効果も持ちません。

そのアクションの実行後、通常通りにそのアクションカードをスロット1に置きます。

あなたはX-トークンを使ってそのアクションの強さを上げることができます。そのカード上の締めつけ／毒トークンはあなたにも影響を与えますが、そのカード上の乗数トークンを使うことはできません。そのアクション全体で、あなたの同じカードの面ではなく、標的プレイヤーのアクションカードの面(通常面か改良面)を使います。しかし、これが他のアクションを発生させる場合、あなたはそのために自分のアクションカードを使わなければなりません。注意：選んだアクションのための自分のアクションカードが改良済みであっても、そのカードを改良していない他プレイヤーを催眠した場合、あなたはそのアクションの“格下”版を使わなければなりません。

例1-4:

- あなたはすでにアクションカードを改良している他プレイヤーの建設アクションを実行しました。自分の建物アクションカードを改良していなかったとしても、あなたはこのアクションで爬虫類館を(たとえばこのカードがスロット3にあり、X-トークンを2枚支払えば) アイコンがあるスペース上に建設することができます。
- あなたはすでにアクションカードを改良している他プレイヤーの動物アクションを実行しました。これによって、自分の動物アクションカードを改良していなかったとしても、あなたは動物アクションカードの改良を必要とする動物をプレイすることができます。
- あなたは他プレイヤーの後援者アクションを実行し、ユニーク建物を建設できる後援者カードをプレイしました。まだ自分の建設アクションカードを改良していなかったため、あなたはこのユニーク建物を アイコンがあるスペース上に建設することはできません。標的プレイヤーが建物アクションカードを改良しているかどうかは無関係です。
- あなたはまだアクションカードを改良していない他プレイヤーの協会アクションを実行しました。自分の協会カードを改良していたとしても、あなたはこのアクションで3枚目の提携動物園を得ることはできません。



**締めつけ：**あなたはこの能力を使う前かあとで、この動物によって訴求点カウンターを進められることを忘れないでください。このため、どの他プレイヤーが締めつけの影響を受けるかを決めるとき、通常はこの動物の訴求点は考慮に入れませんが、少なくとも5訴求点を持っているプレイヤーだけが(訴求点／保全点によって締めつけトークンを得るはずかどうかに関係なく)締めつけの影響を受けます。

締めつけトークンはアクションの強さXを減らします。

締めつけトークンは最も数値の大きなスロットにあるアクションカード上に置かれます。「締めつけ 1」を解決した場合、スロット5にあるカード上にトークンを置きます。「締めつけ 2」を解決した場合、スロット4と5にあるカード上にトークンを置きます。1枚のカード上に締めつけトークンを複数置くことはできません。このため、あるカード上にすでに締めつけトークンが(他の動物によって)置かれている場合、2枚目を置くことはなく、そのトークンを箱に戻します。

アクションカード上に締めつけトークンがあるアクションを実行する場合、その手番におけるそのアクションの強さを2減らします。乗数トークンがあるアクションを実行する場合、締めつけは両方のアクションに適用されます。通常通り、あなたはX-トークンで強さを上げることができます。アクションのあと、そのアクションカード上にある締めつけトークンをサプライに戻します。締めつけトークンがあるアクションカードが(「機敏」能力などによって)スロット1か2に移動した場合、その強さは-1か0になります。あなたはそのカードをそのまま使ってそのアクションを実行することはできず、充分な数のX-トークンを使って強さを1以上にするか、X-トークン代替アクションを実行するために使わなければなりません。さもなければ、あなたはそのアクションカードがスロット3以上に移動するまで待たなければなりません。

次の休憩中、すべての締めつけトークンを(何の効果もなしに)サプライに戻します。

**主張：**裏向きの山に残っている基本保全計画カードをすべて見て、1枚を選んで手札に加え、そのあと山を協会ボードの横に戻します。他の保全計画と同様に、あなたは協会アクションでこの保全計画カードをプレイして、協会ボードの上側(ゲームの準備中に基本保全計画カードを置いた下側ではなく)に置くことができます。

**狩猟者：**引いたカードの中に動物カードが1枚もない場合、そのすべてを捨て札にしなければなりません。

**x2 乗数：**協会/建設/カード/後援者：即座に対応するアクションカード上(乗数ボーナススタイルを得たときには任意のアクションカード上)に乗数トークンを1枚置きます。次にそのアクションを実行したとき、あなたはそのアクションを2回実行することができます。あなたはそのアクションカードをスロット1に置く前に、同じ強さXを使って、この2回を連続して実行します。あなたはX-トークンを使ってこのアクションを強化することができますが、各X-トークンは2アクションのうち1回にだけ適用され、両方には適用されません。“完了後”効果は両方のアクションを完了したあとでのみ適用されます。あなたは2アクションのそれぞれで、何をするかを選ぶことができます。

例：たとえば乗算された後援者アクションで、あなたは後援者カードを2枚プレイしたり、休憩トークンを2回移動させたり、後援者カードを1枚プレイして休憩トークンを1回移動させたりすることができます。

1回目のアクションで休憩を発生させた場合、その休憩は通常通りに手番完了時のみ発生するので、あなたは2アクション目を実行することができます。

使用后、乗数トークンをサプライに戻します。

次の休憩までに乗算トークンを使わなかった場合、何の効果もなしにサプライに戻さなければなりません。

**跳躍：**この能力を使って休憩トークンを最終スペースに到達させた場合、あなたはX-トークンを1枚得て、休憩が発生します。休憩はあなたが手番を完了したあとで発生します。

**抵抗力：**誰かが10保全点を得る前に「抵抗力」を持つカードをプレイした場合、あなたは追加の最終得点計算カードを1枚持ちます。誰かが10保全点に到達したとき、あなたは自分の最終得点計算カードのうち任意の1枚を選んで捨て札にします。ゲーム終了時、あなたは自分のすべての最終得点計算カードから保全点を得ます。

**動物の混在：**この能力を持つ動物(混在動物)と同じかそれ以上の大きさの囲い地を必要とする1種類の草食動物が、すでにあなたの動物園内にいる場合、あなたは囲い地を裏返すことなく混在動物をプレイすることができます。そのもう1種類の草食動物が混在動物である必要はありません。あなたは複数の混在動物のために同じ草食動物を使うことができ、同じ囲い地に混在動物を何種類でも収容することができます。対応する草食動物がないときに混在動物をプレイした場合、通常通りに囲い地を1枚裏返さなければなりません。この場合、あとでプレイした

非混在動物をその囲い地に収容することはできません。

混在動物を野生復帰させた場合、あなたは常に、占有されている囲い地を1枚裏返して空き地面を表向きにすることができます。その混在動物が単独で囲い地を占有していたかどうかを示す必要はありません。



例外的な状況では、このルールによって、厳密にはあなたのすべての動物が自分の囲い地を持つことができなくなることもあり得ます。しかし、どの動物がどの囲い地で暮らしているかをゲーム中ずっと正確に覚えておくことは、有用でも現実的でもないと思われる。ゲームの流れがよくなるので、私たちはこのめったにない例外を受け入れることにしました。



**毒：**あなたはこの能力を使う前かあとで、この動物によって訴求点カウンターを進められることを忘れないでください。このため、どの他プレイヤーが毒の影響を受けるかを決めるとき、通常はこの動物の訴求点は考慮に入れられません。少なくとも5訴求点を持っているプレイヤーだけが毒の影響を受けます。

毒トークンは、あなたが毒トークンの置かれていないアクションカードを使った場合に資金の支払いを強制します。

毒トークンは最も数値の小さなスロットにあるアクションカード上に置かれます。言い換えると、毒トークンを1枚得た場合にはスロット1にあるカード上にトークンを置き、毒トークンを2枚得た場合にはスロット1と2にあるカード上にトークンを置き……となります。1枚のカード上に毒トークンを複数置くことはできません。このため、あるカード上にすでに毒トークンが(他の動物によって)置かれている場合、2枚目を置くことはなく、そのトークンを箱に戻します。


アクションカード上に毒トークンがあるアクションを実行する場合、その毒トークンをサプライに戻します。他のカード上にある毒トークンは、この手番中は何の効果も発揮しません。

しかし、あなたが手番中に毒トークンを取り除かず、手番終了時に毒トークンが置かれているカードを1枚以上持っている場合、あなたはサプライに2金を支払わなければなりません。2金を支払うことができない場合、あなたは手番を取り消し、別のアクションを実行しなければなりません(つまり、所持金をなくすことで毒の効果を防ぐことはできません)。あなたはアクションを変更して資金を得なければならないことさえあり得ます。

次の休憩中、すべての毒トークンを(何の効果もなしに)サプライに戻します。

**日光浴：**売却したカードは捨て札置き場に置きます。

**腐肉食：**すべての捨て札を裏向きにしてよく混ぜ、カードをランダムに引きます。そのあと、残りの捨て札を表向きで捨て札置き場に戻します。

**ふれあい動物：**あなたは自分の最初のふれあい動物から3訴求点、2種類目から6訴求点、3種類目から9訴求点を得ます。各プレイヤーはふれあい動物園を1つしか建設できないため、4種類目のふれあい動物を得ることはできません。ふれあい動物は小型動物  とも見なされます。

**優勢：**裏向きの山に残っている基本保全計画カードをすべて見て、指定されたカードを探して手札に加え、そのあと山を協会ボードの横に戻します。指定されたカードがすでに登場している場合、この能力は何の効果も持ちません。



## 後援者カードの明確化

5

後援者カードの左上隅にあるこのアイコンは、その後援者カードのレベルを示しています。通常、ある後援者カードをプレイするためには、そのレベル以上の強さのアクションが必要です。地に茶色い帯がある場合、そのカードは最終得点計算中の効果を持っています。

### 効果の種類

カードの上段にある青地



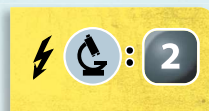
永続／反復効果

カードの上段にある、手のひら付きの紫地



各休憩中の収入

カードの左下にある、稲妻付きの黄地



そのカードをプレイした  
ときの1回限りの効果

カードの右下にある、砂時計付きの茶地



ゲーム終了時の  
1回限りの効果

### 効果の構文

**X:Y** 左側の条件を満たした場合、あなたは右側の利益を得ます。左側に数字が書かれていない場合、あなたはその条件を満たすたびに1回利益を得ることができます。左側に“ごとに”という用語が書かれている場合も同様です。左側に1つ以上の数字が書かれている場合、あなたはその利益を1回だけ得ることができます。複数の数字が書かれている場合、あなたは満たした条件の中で最も大きな数字に対応している利益を得ます。

例1



あなたの動物園内のアジアアイコン1つごとに、あなたは1訴求点を得ます。

例2



あなたの動物園内に草食動物アイコンが3つか4つある場合、あなたは6金を得ます。

### 用語の定義

**つながっている**：あるスペース自身が覆われておらず、かつ最低1つの覆われているスペースに隣接している場合、そのスペースは“つながっている”と見なされます。

**孤立している**：あるスペースが、覆われているスペースに隣接していない場合、そのスペースは“孤立している”と見なされます。

**あなたの動物園**：“あなたの動物園”には自分のカードディスプレイ全体と、動物園マップ上か個人サプライに置かれているすべてのものが含まれます。

**いずれかの動物園**：全プレイヤーのカードディスプレイ全体と、その動物園マップと個人サプライのすべてを指します。

**ユニーク建物(カード243-257)**：あなたはそのユニーク建物を自分の動物園内に建設しなければなりません。そうすることができない場合、そのカードをプレイすることはできません。

ユニーク建物は常に、色つき面を表向きにして置きます。この面には後援者カード上にもあるユニークアイコンがあります。後援者カードに対応するタイルを探し、通常ルールに従ってあなたの動物園マップ上に置きます。あなたはタイルを任意の方向に回転させることができますが、裏返すことはできません。ユニーク建物を建設するために資金を支払う必要はありません。ゲームプレイにおいて、ユニーク建物は囲い地ではありません。つまり、ユニーク建物上に(追加の)動物を置くことはできません。

### 後援者カードの解説

**201:** ●● このカードをプレイしたとき、各休憩の収入フェイズ中、あなたはディスプレイの評判の範囲内からカードを1枚得るか、山からカードを1枚引くことができます。● あなたの動物園に研究アイコンが3～5つある場合は1保全点、6つ以上ある場合には2保全点を得ます。

**202:** ● あなたの動物園に研究アイコンを1つプレイするたびに1評判点を得ます。

**203:** ● あなたの動物園に大学が1/2/3つある場合、2/5/10金を得ます。● 協会アクションを使って保全計画を支援する場合に必要な強さが、5ではなく4になります。● あなたの動物園に大学が3つある場合、1保全点を得ます。

**204:** ● あなたの動物園にある研究アイコン1つごとに2金を得ます。● あなたの動物園に研究アイコンを1つプレイするたびに1保全点を得ます。

**205:** このカードをプレイしたとき、2評判点と1保全点を得ます。

**206:** ● すでに支援している保全計画1回ごとに2訴求点を得ます(あなたは常に、動物園マップの左側からなくなっているプレイヤートークンの数に等しい回数だけ保全計画を支援しています)。● 各休憩の収入フェイズ中に1保全点を得ます。

**207:** ● 異なる動物カテゴリーと大陸アイコンを数えます。異なるアイコン2つごとに、あなたは1保全点を得て、他のすべてのプレイヤーは2金ずつ得ます。

例:異なるアイコンを7つ持っている場合、あなたは3保全点を得て、他のすべてのプレイヤーは6金ずつ得ます。

**208:** ● あなたの動物園にある研究アイコン1つごとに1訴求点を得ます。● いずれかの動物園に研究アイコンが1つプレイされるたびに2金を得ます。● あなたの動物園に異なる動物カテゴリーアイコンが最低5つはある場合、1保全点を得ます。

**209:** ● このカードをプレイしたとき、各休憩の収入フェイズ中、あなたはX-トークンを1枚得ます(いかなる時点でもX-トークンを6枚以上は持てないことを忘れないでください)。● あなたの動物園に大学が3つある場合、1保全点を得ます。

**210:** ● あなたの動物園にある南北アメリカアイコン1つごとに1訴求点を得ます。● あなたの動物園に南北アメリカアイコンを1つプレイするたびに、動物園マップ上に売店を無料で1枚置くことができます。売店に関する距離ルールを含め、通常の実建設ルールを適用します。● あなたの動物園に売店が5つ以上ある場合、1保全点を得ます。

**211:** ● あなたの動物園にあるヨーロッパアイコン1つごとに1訴求点を得ます。● あなたの動物園にヨーロッパアイコンを1つプレイするたびに、動物園マップ上に1スペース囲い地を無料で1枚置くことができます。通常の実建設ルールを適用します。● あなたの動物園に、占有されている1スペース囲い地が5つ以上ある場合、1保全点を得ます。

**212:** ● あなたの動物園にあるオーストラリアアイコン1つごとに1訴求点を得ます。● あなたの動物園にオーストラリアアイコンを1つプレイするたびに、このカードの下に手札のカードを1枚置いて2訴求点を得ることができます(育児嚢1)。このカードの下にカードはもう効果を持ちません。

**213:** ● あなたの動物園にあるアジアアイコン1つごとに1訴求点を得ます。● あなたの動物園にアジアアイコンを1つプレイするたびに、動物園マップ上に展示館を無料で1枚置くことができます。通常の実建設ルールを適用します。

**214:** ● あなたの動物園にあるアフリカアイコン1つごとに1訴求点を得ます。● あなたの動物園にアフリカアイコンを1つプレイするたびに、このアクションの完了後、任意のアクションカードをカードスロット1に置くことができます。この能力を使う前に現在のアクションを完了させるので、能力を使う時点で、このカードをプレイするために使ったアクションカードがすでにスロット1にあります。● あなたのサプライにあるX-トークン1枚ごとに1訴求点を得ます。

**215:** ● このカードをプレイしたとき、あなたのサプライにあるプレイヤートークンを2個取り、このカードの上段にある2スペースに置きます。基本保全計画を支援するとき、あなたはこのトークンをちょうど1個だけ取り除いて自分のサプライに戻し、任意のアイコン1つとして使うことができます。同じ保全計画のために両方のトークンを使うことはできません。協会ボードの下側にあるカードだけを基本保全計画と見なします。

例:あなたは「アフリカ」保全計画を支援することにし、あなたの動物園にはアフリカアイコンが3つあります。このカードからプレイヤートークンを1個取り除いた場合、あなたはアフリカアイコンを4つ持っているかのようにこの保全計画を支援することができます。

● 保全計画を5回以上支援している場合、1保全点を得ます(あなたは常に、動物園マップの左側からなくなっているプレイヤートークンの数に等しい回数だけ保全計画を支援しています)。

**216:** ● 追加の協会職員を1人雇用します(一番下の保管スペースから、上側にあるメモパッド上へと駒を1個移動させます)。この職員は即座に利用可能になります。一部の動物園マップでは、プレイヤーは最後の職員の雇用から保全点を得ることができます。すでにすべての協会職員を雇用している場合、この能力は何の効果も持ちません(雄叫び)。● 9評判点以上持っている場合、1保全点を得ます。

**217:** ● 建設アクションを実行するたびに、あなたは建設した任意の建物を追加でもう1つだけ建設することができます。これは特別囲い地には適用されません(特別囲い地は各種類1枚ずつしか持つことができません)。追加の建物のために通常のコストを支払います。1アクションで同時に複数の建物を建設した場合でも、「技師」を使って追加で建設できるのは1つだけです。しかし、そのうちのどれを追加で建設するかは自由に選ぶことができます。通常の実建設ルールを適用します。

例:建設アクションカードの改良済み面(II)を使って売店、1スペース囲い地、2スペース囲い地を1枚ずつ建設した場合、そのうち1種類をもう1枚建設することができます。2スペース囲い地をもう1枚建設することにした場合、このアクションのために合計12金を支払わなければなりません。建設アクションの強さは、依然として4あれば充分です。

● あなたの動物園が完全に(岩と水域スペースを除く全スペースが)覆われている場合、5訴求点を得ます。

**218:** カード215を参照してください。このカードをプレイする条件は異なりますが、その他の点は同じです。

**219:** ● あなたの動物園にある水域と岩アイコン1つごとに2金を得ます。これらのアイコンはカード241と242上、およびカードの左上隅にある条件内にあります。● あなたは水域と岩スペースを覆うことができます。あなたの動物園が完全に覆われていると見なすために、水域/岩スペースを覆う必要はありません。ユニーク建物を置くととき動物カードをプレイするとき、あなたは水域と岩スペースに関するすべての条件を無視することができます。しかし、その水域と岩アイコンは(このカードの最終得点計算などにおいて)依然として数に含まれます。覆われた水域と岩スペースは、もうカード241と242の効果において、およびカード004の最終得点計算において考慮に入れられません。● あなたの動物園にある、水域アイコン1つと岩アイコン1つのセット1組ごとに2訴求点を得ます(最大3組まで)。

例:動物園内に水域アイコンが2つと岩アイコンが3つある場合、あなたは4訴求点を得ます。

**220:** ● このカードをプレイしたとき、各休憩の収入フェイズ中、あなたは3金を得ます。● 9評判点以上持っている場合、1保全点を得ます。

**221:** ● あなたの動物園の外周スペースの配置ボーナスを得るたびに、あなたは任意の空いている配置ボーナスを追加で1つ得ます。あなたの動物園内でまだ覆われていない任意のボーナスを選びます。このボーナスは外周スペース上にあるものでなくてもかまいません。外周スペースの配置ボーナスを同時に複数得た場合、それら1つごとに追加の空いている配置ボーナスを1つ得ます。すべての配置ボーナスを任意の順番で得ます。● あなたの動物園のすべての外周スペース(水域と岩スペースを除きます)をすべて覆った場合、1保全点を得ます。


**222:** ● あなたの動物園にある研究アイコン1つごとに1保全点を得ます(最大3保全点まで)。こうしてあなたが得た1保全点ごとに、他のすべてのプレイヤーは2金ずつ得ます。


**224:** ● 野生復帰保全計画(カード113-122)を支援するたびに、追加の1保全点を得ます。必要な種の別の動物を復帰させることによって、あなたは各野生復帰保全計画を複数回支援することができます。しかし依然として、あなたは協会アクション1回ごとに、保全計画上にプレイヤートークンを1個しか置くことができません。


同じ保全計画上に複数のプレイヤートークンを置いた場合でも、各トークンは(異なる保全計画を支援したのと同様に)個別の保全計画の支援1回分として数えます。

**225:** ● X-トークンを1枚得ます(いかなる時点でもX-トークンを6枚以上は持てないことを忘れないでください)。● 毒、締めつけ、催眠、こそ泥の効果はあなたに影響を与えません。催眠かこそ泥があなたに影響を与えそうになった場合、代わりに条件を満たしている次のプレイヤーが(もしいれば)影響を受けます。本質的には、トラック上にあるあなたのカウンターは無視されます。● あなたの動物園に5種類すべての大陸アイコンがある場合、1保全点を得ます。

**226:** このカードをプレイしたとき、2評判点を得ます。● あなたの動物園に5種類すべての大陸アイコンがある場合、1保全点を得ます。

**227:** ● ゲーム終了まで小型動物と大型動物のどちらに注力するかを決め、あなたのサプライにあるプレイヤートークンを1個取り、選んだ大きさアイコンの下側にある  アイコン上に置きます。選んだ大きさの動物カードが見つかるまで、山からカードを1枚ずつ公開していき、そのカードを手札に加えます。公開した他のカードは捨て札置き場に置きます。

例:小型動物を選んだ場合、左側の  ボックスにプレイヤートークンを1個置き、小型動物が見つかるまでカードを公開します。ゲーム終了まで、あなたはもう大型動物をプレイすることはできません(下記参照)。

● 選んだ大きさの動物をプレイするたびに、2訴求点(小型動物の場合)か4訴求点(大型動物の場合)を得ます。ゲーム終了まで、あなたはもう選ばなかった大きさの動物をプレイすることはできません。この動物の大きさアイコンの下でまだ見えている  アイコンは、このことを忘れないようにするためのものです。小型動物とは、1または2スペースの通常囲い地を必要とする動物とふれあい動物です。大型動物は4または5スペースの通常囲い地を必要とします。このカードは3スペースの通常囲い地を必要とする動物には何の効果も持ちません。あなたは依然としてそれらをプレイすることができますが、それらからボーナスを得ることもありません。

**228:** ● あなたの動物園の小型動物1枚ごとに2金を得ます。● 動物アクション中に小型動物だけをプレイするたびに、通常のコストを支払って、手札の小型動物を追加で1枚プレイすることができます。動物カードのプレイに関する通常ルールを適用します。そのあと、可能ならばディスプレイにある小型動物を1枚取って手札に加えます。この小型動物は評判の範囲内になくてもかまいません。小型動物とは、1または2スペースの通常囲い地を必要とする動物とふれあい動物です。

例:動物アクション1回中に小型動物と大型動物を1種ずつプレイした場合、他の小型動物をプレイすることはできません。

**229:** ● あなたの動物園の小型動物1枚ごとに1訴求点を得ます。● 小型動物を1枚プレイするたびに、その動物カード上に示されているより3金少ない額だけを支払います。小型動物とは、1または2スペースの通常囲い地を必要とする動物とふれあい動物です。

**230:** ● あなたの動物園の大型動物1枚ごとに2訴求点を得ます。● 大型動物を1枚プレイするたびに、その動物カード上に示されているより4金少ない額だけを支払います。大型動物とは、4または5スペースの通常囲い地を必要とする動物です。

**231:** ● あなたの動物園の霊長類アイコン1つごとに1訴求点を得ます。● 各休憩の収入フェイズ中、あなたの動物園に霊長類アイコンが1つか2つあれば3金、3つか4つあれば6金、5つ以上あれば9金を得ます。

**232:** カード231を参照してください。このカードでは爬虫類が必要です。

**233:** カード231を参照してください。このカードでは鳥類が必要です。

**234:** カード231を参照してください。このカードでは肉食動物が必要です。

**235:** カード231を参照してください。このカードでは草食動物が必要です。

**236:** ● いずれかの動物園に霊長類アイコンが1つプレイされるたびに、あなたは3金を得ます。

**237:** カード236を参照してください。このカードでは爬虫類が必要です。

**238:** カード236を参照してください。このカードでは鳥類が必要です。

**239:** カード236を参照してください。このカードでは肉食動物が必要です。

**240:** カード236を参照してください。このカードでは草食動物が必要です。

**241:** ● あなたの動物園の水域アイコン1つごとに1訴求点を得ます。水域アイコンはこのカード上と、カードの左上隅にある条件内にあります。

● 水域スペースに隣接しているスペースを1つ覆うたびに1金を得ます。水域に隣接している複数のスペースを1アクションで同時に覆った場合でさえ、あなたはそうした1スペースごとに1金を得ます。覆ったスペースが複数の水域スペースに隣接しているとしても、あなたは常に1スペースごとに1金しか得ません。● すべての水域スペースがつながっている(つまり、空きスペースにだけ隣接している水域スペースがない)場合、1保全点を得ます。

**242:** ● あなたの動物園の岩アイコン2つごとに3訴求点を得ます。岩アイコンはこのカード上と、カードの左上隅にある条件内にあります。

例:あなたの動物園に岩アイコンが3つある場合、3訴求点を得ます。

● 岩スペースに隣接しているスペースを1つ覆うたびに1金を得ます。岩に隣接している複数のスペースを1アクションで同時に覆った場合でさえ、あなたはそうした1スペースごとに1金を得ます。覆ったスペースが複数の岩スペースに隣接しているとしても、あなたは常に1スペースごとに1金しか得ません。● すべての岩スペースがつながっている(つまり、空きスペースにだけ隣接している岩スペースがない)場合、1保全点を得ます。

**243:** ● 動物園マップ上に「ミーアキャットの巣穴」ユニーク建物を(最低1つの岩スペースに隣接させて)置きます。● あなたの動物園に草食動物アイコンを1つプレイするたびに2訴求点を得ます。● あなたの動物園に草食動物アイコンが6つ以上ある場合、1保全点を得ます。

**244:** ● 動物園マップ上に「ペンギンのプール」ユニーク建物を(最低1つの水域スペースに隣接させて)置きます。● あなたの動物園に鳥類アイコンを1つプレイするたびに2訴求点を得ます。● あなたの動物園に鳥類アイコンが6つ以上ある場合、1保全点を得ます。

**245:** ● 動物園マップ上に「水族館」ユニーク建物を(最低2つの水域スペースに隣接させて)置きます。● あなたの動物園に水域アイコンを1つプレイするたびに2訴求点を得ます。水域アイコンはカード241上と、カードの左上隅にある条件内にあります。● あなたの動物園に水域アイコンが6つ以上ある場合、1保全点を得ます。

**246:** ● 動物園マップ上に「架空索道」ユニーク建物を(最低2つの岩スペースに隣接させて)置きます。● あなたの動物園に岩アイコンを1つプレイするたびに2訴求点を得ます。岩アイコンはカード242上と、カードの左上隅にある条件内にあります。● あなたの動物園に岩アイコンが6つ以上ある場合、1保全点を得ます。

**247:** ● 動物園マップ上に「ヒヒの岩」ユニーク建物を(最低1つの岩スペースに隣接させて)置きます。● あなたの動物園に霊長類アイコンを1つプレイするたびに2訴求点を得ます。● あなたの動物園に霊長類アイコンが6つ以上ある場合、1保全点を得ます。

**248:** ● 動物園マップ上に「アカゲザル園」ユニーク建物を置きます。● あなたの動物園に霊長類アイコンを1つプレイするたびに、Xトークンを1枚得ます(いかなる時点でもXトークンを6枚以上は持てないことを忘れないでください)。

**249:** ● 動物園マップ上に「アメリカフクロウの小屋」ユニーク建物を置きます。● あなたの動物園に鳥類アイコンを1つプレイするたびに、山からカードを2枚引いて1枚保持し、もう1枚を捨て札にします(知覚力 2)。

**250:** ● 動物園マップ上に「ウミガメの水槽」ユニーク建物を(最低1つの水域スペースに隣接させて)置きます。● あなたの動物園に爬虫類アイコンを1つプレイするたびに、手札のカードを1枚ごとに4金で2枚まで売却することができます(日光浴 2)。売却したカードは捨て札置き場に置きます。

**251:** ● 動物園マップ上に「ホッキョクグマの展示場」ユニーク建物を(最低1つの水域スペースに隣接させて)置きます。● いずれかの動物園にクマアイコンが1つプレイされるたびに2訴求点を得ます。● あなたの動物園にクマアイコンが3~5つある場合には1保全点、6つ以上ある場合には2保全点を得ます。

**252:** ● 動物園マップ上に「ブチハイエナの放飼場」ユニーク建物を(最低1つの岩スペースに隣接させて)置きます。● あなたの動物園に肉食動物アイコンを1つプレイするたびに、山の上からカードをX枚公開します(X=あなたの動物園にある肉食動物アイコンの数)。公開された動物カードのうち1枚を手札に加え、他のカードを捨て札にします(狩猟者 X)。引いたカードの中に動物カードが1枚もない場合、そのすべてを捨て札にしなればなりません。肉食動物アイコンを同時に2つプレイした場合(動物カード401「チーター」など)、この「狩猟者」能力を連続して2回使うことができます。両方のアイコンを毎回数えます。

**253:** ● 動物園マップ上に「オカピの小屋」ユニーク建物を置きます。● このカードをプレイしたとき、あなたのサプライにあるプレイヤートークンを3個取り、このカード上に置きます。あなたの動物園に草食動物アイコンを1つプレイするたびに、このカードからトークンを1個取り除いてサプライに戻し、X金を支払って手札の後援者カードを1枚プレイすることができます(X=その後援者カードのレベル)。その他の点では、後援者カードのプレイに関する通常ルールを適用します(ゲーム中に3回実行することができます)。

例:「オカピの小屋」をプレイしたとき、あなたは即座にこのカードからトークンを1個取り除き、資金を支払って別の後援者カードをプレイすることができます。「外国の協会(226)」カードをプレイするには6金かかります。

**254:** このカードをプレイしたとき、1評判点と1保全点を得ます。● 動物園マップ上に「動物園学校」ユニーク建物を(最低2つの外周スペースを覆って)置きます。評判の範囲内からカードを1枚得るか、山からカードを1枚引きます。


**255:** このカードをプレイしたとき、4訴求点を得ます。● 動物園マップ上に「冒険遊び場」ユニーク建物を(最低1つの岩スペースに隣接させて)置きます。

**256:** このカードをプレイしたとき、4訴求点を得ます。● 動物園マップ上に「水遊び場」ユニーク建物を(最低1つの水域スペースに隣接させて)置きます。

**257:** ● 動物園マップの外周の2スペース上に「通用口」ユニーク建物を置きます。既存の建物に隣接させる必要はありません。その他の点では通常建物ルールを適用します。これ以降、あなたは通用口に隣接させて建物を建設することもできます。● 通用口に隣接している建物(空いている通常囲い地を除きます)1つごとに2金を得ます(売店に似ていますが、通用口は売店に隣接させることができます)。● あなたの動物園が完全に(岩と水域スペースを除く全スペースが)覆われている場合、5訴求点を得ます。

**258:** ● つながっている水域スペース1つごとに1訴求点を得ます。● 孤立している水域スペース2つごとに1保全点を得ます。例:孤立している水域スペースが5つある場合、2保全点を得ます。

**259:** ● つながっている岩スペース1つごとに1訴求点を得ます。● 孤立している岩スペース2つごとに1保全点を得ます。例:孤立している岩スペースが3つある場合、1保全点を得ます。

**260:** ● つながっており、それ自身が覆われていない外周の建物スペース1つごとに1訴求点を得ます。● 連続している1グループを形成している、空いている建物スペース6つごとに1保全点を得ます。建物スペースとは、水域と岩スペースを除く、動物園マップ上の全スペースです。建物アクションカードを改良していないために通常は建設できない場合でも、がある空きスペースも数えます。他のグループと連続しているかどうかを問わず、連続している空きスペース6つごとに1保全点を得ます。

例:合計で24の空いている建物スペースが、13、6、3、2スペースの連続しているグループを形成している場合、あなたは3保全点を得ます。

**261:** このカードをプレイしたとき、1保全点と1訴求点を得ます。● あなたの動物園に異なる動物カテゴリーアイコン(クマとふれあい動物を含みます)が最低5つはある場合、1保全点を得ます。

**262:** ● あなたの動物園にある大陸/動物カテゴリーアイコン(クマとふれあい動物を含みます)1種類ごとに2金を得ます。

例:研究アイコン2つ、アフリカアイコン2つ、肉食動物アイコン1つがあなたの動物園にある場合、4金を得ます。

● まだあなたの動物園にない種類の大陸/動物カテゴリーアイコン(クマとふれあい動物を含みます)を1つプレイするたびに、1訴求点と2金を得ます。該当する1種類のアイコンが2つあるカードをプレイした場合でも、あなたはこのボーナスを1回しか得ません。

**263:** ● あなたは5スペース囲い地を無料で1枚置くことができます(通常の建設ルールを適用します)。● 大型動物を1枚プレイするたびに、その動物カード上にある任意の条件を1つ無視することができます。大型動物とは、4または5スペースの通常囲い地を必要とする動物です。水域/岩条件を無視することはできません。

例:

- 1.「ライオン」をプレイするために、あなたは動物園内に肉食動物アイコンを(3つではなく)2つだけ持っている必要があります。
- 2.「ニュージーランドオットセイ」をプレイするために、あなたは動物アクションカードを改良している必要はありません。

この能力はマップ6の研究施設の効果と累積するので、研究施設を稼働させている場合、大型動物上の条件を2つ無視することができます。

**264:** ● つながっている配置ボーナススペース1つごとに1訴求点を得ます。● 孤立している配置ボーナススペース2つごとに1保全点を得ます。

#### 例:放し飼いの新世界ザル(264)

あなたはカード264をプレイし、つながっている配置ボーナススペースが2つあるので、即座に2訴求点を得ました。


ゲーム終了時に動物園マップがこの図の状態になっている場合、あなたは孤立している配置ボーナススペース3つから1保全点を得ます。



## 最終得点計算カードの明確化

**004:** あるスペース自身が覆われておらず、他の覆われているスペースに隣接している場合、そのスペースはつながっています。下2つの条件から保全点を得るためには、建物スペースだけを覆う必要があります(水域/岩スペースを覆う必要はありません)。

**005:** あなたは常に、動物園マップの左側からなくなっているプレイヤートークンの数に等しい回数だけ保全計画を支援しています。

**006:** 建物スペースとは、水域と岩スペースを除く、動物園マップ上の全スペースです。建物アクションカードを改良していないために通常は建設できない場合でも、がある空きスペースも数えます。

**009:** ソロゲーム中にこのカードを引いた場合、即座に捨て札にして代わりのカードを引きます。多人数ゲームでは、右隣のプレイヤーがある種類の動物カテゴリーアイコンをまったく持っていない場合、あなたはそのアイコンを1つ持っていれば1保全点を得ることができます。あなたはこのカードを使って最大4保全点を得ることができます。

例:あなたが動物カードと後援者カード上で持っているアイコンは肉食動物4つ、鳥類2つ、クマ2つ、草食動物1つ、爬虫類1つのアイコンです。右隣のプレイヤーが持っているアイコンは爬虫類4つ、霊長類3つ、ふれあい動物2つです。このため、あなたは4保全点を得ます。

## 上級者向け動物園マップの明確化

**マップ1(展望塔):** その囲い地は展望塔があるスペースに隣接していなければならない、他の3つの岩スペースのいずれかに隣接しているだけではいけません。展望塔は特別囲い地には影響を与えません。動物を野生復帰させ、展望塔に隣接して占有されている囲い地を裏返して空き地面を表向きにし、そのあとその囲い地に新たな動物を収容した場合、あなたは再び2訴求点を得ます。展望塔自身は(売店の効果などにおいて)建物とは見なされません。

**マップ2(屋外区域):** その囲い地は屋外区域があるスペースに隣接していなければならない、他の4つの水域スペースのいずれかに隣接しているだけではいけません。屋外区域は特別囲い地には影響を与えません。屋外区域に隣接しているすべての通常囲い地は(それが置かれたあとで)2スペース大きいものとして扱われます。屋外区域自身は(売店の効果などにおいて)建物とは見なされません。

例:屋外区域に隣接させて1スペース通常囲い地を建設した場合、ここには1/2/3スペース囲い地を必要とする動物を収容することができます。

**マップ4(商業港):** 隣接している建物スペース上に建物を置いたらすぐに、商業港はつながっていると見なされます。あなたは最初の建物を商業港に直接隣接させて建設することもできますが、必ずしもそうする必要はありません。あなたはこの能力を手番中いつでも、アクションの前かあとか途中で使うことができます。しかし、あなたは手番ごとに商業港を使ってカードを1枚しか捨て札にすることができません。この能力を休憩中や他プレイヤーの手番中に使うことはできません。商業港自身は(売店の効果などにおいて)建物とは見なされません。


**マップ5(園内レストラン):** 休憩中、あなたは園内レストランに隣接して建物があるスペース1つごとに1金を得ます。それらのスペースにあるのが個別の建物か、いくつかのスペースが同じ建物に属しているかは無関係です。また、それらのスペースにある建物の種類や、囲い地が空いているか占有されているかも無関係です。園内レストラン自身は(売店の効果などにおいて)建物とは見なされません。




**マップ6(研究機関):** 隣接している建物スペース上に建物を置いたらすぐに、研究機関はつながっていると見なされます。あなたは最初の建物を研究機関に直接隣接させて建設することもできますが、必ずしもそうする必要はありません。この能力を稼働させたら、あなたは条件のうち1つを満たしていない場合でも動物カードをプレイできるようになります。依然として、他のすべての条件は満たさなければなりません。水域/岩条件を無視することはできません。

例:

- 「ライオン」をプレイするために、あなたは動物園内に肉食動物アイコンを(3つではなく)2つだけ持っている必要があります。
- 「ニュージーランドオットセイ」をプレイするために、あなたは動物アクションカードを改良している必要はありません。

研究機関自身は(売店の効果などにおいて)建物とは見なされません。

**マップ7(アイスクリーム屋):** すべてのを覆っている場合、休憩の収入フェイズ中、あなたは動物園上の各売店から追加の1金を得ます。それらの売店を配置ボーナスとして置いたか、他の手段で置いたかは無関係です。また、それらの売店がこのボーナスなしに収入をもたらすかどうかは無関係です。

**マップ8(ハリウッド・ヒルズ):** スペースは、他のスペースと同じように覆うことができます。これは配置ボーナスに似ていますが、(カード221などにおいて)配置ボーナスとは見なされません。上に建物を置くと、後援者カードが公開されるまで山からカードを1枚ずつ公開します。そのカードを手札に加え、公開した他のすべてのカードを捨て札置き場に置きます。3つのスペースをすべて覆ったら、プレイする各後援者カードのレベルは1低くなります。このため、より簡単にプレイできるようになります。



## 画像クレジット

クリエイティブ・コモンズ・ライセンス下のウィキメディア・コモンズ (commons.wikimedia.org, creativecommons.org):  
408: Rudraksha Chodankar, 414: Bernard Dupont, 416: Joachim Kohler, 420: Soumyajit Nandy, 425: Chen Wu, 440: David Sifry, 446: Julien Willem, 449: Brisbane City Council, 450: JJ Harrison, 455: mitchpa1984, 460: Robertpollai, 463: Steven G. Johnson, 464: Wilfredor, 465: Hans Hillewaert, 466: Raul Ignacio, 467: Christof46, 468: Raimond Spekking, 472: Matthew Hoobin, 473: Bernard Dupont,

470: Ltshears, 476: Jefri Yunikson Beeh, 481: Karelj, 482: MKAMPIS, 490: Donald Hobern, 491: Schekinov Alexey Victorovich, 492: XLerate, 493: Public Domain, 497: Rufus46, 500: Yann, 502: Rohit Naniwadekar, 522: Public Domain, 524: NobbiP

228: Perth Zoo

他のすべて: pixabay.com, iStock.com, private