

### 全般的な準備 (① - ⑥) とプレイヤーの準備 (A - D)

- ① ディスプレイボードをテーブルの中央に置きます。
- ② すべてのタイルを裏向きにしてよく混ぜ、いくつかの山にします。ゲーム中に“山から”タイルを得るときには常に、これらの山から得ます。
- ③ 山からタイルをランダムに6枚引き、ディスプレイボード上の各スペース(数値の横)に1枚ずつ表向きで置きます。これらの6枚のタイルをディスプレイとします。
- ④ ディスプレイボードの横に捨て札置き場としてある程度のスペースを空けておきます。
- ⑤ 保全マーカー、育児嚢マーカー、ゲーム終了マーカーを脇に置いてサプライとします。

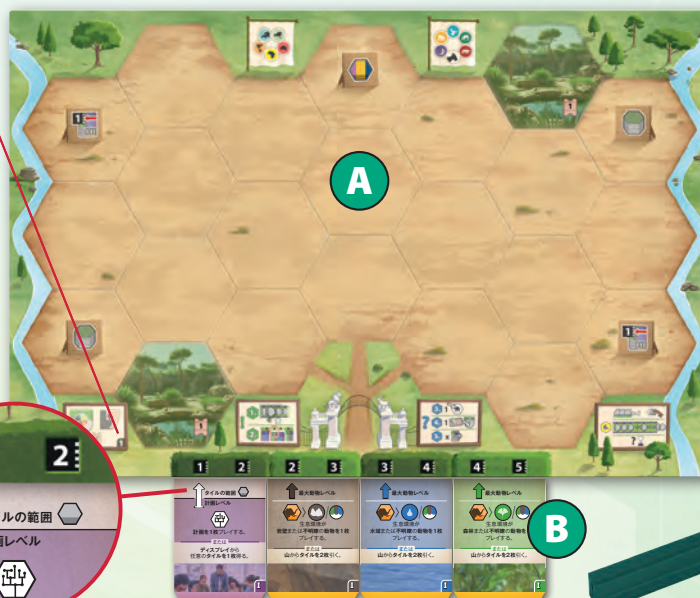
**注意!** デザイナーと出版社は、このゲームの出版にあたって現実には不可能なことを尽しました。そうできなかった点についてはご容赦ください。



- ⑥ 保全ボードをディスプレイボードの横に置きます。保全目標10枚を裏向きにしてよく混ぜます。そのうち5枚をランダムに選んで表向きにし、保全ボード上に置きます。並び順に意味はありませんが、見やすくするために、大陸アイコン付きのすべての目標を並べて置き、動物アイコン付きのすべての目標も同様に並べて置くといいでしょう。他の目標5枚は、今回のゲームでは必要ないので箱に戻します。

- A 動物園マップ1枚を手元に置きます。全プレイヤーが動物園マップの同じ面を使わなければなりません。最初のゲームでは1面を使ってください!

- B 4種類のアクションカードのセットを1組取り、そのすべてのI面を表向きにします。カードの面は右下に示されています。スタートプレイヤーをランダムに決めます。スタートプレイヤーは動物園マップの下側にある左端のスロットに「計画」アクションカードを置き、矢印が数値の1を指すようにします。時計回り順で、以降の各プレイヤーは直前のプレイヤーの1つ右のスロットに「計画」アクションカードを置き、それぞれ矢印が2か3か4を指すようにします。5人ゲームでは、4番手と5番手のプレイヤーはどちらも右端のスロットに「計画」カードを置きます(矢印は4を指します)。他の3枚のアクションカードを残りの3スロットにランダムに1枚ずつ置きます。



- C 1色を選び、その色の改良マーカー4枚と保全功績マーカー4枚を得て表向きで手元に置きます。

- D タイルホルダー1本を手元に置きます。プレイヤーは獲得したすべてのタイルをこのホルダー内に置き、自分だけが見えるようにします。自分のタイルホルダー内にあるタイルは“自分の手札”内にあると見なされます。プレイヤーはタイルを1枚も持たずにゲームを始めます。

**ヒント:** ゲームに慣れるため、最初のゲームでは保全目標を使わず、保全功績マーカー4枚を箱に戻すことを推奨します。次のゲームでは、保全功績マーカーを3枚置くことでゲームが終了することにもかまいません。





## ゲームの概要とゲーム要素の解説

ゲームは個別の手番に分かれています。

自分の手番中、プレイヤーはディスプレイからタイルを1枚得て、そのあと1アクションを実行します。

そのあと、時計回り順で次のプレイヤーの手番となります。

プレイヤーのうち1人が、3つのゲーム終了条件(8ページ「ゲームの終了と最終得点計算」参照)のうち1つを満たすまで手番のプレイを続けていきます。

### 動物園マップとタイル



ゲームの中心要素は多くのタイルです。タイルは以下の要素で構成されています。

上段にはさまざまなアイコンがあります(1)。これらは生息環境(水域など)か大陸(オーストラリアなど)か動物の分類(草食動物など)を表しています。建物(2a)と計画(2b)タイルは独自のアイコンを持っています。タイルをプレイしたあと、これらのすべてのアイコンは自分の動物園内にあると見なされます。

下段にはタイル名が書かれており、特定の1色で強調されています。この色はそのタイルの種類(そしてそのプレイ方法)を示しています。タイルの種類には動物(黄、2a)、建物(青、2b)、計画(紫、2c)があります。

動物と計画タイルの左側にはそのタイルのレベルが示されています(3)。これはそのタイルをプレイするために必要な、自分のアクションの強さを示しています(アクションの強さについては後述します)。

建物タイルの左側には、そのタイルをプレイするために満たさなければならない条件が示されています(4)。

**効果:** 一部のタイルはプレイヤーに追加効果をもたらします。プレイしたときに1回だけ発動する効果には稲妻(5)がついており、淡黄色で強調されています(5)。持続効果には無限大記号(6)がついており、黄緑色で強調されています(6)。

**重要:** 持続効果付きのタイルをプレイした場合、その効果は即座に発動します。その効果が、今プレイしたタイル自身に示されているアイコンに関係する場合、そのアイコンも考慮に入れます。

たとえば、このルールは右上に示されている「爬虫両生類学者」タイルに適用されます。このタイルの効果は爬虫類アイコン付きのタイルに適用され、「爬虫両生類学者」自身にも爬虫類アイコンがあります。

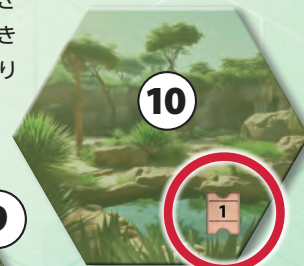
**得点:** 多くのタイルは動物園の訴求力を高めるので、ゲーム終了時に得点をもたらします。一部のタイルは固定値の得点を持っています(7a)。他のタイルの得点は、自分の動物園にある他のタイルによって決まります(7b)。これらの得点計算タイルがどのように機能するかは小辞典に記されています。

**動物のつがい:** 一部の動物種はタイルの山の中に2枚あり、1枚はオス(♂)もう1枚はメス(♀)です(8)。これらの2枚のタイル名は同じですが、画像が異なっています。自分の動物園内に同じ動物種のタイル2枚を隣接させて置いた場合、プレイヤーは即座に保全マーカを(他の獲得可能な効果に加えて)1枚得ます!



プレイヤーは自分の動物園マップの下段にあるスペースで保全/育児マーカーを保管することができます。

**空き地:** 一部の動物と建物は、動物園マップ上で2スペース以上を必要とします。タイルの1辺以上に矢印(9)がある場合、そのタイルは矢印が指している隣接スペースに空き地(10)(裏向きのタイル)を必要とします。これらの矢印が、すでに表向きでプレイされているタイルや動物園マップの外を指すようにタイルをプレイすることはできません。すでに動物園内にある空き地を矢印が指す場合、新たに置いたタイルのためにその空き地を使うことができます。これには動物園マップ上にあらかじめ描かれている空き地も含まれます。そのような空き地がない場合、プレイヤーは矢印が指している空きスペースに手札のタイルを裏向きで置き、空き地を作らなければなりません。



ゲーム終了時、動物園内の各空き地は1点の価値を持ちます。



例:メスの「スマトラトラ」をプレイするためには空き地が2つ(このタイルの左上に1つ、右上に1つ)が必要です。右図の例では、左上と右上に既存の空き地(および、新たな空き地のための空きスペース)があるのは1ヶ所だけです。

足りない空き地を左上に作るために(A)、プレイヤーは動物園内に手札のタイルを裏向きで1枚置かなければなりません。都合のいいことに、右上の空き地(B)は最初から動物園マップに印刷されていました。



**配置ルール:** 動物園にタイルをプレイするときには常に、プレイヤーはそのタイルを動物園マップ上の空きスペース(タイルがなく、印刷されている空き地もないスペース)に置かなければなりません。この空きスペースは動物園の入り口か、すでに動物園内にあるタイルに隣接していなければなりません(重要:動物園マップ上に印刷されている2つの空き地はタイルとは見なされません!)

このため、最初のタイルを置くことができるスペースは、動物園の入り口に隣接している3つのスペースだけです(11)。ゲームが進むと、タイル配置の選択肢は増えていきます。しかし、各タイルごとの最高の配置場所を選ぶのが常に簡単とは限らないことにすぐに気づくでしょう。

各タイルは常に、アイコンが上段に来て、タイル名が下段に来るように置かなければならず(12)、タイルを(矢印が他のスペースにある空き地を指すようにするために)回転させることはできません。



タイルを置いたスペースに配置ボーナスが表示されている場合(13)、プレイヤーはそのボーナスを即座に得ます。これは配置ボーナスがあるスペースに空き地を置いた場合にも適用されます。さまざまなボーナスについては小辞典とプレイヤーエイドで説明されています。

一部のタイルは動物園マップ上にある川を参照します。動物園マップの左端と右端に3つずつあるスペースは“川岸”にあると見なされます(14)。

ゲーム中に捨て札にしたタイルは捨て札置き場に置きます。捨て札にしたタイルをこの山に表向きで置き、これから引かれるタイルの山と混同しないようにします。



あるタイルが空き地を必要とする場合、最初にそのタイル自身をこれらのルールに従って動物園マップ上に置き、そのあと(必要ならば)空き地を置きます。

## アクションカードの強さ

アクションを実行するために、プレイヤーは4枚のアクションカードのうち1枚を必要とします(各アクションの詳細は後述します)。これらは動物園マップの下側にあり、それぞれ上側の数値を指す1本の矢印を持っています。この数値は現在のそのアクションの強さを示します。そのアクションカードが右側にあるほど、矢印が指す数値は大きくなります(つまり、そのアクションは強くなります)。

あるアクションを実行したあと、プレイヤーはそのカードを動物園マップの下側にある左端のスロットに置き、他のカードを右にずらします(あとで詳しく説明します)。こうして、使ったカードは弱くなり、他のカードは強くなります。アクションを選ぶときにはこのことを気に留めてください。ゲーム中に特定の条件を満たした場合、プレイヤーはアクションカードを改良することができます(詳しくは7ページ参照)。プレイヤーは改良したアクションカードを裏返し、II面を表向きにします。この面の矢印は右側にある数値を指します。このため、改良したアクションの強さは常に、改良前のアクションより1大きくなります。

さらに、プレイヤーは1アクションでより多くのことを実行することができます(たとえば動物を1枚ではなく2枚プレイできます)。

例:「計画」アクションの現在の強さは3です。



「水域生物」アクションを改良した(II面を表向きにした)場合、その強さは4から5になります。





## 手番のプレイ

自分の手番中、常に実行することが2つあります。

プレイヤーは最初にディスプレイからタイルを1枚得て、そのあとアクションカードのうち1枚を使って1アクションを実行します。そのあと、状況に応じて実行できる他の選択肢があります。手番終了時にはいくつかの整理を行います。これらは以下の順番で進行します。

!

常に

1.

ディスプレイから範囲内にある  
タイルを1枚得ます。  
アクションカードは今あるところ  
にとどまります。


2.

アクションカードのうち1枚を  
使って1アクションを実行します。  
使ったアクションカードを左端に  
移動させます。

?

場合によって

3.

建物  を1枚プレイします。

4.

保全目標を1つ支援します。

5.

1枚以上のアクションカードを  
改良します。

整理

6.

手番終了時:

- タイル上限に従います。
- ディスプレイにタイルを補充します。
- ゲームが終了したかどうかを確認します。

各ステップについては以下で詳しく説明します。

動物園マップの下段にあるイラストは、各ステップの流れを忘れないようにするのに役立ちます。



1.

常に:

ディスプレイから範囲内のタイルを1枚得る

ディスプレイからタイルを1枚得手札に加えます。「計画」アクションカードの白い矢印は、得ることができるタイルの最大位置を指しています。

このため、白い矢印が1を指している場合、手番プレイヤーにとってスペース1にあるタイルだけが範囲内にあり、そのタイルを得なければなりません。矢印が4を指している場合、スペース1～4からタイルを1枚選ぶことができます。

**重要:**このステップは「計画」アクションカードを移動させません!

**重要:**「範囲内」制限はこのステップ中にのみ適用されます。タイル効果や配置ボーナスによってディスプレイからタイルを得ることができる場合、常にディスプレイの任意のスペースからタイルを得ることができます。



例:白い矢印が「2」を指しているので、プレイヤーはディスプレイのスペース1か2からタイルを1枚得手札に加えることができます。この例ではスペース1にある「アルプスアイベックス」か、スペース2にある「インドニシキヘビ」のどちらかになります。「計画」アクションカードは今あるスロットに残ります。そのあと、プレイヤーは4アクションのうち1つを実行します(ステップ 2. 参照)。



2.

常に:

アクションカードのうち1枚を使って1アクションを実行する

アクションカードのうち1枚を選び、そのスロット内で少し下にずらします。そのあと、そのカード上に記されている2アクションのうち1つを現在の強さで実行して、タイルを得るか、またはタイルをプレイします。

### タイルの獲得

ディスプレイから  
任意のタイルを1枚得る。



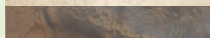
計画アクションカード

ディスプレイからタイルを1枚  
(Ⅱ面では2枚)得る

ディスプレイから任意のタイルを1枚得ます。ディスプレイ上でのタイルの位置は問いません。

すでに「計画」アクションカードを改良している場合、ディスプレイから2枚目のタイルを得ることができます。

山からタイルを2枚引く。



動物アクションカード

山からタイルを2枚引く

山の一番上にある(裏向きの)タイルを2枚得手札に加えます。



## タイル(動物計画)のプレイ



計画を1枚プレイする。

### 計画アクションカード

#### 計画を1枚プレイする

手札に計画(計画)があり、「計画」アクションの強さがそのタイルのレベル以上である場合、そのタイルを動物園マップ上(他のタイルか動物園の入り口に隣接している空きスペース上)に置きます。

それが野生復帰計画である場合、そのタイルを(空きスペース上ではなく)対応するアイコン付きの動物タイル上に置きます。その動物(およびそのアイコンと得点)は覆われ、もう「自分の動物園内」にあるとは見なされません。

タイルの配置によって効果(1回限りの効果か、持続効果か、動物園マップ上の配置ボーナス)が発動する場合、それらを任意の順番で実行することができます。



### 動物アクションカード

#### 動物を1枚(Ⅱ面では2枚)プレイする

動物(黄タイル)をプレイできるアクションカードは3枚あります。これらの各アクションカードは特定の生息環境(岩壁、森林、水域)に適用されます。各動物は、それと同じ生息環境が示されているアクションカードを使ってのみプレイすることができます。生息環境が「不明瞭」な動物(このアイコンで示されています)は例外で、これらの動物は3枚の「動物」アクションカードのうち任意の1枚を使ってプレイすることができます。

手札の動物をプレイするためには、対応するアクションの強さがその動物タイルのレベル以上でなければなりません。そのあと、その動物タイルを動物園マップ上(他のタイルか動物園の入り口に隣接している空きスペース上)に置きます。その動物が1つ以上の空き地を必要とする場合、既存の空き地に隣接させて置か、手札のタイルを空き地として追加で動物園マップ上に置きます(またはこれらの両方を組み合わせて実行します)。

動物(および空き地)タイルの配置によって効果(1回限りの効果か、持続効果か、動物園マップ上の配置ボーナス)が発動する場合、それらを任意の順番で実行することができます。

このアクションで、同名の動物の横に動物を置いた(メス♀の動物をオス♂の動物の横に置いたか、またはその逆)場合、即座に保全マーカーを1枚得ます。

Ⅰ面のアクションカードを使った場合、プレイヤーはアクションごとに動物を1枚だけプレイすることができます。すでにアクションカードを改良している場合、対応する生息環境(または)の動物を(1枚ではなく)2枚プレイすることができます。そうする場合、アクションの強さがプレイしたい動物2枚のレベル合計以上でなければなりません。これらの動物は1枚ずつプレイして動物園内に置きます。

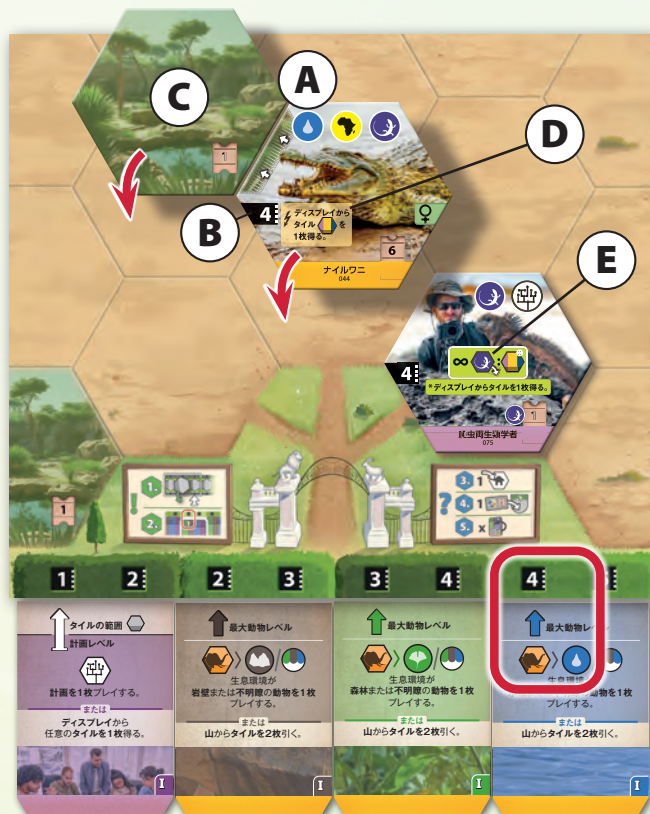
**重要:**2枚目の動物をプレイする前に、1枚目の動物のプレイによって発動したすべての効果を実行します。

**例-計画タイルのプレイ:**「爬虫両生類学者」はレベル4計画なので、これを動物園内にプレイするには、プレイヤーは「計画」アクションを強さ4以上で実行しなければなりません。プレイヤーは「爬虫両生類学者」を入りに隣接している空きスペースに置きました。

「爬虫両生類学者」は爬虫類アイコンを自分の動物園にプレイするたびに発動する持続効果を持っています。「爬虫両生類学者」自身も爬虫類アイコンを持っているので、プレイヤーは即座にこの効果を発動させ、ディスプレイから任意のタイルを1枚得て手札に加えました。



**例-動物タイル1枚のプレイ:**次の手番中、プレイヤーはメスの「ナイルワニ」を動物園にプレイしました。「ナイルワニ」は水域アイコンを持つレベル4の動物なので、プレイするには「水域動物」アクションを強さ4以上で実行しなければなりません。「ナイルワニ」は動物園内の空き地を1つ必要とします。空き地を作るために、プレイヤーは手札の別のタイル1枚を、「ナイルワニ」が必要とするところに空き地として裏向きでプレイしました。両方のタイルを置いたあと、「ナイルワニ」と「爬虫両生類学者」の効果が発動します。



プレイヤーは「ナイルワニ」のプレイから2つの効果(「ナイルワニ」の1回限りの効果と「爬虫両生類学者」の持続効果)を得ました。複数の効果を同時に得た場合、プレイヤーは常にそれらを任意の順番で実行することができます。この場合、どちらの効果もディスプレイから任意のタイルを1枚得るというもので、プレイヤーは合計でタイルを2枚得ることができます。

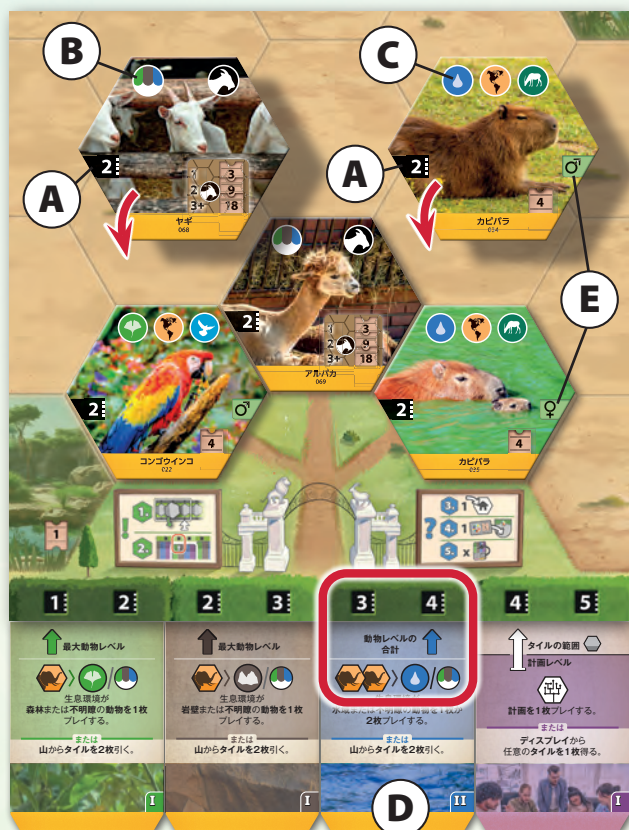


例-動物タイル2枚のプレイ:プレイヤーは改良済みのアクションカードのうち1枚を使って、動物園内に動物を2枚プレイすることにした。「カピバラ」も「ヤギ」もレベル2なので(A)、両方の動物をプレイするには強さ4以上のアクションが必要です。

「ヤギ」の生息環境は「不明瞭」なので(B)、プレイヤーは3つの「動物」アクションのうち任意の1つを使ってプレイすることができますが、「カピバラ」は水域動物です(C)。このため、プレイヤーは「水域動物」アクションでのみ、これら2枚の動物と一緒にプレイすることができます(D)。都合のいいことに、このアクションの現在の強さは4です。

プレイヤーは最初に、すでに自分の動物園内にあったメスの「カピバラ」の横にオスの「カピバラ」をプレイしました。同種の動物のペアを隣接させて置くことができたので(E)、プレイヤーは保全マーカーを1枚得ました。

そのあと、プレイヤーはすでに自分の動物園内にあった「アルパカ」の横に「ヤギ」をプレイしました。



**重要:**アクションカードを使って置くことができるタイルは動物と計画だけで、建物(🏠)を置くことはできません!

## アクションの完了

アクションを実行したあと、対応するアクションカードをスロットから取り除き、この新たな隙間の左側にあるすべてのアクションカードを右にずらして隙間を詰めます。最後に、使ったアクションカードを空いている左端のスロットに置きます。

左端のアクションカードを使った場合、どのカードも移動させません。

例:強さ3で「計画」アクションを実行したあと、「計画」アクションカードを左端に置き、あいだにあるアクションカードを右に1スロット移動させます。



これは「岩壁動物」と「森林動物」アクションの強さを1ずつ上げて2と3にします。



次の手番では、「計画」アクションの強さは1しかありません。「水域動物」アクションは移動せず、その強さは4のままです。

## 3. 場合によって: 建物(🏠)を1枚プレイする

プレイ条件を満たすことができる建物(青タイル)が手札に1枚以上ある場合、プレイヤーはそのようなタイルのうちちょうど1枚をこのステップ中にプレイすることができます。プレイヤーはそのタイルを、タイル上のプレイ条件を満たしている動物園マップ上の(動物園の入り口か、すでに動物園内にあるタイルに隣接している)空きスペースに置きます。

そのタイルの配置によって効果(1回限りの効果か、持続効果か、動物園マップ上の配置ボーナス)が発動する場合、それらを任意の順番で実行することができます。

例:「樹上の家」は森林アイコン付きのタイル2枚に隣接させて置かなければなりません(A)。

プレイヤーは、それぞれ森林アイコン付きの「ダスキールトン」と「オオサイチョウ」のあいだに「樹上の家」をプレイしました(B)。

この空きスペースには配置ボーナスとして(🏠)が示されているので(C)、プレイヤーはディスプレイから任意のタイルを1枚得ることができます。





## 4.

## 場合によって: 保全目標を1つ支援する



プレイヤーは保全功績マーカーを4枚持っており、それぞれ保全目標を1つ支援するために使うことができます。各プレイヤーは各保全目標を1回だけ支援することができます。保全目標には、その目標を支援するために集める必要があるアイコンの種類が示されています。

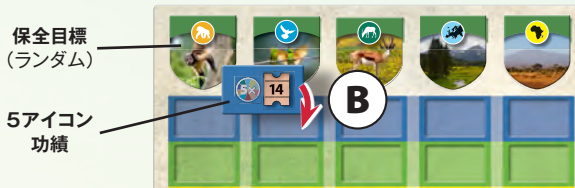


各功績マーカーには、ある目標を支援するために自分の動物園内になければならない1種類のアイコンの最小数が示されています(つまり、ある目標のためのアイコンを5つ持っている場合でも、プレイヤーは4アイコン功績マーカーを使うことができます)。また、その功績マーカーを置いている場合にゲーム終了時に得られる得点も示されています。

このステップ中、プレイヤーはまだ自分が支援していない保全目標をちょうど1つ支援することができます。プレイヤーは自分の動物園内で、支援したい目標に一致しているアイコンを数えます。プレイヤーはゲーム中に得た保全マーカーをサプライに戻して、このアイコンの数を増やすことができます。戻した保全マーカー1枚ごとに、アイコンの数を1増やします。しかし、保全目標を支援するためには、一致しているアイコンが自分の動物園内に最低1つはなければなりません。このため、保全目標を支援するとき、必要なすべてのアイコンを保全マーカーで代用することはできません。

そのあと、対応するアイコン数が示されている未使用の功績マーカー1枚を裏向きで保全ボード上(支援した保全目標の下側にある自分の色のスペース)に置きます。

例:プレイヤーは自分の動物園内で鳥類アイコンを3つ持っていますが(A)、最も多くの得点をもたらす最高の保全功績マーカーを使いたいと考えました。このため、プレイヤーは持っている保全マーカーを2枚捨て札にしました。そのあと、プレイヤーは鳥類保全目標の下側にある自分の色のスペースに5アイコン保全功績マーカーを置きました(B)。これはゲーム終了時に14点の価値を持ちます。これ以降に動物園内に置いた追加の鳥類アイコンは、他の保全目標を達成する役には立ちません。



## 5.

## 場合によって: アクションカードを改良する

プレイヤーは改良マーカーを4枚持っており、それぞれアクションカードのうち任意の1枚を改良するために使うことができます。このため、すべての条件を満たした場合、プレイヤーはゲーム中に4枚すべてのアクションカードを改良することができます(プレイヤーは同時に数枚のアクションカードを改良することができます)。



最低1つの保全目標を支援している。



自分の動物園内に最低2枚の計画がある。



自分の動物園内で1種類の生息環境(鳥が木が水)のタイルが最低3枚つながっている。



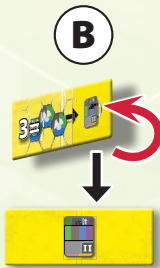
自分の動物園内に最低4種類の動物種がいる。

条件を満たした未使用の改良マーカー1枚ごとに(複数ある場合は1枚ずつ)以下のステップを実行します。

1. まだ改良していないアクションカードのうち1枚を選びます。
2. そのカードを裏返して I面 (上向き矢印が左側にあります) から II面 (上向き矢印が右側にあります) にします。これは将来のアクションの強さを高め、さらなる選択肢をもたらします。
3. そのあと、使った改良マーカーを裏向きにします。このマーカーを再び使うことはできません。

例:ステップ 3. 中に「樹上の家」をプレイしたあと、プレイヤーは自分の動物園内で森林アイコン付きのタイルを3枚つないでいます(A)。プレイヤーは「1種類の生息環境のつながっているタイル3枚」改良マーカーの条件を満たしており、このマーカーを裏返しました(B)。これによって、プレイヤーはアクションカードのうち1枚を改良することができ、「水域動物」アクションカードを裏返して

II面 にすることにした(C)。これはこのアクションの強さをゲーム終了まで1高めます。たとえば次の手番で「水域動物」アクションを実行した場合、その強さは(改良前の3ではなく)4になり、プレイヤーは水域動物を(1枚だけではなく)2枚までプレイすることができます。





## 6.

**整理:** タイル上限に従い、ディスプレイにタイルを補充し、ゲームが終了したかどうかを確認する

**タイル上限:** この時点で手札のタイルが7枚以上ある場合、ちょうど6枚になるまでタイルを捨て札にしなければなりません。手番中にタイルを7枚以上持つことはできますが、手番終了時に持つことはできません。

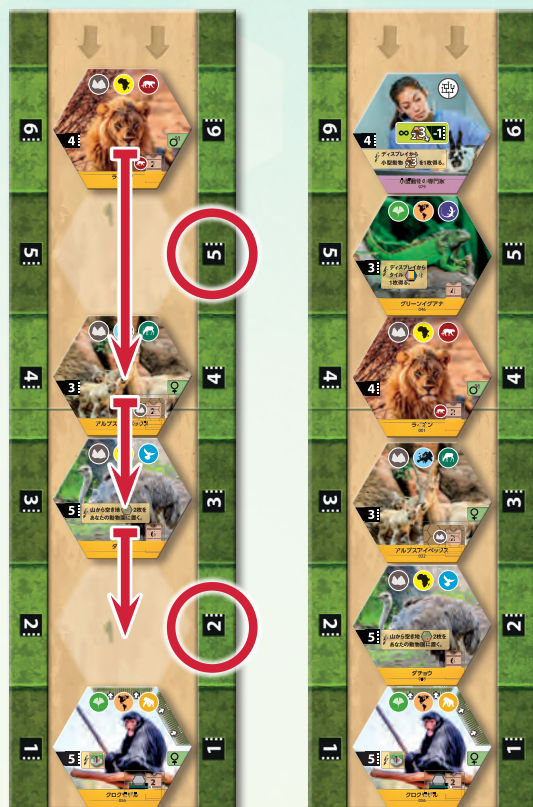
**ディスプレイへのタイルの補充:** 最初に、必要ならばすでにディスプレイにあるタイルをディスプレイボード上で数値の小さいスペースにずらし、タイル間のすべての隙間を詰めます。そのあと山からタイルを引き、ボード上の各空きスペースに表向きで1枚ずつ置き、ディスプレイにあるタイルを再び6枚にします。

**ゲームの終了の確認:** そのあと、ゲーム終了条件(下記参照)のうち最低1つが満たされているかどうかを確認します。どの終了条件も満たされていない場合、時計回り順で次のプレイヤーが手番をプレイします。

例-ディスプレイへの補充:

手番開始時、プレイヤーはスペース2のタイルを手札に加えました。そのあと、プレイヤーは「計画」アクションで任意のタイルを1枚得ることができたので、スペース5のタイルを得ました。

手番終了時、プレイヤーは最初にスペース3、4、6のタイルを下にずらしました。そのあと、プレイヤーは山から新たなタイルを2枚表向きにし、空いているスペース5と6に置きました。



## ゲームの終了と最終得点計算

手番終了時に3つのゲーム終了条件のうち最低1つが満たされたとき、ゲームは終了に向かいます。

### 3つの終了条件

- 1 保全目標を4つ支援し、自分の保全功績マーカー4枚すべてが保全ボード上にある。
- 2 自分の動物園マップを完全に覆い、空きスペースが一つも残っていない。
- 3 裏向きのタイルの山が尽きた。

**1.** 自分の手番終了時に条件 ① か ② (またはその両方)を満たしたプレイヤーは10点ゲーム終了マーカーを得ます。そのあと、他のすべてのプレイヤーはもう1手番ずつプレイし(終了条件を満たしたプレイヤーはもうプレイしません)、そのあと最終得点計算に進みます。

ゲームが終了に向かったあとで裏向きのタイルの山が尽きた場合、捨て札になったすべてのタイルを混ぜ直して新たな山を作ります。

**2.** 他の誰かがゲームを終了に向かわせたあと、自分の最後の手番中に条件 ① か ② (またはその両方)を満たした場合、そのプレイヤーは5点ゲーム終了マーカーを1枚得ます。

誰かが条件 ① か ② を満たす前に条件 ③ が満たされた場合、手番プレイヤーの手番のあとでゲームは即座に終了し、すぐに最終得点計算を行います。

### 最終得点計算

各プレイヤーは以下の得点を合計します。

- 自分の動物園内にあるタイル上の得点：一部のタイルは固定点を持っています。他のタイルの得点は、そのタイルに隣接している(または自分の動物園のどこかにある)特定の種類のアイコンの数によって決まります。最初に動物(黄)の得点を数え、そのあと建物(青)、計画(紫)、空き地の得点を数えます。
- 保全ボード上にある自分の保全功績マーカー(つまり、目標を支援した功績)の得点。
- 持っている育児嚢マーカー1枚ごとに2点と、残りの保全マーカー1枚ごとに2点。
- 持っていれば、自分のゲーム終了マーカーの得点(5点か10点)。
- ソロモードのみ：裏向きのソロマーカー1枚ごとに5点。



最も多くの得点を獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。同点の場合、その中で自分の動物園に最も多くの動物タイルを置いているプレイヤーが勝利します。これも同数の場合、その全員が勝利を分かち合います。