



🕒 120-180'  
👤 13+  
👨‍👩‍👧‍👦 1-4

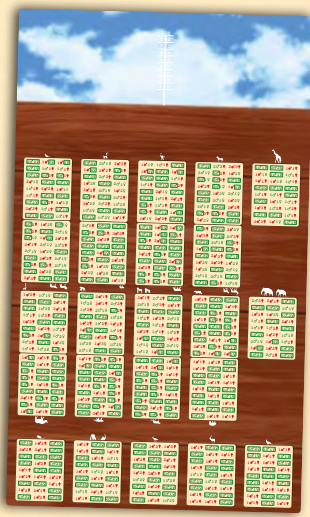
改訂版

# ルール説明書

## ゲームの内容物



交換ボード 1枚



数値シート 1枚



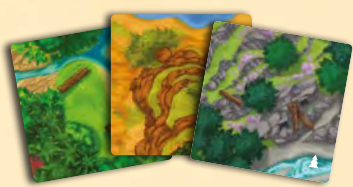
得点ボード 1枚



コマ用小箱 33個  
(18ページ参照)



動物園ボード 4枚  
スタッフボード 4枚



園内タイル 172枚  
熱帯雨林🌴、サバンナ🦏、山地林🌲



建物タイル 53枚  
絵は17種類



共存動物タイル 35枚  
大サイズ7種類、小サイズ5種類



円形トークン 60個  
避妊薬トークン 16個  
禁止トークン 44個



動物カード 89枚  
各プレイヤーごとに22枚  
他ジャイアントパンダ1枚



早見表カード 12枚  
各プレイヤーごとに3枚



イベントカード 18枚



協力者カード 7枚

このルール説明書 1冊



動物コマ 236個  
23種類(メスのコマの色は、オスのコマの色より薄い灰色(注1))



子孫ディスク 40個  
オス20個、メス20個



カラーキューブ 200個  
/ロコミディスク 4個  
各プレイヤー色ごとに  
カラーキューブ50個/ディスク1個



ワーカーコマ 12個  
各プレイヤー色ごとに3個



注目マーカー 155個  
4色



木製ダイス 8個



木製マーカー 2個  
ラウンドマーカーと季節マーカー用



親マーカー 1個



布袋 1枚



1人用動物福祉カード 1枚  
(1人プレイ用。19ページ参照)



動物コマの種類と詳細な数は、以下のurlにて公開しています。  
<https://arclightgames.jp/product/102zoo/>

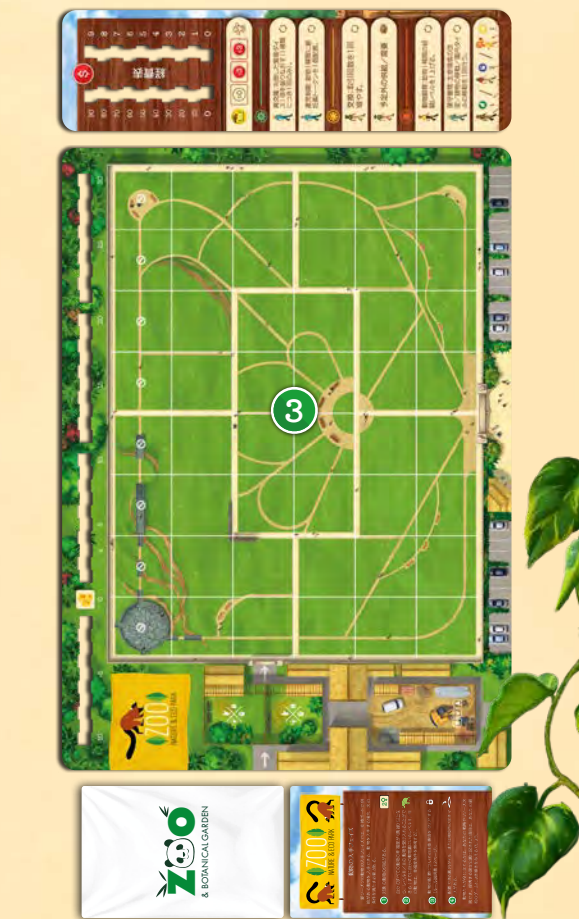
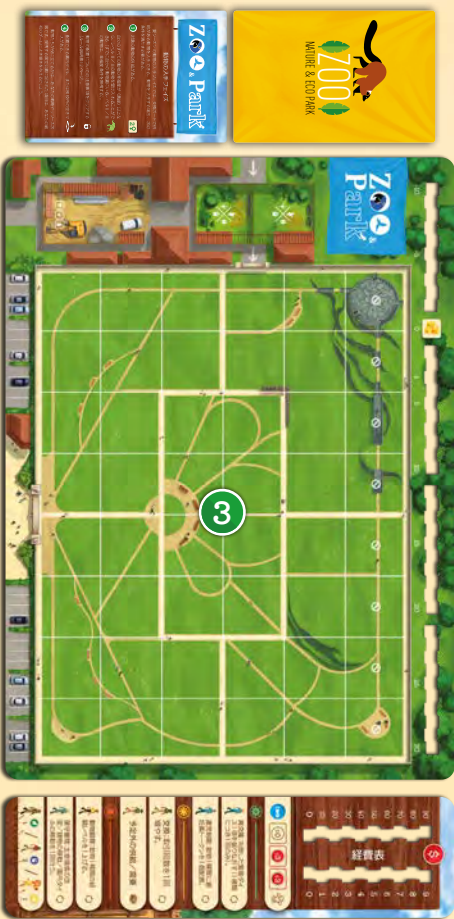
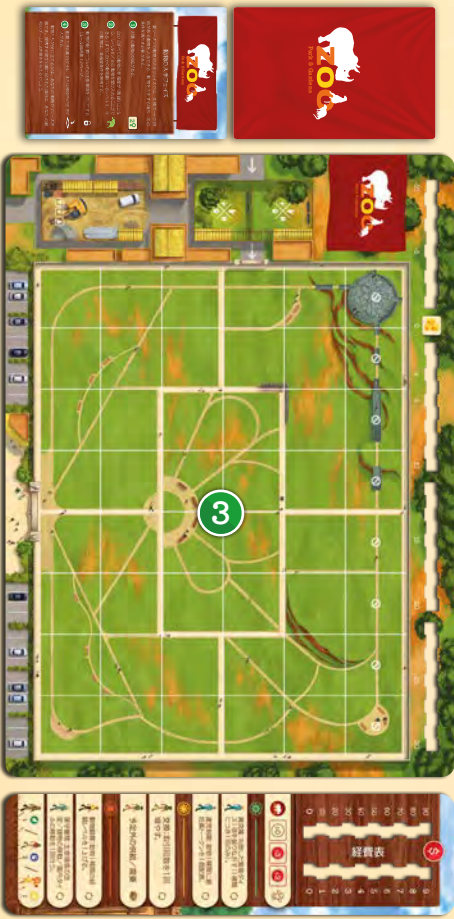
重要：ゲーム中、コマやトークンなどが足りなくなった場合、同種の内容物を使って補ってください(例：レッサーパンダのコマのかわりに、虎のコマを使う)。

注1：ニシゴリラ、アジアゾウ、ボルネオオランウータン、エルク/ワピチ、ライオンのオス/メスのコマは、他のコマとは形が異なります。

## ゲームの準備

以下の説明は、3～4人で遊ぶ基本ゲームについてのものです。プレイヤーが1～2人の場合は若干の違いがあります(18～20ページ参照)。

- 1 交換ボードをテーブルの中央に配置します。その下側に、得点ボードを天地逆にして配置します。
- 2 数値シートを交換ボードの下に敷きます。このとき、交換ボードに開いたすべての穴(「交換ボードの窓」と呼びます)から記号や数字が見えるように、適当に調整してください。ゲーム開始時には、必ずこの記号と数字で始まるという決まりはありませんので、見える数字や記号は適当に決めてください。
- 3 各プレイヤーは動物園ボード1枚を取ります。続いてその動物園ボードに記された動物園のロゴがあるスタッフボード1枚と、動物カード22枚、早見表カード3枚を取ります。また、そのロゴの背景色と同じ(ただし、パンダのシンボルがあるロゴについては、ロゴの文字色)色のワーカーコマ3個、ロコミディスク1個、カラーキューブ(以降、単に「キューブ」と呼びます)50個も取ります。動物園ボードはプレイヤーの正面、スタッフボードは動物園ボードの右側、早見表カードは左側に配置します。
- 4 各プレイヤーは動物園ボード上部にある資金表の「10」のマスに自分のキューブを1個配置します。これは10👉を持ってゲームを開始することをあらわします。また各プレイヤーは任意の園内タイル6枚を取り、それらを自分の動物園ボード左下の絵の上に置いてください(ここを「タイル置き場」と呼びます)。また、スタッフボード上部にある経費表の「0」のマス(2か所あります)にもキューブを1個配置します。さらに、経費表の下にある3つのマスに、それぞれ自分のワーカーコマ1個を配置してください。
- 5 得点ボードの3列ある表(動物保護表🌿、教育表📖、人気表🌟)の、それぞれの「0」のマスに、自分のキューブを1個配置します。また、人気表の「0」のマスには、自分のロコミディスクも1個配置してください。
- 6 子孫ディスク👨👩はすべて布袋に入れます。その布袋を8個の木製ダイス/ジャイアントパンダの動物カード/共存動物タイル/動物コマと一緒に、交換ボードの上の方(またはコマ用小箱の中)にまとめておきます。ここを「コマ置き場」と呼びます。
- 7 各プレイヤーは、8個の禁止トークンを、自分の動物園ボード最上段の各マス(8マス)に1個ずつ配置します。他のタイル(残りの禁止トークン、避妊薬トークン、園内タイル、建物タイル)と注目マーカーを、交換ボードと得点ボードの間、もしくは得点ボードの上の方にまとめておきます。
- 8 イベントカードと協力者カードは、よくシャッフルして裏向きの山(「イベントの山」「協力者の山」と呼びます)にし、得点ボードの右上にあるマスに配置してください。その後、協力者の山の一番上のカードをめくって表にします。
- 9 ラウンドマーカーを、得点ボード下部にあるラウンド表の「1」のマスに配置します。季節マーカーを得点ボード右端にある季節表の夏☀のシンボルの上に配置します。今日、最も大きい動物を見た人が「親」となり、親マーカーを受け取ります。誰も見ていない、または大きさが同じ場合は、ランダムに親を決めてください。



## ゲームの目的

このゲームでは、あなたは4つの都市公園の新しい管理者としてスタートします。市はこれらの公園の再編を目指しています。動物が加わることで、これらの緑地がより素晴らしく、市民にとってより魅力的な場所になることを期待しています。

このプロジェクトが政治的に広く受け入れられるためには、動物園は財政的に自立し、自然保護に貢献しなければなりません。最初の評価（7年後）の後、新たに開発されるすべての動物園の管理は一元化されます。この7年間の運営を最も成功させた者は、この魅力的な動物園の優先応募者となることができ、この魅力的なポジションに優先的に応募することができます。ベストを尽くしましょう！

## ゲームの流れ

このゲームは7ラウンド（1ラウンドは1年をあらわします）行います。各ラウンドは4つのシーズン（春夏秋冬）からなります（第1ラウンドは例外的に夏から始まります。7ページ参照）。また、各シーズンはいくつかのフェイズに分かれています。春🌸シーズンでは動物たちの繁殖を行います。夏☀️シーズンでは動物たちの譲渡や取引などを行います。秋🍁シーズンではビオトープの建設を行い、冬❄️シーズンではラウンドの評価と終了処理を行います。各シーズンが終了するたびに、季節マーカーを次のシーズンに進めます。7ラウンドが終了したら、ゲームは終了します。そこで各プレイヤーは、自分の得点ボードの動物保護点🍃と人気点🌟を調べます。より低い方の点数が、そのプレイヤーの勝利点となります。勝利点が最も高いプレイヤーが、ゲームに勝利します。

## 動物カードの詳細

このゲームに登場する動物のうち、23種類の動物については動物カードや動物コマであらわされています（これらの動物を「一般の動物」と呼びます）。動物カードには、その（動物の）種についての様々な情報が記されています。動物コマは、動物園ボードに配置するものです。

① レベル：交換ボードのどのエリアにこの動物がいるかを見分けるためのものです。

② カテゴリー：各動物は、以下のいずれかに分類されます。



③ 人気基本点🌟：この動物を自分の動物園に加えたとき、この基本点を得点ボードの人気表に加えてください。ただしトラ、ユキヒョウ、アメリカグマについては、特別な値が記されています。これらの動物の基本点は、ビオトープにいる動物の数（1または2）により異なります。動物の数が増えるたびに、人気表の点数を調整してください。



④ 教育基本点📖：この点数は、注目マーカー📖を使ったときのみ、教育表に加算します。注目マーカーはプレイヤーが購入し、園内タイルに配置するものです（12ページ参照）。

⑤ 保護基本点🍃：この点数は、注目マーカー🍃を使ったときのみ、動物保護表に加算します（12ページ参照）。

⑥ 追加条件：レベルIIIの種またはジャイアントパンダ/アジアゾウを動物園に入れるためには、同じカテゴリーの動物がすでに動物園で飼育されている必要があります。さらにジャイアントパンダ/アジアゾウは人気点「15」以上のプレイヤーのみが使用できます。

⑦ 国立公園との連帯：ゲーム中自分の動物園に、交換ボードの国立公園に記されたシンボルがある動物たちを最初に、または2番目にすべて揃えたプレイヤーは、ゲーム終了時に動物保護点を得ます（15ページ参照）。

⑧ 1枚の園内タイルに配置できる数の上限：1枚の園内タイルに、このカードの動物コマを配置できる数の上限です。さらに、「ビオトープ」（1枚、もしくは複数の同じ生息環境が隣接した園内タイル。次ページ参照）にも配置の上限があります。また、この背景色/シンボルは、その動物の生息環境（以下の3種類）をあらわします。



⑨ 経費：1枚の園内タイルに、このカードの動物コマを1個でも配置しているとき、支払わねばならない経費です（例えばアジアゾウなら\$3）。

⑩ オスの社会行動

1枚、もしくは複数の同じ生息環境が隣接した園内タイル（ビオトープ）の中には、オスは1個しか配置できませんが、メスは何個でも配置できます。オスは「群れのボス」です。しかし群れにオスがいない場合は、メスだけの群れでも問題なく成立します。

1つのビオトープにメスが1個以上いる場合、「群れのボス」として扱います。しかし群れにメスがいない場合は、オスだけの群れでも問題なく成立します。

1つのビオトープにはオスもメスも何個でも配置できます。

- 11 他種との共存性：1種類の一般の動物と1種類の共存動物がいるビオトープは、追加で人気点を1点得ます。



このシンボルが記された動物は、共存動物がいるビオトープの中にいることができます。



このシンボルが記された動物は、共存動物がいるビオトープにいません。

共存動物：共存動物はすべてタイルです。共存動物はビオトープには単独、または1種類の一般の動物と一緒にいることができます。大サイズの共存動物タイルの場合、配置するためには連続した2枚の園内タイルが必要ですが、小サイズの場合は園内タイル1枚で済みます。



一般の動物と同様に、共存動物も3種類(人気・教育・動物保護)の基本点を持っています。また、経費(常に\$2)も記されています。共存動物は動物とは違い、常に得ることができますが、秋シーズンの建設フェイズでしか得ることができません。

- 12 動物の幸福度：動物の幸福度を知るためには、動物カードの下部に記された4種類の欲求表のレベルを確認しなければなりません。そのうち最も低いレベルのものが、その動物の幸福度となります。例えば欲求表の1つのレベルが《黄色》のエリアであり、他がすべて《黄緑》のエリアである場合、その動物の幸福度は《黄色》です。プレイヤーは自分のキューブを使い、4種類の欲求表の現在のレベルを表示してください。

Ⓕ 経験レベル

動物との経験は、時間によって増加していきます。これは、スタッフアクションによって加速させることができます(17ページ参照)。あなたの動物園に、今回加える動物と同じカテゴリーの動物がすでにいる場合、今回の動物は茶色の足跡のシンボルが記されたレベルから始めてください(下図では下から2番目のマスです。そうでない場合は、一番下のマスから始めます)。

ⓧ (ビオトープで必要な)自由空間の数

自由空間とは、一般の動物/共存動物がないタイルを指します。

ⓧ 棲み家の数

ビオトープにある(必要な)棲み家の数(12ページ参照)。

🐘 群れの大きさ

この動物コマが、ビオトープで群れとしていたるために必要な数です。表の一番上の「+」がついた数字では、ビオトープにその数字以上いることができます。

- 13 人気注目マーカー：群れの大きさにより、その群れがいるビオトープに、人気注目マーカー🌟を何個置けるかが変わります(ただし、園内タイル1枚につき1個が上限です)。例えばアジアゾウ(右図)の場合、群れの大きさが「5+」であるなら、そのゾウがいるビオトープには注目マーカーが3個まで配置できます。

- 14 繁殖判定：繁殖を行うときはダイスを振って判定しなければなりません。その判定基準は動物の幸福度によって変わりますが、幸福度が高ければ高いほど、判定基準は緩くなります。例えばアジアゾウの場合、幸福度のレベルが《黄色》であるならば、繁殖判定はできません(☐)。《黄緑》の場合は🎲の出目が成功の出目です。《深緑》の場合、🎲でも🎲でも成功します。繁殖判定で振れるダイスの数は、次のシンボルで記されています。



メス1個につき  
ダイス1個



つがい1セットにつき  
ダイス1個



ダイス1個

- 15 産子数：判定に成功したダイス1個につき、何個の子供が生まれるか(その数ぶんの子孫ディスク🎲をビオトープに配置します)を示します。

- 16 養育：動物カードにこのシンボルがあるメスが繁殖判定に成功したとき、そのコマを1ラウンドだけ横倒しにしてください(詳細は次ページ)。横倒しにしたメスは、次のラウンドの繁殖フェイズ終了時まで、子供を作らないことを示しています。

## ゲームのプレイ：春シーズン

一番最初のラウンドでは春シーズンはスキップされ、夏シーズンの動物の入手フェイズ (8ページ参照) から開始します。他のラウンドは春シーズンからゲームを開始します。春シーズンでは親の変更やイベントカードの処理などが行われますが、最も重要なのは動物たちの繁殖です。

### 1. 親の変更フェイズ

親マーカーを持っているプレイヤーは、それを自分の右隣にいるプレイヤーに渡します。



### 2. イベントフェイズ

交換ボードに前の年(ラウンド)のイベントカードが残っていれば、それをイベントの山の底に移します。

新たにイベントの山の上から1枚めくります。「速報」と記されているカードの効果は、ただちに解決します。「ニュース」と記されているカードは、このラウンド中、またはこのラウンドの特定の1シーズン中効果を持ちます。それぞれのイベントカードの詳細については、21～22ページの「イベントカード」を参照してください。



### 3. 繁殖フェイズ

プレイヤーの動物園にいる一般の動物は、繁殖を行います。繁殖判定は動物の種類ごとにダイスを振って行います。プレイヤーは全員同時にダイスを振ってもかまいません。

ダイスは各種の動物ごとに振ってください。また、振るときは次のルールに従ってください。

- ① ビオトープに、最低でもメスとオスが1個ずついなければなりません。
- ② 幸福度のレベルは、繁殖判定が可能であるレベルでなければなりません。

各繁殖判定で振るダイスの数は、動物の種類ごとに異なります (例：つがい1セットにつきダイス1個。5ページ参照)。ダイスを(すべて)振ったあと、出目のうち1つでも成功の出目 (5ページの「動物の幸福度」を参照) があるかを調べます。成功したダイス1個につき、産子数ぶんのキューブを布袋から引き、繁殖が成功した動物のいるビオトープに配置します (ピンク=メス/水色=オス)。これを、自分の動物園にいるすべての種類の動物に対して行います。

その後、繁殖が成功した動物のうち、最も人気基本点の高いもののその点数ぶん、人気表上の自分のロコミディスクを前進させます。このロコミディスクは、来客者が発信するロコミ😊 (10ページ参照) を指します (「ロコミ点」と呼びます)。これによって一時的に動物園の人気が上がります、追加収益が得られるでしょう。

もしもイベントカードの効果ですでにロコミ点が人気点より上である場合、その位置からロコミディスクを前進させてください。そうでない場合は、ロコミ点は現在の人気点と同じ位置になりますので、その位置からロコミディスクを前進させます。



養育 (5ページ参照) のシンボルがある種は、繁殖フェイズが少し変更されます。繁殖判定で振ることができるダイスの数から、その種の横倒しになっているメスのコマの数を引きます。その結果の数だけダイスを振ってください。

ダイスを振って繁殖判定を行い、ロコミ点の処理を行った後、現在横倒しになっているメスをすべて元のように立て直します。それが終わったあと、今回繁殖判定に成功したメスのコマ (成功したダイス1個につき、メスのコマ1個) をすべて横倒しにします。

#### 重要

子孫ディスク👤は、置く場所による条件や効果を受けません (空きマスであろうとなかろうと、群れの大きさがどうだろうと無視します)。もちろん、経費も発生しません。子孫ディスクはいつでも成獣 (動物コマ) と交換することができます。ただし動物コマと交換したあとは、通常の動物コマとしての扱いを受けます。子孫ディスクは任意の期間、子孫ディスクのまま置いてかまいません。子孫ディスクは必要なら、動物の譲渡フェイズ (7ページ) で譲渡することもできます。

注意：園内マスにあるすべての子孫ディスクについて、ゲーム終了時に1個につき人気点★を1点失います。

## ゲームのプレイ：夏シーズン

夏では、一般の動物の入手や譲渡（「取引」と呼びます）が行えます。この目的のため、プレイヤーは交換ボードを使い、1ラウンド中に2回の取引を行います（プレイヤー間の直接の取引はできません）。例えばプレイヤーは、自分の動物園にいる一般の動物のコマのうちから任意の数を選び、それを譲渡してから別の種類の動物を入手することができます。もしもプレイヤーが3回以上の取引を望むなら、そのためにはワーカーコマでのアクションが必要になります（17ページ参照）。

数値シートは、このラウンドでどの種類の動物に供給があるか、需要があるかについて、性別ごとに示しています。それを示すシンボルは、次の3種類（色の違い、枠があるかないか）です。

1♂ 2♀ 赤文字（シンボルは塗りつぶし）：需要がある性別と個数を表します（左図ではオス1個、メス2個が求められています）。

1♂ 1♀ 緑文字：緑文字は供給がある性別と個数を意味します（左図ではオス1個、メス1個が入手できます）。

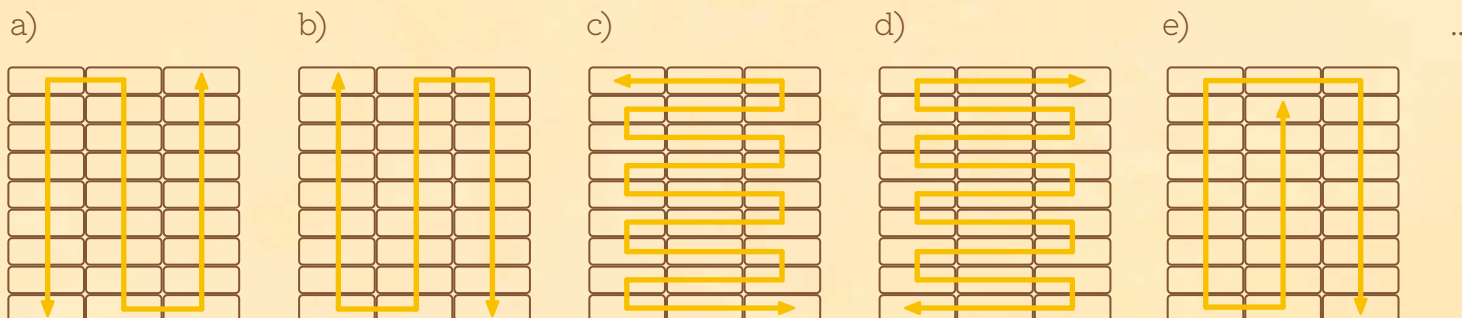
2♂ 2♀ 緑文字で枠付き：これは供給がある性別と、全部でその種の最小限の群れの大きさを満たすために必要な数以上の動物が供給されていることを示しています。

### 重要

現実世界と同じように、動物園を通じて動物（一般の動物、および共存動物）をやり取りする場合、**お金を払うことはありません**。数値シートの数字と記号は、プレイヤーの動物園を含む、世界的な需要と供給を示しています。動物園は、遺伝子的に健全な動物たちを維持するために、お互いに動物たちを交換します。これは大変重要なことなのです。もしもある特定の動物が自然の中で絶滅したとしても、動物園に残ってさえいれば、完全な絶滅から救うことができるのですから。

## 1. 数値シートの更新フェイズ

交換ボードの下に敷いている数値シートを、上下左右、任意の方向に、次の数字／記号が見えてくるまで少しずつずらします。注意すべきことは、以前のラウンドと同じままにしないということです。下図は、現在の位置からずらす場合の方向の例です。



## 2. 動物の譲渡フェイズ

プレイヤーは自分の動物園にある動物を譲渡できます。これは親から順に、時計回りの順番で行います。対象となるのは検疫所（8ページ参照）にある動物コマと、園内タイルにある子孫ディスクです。譲渡する場合、プレイヤーは譲渡したい1種類の動物のコマ／ディスクを、(何個でも)交換ボードに描かれたその動物の絵のマスに移します。これが1回の取引となります。

ただし、対象の動物の需要があり、かつその需要が(他のプレイヤーたちによって)まだ完全に満たされていない状態でなければなりません。需要が完全に満たされてしまった場合、そのラウンド中はその動物のコマ／ディスクを譲渡することはできません。

検疫所にある動物コマと、園内タイルにある子孫ディスクしか譲渡はできません。園内タイルにある動物コマ／共存動物タイルは、譲渡することはできません。

お金をもらえないのになぜ譲渡するかって？ なぜなら(1)検疫所を空けるため、そして(2)ゲーム終了時に、園内タイルにある子孫ディスク1個につき、人気点を1点失うのを避けるためなのです。

### 3. 動物の入手フェイズ

一番最初のラウンドでは、このフェイズからゲームを開始します。

親は最初に、交換ボードで供給がある動物を1種類選び、そのコマを1個以上入手します。続いて時計回りの順番で他のプレイヤーもこれを行います。それが終わったら最後のプレイヤーから逆順に、前回自分が選ばなかった動物を1つ選び、同様に入手を行っていきます(この流れを「スネークドラフト」と呼びます)。それが終わったら再び、親から順番にスネークドラフトを行います。すべてのプレイヤーがパスするか、これ以上動物コマが取れなくなる(行える取引の回数を終了した)まで、これを続けます(ここまでが1回の取引です)。

1回の取引で、あるだけの動物をすべて入手されてしまうかもしれないし、いくつか動物を残してくれる場合もあるかもしれません。残っている動物は常に入手の対象です。

動物を入手する場合、次の条件が満たされていなければなりません。

① 供給がある：対象の動物に供給がある必要があります。供給できる数は、交換ボードの窓から見える数字と記号、それに他のプレイヤーが動物の譲渡フェイズで譲渡する動物を合計したものです。もしも他のプレイヤーが譲渡する子孫ディスクを入手した場合、ただちに動物コマに変換してください。

② 入手条件

レベルⅠの動物：条件はありません。いかなるプレイヤーでも入手できます。

レベルⅡ／Ⅲの動物：動物園のすべての動物の幸福度が《黄緑》以上であるなら、新しいレベルⅡ／Ⅲの動物を受け入れることができます。それに加え、特定の動物には、それぞれ必要な条件が別にあります(4ページ参照)。



例外事項：すでに自分の動物園／検疫所にいるレベルⅡ／Ⅲの動物については、現在の動物の幸福度に関わらず、いつでも入手できます。また、一番最初のラウンドでは入手についての特別ルールがあります(14ページ参照)。

③ 配置条件：入手した動物はすべて、自分の動物園に配置しなければなりません。配置する場合、次のどちらかの場所に配置します。

ビオトープ：すでに自分の動物園にいる動物を増やす場合、その動物が置かれたビオトープの中の園内タイルに、その動物を配置してください。その後ただちにその動物の幸福度を調整します(すべての必要条件は満たさねばなりません)。幸福度が上昇／下降した場合、それはこのフェイズ中、あとでレベルⅡ／Ⅲの動物を入手するときに関係があるでしょう。同じことは、自由空間(11ページ参照)に新しい動物を配置する場合も言えます(ビオトープから自由空間が減ることにより、幸福度が下がる可能性があります)。幸福度の変化によって発生する効果は、ただちに適用されます。新しい動物を配置した結果、幸福度が《黄色》になった場合、この動物の入手フェイズでは、もはや新しいレベルⅡ～Ⅲの動物を入手できなくなるでしょう(ただし、すでにいるレベルⅡ／Ⅲの動物については入手できます)。

検疫所：ビオトープに配置できない動物は、検疫所に配置しなければなりません。検疫所には2種類の動物しか配置できませんが、同じ種類の動物であれば、いくつでも配置できます。さらに、通常なら同じビオトープに配置できない動物も、検疫所なら同じマスに配置できます(例えば2個のオスのトラ)。検疫所にいる動物は、動物園にいるとはみなしません。なので、幸福度や人気点、協力者カードなどの効果を受けません。



交換ボードから動物を取るとき(譲渡する場合も)、その動物の絵の上に自分の色のキューブを置いたほうがいいでしょう。それにより、誰がどの動物を取ったかが明確になるでしょう。また自分が取引を何回行ったかも分かるはずです。

一番最初のラウンドでは、このフェイズの終了後、秋シーズンの建設フェイズ(10ページ参照)に飛びます。

### 4. 交換ボードのリセットフェイズ

夏シーズンの終了時には、チェック用として交換ボードに置いたキューブを、それぞれのプレイヤーのもとに戻します。また、交換ボードに残った動物コマ／子孫ディスクを、すべて取り除きます。動物コマはコマ置き場に、子孫ディスクは布袋の中に戻してください。

動物保護プロジェクト(交換ボードの下に記された全マス。15～16ページ参照)、および夏のスタッフアクション(予定外の需要／予定外の供給。17ページ参照)にあるキューブはそのまま残してください。



## ゲームのプレイ：秋シーズン

### 1. 園内タイル獲得フェイズ

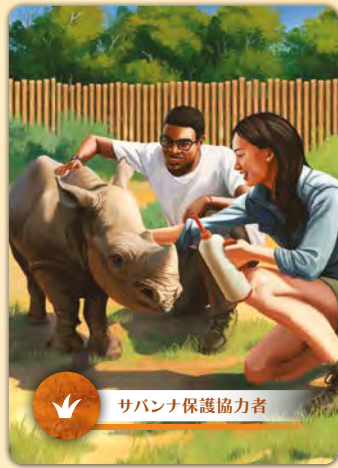
プレイヤーは全員、コストを払わずに任意の園内タイルを3枚得ます。

続いて、協力者の山の上の、表になっているカードの内容を確認し、該当するプレイヤーは園内タイルをもう1枚得ます。協力者の山は7枚からなっており、カードの種類は以下の4種類です。



熱帯雨林保護協力者(1枚)

生息環境が熱帯雨林である動物(一般の動物と共存動物)が最も多い動物園の持ち主は、もう1枚園内タイルを得ます。



サバンナ保護協力者(1枚)

生息環境がサバンナである動物(一般の動物と共存動物)が最も多い動物園の持ち主は、もう1枚園内タイルを得ます。



山地林保護協力者(1枚)

生息環境が山地林である動物(一般の動物と共存動物)が最も多い動物園の持ち主は、もう1枚園内タイルを得ます。



動物福祉協力者(4枚)

動物福祉点が最も高い(最低0)プレイヤーは、園内タイルをもう1枚得ます。動物福祉プロジェクトは、交換ボード下部に記された動物保護プロジェクトのマスの一つです。動物福祉点の計算については16ページを参照。

上記の判定で、もしも2人以上のプレイヤーが同点であれば、共に表彰されます。それぞれもう1枚、園内タイルを得てください。誰も条件を満たせなかった場合(例えば、誰もサバンナの動物を持っていない)、誰も追加で園内タイルを得られません。

さらに、動物保護表でトップのプレイヤーは、もう1枚園内タイルを得ます。このときトッププレイヤーがいるマスを含む「得点エリア」(表上で色で区切られたエリア。例えば「7」～「10」、「21」～「24」など)にいるプレイヤーも、同様に園内タイルを得ます。ただし、白っぽく表示されたスタートエリア(「0」～「2」)にいるプレイヤーは、この効果を得ません。

プレイヤーは上記の効果により、このフェイズで3～5枚の園内タイルを得ます。得たタイルは、自分の動物園ボードのタイル置き場に置きます。任意の生息環境のタイルを選んでかまいません。これらのタイルは、のちの建設フェイズで配置します。建設するまでの間なら、タイルは自由に交換できます。

### 2. 協力者の置き換えフェイズ

協力者の山の一番上のカードを捨て札にし、山の一番上のカードをめくります。次のラウンドの秋シーズンでは、このカードが判定対象になります。

### 3. 融資フェイズ

ここで、自分の資金(資金表にある自分のキューブの位置)が10以下であるプレイヤーは、1回以上の融資を得られます。融資1回につき4を得られますが、自分の動物園ボードの空きマス(タイルが置かれていないマス)を1つ選び、そこに禁止トークンを配置しなければなりません。動物園ボードに空きマスがない場合は、融資を得られません。

重要：融資を得た結果、自分の資金が10を超えてはいけません。例えば現在の資金が7であるプレイヤーは、融資を得ると資金が11になるかわりに、10になります。


禁止トークンが配置されているマスには何も配置することができません。禁止トークンは、園内タイルを購入したときに、取り除くことができます(次ページ参照)。

## 4. 建設フェイズ


このフェイズは、全プレイヤーが同時に行います。ただし、重要な行動をする予定のプレイヤーは、先に実行しているプレイヤーの建設が終わるまで、待つことができます。

このフェイズでは、プレイヤーは新しい園内タイルや建物タイルを建設したり、既存のビオトープを拡張することができます。また、このフェイズと夏シーズンの動物の入手フェイズは、このゲームで動物園に動物を入れることができる唯一の機会です。ここで行えるアクションは任意の順番で、任意の組み合わせで行えます。

動物園ボードで建設を行う場合、(以前のタイル/建物に)隣接するように建てる必要はないということです。例えば、最初に任意の場所で建設を行い、次にまったく別の場所で建設を行うことができます。一度建設した園内/建物タイルは、秋のスタッフアクション(17ページ参照)以外では場所を動かすことができません。

プレイヤーが何らかのものを購入したときはいつでも、購入した金額だけ資金表  の自分のトークンを下げてください。なお、資金表のトークンは0より下にはできません。

### ビオトープの建設

新しいビオトープを作るために新しい園内タイルを建設したり、既存のビオトープを拡張するときは、それまでに得た園内タイルを任意の数だけ、自分の動物園ボードに配置してください。それに加え、この時、追加で任意の枚数の園内タイルを、1枚につき7  で購入することができます。ただし、購入した園内タイルはこのラウンド中に建設しなければなりません。

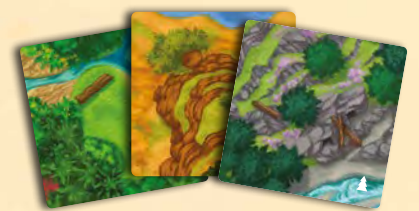
🕒 園内タイルを1枚購入するたびに、自分の動物園に置かれた禁止トークンを1個、取り除くことができます。

ビオトープを作る、もしくは拡張する場合、どれが1つのビオトープかをあらわすために、園内タイルを配置したとき、同じ生息環境のタイルとタテヨコに(斜めは不可)、隙間なくぴったりとくっつけてください。

ビオトープには、検疫所から最大で1種類の動物コマと、交換ボードから最大1種類の共存動物タイルを取って入れることができます(共存動物タイルだけを配置することもできます)。もちろんそれらの動物は、タイルの生息環境に適合していなければなりませんし、他の必要条件(次ページ参照)もすべて満たさねばなりません。また、動物コマは共存動物タイルの上に配置することはできません。

重要：動物園全体で、1種類の動物を複数のビオトープに配置することはできません。例えば2つのビオトープにそれぞれライオンを配置することはできません。

次ページの注意事項を順番に確認すれば、新しい動物を動物園に導入する際の問題について理解できるはずです。



熱帯雨林、サバンナ、山地林の園内タイル



熱帯雨林、サバンナ、山地林に住む共存動物タイル



### ロコミ点 と人気点

人気点は恒久的なものです。つまり、それは失われません。プレイヤーは動物、建物、スタッフアクション(17ページ参照)、教育点などから人気点を得ることができます。

いっぽう、ロコミ点は一時的なものであり、年末にはリセットされ、その時点での人気点と同じ点に戻ります。人気点がゲーム中に上昇する場合、ロコミ点も一緒に上昇します。ロコミ点は次の3種類から得られます。(1)イベントカード、(2)子孫がいる動物の中で、最も人気基本点の高いもの、(3)動物園に新しく加えられた動物の中で、最も人気基本点の高いもの。

ロコミ点では、アジアゾウやジャイアントパンダ、商用建物の制限の解除(後述)ができません。それができるのは人気点のみです。

## 動物の配置についての注意事項

### 1 配置に必要な条件

配置ルール：オスの社会行動について。配置条件は満たされているか。また、園内タイルに配置できる動物の上限も超えていないかを確認してください。また、ビオトープに共存動物を加えるとき、そこにいる一般の動物がその共存動物を受け入れ可能かどうかを確認してください。

Ⓒ 経験レベル（欲求表）：動物園に動物を加えるとき、その動物に対する経験レベルを決定しなければなりません。通常では経験レベルはレベル1（一番下のマス）になりますが、以前のラウンドで同じカテゴリーの動物（共存動物も含む）を加えているなら、レベル2（茶色の足跡のシンボルがある、下から2番目のマス）になります。

ⓧ 自由空間（欲求表）：動物には自由空間が必要です。自由空間とは、動物コマや共存動物タイルが置かれていない園内タイルを指します。なお、注目マーカー（だけ）が置かれているタイルは、自由空間とみなします。

🏠 棲み家（欲求表）：ビオトープに必要な棲み家の数です（次ページの「注目マーカー」参照）。

🐾 群れの大きさ（欲求表）：動物の数が、群れの大きさの最低限から最大限の間にあるかどうかを確認してください。

常に上記の欲求表を確認と調整ができるように、対応する動物カードを動物園ボードの右ないし左側に配置してください。そして各欲求表にはキューブを置いて、現在の状況を示してください。

2 建設フェイズが終了したとき、このフェイズで加えた新しい動物（共存動物も含む）の人気基本点★を人気表に加えます。また、複数の種類の動物がいる（例えば一般の動物と共存動物）ビオトープができた場合、さらにボーナスとして人気点を1点得ます。

3 新たに自分の動物園に加えた一般の動物のうち、最も人気基本点の高い動物の点数が、このラウンドで加えた他の一般の動物の人気基本点よりも高い場合、その人気基本点ぶん、人気表上の自分の口コミディスク😊を前進させます。この口コミディスクは、来客者の「口コミ点」です（10ページ参照）。

4 新たな動物を配置することにより、新たな経費が発生します。新しく生じる経費💵を、経費表に追加します。

5 もしも新しいビオトープの建造や変更などによって、建物や注目マーカーが影響を受けるならば、どのように変わるかを確認してください。

夏／秋シーズンで自由空間に新しい動物を配置したり、秋に既にあるビオトープを拡張したりする場合でも、以上の事項は常に確認しなければなりません。

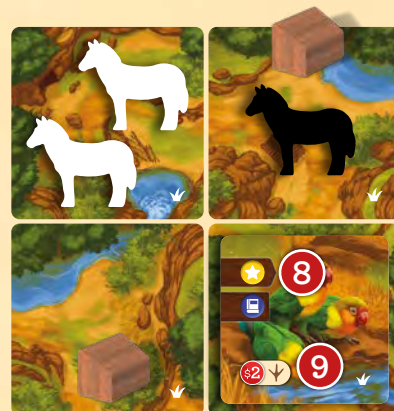


青のプレイヤーは、3頭のサバンナシマウマを自分の動物園に入れるため、新しいビオトープを作ります（右図のように、サバンナの園内タイルを4枚建設し、それらをぴったり隣接するように配置しました）。このとき、動物の配置に必要な条件は以下になります。





まず、サバンナシマウマは、サバンナの園内タイル1枚には2頭までしか配置できません①。次に、ビオトープの群れには、オスは1頭しか含むことはできません②。サバンナシマウマはルリゴシボタンインコ（共存動物）と共存できます③。経験レベルに関しては、青のプレイヤーは、自分の動物園にサバンナシマウマを初めて配置するため、経験レベルはレベル1（一番下のマス）です④。ビオトープには、自由空間（動物がない園内タイル）は1枚⑤、棲み家は2個（必要数より1個多い）あります⑥。そしてサバンナシマウマの数は3頭であり、群れとしての必要最低限を満たしています⑦。

青のプレイヤーは上記の件について、サバンナシマウマの動物カードにキューブを配置します。以上で、サバンナシマウマの幸福度は《黄色》となります（4つの欲求表で一番低い値）。

ここで青のプレイヤーは、人気点★を4点（サバンナシマウマ2点＋ルリゴシボタンインコ1点＋複数の種類の動物ボーナス1点）⑧得て、それを人気表に反映させます。口コミ点😊は人気点と一緒に上昇したうえ、2点（サバンナシマウマ：このラウンドで新たに自分の動物園に加えられた動物のうち、最も人気基本点の高い動物の点数）をプラスします⑩。最後に、経費は\$4増加しました（サバンナシマウマがいるタイル2枚＝2×1\$, ルリゴシボタンインコがいるタイル1枚＝2\$⑨、合計4\$）。



注目マーカー：1個につき2💰支払うことで配置できます。注目マーカーは、園内タイル1枚につき最大1個しか配置できません。注目マーカーの効果は、状況によって変化します。状況が変化したとき（例えば共存動物タイルがビオトープに追加されたとき）、効果を調整してください。注目マーカーは、配置した結果、効果がある場所에만建設してください（例外：棲み家🏠。これは自由空間であっても建設できます）。注目マーカーは4種類あります。

-  **人気注目マーカー**：このマーカー1個につき、**人気点★**を1点得ます。このマーカーが1つのビオトープに配置できる上限は、**群れの大きさによって変化します**（5ページ参照）。
-  **教育注目マーカー**：配置するビオトープから得られる**教育点📖**の合計（共存動物がいればそれも含む）を得ます。逆に言えば、これを配置するためにはビオトープから**最低教育点1点**が得られる必要があります。
-  **保護注目マーカー**：保護注目マーカー1個につき、**動物保護点🌿**を1点得ます。1つのビオトープに建設できる保護注目マーカーの**最大数**は、そこに**いる動物たち（共存動物も含む）の保護基本値の合計**です。
-  **棲み家マーカー**：そのビオトープにいる動物専用の棲み家です。マーカー1個につき、**棲み家1個**と数えます。

## 建物タイル

建物タイルは園内タイルと同様、**動物園ボードに配置**します。注目マーカーと同様に、その**効果は状況によって変化**しますし、配置した結果、効果がある場所にしか建設できません。また、特に明記されていない限り、複数の建物タイルによって引き起こされる効果は、**1度しか発生しません**（例えば1つのビオトープに教育展示ブーススタイルが2枚隣接していた場合、教育展示ブーススタイルによって発生する効果は1回のみです）さらに、動物園内には**同じ建物を2個以上建設できません**。つまり、まったく同じ絵のタイルは2個配置できません。建物タイルは一般建物と商用建物の2種類があります。

### 一般建物



**公園**：隣接する建物タイル1枚につき、**人気点1点**を得ます。公園タイルどうしを隣接させることはできますが、それによる人気点は得られません。公園1枚につき、得られる人気点の上限は4点です。

**教育展示ブース**：このタイルは、複数のビオトープ（例えばサバンナと山地林）と同時に隣接させてかまいません（異なったビオトープでも、同じ種類のビオトープでも隣接させることができます）。タイル左下には、このタイルを隣接させることによって得点できる、生息環境のシンボルが記されています。これらのシンボルに合致したビオトープが隣接していて、そこに教育基本点が記された動物が最低1個いる場合、教育点を2点得ます（最大8点）。ただし、同じ種類のビオトープと隣接したときの得点の上限は、4点となります。つまり、8点を得るためには2種類の生息環境のビオトープ（教育基本点が記された動物つき）が、教育展示ブースの4辺に隣接していなければなりません。

**動物保護センター**：このタイルは、動物保護基本点が記された動物が最低1個いる、隣接したビオトープ1つにつき、動物保護点1点を得ます（最大4点）。

**商用建物**：商用建物は、**人気点★が10点以上**のときに建設できます。商用建物は、動物園に追加の収益をもたらします。フードブースは\$3、グッズ売り場では\$5を得られます。

フードブース（6種類）とグッズ売り場（3種類）は、それぞれ隣接できる生息環境のタイルが決まっています。初めてフードブースを建設する場合、対応する（空でない）ビオトープ2つが、フードブースの2方向に隣接するように建設しなければなりません（次ページの例を参照）。

また、2枚目のフードブースを建設する場合、別の（対応する）ビオトープの園内タイルに隣接するように建設しなければなりません（つまり、2枚のフードブースを建設する場合、隣接するビオトープは、最低3つ必要になります）。グッズ売り場については、2枚のフードブースを建設したあとでないと建設できません。グッズ売り場は、対応する別の生息環境のタイル（新しい環境のタイルでも、既存の環境のタイルでも）に隣接するように建設してください。

商用建物からもたらされた収益により、動物園全体の支出は減ります。例えば、フードブースを1枚建設した場合、経費から\$3が差し引かれます。ただし、経費は「-1」以下にはなりません。



フードブース

グッズ売り場

※重要：このゲームで言う「隣接」とはタテヨコの隣接であり、斜めは隣接に含めません。

## 注目マーカの例

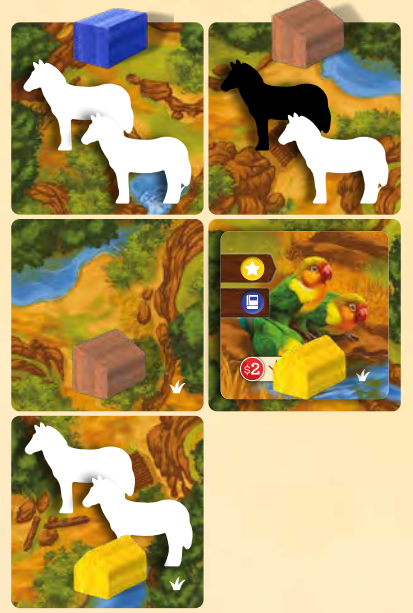


青のプレイヤーは、サバンナシマウマのいるピオトープを拡張しました（11ページの例の続きです）。このピオトープには、6個のサバンナシマウマがいることとなります（経費が\$1だけ増えました）。

青のプレイヤーは、ピオトープからもう少し得点したいと思いました。そのため、注目マーカがまだないタイルの中から1つを選び、教育注目マーカを配置します。これで、教育点を3点得ました（サバンナシマウマから2点、ルリゴシボタンインコから1点）。さらに、注目マーカがまだないタイル2枚に、それぞれ人気注目マーカを配置しました。群れのサイズが「6」になったため、これが可能になったのです。そしてこの建設により、人気点を2点得ました。こうして注目マーカを3個建設したため、青のプレイヤーは6点を支払わねばなりません。

注目マーカは（同じピオトープ内であれば）どのタイルに置かれようと、すべて同じ得点になります。ただしひとつ注意すべきことは、1枚の園内タイルの上には、1個しか注目マーカが置けないということです。

青のプレイヤーは、サバンナシマウマのいるピオトープについては、これ以上何もやることはありません。保護注目マーカはこのピオトープに建設できません。なぜなら、サバンナシマウマもルリゴシボタンインコも動物保護基本点をもっていないからです。



## 建設の例1

赤のプレイヤーは、自分の動物園に2つのピオトープを持っています。片方はクロサイ、もう片方はダマガゼルがいるピオトープです。この建設フェイズで黄のプレイヤーは10点を持っているので、建物の建設をしようと考えました。

5点を支払い、赤のプレイヤーはフードブースを建設することにしました。このフードブースは、サバンナ用です。初めてフードブースを建設するので、フードブースの2方向に（空でない）サバンナのピオトープを隣接させるように配置しなければなりません。そのため、右図のようにクロサイとダマガゼルの両方に接する場所に、フードブースを配置します。そして、経費を\$3ぶん減らします。

残った5点を支払い、赤のプレイヤーは動物保護センターを建設することにしました。建設する場所は、反対側の角です（右図参照）。これにより、動物保護点を2点得ます（クロサイもダマガゼルも動物保護基本点が記されていますので、それぞれから1点を得ます）。赤のプレイヤーはただちにその点を、動物保護表に反映させます。もしもその後のラウンドに、この動物保護センターの空いた辺に、別のピオトープが隣接し、そのエリアに動物保護基本点が記されている動物が配置されたら、追加で動物保護点を得ることに注意してください（最大4点）。

メモ：フードブースと動物保護センターの場所を交換しても、両方とも同じ効果を得るでしょう。



## 建設の例2

黄のプレイヤーは5点を支払って、熱帯雨林と山地林のシンボルが記された教育展示ブースを、2つの山地林のピオトープの間に配置しました。片方にはスカンクがいて、もう片方にはアライグマがいます。どちらの動物も、教育基本点が記されています。

教育展示ブースには山地林のシンボルが記されているので、教育点を4点得ます（各山地林ごとに2点ずつ）。しかし、これ以上この教育展示ブースに熱帯雨林のピオトープを隣接させても、教育点は得点できません（同じ種類のピオトープと隣接するときの得点上限は4点）。さらに得点したい場合、熱帯雨林のピオトープ（教育基本点が記された動物つき）と隣接させなければなりません。



# ゲームのプレイ：冬シーズン

## 1. 動物飼育🕒フェイズ

経験レベルがまだ最大でない動物すべては、経験レベルが1上がります(経験マーカーを1マス上に動かします)。

## 2. 教育点による得点📖フェイズ

教育表で一番点数が高いプレイヤーは、動物保護点🍃を1点得ます。このとき一番点数が高いプレイヤーと同じ得点エリア(9ページ参照)にいる他のプレイヤーも、全員が動物保護点を1点得ます。ただし、教育点が0～2点(白いマス)のプレイヤーは、この点を受け取れません。教育表に記された人気点と動物保護点のシンボルは、(秋シーズンで)そこに教育点が達したときに、ただちにそれぞれの点数を1点得ることができることをあらわしています。

## 3. 税金フェイズ

3👛を超えたぶんの資金はすべて失われます。つまり、このフェイズの終了時にはプレイヤー全員、最大で3👛までしか持ってません。

## 4. 動物園の収支フェイズ

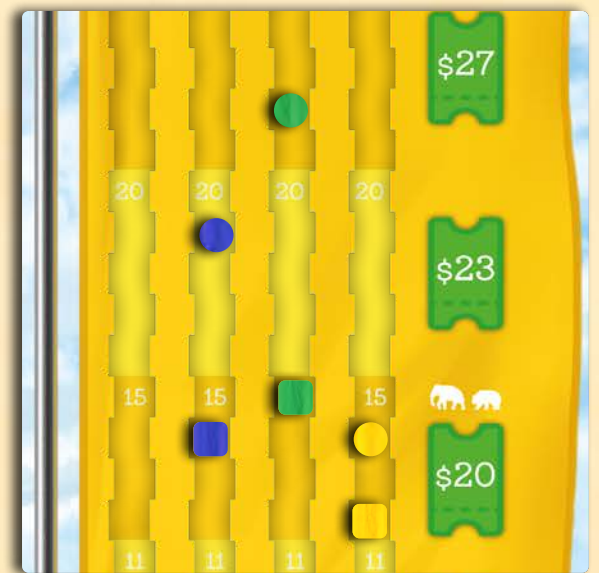
人気表上のロコミディスク😊(ない場合は人気点をあらわすキューブ)の位置により、各プレイヤーは収入を得ます。最も人気点が多いロコミディスクから順に判定してゆきます。収入の計算方法は次のようになります。

ロコミディスクがある得点エリアの右側に記された\$に、

最も人気点が多いプレイヤーは、ボーナスとして\$4を加えます。2番手は\$2です。1番手が同点、2番手が同点だった場合、それぞれ同点である全員がボーナスを得ます。ただし1番手が同点だった場合は2番手のボーナスはなくなります。

経費表に記された経費\$ (動物およびワーカーの経費から、フードブースやグッズ売り場からの収益を引いたもの)を引きます。

各プレイヤーは上記の合計を、資金表👛に反映させます(資金表は「-10」より下になることも、「30」を超えることもできません)。



上図の例では、緑のプレイヤーは31金(27+4)を得て、青のプレイヤーは25金(23+2)を得ます。黄のプレイヤーは20金です。その後各プレイヤーは、その資金から経費を引き、残った金を資金表に反映させます。

## 5. ロコミ点とワーカーコマのリセットフェイズ

ロコミディスク😊を人気表から取り除きます(手元に戻すか、一時的に人気表の「0」の下に置いてください。10ページ参照)。また。すべてのワーカーコマ(17ページ参照)を、ゲーム開始時に配置した場所に戻します。それに応じて、経費表も調整します。

## 6. 年度変更フェイズ

ラウンドマーカーを1マス(1年ぶん)進めます。7ラウンドの終了時にゲームは終了します(15ページ参照)。なお、そのとき資金👛がマイナスであるプレイヤーは、ゲームに勝利することができません。

### 重要

これで、このゲームの基本の流れは理解できたはずですが、例外的に、一番最初のラウンドでは春シーズンはスキップされ、夏シーズンの「動物の入手フェイズ」から開始することに注意してください。この動物の入手フェイズでは、ジャイアントパンダ/アジアゾウを除き、すべての条件(例:幸福度が《黄緑》以上である)を無視して、供給されているどの種の動物から始めてもかまいません。ただし、レベルIIIの動物を選ぶ場合、(2回目の取引で)2種類目の動物は選ばません。そのかわりに建物タイル「動物保護センター」を1枚、コストを払わずに得ます。あなたはそのタイルを、続く建設フェイズで配置しなければなりません。この動物の入手フェイズが終了したら、秋シーズンの建設フェイズまで飛びます。その後、通常の冬シーズンを行ってその年は終了します。



## 🏆 ゲームの終了 🏆

ゲーム終了時に、各プレイヤーは自分の動物園の園内タイルに置かれた子孫ディスクの数を数え、人気表★からその数を引きます。続いて、動物保護プロジェクト(交換ボードの一番下に記された各マス)を得点します。一番左から始め、右に向かって順番に解決します。

- 1 国立公園の提携(下記参照)：ここに記された動物をすべて自分の動物園に入れた1番手と2番手が、動物保護点🍃を得ます。
- 2 世界動物保全計画(16ページ参照)：このマスの保全計画表で、最も大きい数字のマスに自分のキューブを置いているプレイヤーは、動物保護点🍃を8点得ます。2番手は4点🍃です。
- 3 動物福祉プロジェクト(16ページ参照)：各プレイヤーは、自分の動物福祉点を計算します。その後、その点数を比べ合います。最も高いプレイヤー(最低1)は、5点を得ます。その5点は、そのプレイヤーの現在の人気点★と動物保護点🍃のうち、より点数が低いほうに加算します。2番手(最低1)は3点で、同様に、より点数が低いほうに加算します。動物福祉点が0または-1点のプレイヤーは何も得られません(ペナルティはありません)。動物福祉点が-2以下のプレイヤーは、より点数が低いほうから2点を引きます。もしも人気点と動物保護点と同値の場合、それらの得点/減点を人気点と動物保護点の両方に割り振ります。

さて、ここで各プレイヤーは、残っている資金💰を使います。園内タイル、注目マーカー、建物の購入や改装アクション(17ページ参照)を行い、それぞれの効果で得た得点を、人気表、教育表、動物保護表に反映させてください。

ただし、このとき新たな動物(一般の動物、共存動物、一般動物に変換した子孫ディスク。また検疫所にある動物コマも含む)を動物園に入れることはできません。スタッフアクション(17ページ参照)も一切できません。

全員が残った資金を使えるだけ使ったあと、各プレイヤーは自分の得点ボードの、動物保護点🍃と人気点★を調べます。より低い方の点数が、そのプレイヤーの勝利点となります。勝利点が最も高いプレイヤーが、ゲームに勝利します。同点の場合、勝利を分け合います。

## 動物保護プロジェクト

交換ボードの一番下には複数のマスがあり、それらは4種類の動物保護プロジェクトをあらわしています。プレイヤーはゲーム中、それらのマスを使って動物保護点🍃を得ることができます。

### 国立公園の提携

交換ボードの一番下のマスのうち、左から数えて5マス目までが提携している国立公園のマスです。それぞれのマスの下部には動物のリスト(共存動物は緑色であらわされています)があり、左上には動物保護点のシンボルと2つの四角マスが記されています。1つの国立公園のリストにある動物をすべて自分の動物園のビオトープに配置したとき、その国立公園のマスの左上にある、空いている四角マスの、より大きな数字のマスに自分のキューブを配置します。そこにキューブを配置したプレイヤーは、ゲーム終了時に🍃を得ます。もしも複数のプレイヤーが、同じラウンド中、同じ国立公園のリストを満たしていた場合、ともに同じ点数を得ます。もしも大きい数字のマスを同時に得点した場合、小さい数字はもはや得点できません(注2)。



セレンゲティ国立公園

8

4

- ダチョウまたはサバンナシマウマ
- ライオン
- キリンまたはクロサイ
- オグロヌー
- ルリゴシボタンインコ

セレンゲティ国立公園のプロジェクトは、ダチョウまたはサバンナシマウマ、キリンまたはクロサイを選択できる、とてもユニークなプロジェクトです。



ウォロン臥竜自然保護区

10

4\*

- ジャイアントパンダ
- レッサーパンダ
- ユキヒョウ
- ヒゲワシ

\*ジャイアントパンダ以外の3種類をビオトープに配置しても達成(下段にキューブを置く)。

臥竜自然保護区のプロジェクトは、ジャイアントパンダが含まれているとてもユニークなプロジェクトです。ジャイアントパンダは、このゲームでは唯一の独占可能な動物です。

つまり、ただ1人のプレイヤーだけがジャイアントパンダのつがいを手に入れることができるのです。手に入れたパンダは、次の秋シーズンには動物園に配置しなければなりません。プレイヤーが動物の入手フェイズにパンダを手に入れたときは、交換シートの「パンダ外交」と記されたマスに、自分のキューブを配置しなければなりません。ジャイアントパンダを手に入れたら、(他の3種類の動物を手に入れて)このプロジェクトを推進できます。ただし動物保護点は、最大でも4点までしか得られません。

注2：同時に複数のプレイヤーが同じ得点をしたり、なんらかのボーナスを得たりするときも、分け合うことなく、全員がすべてを得る、というやり方は、動物保護プロジェクトだけでなく、終了時の世界動物保全計画、動物福祉点の計算などでも同じです。

## 世界動物保全計画

自分の動物園にいるレベル1～IIの動物が初めて繁殖判定に成功したとき、動物保護プロジェクトの中の保全計画表（右図の下の「1」～「10」の数字の表）にある自分のキューブを、レベルIの動物なら1点、レベルIIなら2点ぶん、進めてください。ゲーム終了時にその表で最も大きい数字のマスにいるプレイヤーは、動物保護点を8点得ます。2番手は4点です。



## 動物福祉プロジェクト

幸福度が《黄色》の動物は、-1点になります。《黄緑》の動物は0点、《緑色》の動物は2点です。自分の動物園にある全ての動物についてこれを計算し、合計したものが動物福祉点です。動物福祉点は、動物福祉協力者（9ページ参照）や、ゲーム終了時の得点計算（15ページ参照）で使います。



## 野生復帰

野生復帰は、他の3種類の動物保護プロジェクトとは違う特別なものです。野生復帰は達成していても、ゲーム終了時に得点しません。野生復帰はレベルIIIの動物特有のものです。

レベルIIIの動物が繁殖判定に成功した場合、その子孫は、野生復帰（マーケットタイトルに戻す）させるか、または園内タイトルに加えるかどうかを決めなければなりません。

交換ボードのレベルIIIの動物の絵のマスの中央下には、横一列にいくつかのボックスが描かれています（「復帰ボックス」と呼びます）。これは、1回の野生復帰を実行するために、何回繁殖判定に成功しなければならないかを示しています。また、マスの右上にはタテに3～4個の数字のマスの数字のマスがあります（「復帰ボーナスマス」と呼びます）。これらは野生復帰を1回行うごとに、得られる動物保護点を示しています。なお、1種類の動物は、1ラウンドに1回しか野生復帰ができません。

野生復帰に子孫を割り当てる場合、布袋からキューブを引かず、かわりにプレイヤーの色のキューブを1個だけ（生まれた子孫ディスクの数ではなく）、空いている復帰ボックスに（左詰めで）配置します。もしも複数のプレイヤーが、同じ種類のレベルIIIの動物の繁殖判定に成功した場合、手番順に処理を行います。

復帰ボックスがすべて埋まるまで、そこに置かれたキューブはそのままになります。

野生復帰は、春にすべてのプレイヤーがダイスを振り終えて、子孫ディスクの処理が完全に終わったあとに発生します。もしも復帰ボックスがすべて埋まっているが、割り当てていない子孫がまだまだ存在する場合、その子孫は通常どおりに布袋からキューブを引いて、ビオトープに配置してください。これらの子孫はもはや野生復帰の対象になりません。

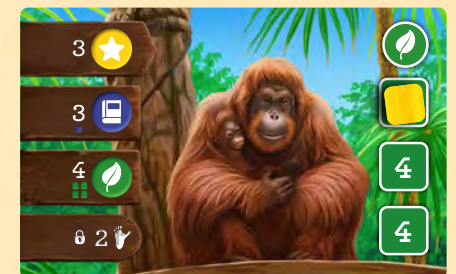
野生復帰が発生した場合、復帰ボックスにあるキューブのうち、一番右側にあるものを復帰ボーナスマスの空きマスのうち、一番上に配置します。その後、復帰ボックスにキューブを配置したプレイヤー同士で（キューブをいくつ置こうが関係ありません）、ただちにその復帰ボーナスマスに記された数の動物保護点を分け合います（切り上げ）。続いて復帰ボックスにまだ残っているキューブを、それぞれ持ち主の元に戻します。

復帰ボーナスマスがすべて埋まった場合（例えばボルネオオランウータンの場合、3マスとも埋まったあと）、このゲームではその種類の動物は、これ以上野生復帰ができません。



黄のプレイヤーは、ボルネオオランウータンの繁殖判定に成功し、子孫ディスクを園内タイトルに加えることを選ぶかわりに、復帰ボックスに自分のキューブを置くことを選びました（復帰ボックスに描かれたシルエットはオスのものですが、特に意味はなく、性別関係なくこのボックスには配置できます）。

これで復帰ボックスがすべて埋まりました。野生復帰が発生します。




復帰ボックスの一番右側のキューブを復帰ボーナスマスに移します。青と黄のプレイヤーが復帰ボックスにキューブを置いていたので、この2人で動物保護点4点を分けます（1人2点）。最後に、復帰ボックスに残ったキューブは持ち主の手元に戻します。

動物保護プロジェクト以外にも、動物保護点を得る方法があります（12ページの注目マーカー、動物保護センター、14ページの教育点による得点フェイズを参照）。これらのいくつかから得点しないと、ゲームの勝利は難しいかもしれません。



## スタッフアクション

ゲーム中、プレイヤーは自分の3個のワーカーコマを使い、(自分のスタッフボード上で) スタッフアクションを行うことができます。スタッフアクションの内容はシーズンによって異なります。

スタッフアクションを行う場合、自分のワーカーコマ1個を、スタッフボードの行いたいアクションのマスに移します。ワーカーコマ1個につき、1ラウンド中に1つのアクションを行うことができます。ラウンド中、最初に行うスタッフアクションは、コストを払わずにアクションができます。2番目と3番目のアクションでは、の経費がかかります(経費表を調整してください)。(C)のシンボルが記されたアクションは、1ラウンド中、複数回のアクションを行うことができます(ただしアクションを1回行うたびにワーカーコマ1個の配置が必要です)。冬シーズンになるたびに、アクションマスにいるワーカーは、ゲーム開始時に配置されたマスに戻します。

### 春のスタッフアクション

### 夏のスタッフアクション



**再交尾**：動物1種類を対象に、繁殖判定に失敗したダイス1個を振りなおすことができます。このアクションは1ラウンド中1回限り、また対象は動物1種類のみです。



**交換**：ここに配置したワーカーコマ1個につき、追加で交換ボード上の取引を1回行うことができます。つまり、プレイヤーは最大で5回の取引ができるわけです(基本の取引2回+このスタッフアクションの取引3回)。



**産児制限**：自分の前にある動物カード1枚の上に、禁止トークンを1個配置します。それ以降、春にその動物のためにダイスを振る必要はありません。カードの上に配置した禁止トークンは、(スタッフアクションなしに)いつでも取り除くことができます。



**予定外の供給**：動物の入手フェイズで、他のプレイヤーが入手したものと同一動物1種を得ることができます。

**予定外の需要**：動物の譲渡フェイズで、対象の動物の需要がなくとも、検疫所の動物が置かれたマス1つを空にする(取り除く)ことができます。






上記した予定外の供給/需要は、各プレイヤーごとに、それぞれゲーム中1回しか行えません。それを示すため、それらのアクションを行ったプレイヤーは自分のキューブを、交換ボードのレベル1の部分の一番右下にあるマスの、対応したアクションが記された場所に配置してください。なお、予定外の供給/需要は、それぞれ1回の取引に数えます。

### 秋のスタッフアクション




**動物飼育**：このマスにワーカーコマを1個配置したとき、任意の種類の動物の経験レベルを1上げます。このアクションは同じラウンド中、同じ種類の動物に対して何度でも行えます。



**イベント担当**：このアクションは、1ラウンドにつきワーカーコマ1個しか配置できません。これを行うことにより、人気点1点、または教育点2点、または動物保護点1点を得ます。



**保守管理**：このゲームには3種類の改築アクションがあります。それぞれのアクションにより、既存の建物や園内タイルを改築できます。これらのアクションは、コストとして2を支払うか、またはワーカーコマ1個を使うことにより行うことができます。



**生息環境の改変**：上に動物コマ/共存動物タイルが配置されていないビオトープを丸ごと、違う生息環境のものに交換することができます。そのとき、載っている注目マーカーはそのまま受け継ぎます。



**建物の移動**：建物タイルは動物園ボードのどこにでも移動できます。建物が移動するときは、移動前の場所での効果は消滅し、移動先で改めて効果を発揮します。建物の効果はゼロにはなりません。また移動先のマスが、配置に必要な条件(例えば隣接する生息環境のタイル)を満たしていなければなりません。



**園内タイルの移動**：園内タイルは1マスぶん移動できます(斜めの移動は可能です)。もしも移動対象の園内タイルがビオトープの一部であるならば、ビオトープから切り離すように移動させることはできません。なお、移動対象の園内タイルに置かれた注目マーカー/動物コマ/共生動物タイルは、そのまま一緒に移動します。

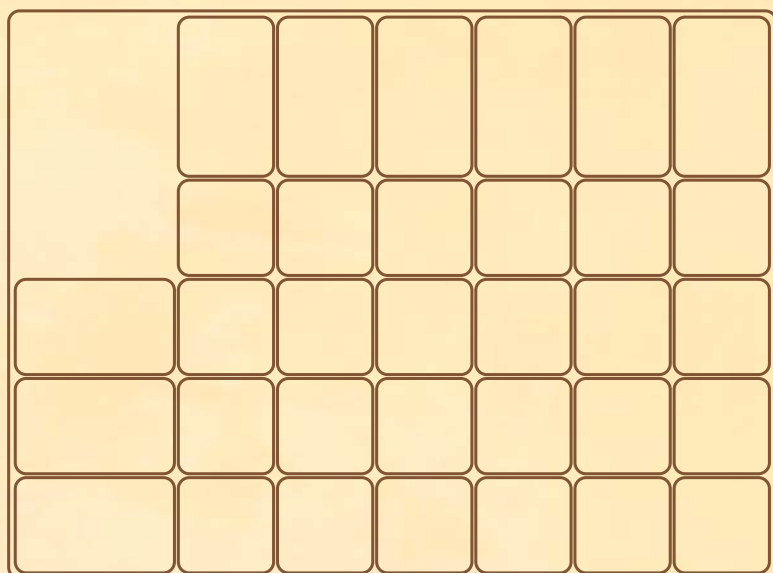


## コマ用小箱

このゲームには33個の小箱(大きさは2種類)が含まれています。これらは木製の内容物や、厚紙のタイルなどをしまうために用意したものです。これらの小箱に内容物を仕分けして入れておけば、ゲームの準備やゲームの進行に、大きく役立つことでしょう。

右に示す配置図は、ゲームの箱にこれらの小箱をしまう場合の例です。左上の大きな隙間には、動物カード/早見表カードをしまうことができます。

小箱は、どの内容物が対応しているか分かるようにデザインされています。動物コマはそれぞれ専用の箱(一部は共通の箱)があり、共存動物用については生存環境ごとに3つの箱が用意されています。また、各プレイヤー用、注目マーカー用、建物用(種類ごと)の小箱もあります。



## 初心者用ゲーム

このゲームを初めて遊ぶとき、とりあえず簡単に遊んでみたいという人には、次の5点を変更したルールで遊んでみてください。

- 1 イベントカードは使用せずに、ゲームの箱にしまってください。
- 2 協力者の山は使いません。かわりに、動物福祉協力者のうち1枚を任意に選び、それを表にして配置します。ゲームを通して、秋シーズンの園内タイルフェイズでは、そのカードで判定します。
- 3 各プレイヤーは毎ラウンド、保守管理アクションを1回、コストを払わずに行えます。
- 4 動物の譲渡フェイズでは、検疫所にある動物コマと子孫ディスクに加え、園内タイルにある動物コマも、譲渡の対象になります。
- 5 夏シーズンで、交換ボード上で行われる取引の回数の制限はありません。両プレイヤーとも、取引を望むだけ何回でも、行ってかまいません。




## 2人ゲーム

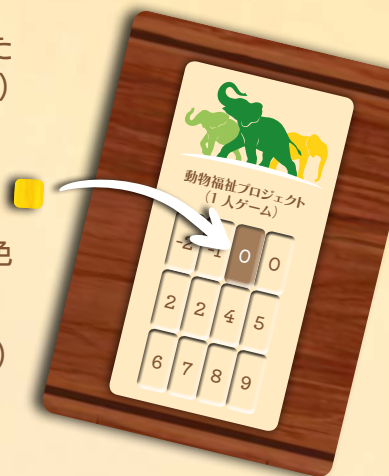
基本ルールのうち、次の5点を変更します。

- 1 イベントカード『莫大な遺産』をゲームから取り除きます。
- 2 冬シーズンの「動物園の収支フェイズ」では、人気表で2番手のプレイヤーは、1番手と同じ得点エリアにいない場合は\$2のボーナスを得られません。
- 3 動物保護プロジェクトは、ゲーム全体で3つの国立公園までしか達成できません(さらに、2番手では達成できません)。ただし2人のプレイヤーが同じラウンドで3つ目と4つ目の達成をした場合、例外的に4つまでの達成を可能とします。
- 4 世界動物保全計画で、2番手のプレイヤーが動物保護点4点🍀のボーナスを得るためには、1番手と同じ得点エリア(「1」～「5」、または「6」～「10」)にいない必要があります。
- 5 動物福祉点では、2番手のプレイヤーは、ボーナス得点を得られません。ただし、動物福祉点が「-2」以下のプレイヤーは、通常どおり勝利点を失います。

## 1人ゲーム：ゲームの準備

3～4人で遊ぶ場合の基本ルールとほぼ同じですが、準備するのは1つの動物園のみです。さらに、次の6点を変更します。また、架空の対戦相手(以下、「NPC」と呼ぶ)が存在します。

- ① イベントカード『莫大な遺産』と『素晴らしく教育的』をゲームから取り除きます。
- ② あなたの動物カードの他に、もう1セット(22枚)の動物カードを取り、そこからアジアゾウのカードを抜き出して別の場所に置いておきます。そのセットをシャッフルし、裏向きの6枚の山と15枚の山に分けます。その後、別の場所に置いたアジアゾウのカードを取り、15枚の山に混ぜシャッフルします。最後に、6枚の山を16枚の山(アジアゾウ入り)の上に載せます。この裏向きの山(第二の山)を、交換ボードの下の方に配置します。最後に、もう1セットの動物カードを取ってシャッフルし、裏向きの山(第三の山)にして交換ボードの右、もしくは左側に配置します。
- ③ 1人用動物福祉カード(右図参照)を交換ボードの動物福祉プロジェクトのマスそばに配置し、あなたの色とは違う色のキューブ(できれば第二の山の色と同じもの。この色のキューブはNPC用キューブです)を、最初の「0」のマスに配置します。同じ色のキューブを、世界動物保全計画のマスそばに置きます。
- ④ 人気表の\$15のマスに、黄の人気注目マーカーを1個配置します。
- ⑤ 教育表の「4」、「7」、「11」、「16」、「21」、「26」、「31」の7つのマスに、それぞれ1個ずつ、青色の注目マーカーを配置します。
- ⑥ 動物保護表の「3」、「6」、「10」、「14」、「18」(難易度を下げるなら「3」、「6」、「9」、「12」、「15」)の4つのマスに、それぞれ1個ずつ、緑色の注目マーカーを配置します。



## 1人ゲーム：ゲームのプレイ

3～4人で遊ぶ場合の基本ルールとほぼ同じですが、各シーズンごとに変更点があります。

### 春シーズン

イベントカード：『映画「スーパーエルクブラザーズ」』『映画「サバンナ大帝」』『映画「ジャングルの少女ター」』では、対象の生息環境の動物が最低3種類いなければ、口コミ点を3点得られません。

繁殖フェイズ：各繁殖フェイズでは、NPCのために必ずダイスを1個振らなければなりません。出目が「1」の場合は何も起こりません。「2」～「5」の場合は、NPC用キューブを世界動物保全計画の1のマスに置く、もしくは今いるマスから1マス先に進ませます。出目が「6」の場合はキューブを世界動物保全計画の「2」のマスに置く、もしくは今いるマスから2マス先に進ませます。

### 夏シーズン

動物の譲渡フェイズ：プレイヤーが動物を譲渡するときは、交換ボードに移さずに、コマ置き場に戻してください。

動物の入手フェイズ：交換ボードから動物を選んで入手する前(最初の入手フェイズも含む)に、第二の山の上から(動物)カードを2枚めくります。めくられたカードはゲーム終了まで表向きのままです。このラウンドでめくられたカードと、すでに表向きになっているカードをあわせ、いずれかの国立公園の提携が成立した(NPCが成立させた)場合、次を順番に処理します。

- a あなたが対象の国立公園の提携を成立させている場合、何も起こりません。
- b あなたが対象の国立公園の提携をまだ成立させていない場合、NPC用キューブを対象の国立公園のマスに空いている四角マスの、より大きな数字のマスに配置します。もしもあなたがそのラウンド中に対象の国立公園の提携を成立させるならば、基本ルール同様に、ともにより大きな数字のマスを得点できることとなります。ただし後のラウンドで成立させた場合は2位の得点しか得られません。
- c ヒゲワシ、ユキヒョウ、レッサーパンダがめくられていた場合、第二の山の上に、ジャイアントパンダの動物カードを移します。プレイヤーがそのラウンド中にジャイアントパンダを入手した場合、そのカードを自分のものにしますが、それができなかった場合はNPCのものになります。

もしもレベルIIIの動物がめくられたら、交換ボードのその動物のマスの復帰ボックスの半分のマス(切り上げ)に、NPCのキューブを配置してください。あなたは残ったマスを使って野生復帰を行います。ですのですぐに野生復帰が発生するでしょうが、得られる動物保護点は半分(切り上げ)になります。

それ以外では、交換ボードからの動物の入手は、1つの例外を除いて基本ルールと同じです。

あなたが一般の動物を入手して、続いて2回目の取引を行おうとするとき、その前に第三の山の上から4枚(難しくしたい場合は6枚)めくります。こうしてめくられた動物は、あなたの2回目の取引の対象にはいけません。あなたが取引をしたい動物がすべてめくられてしまった場合は、もちろん2回目の取引を行わなくてもかまいません。2回目の取引後に、さらに取引を行いたいと思う場合、毎取引前に同じことを繰り返します(新たにめくられた動物が、取引禁止の対象になります)。あなたが動物の入手フェイズを終了させたとき、第三の山はシャッフルして新たに作り直します。

## 秋シーズン🍁

園内タイルフェイズ：各ラウンド、動物保護表で最も数字が小さい位置にある緑の保護注目マーカーを取り除きます。動物保護表にあるあなたのキューブが、取り除いた注目マーカーがあったマスと同じ、またはそれより数字が上のマスにあるなら、任意の園内タイルを1枚得ます。また、協力者カードの効果も少し異なります。動物福祉協力者カードの場合、あなたはNPCと動物福祉点を比べあいます(NPCの得点は、1人用動物福祉カードのNPC用キューブを確認します)。NPCと同じか、それより点数が上だった場合、あなたはさらに任意の園内タイルを1枚得ます。特定の生息環境にいる動物の種類を競う協力者カードでは、指定された生息環境に動物が3種類以上いた場合、あなたはさらに任意の園内タイルを1枚得ます。

## 冬シーズン❄️

動物飼育(NPC用)：NPC用としてダイスを1個振ります。出目が「1」の場合は、動物福祉表に置かれたダミー用キューブを1マス後退させます。「2」～「5」の場合は、ダミー用キューブを1マス進ませます。出目が「6」の場合は2マス進ませます。

教育点による得点フェイズ：各ラウンド、教育表で最も数字が少ない位置にある青の注目マーカーを取り除きます。教育表にあるプレイヤーのキューブが、取り除いた注目マーカーがあったマスと同じ、またはそれより数字が上のマスにあるなら、動物保護点🍃を1点得ます。

動物園の収支フェイズ：プレイヤーの口コミディスク、または人気点を示すキューブが(より高いものを選びます)、黄の注目マーカーがある得点エリア、もしくはそれより数字が上のエリアにある場合、\$4のボーナスを得ます。黄の注目マーカーは毎ラウンド、1得点エリアずつ上がってゆきます(例えば\$15から\$20、\$20から\$23)。もしも難易度を上げたい場合、ボーナスを\$2または\$0に変更してください。

## ゲームの終了🏆

世界動物保全計画と動物福祉プロジェクトでは、プレイヤーとNPCの数値を比べます。このとき、2人ゲームのルールを適用します。

世界動物保全計画では、2位のプレイヤーが1位のプレイヤーと同じ得点エリアにいる場合のみ、2位のプレイヤーは動物保護点🍃4点を得ます。1位のプレイヤーは動物保護点🍃8点を得ます。

動物福祉プロジェクトでは、1位のプレイヤーのみが4点を得ます(現在の人気点と動物保護点のうち、より点数が低いほうに加算します)。2位は得点できません。もちろん、動物福祉点が「-2」以下のプレイヤーは、より点数が低いほうから2点を引きます。

得点ボード：ゲームが終了したとき、その得点が下記のどれに当たるかを確認しましょう。

- |       |   |
|-------|---|
| 0～15  | まだまだってところだが、まあ気にするな。誰だって最初は難しいんだ。                   |
| 16～24 | いいね。よく作った。  |
| 25～30 | もう少しうまく作ったら、俺たち開発陣を困らせることになったろう。                    |
| 31～35 | とてもいい。俺たちと肩を並べるレベルだ。俺たちはこのゲームを隅から隅まで知ってるが、君もそうなんだね。 |
| 36～40 | これは素晴らしい。俺たちでさえ、こんなのは滅多に作れないよ。                      |
| 41以上  | 君は俺たちに冷や汗をかかせている！ どうやったら君に勝てるか分からない！                |



## イベントカード

これらのイベントカードはプレイヤーに対して報酬／罰則を与えるものです。複数のプレイヤーが対象に該当する場合、それらのプレイヤーは共通に報酬／罰則を得ます。イベントカードを使用したくない場合は、ゲームの準備を行う前にゲームから除外してください。



### テレビで紹介

動物園の日常を映すテレビ番組は話題になった。視聴者の多くは、実際に動物園に来て体験したいと思っている。

今年、すべての動物園は、口コミ点を3点得て始める。



### 平穏な年

毎年何かが起きるわけではない。人は平穏を愉しみ、動物は安眠をむさぼり、すべて世はこともなし。何も起こらない。



### 映画「ジャングルの少女ター」

熱帯雨林での少女の冒険を描いた映画は大ヒット中である。

熱帯雨林の動物（共存動物タイルも含む）を、自分の動物園に最も多く持っているプレイヤーは、口コミ点を3点得る。



### 悪天候

大量に降り続く雨により、来客は激減した。節約をしなければならない。

各プレイヤーは、資金表上の自分のマーカーを3マス戻す(最低「10」)。



### 映画「サバンナ大帝」

サバンナの王へと成り上がる若いライオンの映画は大ヒット中である。

サバンナの動物（共存動物タイルも含む）を、自分の動物園に最も多く持っているプレイヤーは、口コミ点を3点得る。



### 上天気

上天気のおかげで、思ったより多くの客が来場したため、今年は予想以上に資金運用がうまくいっている。

各プレイヤーは、資金表上の自分のマーカーを3マス進ませる。



### 映画「スーパーエルクブラザーズ」

勇敢なエルク兄弟が山の王に挑戦する映画は大ヒット中である。

山地林の動物（共存動物タイルも含む）を、自分の動物園に最も多く持っているプレイヤーは、口コミ点を3点得る。



### 莫大な遺産

街の富豪と有名な動物愛好家は、大好きな動物園に遺産の一部を贈ることに決めた。

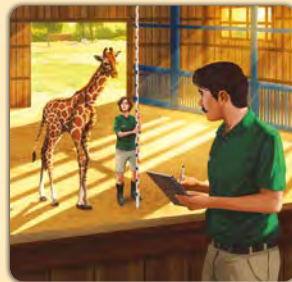
現在の人気点が最も低いプレイヤーは、任意の園内タイルを1枚得る。



### 素晴らしく教育的

新聞によれば、全年齢向けの素晴らしく教育的なプログラムが存在する動物園が、この街にあるという。様々な学校が授業に使うため、その動物園に群がっているらしい。

教育点が最も高い動物園は、口コミ点を3点得る。



### 働き者

動物園の従業員は、あなたの経営方法を高く評価し、やる気に満ち溢れている。

このラウンドでは、2回目のスタッフアクションは、コストを払わずに行える。それを示すため、2個目のワーカーコマを1個目のワーカーコマがあるマスに移す。





### 鳥類の伝染病

このカードを交換ボードのそばに配置する。このラウンド中、鳥類に属する動物は、動物園のビオトープに加えることができない（検疫所からビオトープに移すこともできない）。ただし、子孫ディスクは園内タイルに加えることができる（子孫ディスクとしても、成長した動物コマとしても）。さらに、譲渡や野生復帰の対象にもできるし、検疫所に加えることもできる。このカードが7ラウンド目に引かれた場合は、効果を失って捨て札になる。その後、新たにイベントカードを1枚引いて解決する。



### 押収品の入手

人はカネが関わるとマヌケで欲深くなることがある。だが、税関の職員たちは、それを見逃すことはない！

このカードを交換ボードのそばに配置する。各動物園はこの夏の動物の入手フェイズで、各動物につき、供給可能な数をオス・メスそれぞれ1個まで増やすことができる。これは、供給がゼロの動物についても可能である。もちろん条件を満たせないと、対象の動物は入手できない。



### 霊長目の伝染病

このカードを交換ボードのそばに配置する。このラウンド中、霊長目に属する動物は、動物園のビオトープに加えることができない（検疫所からビオトープに移すこともできない）。以降すべて「鳥類の伝染病」の内容に準じる。



### 動物園への抗議

動物福祉は、人々にとって当然懸念すべきことだ。

動物福祉点が「-2」以下のプレイヤーは、冬シーズン開始時、動物園の収益を計算する前に、すべての口コミ点を失う。



### 有蹄類の伝染病

このカードを交換ボードのそばに配置する。このラウンド中、有蹄類に属する動物は、動物園のビオトープに加えることができない（検疫所からビオトープに移すこともできない）。以降すべて「鳥類の伝染病」の内容に準じる。



### 繁殖の一時停止

動物園で生まれた新しい命は、関連施設へと移される。残念ながら今のところ、施設は一杯だ。一時的に保護して育てることができなくなっている。

この春シーズンでは、レベルIIの動物について、繁殖を行うことはできない。このカードが7ラウンド目に引かれた場合は、効果を失って捨て札になる。その後、新たにイベントカードを1枚引いて解決する。



### 食肉目の伝染病

このカードを交換ボードのそばに配置する。このラウンド中、食肉目に属する動物は、動物園のビオトープに加えることができない（検疫所からビオトープに移すこともできない）。以降すべて「鳥類の伝染病」の内容に準じる。



### 高い受精率

水がいいのか、好天続きのせいかわからないが、今年は例年以上に出産数が多い。

繁殖判定の出目にすべて+1する（例えば4の出目は5になる）。

## 日本語版クレジット

発売元：株式会社アークライト  
〒101-0052

東京都千代田区神田小川町1-2  
風雲堂ビル2F

※このゲームはフィクションです。実在の人物、団体、事件などとは一切関係ありません。

翻訳・編集：工藤雅之

DTPワーク：すぎきあきら

©2024 Arclight, Inc.



アークライトゲームズ公式サイト

<https://arclightgames.jp/>

※ルールのご質問、不良交換などはこちら



## 謝辞 😊

This board game was financed by **5054 wonderful people on Kickstarter**. We are deeply grateful to everyone for their trust in us and our vision. The board game as it is now in your hands, therefore is not only the work of our team, but also to a significant extent the work of these 5054 people. The QR code will take you directly to a list of names of all our supporters. (<https://treecer.com/en/thank-you/ZooTycoon>)



## デザイナー ルールブック作成 編集

Marc Dür, Samuel Luterbacher  
Marc Dür, Samuel Luterbacher  
Yuki A, Sharon Bugghey, Alexandra Engrand,  
Andreas Fellmann, James Hart, James Henderson,  
Richard Jackson, Jennifer Mokos, Kohri Takeda  
Johanna Tarkela, Matthieu Martin, Nina Pommelin,  
Rozenn Grosjean, Victor Sales  
Treeceratops / [info@treecer.com](mailto:info@treecer.com) / [www.treecer.com](http://www.treecer.com)

## イラスト

## 版元



Treeceratops

## 商標権者

Microsoft Corporation



Zoo Tycoon © 2022 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Zoo Tycoon, the Zoo Tycoon logo, the Xbox logo and Xbox Games Studios Publishing are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners. – No part of this product may be reproduced or used commercially without special permission.

## Treeceratopsについて

Treeceratops stands for **creative, sustainable** products designed in Switzerland. With a keen eye for detail, we aim to develop nature themed products that allow users to **immerse** themselves completely. Most of our products are funded with **crowdfunding** via Kickstarter, because this allows us to include the voice of our customers early – on even during the development phase. It is important to us to achieve something together and to let our customers be part of our story.



You can find more products on our store.  
Scan the QR-Code or visit [www.treecer.com](http://www.treecer.com)

## ゲームの概要

### 第1ラウンド

各プレイヤーは10👉と、任意の園内タイル6枚を取り、ゲームを開始する。

第1ラウンドでは春シーズンはスキップされ、夏シーズンの「動物の入手フェイズ」から始める。

第1ラウンドの動物の入手フェイズでは、ジャイアントパンダとアジアゾウ以外の、供給があるすべての動物を入手できる。ただし、レベルIIIの動物を選ぶ場合、2回目に動物を選ぶかわりに建物タイル「動物保護センター」を1枚、コストを払わずに得る。そのタイルは、続く建設フェイズで配置しなければならない。

この最初の動物の入手フェイズが終わると、秋シーズンの「建設フェイズ」に移り、その後通常の冬シーズンを行ったあと、1年を終える。

### 第2～7ラウンド



1. 親の変更フェイズ：親マーカーを反時計回りで受け渡す。
2. イベントフェイズ：新たにイベントの山の上から1枚めくる。
3. 繁殖フェイズ：繁殖判定のため、自分の動物園にある一般の動物の種類ごとに、ダイスを振る。繁殖が成功した動物のうち、最も人気基本点の高いものの点数ぶん、口コミ点😊に加える。



1. 数値シートの更新フェイズ：交換ボードの下の数値シートを少しずらして(今までと)異なった数字/記号にする。
2. 動物の譲渡フェイズ(注3)：親から順に時計回りの順番で、任意の数の動物を譲渡する(交換ボードに移す)。
3. 動物の入手フェイズ(注3)：スネークドラフトを行い、各プレイヤーは交換ボードで供給されている動物(レベルI～III)を入手する。ただし入手条件と配置条件は満たされなければならない。
4. 交換ボードのリセットフェイズ：交換ボード上の内容物をすべて取り除く。

注3：1ラウンド中、譲渡/入手の取引は2回まで。ワーカーを使えばそれ以上可能。



1. 園内タイル獲得フェイズ：3枚の園内タイルを得る。動物保護点🍃がトップのプレイヤーおよびそれと同じ得点エリアにいるプレイヤーと、協力者カードの評価に合致したプレイヤーは、それぞれもう1枚ずつ園内タイルを得る。
2. 協力者の置き換えフェイズ：新たに協力者の山の上から1枚めくる。
3. 融資フェイズ：融資1回につき4👉を得る(ただし10👉まで)。また、融資1回につき自分の動物園ボードの空きマス1つに、禁止トークンを配置する。
4. 建設フェイズ：自分の動物園にビオトープ、建物タイル、注目マーカーを建設したり、自分の動物園にある建築物を改築する。ビオトープに、新しい動物や共存動物を入れることもできる。また、新たに自分の動物園に加えた動物のうち、最も人気基本点の高い動物の点数が、このラウンドで加えた他の動物の人気基本点よりも高い場合、その人気基本点ぶんの口コミ点を得る。



1. 動物飼育フェイズ：(経験レベルがまだ最大でない)動物すべては、経験レベルが1上がる。
2. 教育点による得点フェイズ：教育点📖が一番高いプレイヤー、およびそれと同じ得点エリアにいるプレイヤーは、動物保護点🍃を1点得る。
3. 税金フェイズ：3👉以上ある場合、3👉にする。
4. 動物園の収支フェイズ：口コミ点による収入を得る。1番手と2番手はボーナスを得る。それから経費を引く。
5. 口コミ点とワーカーコマのリセットフェイズ：口コミディスクを取り除き、初期位置に戻す。ワーカーをゲーム開始時に配置した場所に戻す。
6. 年度変更フェイズ：ラウンドマーカーを1マス進める。

### ゲーム終了時🏆(資金👉が「-1」以下なら実行できない)

自分の動物園の園内タイルに置かれた子孫ディスクの数を数え、人気表🌟からその数を引く。続いて動物保護プロジェクトを左から順に得点する。動物福祉プロジェクトで得た動物福祉点は、人気点🌟と動物保護点🍃のうち、より点数が低いほうに加算する。

ここで各プレイヤーは、残っている資金👉を使い、園内タイル、注目マーカー、建物の購入や改装アクションを行い、それぞれの効果で得た点数を、人気表、教育表、動物保護表に反映させる。最後に自分の得点ボードの、動物保護点🍃と人気点🌟を調べ、より低い方の点数が、そのプレイヤーの勝利点となる。勝利点が最も高いプレイヤーが、ゲームに勝利する。