

■ルール説明書 5 ページ 14 繁殖判定

誤：幸福度が《黄緑色》以上になり

正：現在の幸福度のレベルの行に繁殖判定用のダイス目が記されていて

■ルール説明書 6 ページ 3. 繁殖フェイズ 繁殖の条件

誤：その動物の幸福度～（略）

正：その動物の現在の幸福度のレベルの行に繁殖判定用のダイス目が記されている。

■ルール説明書 7 ページ ビオトープとは 6 行目

誤：辺で隣接しているなら、それらは

正：辺でぴったり隣接しているものを

■ルール説明書 9 ページ 3. 動物の入手フェイズ 9 行目

誤：この時、すでに自分のキューブが置かれている動物～（略）

正：(削除)

■ルール説明書 10 ページ 1. 園内タイル獲得フェイズ 下から 8 行目

誤：もしも 2 人以上もう 1 枚上のプレイヤーが

正：もしも 2 人以上のプレイヤーが

■ルール説明書 10 ページ 1. 園内タイル獲得フェイズ 最後の行

誤：のちの建設フェイズで配置します。

正：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。

■ルール説明書 11 ページ 4. 建設フェイズ

誤：このフェイズは、全プレイヤーが同時に行います。

正：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。

■ルール説明書 11 ページ 園内タイルの建設（ビオトープの拡大） 5 行目

誤：園内タイルを配置したとき、既存のビオトープと辺で隣接した場所にそのビオトープと同じ生息環境のタイルを配置した場合、そのタイルは既存のビオトープの一部となります（ビオトープのサイズが大きくなります）。これを表すため、配置した園内タイルをビオトープと隙間なくぴったりとくっつけてください。

正：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隙間なくぴったりとくっつけてください。

■ルール説明書 12 ページ 群れの大きさ（欲求表） テキストボックス下から 2 行目

誤：なお、1 つのビオトープには、一般の動物は最大 1 種類～（略）

正：(削除)

■ルール説明書 12 ページ 1 経験レベル (欲求表) 2 行目

誤：すでに同じカテゴリーの動物

正：以前のラウンドに同じカテゴリーの動物

■ルール説明書 12 ページ 3 建設フェイズの終了時～

誤：追加した新しい動物のうち、それが前のラウンドから動物園にいた他のどの動物よりも人気基本点が高いのなら、

正：追加した新しい一般動物のうち、最も人気基本点が高い動物の、

■ルール説明書 13 ページ 建物タイル 4 行目

文末に以下の文章を追加：

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 個以上配置できません。

■ルール説明書 16 ページ 3 動物福祉プロジェクト 5 行目

誤：同値の場合、その両方に加算／減算します。

正：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。

■ルール説明書 17 ページ 生息環境の改変

誤：共存動物タイルが配置されていない園内タイルを、

正：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

■ルール説明書 17 ページ 園内タイルの移動

誤：他の園内タイルと隣接したビオトープの一部であるならば、移動させることはできません。

正：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。

■ルール説明書 24 ページ 秋フェイズ 1. 園内タイル獲得フェイズ

誤：園内タイルを 3 枚得る。動物保護点が 1 位のプレイヤーと、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。

正：園内タイルを 3 枚得る。動物保護点が 1 位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。

■ルール説明書 24 ページ 秋フェイズ 4. 建設フェイズ 2 行目

誤：高い動物ものの

正：高い動物の