



# UWE ROSENBERG's ZOO NEW YORK

**BARD**  
CENTRUM GIER

**FEUERLAND**



W Zoo New York projektujesz park zwierząt. Buduj wybiegi, wprowadzaj nowe gatunki zwierząt i opiekuj się ich potomstwem. Pierwszy gracz, który pokryje swoją planszę płytkami wybiegów oraz atrakcji wygrywa grę.

\*Szukasz listy z zawartością? Znajdziesz ją na bocznych ścianach spodu pudełka.

## Przygotowanie gry

Najpierw zostaną objaśnione zasady rozgrywki dla 2-5 graczy. Krótszy wariant przeznaczony dla 2 graczy został opisany na stronie 6. Zasady gry dla jednego gracza zostały opisane na końcu instrukcji.

### 1. Zwierzęta

Umieść małe pudełko ze zwierzętami w zasięgu graczy.

### 2. Plansze Zoo

Lewy dolny róg każdej planszy wskazuje ilość graczy; prawy dolny róg wskazuje numer gracza. Rozdaj tyle plansz ilu jest graczy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz z cyfrą 1 na planszy jest graczem rozpoczynającym, a kolejność ruchów wyznacza ruch wskazówek zegara.



Plansza dla 3 graczy wskazuje 3 ludzi.



Cyfra wskazująca kolejność wygląda tak.

Pole z pawilonami zmniejsza obszar planszy Zoo przeznaczony do zabudowy. Jego układ równoważy przewagę gracza rozpoczynającego.



### 3. Pierwsze zwierzęta

Plansza każdego gracza posiada w górnych rogach dwie statuy zwierząt. Są to zwierzęta, z którymi gracz rozpocznie rozgrywkę. Pobierz z rezerwy po jednej figurce i umieść je w wolnych pawilonach w lewym górnym rogu planszy Zoo.



Przykład:

Na początku gry Magdalena bierze jedną surykatkę i jednego flaminga, jak wskazują statuy na jej planszy i umieszcza po jednym zwierzęciu w wolnych pawilonach w lewym górnym rogu planszy.



### 4. Plansza główna

Umieść planszę główną na środku stołu.

### 5. Znak zapytania

Umieść żeton "?" obok planszy głównej.



### 6. Słoń

Umieść figurkę słonia na planszy głównej w miejscu wskazanym czerwoną kropką.



### 7. Płytki atrakcji

W grze znajdują się również płytki zawierające atrakcje i stoiska z jedzeniem. Pogrupuj je według rozmiaru (płytki atrakcji mogą pokryć 1, 2, 3, 4, 6 lub 8 pól) i umieść w miejscu dostępnym dla wszystkich. Ilość płytek pokrywających 1 pole jest nieograniczona. (Jeśli ich stos wyczerpie się w trakcie gry, zastąp je czymś o podobnym wymiarze).

### 8. Wybiegi

Płytki wybiegów różnią się nie tylko kształtem, ale też odcieniem zielonego na nich. Każdy odcień odpowiada innej wielkości płytek.

- a. Najjaśniejsze wybiegi składają się z 4 pól.
- b. Jasne wybiegi składają się z 5 pól.
- c. Ciemne wybiegi składają się z 6 pól.
- d. Najciemniejsze wybiegi składają się z 7 pól.

W kolejności od najjaśniejszego do najciemniejszego wypełnij każdą zatokę planszy głównej według ikon, jakie się przy nich znajdują. Najjaśniejszy z kolorów przedstawionych przy zatoce będzie na spodzie; najciemniejszy na wierzchu. Dla każdego z kolorów po prostu połóż losową płytkę tego koloru w zatoce, która na nią wskazuje. Gdy skończysz, w każdej zatoce powinien znajdować się stos zawierający trzy płytki. Przykład przygotowania wybiegów do gry zaprezentowano na kolejnej stronie.



Przykład rozkładania wybiegu

1) Umieść 8 płytek wybiegu w odcieniu najjaśniejszej zieleni (4 pola) losowo w środkowych zatokach, zgodnie z kodem koloru.



2) Umieść 15 płytek w odcieniu jasnej zieleni (5 pól) losowo we wszystkich 15 zatokach planszy głównej. W zatokach na środku połóż je na najjaśniejszych płytkach, które już się tam znajdują.



3) Umieść 15 płytek w odcieniu ciemnej zieleni (6 pól) losowo we wszystkich 15 zatokach planszy głównej. Połóż je na płytkach, które już się tam znajdują.



4) Umieść 7 płytek wybiegów w odcieniu najciemniejszej zieleni (7 pól) losowo w zatokach na końcach planszy głównej. Połóż je na płytkach, które już się tam znajdują



Teraz w każdej zatoce znajdują się 3 płytki.



# Cel gry i rozgrywka

## Cel gry

Celem gracza jest zapełnienie brązowych pól na jego planszy Zoo płytkami wybiegów i atrakcji.  
(W przeciwieństwie do wybiegów, atrakcje są dostępne także w bardzo małych rozmiarach. Są one przeznaczone do zapełniania luk).



## 2. Podjęcie akcji z pola, na którym słoń zakończył ruch

Wykonaj akcję przypisaną do pola, na którym słoń zakończył ruch: Jeśli słoń zakończył ruch na zatoce, zabierz płytkę wybiegu znajdującą się na szczycie stosu i umieść ją na swojej planszy Zoo. Jeśli słoń zatrzymał się na polu pozyskiwania zwierząt, możesz zabrać obydwa zwierzęta, które się tam znajdują lub wybrać jedno z nich.

### Zatoka z płytką wybiegu

Zabierz płytkę wybiegu znajdującą się na szczycie stosu zatoki i wykonaj następujące kroki:

- 1) Możesz obrócić płytkę w dowolny sposób, a następnie umieścić ją na wolnych polach swojej planszy Zoo zgodnie z zasadami dokładania płytek (patrz str. 5).
- 2) Przesuń 1-2 takie same zwierzęta z **dowolnego** miejsca w swoim Zoo do nowego wybiegu. Mogą zostać przeniesione z pawilonów lub innych wybiegów; gracz nie może w wyniku tego działania opróżnić innego wybiegu. **Ważne:** Jeśli gracz nie jest w stanie zasiedlić nowego wybiegu, nie może wykonać tej akcji!



## Rozgrywka

Przypomnij sobie, że kolejność graczy jest ustalona przez wartość na ich planszach Zoo. Tura przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozpoczyna gracz z cyfrą 1. Każda tura składa się z trzech faz:

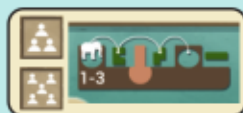
- 1) **Ruch słonia**
- 2) **Podjęcie** akcji z pola, na którym słoń zakończył ruch
- 3) **Rozmnażanie zwierząt** wszystkich graczy, jeśli jest możliwe

### 1. Ruch słonia

Wykonaj ruch słoniem o tyle pól ile wskazuje lewa ikona na niebieskim pasku znajdującym się u góry planszy gracza:

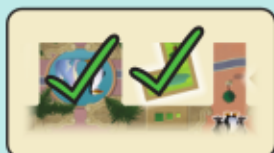


W grze dla 2 lub 4 graczy ruch o 1-4 pola zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

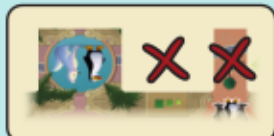


W grze dla 3 lub 5 graczy ruch o 1-3 pola zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

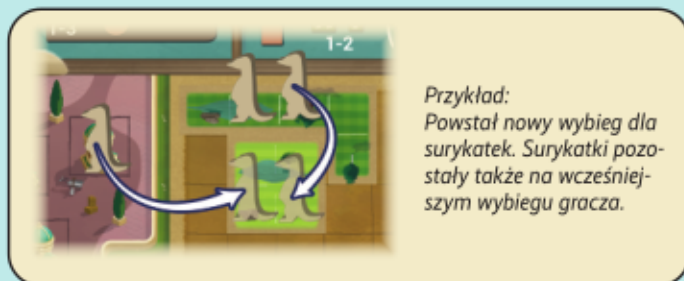
Do ruchu **wliczają się** niebieskie pola pozyskiwania zwierząt oraz zatoki w których znajdują się płytki wybiegów.



Do ruchu **nie liczą się** puste zatoki oraz brązowe pola rozmnażania zwierząt.



Słoń nie może zatrzymać się na zatoce, w której płytki wybiegów znajdujący się na szczycie nie pasują do wolnych przestrzeni planszy gracza.



- 3) Sprawdź czy wszystkie brązowe pola na twojej planszy Zoo zostały zakryte. Jeśli tak, natychmiast wygrywasz grę!

**Wskazówka:** Jeśli nie jesteś pewny czy któraś z płytek znajdujących się w zasięgu ruchu słonia pasuje do twojego Zoo, wypróbuj ją zanim poruszysz słonia. Weź płytkę i oznacz zatokę za pomocą **żetonu „?”**. (Przypomina on, z której zatoki została zabrana płytkę i gdzie musisz ją zwrócić jeśli zdecydujesz się zakończyć ruch słoniem w innym miejscu).



## Pole pozyskiwania zwierząt

Weź **obydwa** zwierzęta wskazane na polu w dowolnej kolejności lub wybierz i zabierz **jedno z nich**. (Uwaga: Zwierzęta są niewyczerpane; jeśli wyczerpią się figurki, zastąp trójki na planszy żetonami zwierząt; jeśli i one się wyczerpią, zastąp je odpowiednim zamiennikiem).

Zabierając każde ze zwierząt, postępuj według następującego schematu:

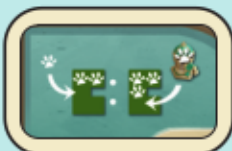
- 1) Umieść zwierzę w jednym z miejsc dostępnych na twojej planszy Zoo:

- w wolnym pawilonie
- na wolnym wybiegu.

Jeśli w **pawilonie** znajduje się inne zwierzę tego samego gatunku, możesz przenieść je do tego samego wybiegu.

**Uwaga: Na wybiegu może przebywać tylko jeden gatunek zwierząt.**

W pierwszej grze sugeruję zignorowanie zasady przenoszenia dodatkowych zwierząt tego samego gatunku z pawilonu na wybieg w momencie umieszczania zwierzęcia na wybiegu.



## 3. Sprawdzenie czy słoń przekroczył pole rozmnażania

Jeśli słoń przekroczył brązowe pole rozmnażania, wykonaj poniższe kroki dla każdego przekroczonego pola:



Przykład:  
Przekroczenie tego pola rozmnażania spowoduje rozmnażanie pingwinów.

- 1) Każdy może rozmnożyć gatunek zwierzęcia wskazany na polu rozmnażania; aby było to możliwe wybieg musi posiadać przynajmniej 2 zwierzęta. Za każdy możliwy do rozmnożenia wybieg (2 lub więcej zwierząt) dodaj 1 zwierzę tego samego gatunku na wolne pole na tym wybiegu. Nawet jeśli posiadasz 4 lub więcej zwierząt na wybiegu, otrzymujesz tylko 1 dodatkowe zwierzę.
- 2) Za każde nowo narodzone zwierzę, jeśli posiadasz zwierzę tego samego gatunku w **pawilonie**, możesz je przenieść na ten wybieg.
- 3) Sprawdź czy któryś z graczy nie zapełnił swojego wybiegu. Jeśli tak, postępuj według poniższych kroków zaczynając od aktywnego gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara:
  - I. Usuń wszystkie zwierzęta z wybiegu. Jeśli któryś z twoich pawilonów jest pusty, możesz zatrzymać jedno z nich. Resztę zwróć do rezerwy. Wybieg jest teraz pusty.
  - II. Weź dowolny żeton atrakcji z rezerwy i połóż go na planszy.
  - III. Sprawdź czy wszystkie brązowe pola na planszy któregoś z graczy są zakryte. Jeśli tak, **gracz ten natychmiast wygrywa grę!** Jeżeli warunek ten spełnia kilku graczy, wygrywa gracz z większą ilością zwierząt na planszy. Jeśli nadal występuje remis, wszyscy remisujący gracze wygrywają.
- 4) **Wyłącznie w rozgrywce dla 1-3 graczy:** Jeśli rozmnażasz na 1-2 wybiegach, zyskujesz dodatkowe rozmnażanie i możesz powtórzyć powyższe trzy kroki dla innego, pojedynczego wybiegu. Może to być trzecie rozmnażanie tego samego gatunku lub wybiegu z innym gatunkiem



Ten wybieg o rozmiarze 4 pomieści 4 zwierzęta tego samego gatunku.



Każdy pawilon mieści 1 zwierzę.



Przykład:  
Magdalena zdobyła 1 lisa polarnego i 1 pingwina. Umieszcza lisa w pawilonie (1), a pingwina na wybiegu (2). Jako że posiada dodatkowe pingwiny w pawilonach, może przenieść jednego z nich na wybieg (3).



Ta ikona na niebieskim pasku u góry planszy przypomina o tym bonusie.

- 2) Sprawdź czy udało ci się kompletnie zapełnić zwierzętami któryś z wybiegów. Jeśli tak, wykonaj następujące czynności:

- I. **Usuń** wszystkie zwierzęta z wybiegu. Jeśli któryś z twoich pawilonów jest pusty, możesz **zatrzymać** jedno z nich. Resztę zwróć do rezerwy. Wybieg jest teraz pusty.

- II. **Weź** dowolny żeton atrakcji z rezerwy i połóż go na planszy.

- III. **Sprawdź** czy wszystkie brązowe pola na planszy są zakryte. Jeśli tak, **natychmiast wygrywasz grę!**



Pełny wybieg





## Przykład rozmnażania zwierząt



Rozpoczyna się rozmnażanie pingwinów. Magdalena posiada trzy wybiegi z tymi zwierzętami.



Magdalena otrzymuje po 1 pingwinie potomstwa za 2 wybiegi.



Jako że Magdalena posiada także pingwina w jednym ze swoich pawilonów, może dodać go do jednego z wybiegów z potomstwem.



Po rozmnażaniu (które następuje jednocześnie dla obydwu wybiegów) sprawdza czy któryś z nich nie został zapełniony. Pingwiny z pełnego wybiegu wracają do rezerwy (1), oprócz jednego, którego może przenieść do wolnego pawilonu (2). Za zapełnienie wybiegu może wybrać jedną z atrakcji i umieścić ją na placu budowy (3).

### Zasady dokładnia płytek

#### Zasady obowiązują dla wszystkich płytek:

- Możesz dowolnie **obrać** płytki.
- Nie musisz umieszczać płytek obok siebie.
- **Nie** możesz umieścić płytek na swojej planszy Zoo **jednej na drugiej**. Nie mogą one również **wystawać poza plac budowy**. Jego rozmiar zależy od liczby graczy i jest różny dla każdego gracza.

## Zakończenie gry i wyłonienie zwycięzcy

Pierwszy gracz, który w całości zakryje płytkami swój plac budowy wygrywa grę. (Najczęściej do zakończenia gry brakuje kilku małych atrakcji, które należy cierpliwie zbierać zapełniając wybiegi zwierzętami). Koniec gry może nastąpić w czasie **wykonywania akcji przez aktywnego gracza** lub w wyniku rozmnażania zwierząt.

Jeśli gra zakończyła się w czasie wykonywania akcji przez aktywnego gracza, zostaje on zwycięzcą. Nie następują kolejne rozmnażania. Kolejne miejsca zależą od ilości pustych miejsc na planszach pozostałych graczy. Remisy rozstrzyga ilość posiadanych zwierząt.

Jeśli gra kończy się w wyniku rozmnażania, kilku graczy jednocześnie może zakończyć budowę dzięki zdobytym atrakcjom. Wówczas wygrywa gracz z większą ilością zwierząt. (W wypadku remisu wygrywają wszyscy remisujący). Kolejne miejsca wyznaczone są w taki sam sposób jak w przypadku zakończenia gry przez aktywnego gracza.

### Twórcy


Projektant gry: Uwe Rosenberg  
Grafika: Felix Wermke  
Grafika na okładce: Alice Männl  
Układ instrukcji: Inga Keutmann  
Redakcja: Frank Heeren  
Korekta: Travis D. Hill

Tłumaczenie: Sławomir Jagiełło

Poprawiona 2 edycja instrukcji: Nathan Morse, I. Keutmann

Wiele osób testowało i wspierało powstanie tego tytułu. Szczególne podziękowania dla Christofa Tischa, Anity Landgraf, Andreasa Puffa, Bastiana Winkelhausa, Gernota Köpke'a, Jana Henry'ego oraz Olafa Darge'a.

**Chcesz być na bieżąco z informacjami od Bard Centrum Gier?**

 [facebook.com/wydawnictwobard](https://facebook.com/wydawnictwobard)

**Jeśli w pudełku brakuje elementów lub coś się zagubiło, napisz: [reklamacje@bard.pl](mailto:reklamacje@bard.pl)**

Wydawca i dystrybutor na terenie Polski  
Bard Centrum Gier  
ul. Batorego 20/17  
Kraków 31-135  
[www.wydawnictwo.bard.pl](http://www.wydawnictwo.bard.pl)

© 2020 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH  
Wilhelm-Reuter-Str. 37  
65817 Eppstein-Bremthal  
Germany  
[www.feuerland-spiele.de](http://www.feuerland-spiele.de)

**BARD**  
CENTRUM GIER

**FEUERLAND**



5



## Wariant krótki (tylko dla 2 graczy)

W czasie przygotowania gry zmień następujący punkt:

### 8b. Wybiegi

- I. Pomiń ostatnie płytki (trzecie) wybiegów z każdej zatoki planszy głównej.
- II. Daj każdemu z graczy 3 losowe 7-polowe płytki wybiegów.
- III. Daj każdemu z graczy 3 losowe 6-polowe płytki wybiegów.
- IV. Obydwaj gracze jednocześnie układają płytki startowe na swoich planszach, jednak bez dodawania na nie zwierząt.

Po takiej zmianie przygotowania gry, rozgrywka toczy się standardowo.

Jest to szybki, dwuosobowy wariant na 20-30 minut gry.



## Gra solo

W czasie przygotowania gry zmień następujący punkt:

### 2. Plansza Zoo

Użyj dowolnej strony planszy 1 gracza.

### 8b. Wybiegi

Pomiń ostatnie płytki (trzecie) wybiegów z każdej zatoki planszy głównej.

### 9. Żetony ruchu

Położ przed sobą 5 odsłoniętych żetonów ruchu.

Zmiana rozgrywki w następujących punktach:



### 1. Ruch słońa

Masz dwie możliwości przemieszczenia słońa: Albo odwrócenie żetonu ruchu na drugą stronę i przesunięcie słońa o wartość jaką żeton wskazywał zgodnie z ruchem wskazówek zegara albo przesunięcie słońa o jedno pole do przodu bez obracania żetonów ruchu. Gdy wszystkie żetony ruchu będą obrócone rewersem do góry, obróć je ponownie tak, by widać było cyfry. Nie możesz obrócić żetonu ruchu jeśli nie możesz wykonać akcji wynikającej z pola, na którym zatrzymałby się słoń po wykonaniu ilości ruchów wskazanych na żetonie.

**Uwaga:** Jeśli chcesz dotrzeć do pola pozyskiwania zwierząt, postaraj się nie używać w tym celu żetonów ruchu.

### 3. Sprawdzenie czy słoń przekroczył pole rozmnażania

**Przypomnienie:** Bonusowe rozmnażanie obowiązuje także w wariantcie solo.

### Koniec gry

Jeśli zakryjesz wszystkie brązowe pola swojego placu budowy na planszy Zoo zanim słoń zakończy drugie przejście planszy głównej, otrzymujesz 1 punkt za każde pozostałe pole pozyskiwania zwierząt oraz każdą zatokę z wybiegami (nawet jeśli są puste).

Jeśli zakończyłeś grę wraz z drugim przejściem planszy głównej, otrzymujesz 0 punktów. Jeśli nie udało Ci się zakryć wszystkich brązowych pól na swoim placu budowy gdy słoń skończył drugie przejście planszy głównej, otrzymujesz - 1 punkt za każde niezakryte brązowe pole na swojej planszy.



## Złote zasady

- Musisz umieścić 1 lub 2 zwierzęta tego samego gatunku na każdym nowym wybiegu. Mogą one zostać przeniesione z pawilonu i/lub istniejących wybiegów. Nie wolno całkowicie opróżnić istniejących wybiegów.
- W czasie rozmnażania zwierząt, otrzymujesz dokładnie 1 sztukę potomstwa za 1 lub 2 wybiegi.
- Za każdym razem gdy zwierzę zostaje dodane do wybiegu z pozyskiwania zwierząt lub rozmnażania, drugie zwierzę tego samego gatunku może zostać przeniesione z pawilonu do każdego z tych wybiegów.
- Nie wolno przenosić zwierząt na planszy za wyjątkiem sytuacji wynikających z zasad.



## FAQ

**Czy mogę umieścić zwierzęta na wybiegu, który został opróżniony?**

Tak, gdy otrzymujesz zwierzęta z pola pozyskiwania zwierząt, możesz umieścić je w opróżnionym wybiegu.

**Przypomnienie zasad - dodawanie zwierząt do wybiegu**

Zwierzęta mogą zostać dodane do wybiegu w trzech sytuacjach:

#### a) Wzięcie nowego wybiegu

Gdy zabierasz nowy wybieg, musisz położyć na nim **1 lub 2 zwierzęta**. Możesz zabrać je z pawilonu lub innego wybiegu.

#### b) Wzięcie zwierzęcia z pola pozyskiwania zwierząt

Gdy zabierzesz zwierzęta z **pola pozyskiwania zwierząt** i położysz je na wybiegu, możesz dodać **1 dodatkowe zwierzę z pawilonu** na ten wybieg.

#### c) Zdobycie zwierzęcia z rozmnażania

Gdy zdobywasz potomstwo w czasie **rozmnażania**, możesz dodać **1 dodatkowe zwierzę z pawilonu** na rozmnażane wybiegi.

