

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выложите **поле хранения** посередине игровой области. Оно используется для хранения участков **парковой зоны, вольеров и павильонов**.

2. Сложите стопками **парковые зоны** на предназначенные для них области. В игре используются все **туалеты** и **детские площадки**, но только по 4 **реки** и 4 **аллеи закусочных** на игрока (*оставьте все лишнее в коробке*). Точное количество указано на поле хранения и в следующей таблице:

Число игроков	1	2	3
Туалеты	10	10	10
Детские площадки	10	10	10
Аллеи закусочных	8	12	16
Реки	8	12	16

3. Отберите нужные павильоны. Число игроков определяет, павильоны с какой ценностью, указанной на белых ромбиках, используются в игре (*оставьте все лишнее в коробке*). Эта информация приводится на поле хранения и в следующей таблице:

Число игроков	1	2	3
Павильоны	2, 4, 6	2-6	все

Сложите стопками павильоны одинаковых форм на предназначенных для них областях. Разложите их в каждой стопке по их ценности: от наименьшей (*внизу*) к наибольшей (*вверху*).

Пример: При игре вдвоем в каждой стопке лежат павильоны с ценностью 6-4-2 (*сверху вниз*).



6. Перемешайте 12 **строительных площадок без входа** и сложите их в 2 равные стопки (*в каждой по 6 площадок*). Поместите их там, где до них легко дотянутся игроки. В каждой стопке должна оставаться видна только верхняя строительная площадка.

5. Разложите **медвежьи статуи** вдоль поля хранения в порядке увеличения ценности. Число игроков определяет, статуи с какой ценностью (*см. таблицу ниже*), указанной на золотых восьмиугольниках, используются в игре (*оставьте все лишнее в коробке*).

Число игроков	1	2	3
Медвежьи статуи	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	3-14	все

4. Выложите **вольеры** на предназначенные для них области. Используйте все участки, вне зависимости от числа игроков.



7. Каждый игрок получает 1 случайную **строительную площадку с входом**. Выложите ее перед собой входом к себе (*символы на строительной площадке должны оказаться повернутыми к вам лицом*). Это начало вашего парка, который вам предстоит заполнить. (*Государственные флаги на входах в парк не влияют на игровой процесс.*)

8. **Первым игроком** становится тот, кто последним был в зоопарке. Либо выберите первого игрока случайным образом. Первый игрок получает **туалет**, второй – **детскую площадку**, третий тоже (*при игре вчетвером*) – **аллею закусочных**, четвертый – **аллею закусочных**. Если играют только трое, то третий игрок получает **аллею закусочных** вместо детской площадки. Выложите полученный участок перед собой – это ваш запас.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Право хода передается по часовой стрелке. Первый игрок начинает партию. Затем свой ход делает следующий игрок и так далее до конца игры (*см. стр. 5*). Ход игрока состоит из трех этапов:

А. Разместить участок

Б. Применить эффекты символов

В. Поставить медвежью статую

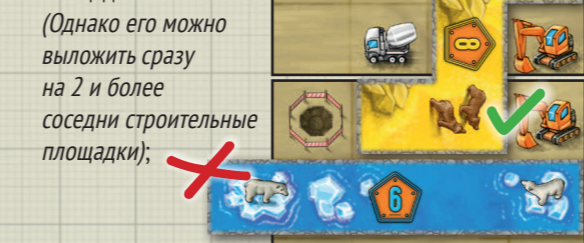
А. Разместить участок

Сначала вы **обязаны** разместить **один** участок из своего запаса в своем парке. Даже если у вас в запасе несколько участков, за один ход вы выкладываете только один из них. Если вы не можете этого сделать, вы **обязаны пропустить ход** (*см. «Пропуск хода» на стр. 4*). Существуют правила размещения участков:

- Участок **должен** размещаться на отмеченных клетках парка:

- вы **не должны** закрывать ямы (*в качестве напоминания они огорожены*);

- участок не может выступать за границы строительной площадки. (*Однако его можно выложить сразу на 2 и более соседних строительных площадки*);



- участок **нельзя** поместить поверх другого участка.



- Участок должен граничить по **горизонтали** или **вертикали** (*но не по диагонали*) с 1 или несколькими уже выложенными участками. Лишь самый первый участок в игре может быть помещен в любое место вашего парка (*если это не нарушает другие правила размещения участков*).

- Вы можете как угодно **поворачивать** и **переворачивать** участок.



Б. Применить эффекты символов

Затем вы должны применить **эффекты символов**, которые вы только что накрыли участком. Если вы накрыли несколько символов, применяйте их эффекты в любой последовательности. Больше символов – больше новых участков. **В вашем запасе может быть сколько угодно участков.**



Зеленая тачка

Добавьте в свой запас любой участок **парковой зоны** (*детскую площадку, туалет, реку или аллею закусочных*) с поля хранения. Если в какой-либо стопке больше не осталось участков, вы не можете взять участок этого типа.



Белый цементовоз

Добавьте в свой запас верхний **павильон** (*павильон белых медведей, гобийских медведей, коал или панд*) из любой стопки с поля хранения. **Либо** добавьте в запас любой участок **парковой зоны**. Если в какой-либо стопке больше не осталось участков, вы не можете взять участок этого типа. Белые ромбики на павильонах показывают, сколько очков вы за них получите.



Оранжевый экскаватор

Добавьте в свой запас верхний **вольер** из любой стопки с поля хранения. **Либо** добавьте в запас любой участок **парковой зоны** или **павильон**. Оранжевые пятиугольники на вольерах показывают, сколько очков вы за них получите.



Строители

Возьмите верхнюю **строительную площадку** из одной из двух стопок. Если одна из стопок закончилась, берите из второй. **Сразу же** добавьте новую строительную площадку к своему парку, соблюдая следующие правила:

- Новая строительная площадка должна граничить по горизонтали или вертикали с 1 или несколькими другими вашими строительными площадками. Стороны строительных площадок должны полностью примыкать друг к другу.
- Все символы на новой строительной площадке должны быть повернуты к вам лицом (*то есть к вам должны быть обращены нижние части символов*).
- Вы не можете добавить новую строительную площадку со стороны входа, и она не может быть ближе к вам, чем вход.

Важное замечание! Парк игрока может состоять не более чем из **4 строительных площадок**. Поэтому, закрыв своих четвертых строителей, вы не получаете новую строительную площадку!

В. Поставить медвежью статую

Наконец, проверьте, **заполнили ли вы строительную площадку** (*со входом или без*), – иначе говоря, удалось ли вам, выложив участок, закрыть все клетки (*кроме ямы*) одной из строительных площадок. Если да, возьмите **медвежью статую** с наибольшей ценностью из-под поля хранения и накройте ею яму на только что застроенной площадке. Если вы застраиваете несколько площадок за один ход, то возьмите по 1 статуе за каждую из них.

Пропуск хода

Если на вашем ходу у вас нет участков, которые вы могли бы разместить в своем парке, вы **обязаны пропустить ход**. Добавьте в свой запас любой участок **парковой зоны** (*детскую площадку, туалет, реку или аллею закусочных*) с поля хранения и **сразу же закончите ход**. Новый полученный участок вы сможете разместить только на своем следующем ходу.

Вы не можете пропустить ход, если можете выложить участок.



