

UWE ROSENBERG's

NEW YORK ZOO



New York Zoo에서 당신은 동물 공원을 설계하게 됩니다. 울타리를 짓고, 새로운 동물을 데려와 새끼를 기르세요.
먼저 동물원 보드의 모든 건축 공간을 울타리와 명소에 가득 채운 사람이 게임에서 승리합니다.

다음 개요는 게임 후반부에 유용한 조언을 제공합니다.
규칙을 처음 읽는 경우에는 무시해도 괜찮습니다.

Turn overview

1. 코끼리를 1~4칸씩 (플레이어 수에 따라 다릅니다!) 파란색 동물 획득 칸으로 이동시키거나 퍼즐 조각이 있는 칸으로 이동시킵니다.
2. 동물 획득 칸에 표시된 동물을 가져와 집 또는 울타리에 놓습니다.
또는
가장 위의 퍼즐 조각을 동물원 보드에 놓고, 집이나 울타리에서 적어도 하나의 동물을 가져와 그 위에 놓습니다.
3. 만약 코끼리가 동물 번식 선을 건너면 모든 플레이어들은 자신의 울타리에 있는 동물들이 번식하는지 여부를 확인합니다.

Golden rules

새 울타리에는 동일한 종의 동물을 1~2마리씩 배치해야하며, 집이나 이미 존재하는 울타리에서 가져와야 합니다. 그러나 이미 배치한 울타리를 이 방법으로 비워서는 안 됩니다.

동물 번식 동안, 1~2개의 울타리에서 정확히 1마리의 동물을 자손으로써 얻습니다.

동물 획득이나 번식으로 울타리에 동물을 추가할 때마다, 집에서 가져온 같은 종의 동물을 그 울타리들에 배치할 수 있습니다.

규칙에 명시되어있는 경우에만 동물을 재배치할 수 있습니다.

Components

보드

- 여러 명의 플레이어를 위한 양면 동물원 보드 8개



- 울타리 타일을 위한 공간이 있는 긴 액션 보드 1개



4가지 색조로 이루어진 초록색 울타리 타일(퍼즐 조각)

- 가장 밝은 녹색의 울타리 타일 8개 (4칸)



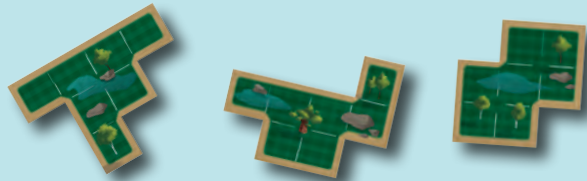
- 밝은 녹색의 울타리 타일 15개 (5칸)



- 어두운 녹색의 울타리 타일 15개 (6칸)



- 가장 어두운 녹색의 울타리 타일 7개 (7칸)



동물 타일

- 3마리의 동물이 그려져 있는 타일 2개 (동물이 더 필요할 때 사용합니다)



토큰

- 흰색 물음표 토큰 1개



- 파란색 범위 마커 5개 (1인 게임에서 사용하는 0~3과 4+)



뒷면

명소 타일



16x
1칸



6x
2칸



6x
3칸



2x
4칸



1x
6칸



1x
8칸

동물

- 미어캣 28개

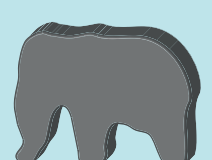
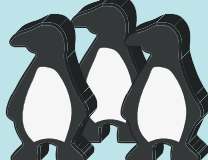
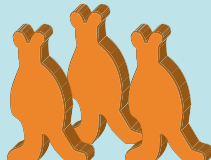
- 홍학 26개

- 나무타기캥거루 24개

- 펭귄 24개

- 북극 여우 24개

- 코끼리 1개



Preparations

2-5인 규칙을 먼저 설명합니다. 2인 규칙에는 짧은 게임을 할 수 있는 변형 규칙이 있습니다(8페이지 참조). 1인 규칙은 규칙서 끝을 참조하세요.

동물원 보드

1) 플레이어 수에 맞는 동물원 보드를 선택합니다. 보드 왼쪽 아래에 표시된 플레이어 기호로 구별할 수 있습니다.



3인용 보드에는 사람 3명이 표시되어 있습니다.

2) 선 플레이어를 정합니다. 그 사람은 동물원 보드의 오른쪽 아래에 숫자 1이 쓰여진 동물원 보드를 가져갑니다. 시계 방향으로 다음 플레이어부터 다음으로 큰 숫자가 쓰여진 보드를 하나씩 가져갑니다.



플레이어들의 차례는 이처럼 표시됩니다.

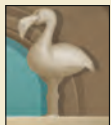
집이 있는 창고 구역으로 인해 퍼즐 조각으로 채우는 동물원 보드 공간이 각자 다릅니다. 이는 플레이어 차례에 따른 밸런스 차이를 줄여주는 역할을 합니다.



동물

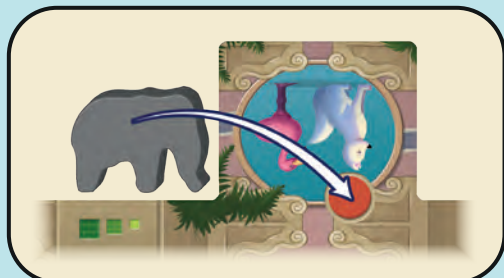
모든 동물들을 트레이에 넣고 손이 닿는 곳에 둡니다. 개인 보드 꼭대기에 그려져 있는 동물 2개를 가져갑니다. 그리고 그 동물 2개를 각각 집에 배치합니다. 다른 동물들은 공급처에 두고 옆에 동물 타일을 놓습니다. 이것들은 동물 3개를 대체하는 데에 사용됩니다. 동물들의 수는 무한합니다. 동물들이 다 떨어지면 얼마든지 다른 것으로 대체해 사용할 수 있습니다.

예시:
게임 시작 시에 Ch는 개인 보드 꼭대기에 그려진 미어캣과 홍학을 가져갑니다. 그리고 동물들을 창고 구역의 빈 집에 하나씩 배치합니다.



긴 액션 보드와 코끼리

긴 액션 보드를 펼칩니다. 빨간색 원으로 표시된 시작 공간에 코끼리를 배치하고 흰색 물음표 토큰을 근처에 둡니다.



명소와 범위 마커

이 게임에서 음식 노점과 재미있는 놀이기구가 그려진 타일들은 명소라고 부릅니다. 이 타일들을 크기에 따라 분류합니다. 1칸짜리 명소 타일의 수는 무한합니다(명소 타일들이 다 떨어지면 얼마든지 다른 것으로 대체해주세요). 파란 범위 마커는 1인 규칙을 위한 것이며 박스에 잠시 넣어둡니다.

울타리

울타리 타일을 색상 또는 덮는 칸 수에 따라 분류하고 각각 섞어놓습니다. 그 뒤 아래에서 지시하는 대로 쌓아둡니다.

섞인 각 더미에서 타일을 무작위로 뽑아 긴 액션 보드의 특정 칸에 둡니다. 새로운 유형의 타일들은 이미 놓인 타일 위에 쌓이게 됩니다. 긴 액션 보드의 둥근 모서리도 칸으로 간주되어 총 15개의 칸이 채워지게 됩니다.

크레딧

게임 디자인: Uwe Rosenberg

아트워크: Felix Wermke

표지 아트워크: Alice Männl

규칙서 레이아웃: Inga Keutmann

편집: Frank Heeren

검수: Travis D. Hill

영문 번역: Corinna Spellerberg

: Ch Yu (<https://Rigmarole.blog>)

많은 테스터들과 후원자들을 대표해 몇 명을 언급합니다. Christof Tisch, Anita Landgraf, Andreas Puf, Bastian Winkelhaus, Gernot Köpke, Jan Henry 그리고 Olaf Darge에게 특별한 감사를 전합니다.

Feuerland의 중요한 뉴스들을 계속 보고싶으신가요?

facebook.com/feuerlandgames

더 많은 정보를 얻고싶거나 무언가 잃어버리셨나요?

<http://capstone-games.com/board-games/new-york-zoo>

Capstone Games

2 Techview Drive

Suite 2

Cincinnati, OH 45215

www.capstone-games.com

© 2020 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Str. 37

65817 Eppstein-Bremthal

Germany

www.feuerland-spiele.de

1) 가장 밝은 녹색인 8개의 울타리 타일(4칸)을 색깔 표시가 그려진 대로, 긴 액션 보드의 가운데 칸에 무작위로 놓습니다.
이 무작위 분배 방식은 다른 색조의 녹색 타일들에도 적용됩니다.



2) 밝은 녹색인 15개의 울타리 타일(5칸)을 긴 액션 보드의 전체 칸에 놓습니다.
가운데 부분에서는 가장 밝은 녹색 타일 위에 놓입니다.



3) 어두운 녹색인 15개의 울타리 타일(6칸)도 긴 액션 보드의 전체 칸에 놓습니다.
모든 타일들은 밝은 녹색 타일 위에 놓입니다.



4) 가장 어두운 녹색인 7개의 울타리 타일(7칸)을 색깔 표시가 그려진 대로, 긴 액션 보드의 해당하는 칸에 놓습니다.
모든 타일들은 어두운 녹색 타일 위에 놓입니다.



게임 준비를 마치면 긴 액션 보드의 각 칸에 울타리 타일이 3개씩 쌓입니다.

Puzzle rules & How to play

Puzzle rules

당신의 임무는 동물원 보드의 **공사장 지역(갈색 공간)**을 울타리와 명소들로 완전히 채우는 것입니다. (울타리와 달리 명소는 매우 작은 크기도 있습니다. 이 작은 타일들은 빈 칸을 메꾸기 위한 것입니다.)

모든 퍼즐 조각에는 다음 규칙이 적용됩니다:

- 퍼즐 조각을 원하는 방식으로 회전시키거나 뒤집을 수 있습니다.
- 퍼즐 조각을 배치할 때 조각 옆에 둘 필요는 없습니다.
- 동물원 보드의 어떤 퍼즐 조각이라도 **조각 위에 올려 겹치게 할 수 없습니다**. 퍼즐 조각은 절대로 공사장 지역에서 **튀어나올 수 없습니다**. 공사장 지역은 플레이어 수에 따라 달라지며 플레이어마다 차이가 있습니다.



예시:
빨간 테두리는 퍼즐 조각들로 채워질 공사장 지역을 보여줍니다.
어떤 조각도 튀어나올 수 없습니다.

- 배치한 퍼즐 조각은 더 이상 움직일 수 없습니다. 조각들은 게임이 끝날 때까지 그 자리에 있습니다. 퍼즐 조각을 시험 삼아 배치해보는 것은 가능합니다. 이 경우 퍼즐을 가져온 곳에 흰색 물음표 토큰으로 표시해주세요.
(어디로 되돌려 놓아야할지 상기시켜줍니다.)



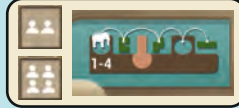
How to Play: Overview

플레이어들은 선 플레이어부터 시작해 시계 방향으로 차례를 갖습니다. 차례는 3가지 단계로 구성되어 있습니다.

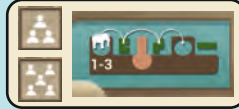
1. 코끼리 이동
2. 메인 액션
3. 동물 번식

1. 코끼리 이동

시계 방향으로 코끼리를 앞으로 이동시킵니다. 플레이어 수에 따라 이동 거리가 달라지며, 이는 동물원 보드 상단에 표시되어 있습니다. 코끼리를 그대로 두는 것은 안 됩니다.



2명 혹은 4명 게임을 할 때는 코끼리를 1~4칸 이동시킬 수 있습니다.



3명 혹은 5명 게임을 할 때는 코끼리를 1~3칸 이동시킬 수 있습니다.

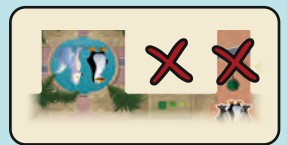
무엇이 이동 칸으로 간주되는지:

- 파란색 동물 획득 칸
- 울타리 타일이 남아있는 모든 칸



무엇이 이동 칸 계산 시에 빈 칸으로 간주되는지:

- 울타리 타일이 없는 빈 칸
- 동물 번식을 위한 선(3번째 항목 참조)



예시:
코끼리가 3칸을 이동했습니다.

2. 메인 액션

코끼리를 녹색 울타리 타일이 있는 칸으로 이동시키는지 혹은 동물 획득을 위해 파란색 칸으로 이동하는지에 따라 가장 위에 있는 울타리 타일을 가져가서 보드에 배치하거나 특정 동물을 얻게 됩니다. (자세한 정보는 아래에)

메인 액션 후, 현재 보드에 **동물로 완전히 채워진** 울타리 타일이 있는지 확인합니다. 만약 그렇다면, 즉시 그 곳의 동물들을 명소로 교체해야 합니다. (자세한 내용은 아래에)



3. 동물 번식

코끼리를 움직임으로써 가끔 다섯 개의 동물 번식 선 중 하나를 건널 때가 있습니다. 이 경우 메인 액션에 이어, **각 플레이어는** 동물 번식 단계를 진행합니다. (자세한 내용은 아래에)



동물 번식 후, 모든 플레이어는 완전히 채워진 울타리 타일이 있는지 확인합니다. 만약 그렇다면, 즉시 그 곳의 동물들을 명소로 교체해야 합니다. (2번 메인 액션 항목과 같습니다)

How to play: Details

일반적인 동물 규칙

- 플레이어들은 동물을 울타리 타일 위에 배치합니다. 각 울타리 타일에는 **같은 종의 동물** 즉, 1종류의 동물만 배치할 수 있습니다. 울타리 타일은 크기가 다양하기 때문에 다양한 수의 동물을 배치할 수 있습니다.



예시:
이 4칸짜리 울타리는 같은 종의 동물 4마리를 배치할 수 있습니다.

- 동물원 보드의 왼쪽 상단 귀퉁이에 집이 그려져있는 창고 구역이 있습니다. 이 구역은 플레이어마다 크기가 다릅니다. 각각의 집들은 자신이 선택한 1마리의 동물만 수용할 수 있습니다.



예시:
각각의 집은 1마리의 동물만 수용할 수 있을 뿐, 창고 구역에서 같은 동물을 기르거나 다른 동물을 기르는 것은 상관없습니다.

- 동물들을 울타리 타일 밖이나 집 밖에 보관할 수 없습니다.
- 어떤 동물도 **재배치할 수 없습니다**. 동물들을 재배치하는 것은 다음 규칙에 해당하는 경우에만 허용됩니다.

울타리에 동물을 배치하기 위한 두 가지 **기본적인 규칙**이 있습니다. 다음 단락을 읽을 때 이 규칙을 명심하세요.

- 게임의 각 액션으로 울타리 당 최대 2마리의 동물만 추가할 수 있습니다.
- 정확히 1마리의 동물이 울타리에 추가될 때마다, 한 집에서 동물을 골라 울타리에 추가할 수 있습니다. 동물원 보드 위쪽에 있는 그림은 규칙을 상기시켜줍니다.



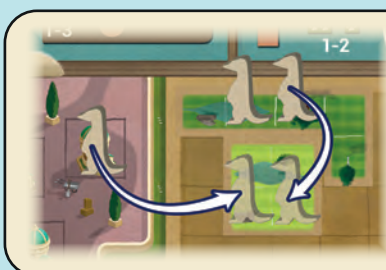
울타리 타일 배치

코끼리를 울타리 타일이 있는 칸으로 이동시킬 때마다 **가장 위**의 타일을 가져가 **즉시** 동물원 보드의 공사장 지역에 배치해야 합니다. (5페이지의 퍼즐 규칙을 기억하세요.)

그런 뒤 새로운 울타리 타일을 같은 종의 동물 1~2마리로 채워야 합니다. 창고 구역에 있는 집 혹은 다른 어떤 울타리에서든 동물을 가져와 배치할 수 있습니다.

매우 중요한 규칙: 동물들을 재배치할 때, 적어도 1마리의 동물이 울타리에 남아있어야 합니다. 마지막 동물을 다른 울타리로 이동시켜 울타리를 비울 수 없다는 것을 의미합니다.

기억하세요: 각 액션으로 울타리에 2마리 이하의 동물만 추가할 수 있습니다!



예시:
새로운 미어캣 울타리가 만들어졌습니다. 오래된 미어캣 울타리에 미어캣이 남겨져 있습니다.

만약 새로운 울타리에 놓을 동물이 없는 경우 울타리 타일을 가져갈 수 없습니다. 대신, 코끼리를 파란색 동물 획득 칸으로 옮겨야 합니다. 동물원 보드에 원하는 울타리 타일을 놓을 공간이 없는 경우도 마찬가지입니다.

동물 획득

코끼리를 파란색 동물 획득 칸으로 이동시킬 때마다, 그 칸에 그려진 2마리의 동물을 1마리씩, 원하는 순서로 받게 됩니다. (그려진 동물 중 1마리만 받는 것도 가능합니다)

받은 동물은 즉시 동물원 보드에 추가해야 합니다. 만약 그렇게 할 수 없다면 1마리의 동물만 가져갈 수 있습니다.

새로 획득한 동물들은

- 빈 집에
 - 같은 종의 동물이 있는 울타리에
 - 완성되어 비워진 빈 울타리에 배치할 수 있습니다.
- 다음 단락에서는 울타리가 어떻게 비워지는지 설명합니다.

기억하세요: 동물이 있는 울타리나 빈 울타리에 새로 획득한 동물을 배치할 때, 자신의 집에서 같은 종의 동물을 1마리 가져와 울타리에 추가할 수 있습니다.



예시:
Ch는 북극 여우와 펭귄을 얻습니다. 그는 여우를 집(1)에, 펭귄을 울타리(2)에 배치합니다. 또 그는, 집에 펭귄을 많이 가지고 있기 때문에, 펭귄 중 1마리를 집에서 울타리(3)로 옮길 수도 있습니다.

완성된 울타리:

명소를 위한 동물 교환

울타리 중 하나가 동물로 완전히 채워질 때마다 **즉시 울타리의 가치**를 매기게 됩니다. 먼저 동물들을 울타리에서 꺼내 공급처에 돌려놓습니다. 만약 집 중 하나가 비어있다면, 공급처로 되돌리는 동물 중 1마리를 빈 집에 배치할 수 있습니다. 하지만 빈 집이 없다면 그 동물도 공급처로 되돌려야 합니다.

그 뒤, **명소 타일을 1개** 고를 수 있습니다. 명소 타일은 즉시 동물원 보드의 공사장 지역에 배치합니다.

보통 동물 획득 시 서로 다른 2마리의 동물을 받기 때문에, 각 동물을 배치한 후 즉시 울타리가 완성되었는지 확인하는 것이 중요합니다.

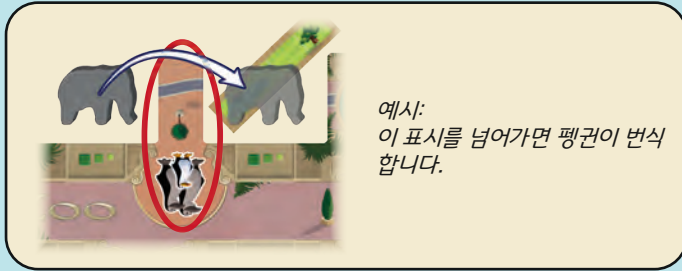
차례 도중 동물 번식이 일어나면 **모든 플레이어**는 자신의 울타리가 완성되었는지 확인합니다. 완성된 플레이어가 여러 명 있다면, 번식을 일으킨 플레이어의 시계 방향 순서로 가져갑니다.

이 게임에서 동물을 교환하는 첫 플레이어는 가장 큰 명소를 고를 수 있습니다. 하지만 울타리에는 번식을 하기 위한 충분한 수의 동물이 있어야 할 것입니다.



동물 번식

코끼리를 움직여 5개의 동물 번식 선 중 하나를 넘은 플레이어는 **우선 메인 액션**(올타리 타일 배치나 동물 획득)을 수행합니다. 그 뒤에 모든 플레이어에게 동물 번식이 일어납니다. (모든 플레이어에게 동물 번식이 이루어진다는 것을 알려주세요)



예시:
이 표시를 넘어가면 펭귄이 번식합니다.

하나의 올타리에 번식이 시작되는 종의 동물이 2개 이상 있는 플레이어들은 그 종의 동물 **1마리**를 받게 되며, 그 동물을 같은 올타리에 배치합니다.
동물 번식이 일어날 때는 **최대 2개의 올타리**에만 동물 1마리씩을 추가할 수 있습니다.

- 올타리 2개의 동물 번식은 동시에 일어납니다.
- 플레이어가 하나의 올타리에 4마리나 6마리의 동물을 가지고 있는 것은 2마리나 3마리의 동물을 얻을 수 있다는 것이 아닙니다. 항상 올타리 당 최대 1마리의 동물만 획득합니다.
- 동물 번식을 부분적으로 포기하는 것도 가능합니다.

기억하세요: 동물 번식을 통해 올타리 중 하나에 새로운 동물이 추가될 때마다, 집 중 하나에서 같은 종의 동물 1마리를 가져와 해당 올타리에 추가할 수 있습니다. 이것은 번식으로 동물이 추가되는 모든 올타리에도 적용됩니다.



동물 번식의 예시가 오른쪽에 설명되어 있습니다.

2~3인 플레이를 위한 "추가 번식" 특수 규칙

적어도 하나의 올타리에서 번식이 일어날 때마다, 다른 올타리 중 하나에 **원하는 동물**을 1마리 받게 됩니다(보상으로서). 이 추가 번식은 아무 동물이나 가지고 올 수 있습니다. 이것은 같은 종으로 이루어진 세 번째 올타리일 수도 있습니다.

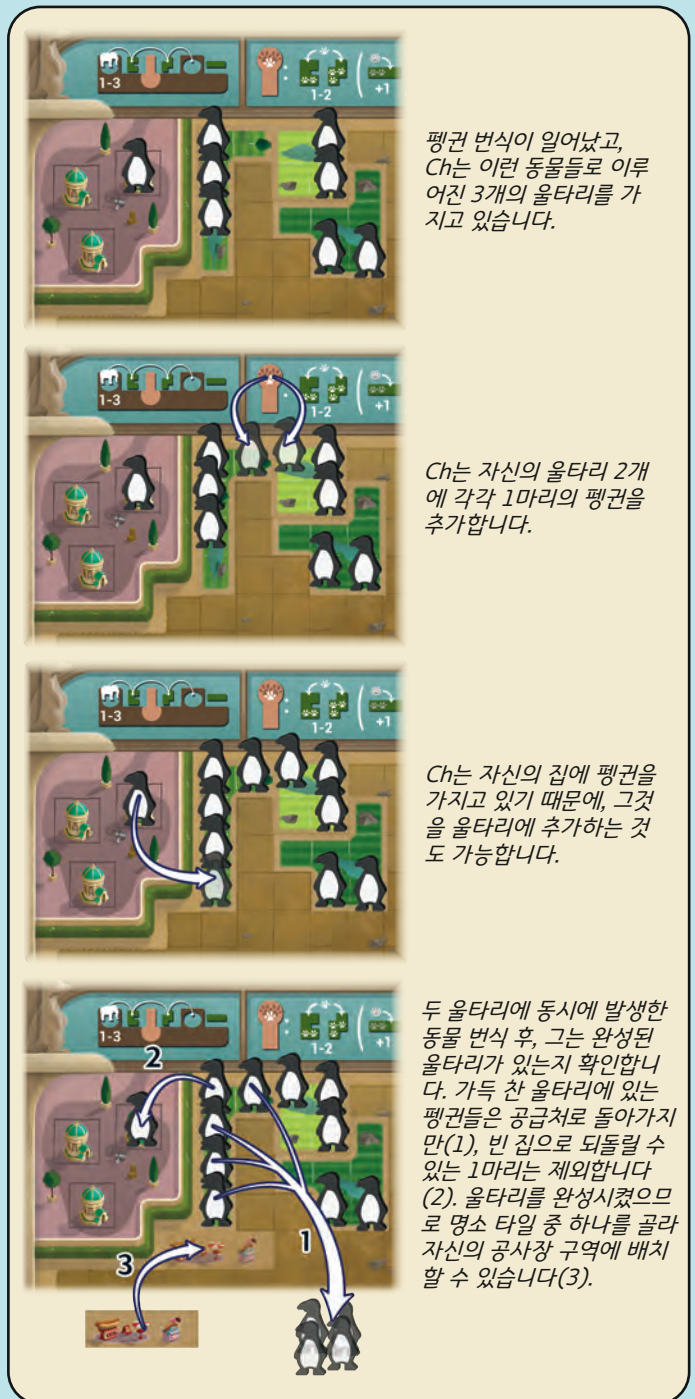
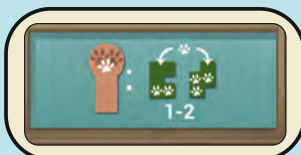
플레이어들의 절차: 먼저, 실제 동물 번식이 최대 2개의 올타리에서 동시에 발생하고, 완성된 올타리가 있는지 확인합니다. 그 뒤, 첫 번째 번식으로 동물을 얻은 경우 추가 번식이 발생합니다. (완성된 올타리가 있는지 다시 확인합니다.)

게임 보드 가장 위에 있는 그림은 플레이어 수에 따른 추가 번식 여부를 알려줍니다.



만약 플레이어가 2~3명이라면 추가 번식이 일어납니다.

플레이어가 4~5명이라면 추가 번식은 없습니다.



펭귄 번식이 일어났고, Ch는 이런 동물들로 이루어진 3개의 올타리를 가지고 있습니다.

Ch는 자신의 올타리 2개에 각각 1마리의 펭귄을 추가합니다.

Ch는 자신의 집에 펭귄을 가지고 있기 때문에, 그것을 올타리에 추가하는 것도 가능합니다.

두 올타리에 동시에 발생한 동물 번식 후, 그는 완성된 올타리가 있는지 확인합니다. 가득 찬 올타리에 있는 펭귄들은 공급처로 돌아가지만(1), 빈 집으로 되돌릴 수 있는 1마리는 제외합니다(2). 올타리를 완성시켰으므로 명소 타일 중 하나를 골라 자신의 공사장 구역에 배치할 수 있습니다(3).

추가 번식의 예시와 특수한 상황

(더 나은 이해를 위해 나중에 읽어도 됩니다.)

미어캣 올타리와 2개의 홍학 올타리에 각각 동물 2마리씩을 가지고 있습니다.

미어캣 번식이 발생한 경우, 홍학 올타리 1개(2개가 아님)에서 번식할 수 있습니다.

홍학이 있는 올타리를 3개 가지고 있고, 각각 빈 칸이 2개씩 있습니다. 또, 집에 홍학 1마리를 가지고 있습니다.

홍학 번식이 발생한 경우, 2개의 올타리에 번식이 일어나고 집에서 홍학 1마리를 올타리 하나에 놓을 수 있습니다.

그 올타리는 이제 완성되었고 가치를 매깁니다. 그 결과로 1마리의 홍학을 집으로 되돌립니다.

추가 번식을 위해 3번째 올타리에 홍학을 놓습니다. 이제 집에 홍학이 있으므로 다시 홍학 1마리를 올타리에 놓을 수 있고, 또 가치를 매길 수 있습니다.

Game end and winner

공사장 지역의 각 칸을 타일로 완전히 채운 첫 번째 플레이어가 게임에서 승리합니다. (게임이 끝났을 때 몇 개의 작은 명소를 놓쳤다는 것을 알 수 있습니다. 그러므로 승리하기 위해서는 부지런히 동물을 모아야 합니다.)

게임은 현재 플레이어의 메인 액션으로 끝날 수도 있고, 메인 액션 후 동물 번식의 결과로 끝날 수도 있습니다.

메인 액션으로 인해 게임이 종료되었다면 현재 플레이어가 승리합니다. 동물 번식은 일어나지 않습니다. 그 뒤, 공사장 지역에 남은 공간이 더 적은 사람이 다음 순위가 됩니다. 만약 동점이라면, 동물이 많은 플레이어가 승리합니다.

동물 번식으로 인해 게임이 종료되었다면 일부 플레이어가 새로운 명소를 얻어 공사장 지역을 완성했을 것입니다. 그렇다면 더 많은 동물을 가진 플레이어가 승리합니다. (만약 동점이라면, 여럿이 승리합니다.) 다음 순위는 메인 액션으로 게임이 종료되었을 때와 동일합니다.

Short rules for 2 players

게임 준비 후 다음 내용을 수행합니다:

긴 액션 보드의 각 칸에 있는 울타리의 수를 2개(3개가 아니라)로 줄입니다. 각 칸에서 가장 위에 있는 울타리 타일들은 한쪽으로 치워둡니다. 각 칸에는 울타리 타일이 2개씩 남아 있게 됩니다.

각 플레이어에게 따로 치워둔 가장 어두운 녹색 타일(7칸)을 무작위로 3개씩 분배합니다. 어두운 녹색 타일(6칸)도 동일하게 3개씩 분배합니다. 그 다음, 일반적인 퍼즐 배치 규칙에 따라 이 울타리 타일들을 공사장 지역에 동시에 배치합니다. (이 울타리에는 동물을 추가하지 마세요.) 그 뒤에 선 플레이어가 첫 번째 차례를 진행합니다.



20~30분 동안 즐기는 빠른 2인 게임을 하고 싶다면 이 규칙을 사용하세요.

Solo game

1인 게임은 여러 명의 게임과 몇 가지 부분에서만 차이가 있습니다. 게임은 20분 정도 소요됩니다.

추가적인 게임 준비

1인용 동물원 보드를 고른 뒤 원하는 면이 위로 오게 합니다.

2인 짧은 게임 규칙처럼 울타리 타일을 3개 대신 2개만 사용하여 긴 액션 보드의 각 칸에 놓습니다: 게임 준비가 완료되면 각 칸에서 가장 위에 있는 울타리 타일을 박스로 되돌립니다. 따라서 각 칸에는 울타리 타일이 2개 남아 있습니다.

5개의 범위 마커를 앞면으로 둡니다.



게임에 추가되는 것

한 번에 한 차례씩 진행합니다. 1인 게임은 동물원 보드를 완전히 채우거나 코끼리가 긴 액션 보드를 두 번 돌았을 때까지 진행합니다. (시작 공간을 건너가야 하는 경우 게임에서 패배합니다.)

1. 코끼리 이동

코끼리를 범위 마커를 이용해 이동시킵니다.

- 1 마커를 이용해 정확히 1칸을, 2로는 정확히 2칸을, 3으로는 정확히 3칸을, 4+로는 적어도 4칸을 이동시킵니다. 만약 코끼리가 동물원 보드에 놓을 수 없는 울타리가 있는 칸에 도착한다면 그 범위 마커는 사용할 수 없는 것입니다.
- 0 마커를 이용한다면 그 칸에 머물러 그 칸을 다시 사용합니다. 첫 번째 이동으로 0 마커를 사용할 수도 있습니다. 코끼리가 빈 칸이나 배치할 수 없는 울타리 타일 위에 있다면 0 마커를 사용할 수 없습니다.

각 차례 후에 사용된 범위 마커를 버립니다. 다섯 개를 전부 다 사용해야 다시 사용할 수 있게 됩니다.

범위 마커를 사용하는 대신, 범위 마커를 사용하지 않고 코끼리를 다음 동물 획득 칸으로 바로 이동시킬 수도 있습니다.

범위 마커를 사용할 수 없는 경우 이 행동을 해야 합니다. (그래서, 동물 획득 칸에 도달하고 싶다면 대부분 범위 마커를 사용할지 사용하지 않을지 결정할 수 있습니다.)

2. 메인 액션 그리고 3. 동물 번식

여러 명의 게임과 동일한 규칙이 적용됩니다.

2인 혹은 3인 게임과 마찬가지로 1인 게임에서도, 적어도 하나의 울타리에서 번식이 일어날 때마다 추가 번식이 일어납니다. (7페이지의 "추가 번식" 특별 규칙 참조)

점수 매기기

동물원 보드를 완전히 채울 때까지 플레이합니다. 두 번째로 시작 공간에 도착하면 시간이 다 된 것입니다.

늦어도 두 번째로 시작 공간을 넘으면 게임에서 패배합니다. 다음 게임에서 점수를 높이도록 노력하세요!

승리

두 번째로 시작 공간을 넘기 전에 동물원 보드를 완전히 채우면 게임에서 승리합니다.

긴 액션 보드의 각 칸(예를 들어 동물 획득 칸 및 타일이 놓여있거나 비어있는 칸들)과 시작 공간 사이의 1칸당 1점을 획득합니다.

만약 시작 공간에 정확히 도착하고 동물원 보드를 완전히 채웠다면, 게임에서 승리한 것은 맞지만 0점을 획득합니다.

패배

두 번째로 시작 공간을 넘기 전에 동물원 보드의 모든 공간을 채우지 못하면 게임에서 패배하고 동물원 보드의 각 빈 칸당 -1점을 획득합니다.

