



ZOOZ

Dokumentation zum Projekt bei Herrn Hebecker

Von Rael Anders (2170378)
& Ilaf Mahmud (2340001)

Inhaltsverzeichnis

1. Spielidee	2
2. Umsetzung.....	2
3. Symbole.....	3
4. Kartentypen	6
5. Auslage der Karten.....	6
6. Spielfluss.....	7
7. Design.....	9
8. Komplexität vereinfachen.....	9
9. Mögliche Erweiterungen	10
10. Fazit.....	10
11. Stundenaufstellung.....	12
12. Anhang	133

1. Spielidee

Zooz ist ein Karten-Legespiel, in der jeder Spieler einen eigenen Zoo betreibt. Jeder Spieler beginnt mit einem leeren Zoo und muss während des Spiels Gehege und Tiere erwerben und Besucher in seinen Zoo locken, um Geld zu verdienen. Doch neben dem Geldverdienen ist vor allem auch entscheidend, wie zufrieden die Tiere und Besucher des Spielers sind, oder kurz: Wie gut sich der Spieler um die Bedürfnisse seiner Tiere und Besucher kümmert. Jedes Tier und jeder Besucher hat eine besondere Eigenschaft, die es zu befriedigen gilt. Da die Karten gezogen werden, sind diese Eigenschaften zufällig und kein Zoo gleicht dem anderen. Jedes Spiel wird dadurch einzigartig.

2. Umsetzung

Es gibt 4 verschiedene Kartentypen: **Gehege**, **Tiere**, **Besucher** und **Sonderkarten**. Besucher befinden sich auf einem gesonderten Stapel; alle anderen Karten befinden sich in dem sog. Zookarten-Stapel.

Neben den Karten gibt es drei verschiedene farbige runde Holz-Marker: Zufriedenheit (grün), Pflege (braun) und Geld (gelb). **Zufriedenheits-Marker** werden auf Tier- und Besucherkarten gelegt, sobald diese im Zoo ausgelegt wurden; je mehr Marker darauf liegen, umso zufriedener ist das Tier bzw. der Besucher. Besitzt ein Tier oder Besucher keinen Zufriedenheits-Marker, so gilt dieser/s als unzufrieden. **Pflege-Marker** werden auf Gehege gelegt, um anzuzeigen, wie gut das Gehege für die Tierhaltung geeignet ist. Fehlt einem Tier die benötigte Pflege, so sinkt dessen Zufriedenheit. **Geld-Marker** liegen vor dem Spieler als sein „Konto“ und werden benötigt, um Zookarten auszuspielen.

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele dieser Marker zu sammeln. Es ist dabei irrelevant, ob es sich um Zufriedenheit, Pflege oder Geld handelt: Jeder Marker zählt als ein Punkt. Daraus ergeben sich mehrere Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen: Man versucht, seine Tiere möglichst zufrieden zu halten, seine Besucher zufrieden zu halten oder viel Geld zu verdienen. Jede dieser Optionen begünstigt den Sieg, jedoch ist es am effektivsten, auf alle Optionen zu achten.

Um die Übersichtlichkeit des Spiels zu gewährleisten, werden Bedürfnisse und Boni von Tieren und Besuchern mithilfe von Symbolen dargestellt. Darüber hinaus befindet sich im Zentrum jeder Karte ein spezieller Text. Lediglich einige Gehegenkarten haben keine besonderen Eigenschaften. Jede andere Karte hat einen individuellen Text, der sie einzigartig macht.

3. Symbole

Es gibt 18 verschiedene Symbole, die der Übersichtlichkeit dienen:



Geld: Die Währung des Spiels. Geld wird in Form von **gelben** Markern repräsentiert. Das Auspielen von Karten kostet unterschiedlich viel Geld. Lediglich das Auspielen von Besuchern erbringt Geld, anstatt welches zu kosten. Die Geld-Marker des Spielers werden für jeden sichtbar vor ihm ausgelegt.



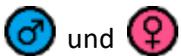
Zufriedenheit: Besucher und Tiere besitzen stets eine Zufriedenheit, wenn sie ausgelegt sind. Je zufriedener ein Tier oder Besucher ist, desto mehr **grüne** Marker werden auf die Karte gelegt. Liegt dort kein Marker, so gilt das Tier bzw. der Besucher als unzufrieden. Wie zufrieden ein Tier oder Besucher ist und unter welchen Umständen die Zufriedenheit gesteigert werden kann, wird auf der Karte beschrieben. Auf einer Karte dürfen maximal 5 Zufriedenheitsmarker liegen.



Tierpflege: Pflege wird in Form von **braunen** Markern auf ausgelegten Gehegen repräsentiert. Jedes Tier, das in diesem Gehege untergebracht ist, wird entsprechend dieser Punkte gepflegt. Ein Gehege darf im eigenen Zug beliebig mit weiterer Pflege ausgestattet werden. Eine Pflege kostet ein Geld. Auf einem Gehege dürfen maximal 5 Pflegemarker liegen. Manche Gehege bieten bereits beim Kauf Pflege-Punkte.



Gehegeplätze: Gehegekarten bieten sie; Tiere benötigen sie, wenn sie ausgelegt werden. Es wird unterschieden zwischen leichten (links) und festen (rechts) Gehegeplätzen. Ein Tier, das ein festes Gehege benötigt, muss auch in einem solchen untergebracht werden.



Geschlecht: Um Sexismus vorzubeugen, ist das Geschlecht lediglich bei Tieren relevant. Bei Besuchern gibt es für jede individuelle Eigenschaft jeweils eine Frau und einen Mann. Bei Tieren hingegen erhöht sich die Zufriedenheit um 1, sobald sich ein weiteres Tier der gleichen Art, aber des anderen Geschlechts im Gehege befindet. Einige Tiere haben sogar spezielle Eigenschaften, die das Geschlecht betreffen und erhalten zusätzliche Boni. (Z.B. Kamele)



Pflanzen- und Fleischfresser: Tiere können gefressen werden! Befindet sich am Rundenbeginn ein Pflanzenfresser mit einem Fleischfresser in einem Gehege, so wird es gefressen. Einige große Pflanzenfresser (wie z.B. Elefanten) sind immun gegen Fleischfresser-Angriffe (unteres Symbol), fühlen sich aber dennoch unwohl, wenn sie mit Fleischfressern in einem Gehege sind. Manche Fleischfresser (wie z.B. Pinguine) verhalten sich wie Pflanzenfresser und können daher mit anderen Pflanzenfressern zusammen gehalten werden. Das jeweilige Verhalten ist auf den Karten vermerkt.



Biome: Jedes Tier kommt aus einem der 6 Biome: Gemäßigte Zone, Savanne, Regenwald, Wüste, Bergland oder Polar. Für jedes Tier im Gehege, das aus einem anderen Biom kommt, verliert ein Tier 1 Zufriedenheit. (Beispiel: Zwei Pinguine und ein Kamel befinden sich in einem Gehege. Die Pinguine verlieren je 1 Zufriedenheit, das Kamel verliert 2 Zufriedenheit.)



Kind und Erwachsener: Bei Besuchern wird zwischen Kindern und Erwachsenen unterschieden. Tiere locken unterschiedliche Altersklassen in den Zoo. Während z.B. ein Tiger mehr Kinder als Erwachsene in den Zoo lockt, finden nur Erwachsene Spießböcke interessant. Die Auswahl, welches Tier welche Altersgruppen anlockt ist frei nach unserer persönlichen Einschätzung entstanden und kann daher von tatsächlichen Interessen abweichen.

4. Kartentypen

Der grundlegende Aufbau aller Karten ist gleich. Die Farbe des Rahmens und die Überschrift zeigen den Typ der Karte an. Im Zentrum der Karte befindet sich ein dazu gehörendes Bild. Unter dem Bild befinden sich die wichtigsten Informationen zur Karte. Ein Textfeld zeigt individuelle Eigenschaften der Karte an; kursive Texte dienen lediglich zur Beschreibung. Oberhalb des Textfeldes werden alle Dinge beschrieben, die die Karte **braucht**, um ausgespielt oder zufriedengestellt zu werden. Unterhalb des Textfeldes werden die Dinge aufgezeigt, die man dafür **bekommt**. Hierbei werden stets die oben beschriebenen Symbole verwendet.

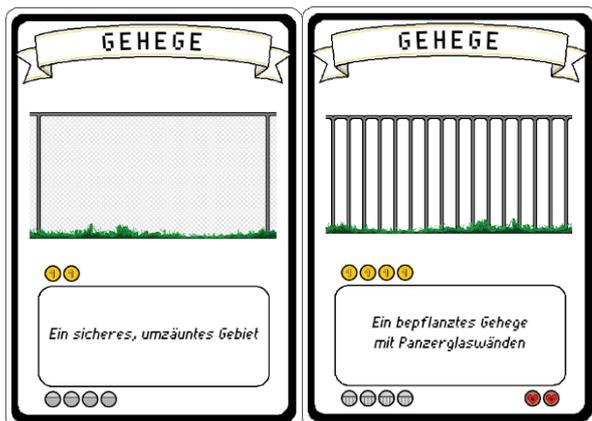


Abbildung 1: Ein leichtes Gehege (links) und ein festes Gehege (rechts). Beim festen Gehege werden beim Kauf zusätzlich 2 Pflege erworben (unten rechts).

Tiere werden in Gehege einquartiert und locken dadurch Besucher in den Zoo. Tiere brauchen stets mindestens einen Gehegeplatz und kosten Geld, um ausgespielt zu werden. Auch brauchen die meisten Tiere Pflege; ein Tier kann auch in Gehegen mit weniger Pflege einquartiert werden, verliert dabei jedoch für jede fehlende Pflege eine Zufriedenheit. Jedes Tier hat eine Grundzufriedenheit (unten rechts) und lockt bestimmte Besuchergruppen an (unten links). Anders als bei Gehegen haben Tiere ein Geschlecht (oben links) und sind Fleisch- oder Pflanzenfresser (oben rechts). Fleischfresser greifen Pflanzenfresser zum Rundenbeginn an. Bei mehreren Optionen entscheidet der Spieler zur rechten, welcher Fleisch- welchen Pflanzenfresser frisst.

Gehege bieten Platz für Tiere. Es wird dabei zwischen leichten und festen Gehegen unterschieden. Tiere, die ein festes Gehege benötigen, können nicht in leichte Gehege untergebracht werden. Gehege können außerdem mit Pflege ausgestattet werden. Die Pflege steht für die Versorgung der Tiere, aber auch für die artgerechte Ausstattung der Gehege. Beim Design wurde überlegt, welche Tiere einen zwei Meter hohen Maschendrahtzaun überwinden können. So schafft es ein Elefant, weil er sehr stark ist, aber auch ein Schimpanse, weil er klettern kann. Feste Gehege stehen hierbei also für „gesicherte“ Gehege, die ein Ausbrechen verhindern.

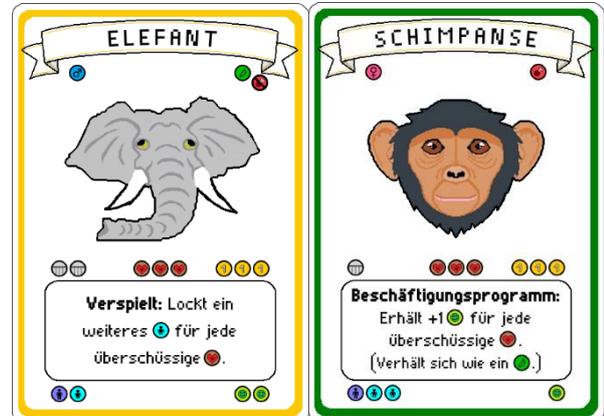


Abbildung 2: Der Rahmen gibt Informationen über das Biom (Gelb = Savanne, Grün = Regenwald). Der Elefant ist ein Pflanzenfresser, aber immun gegen Fleischfresser (oben rechts). Er lockt einen Erwachsenen und ein Kind an (unten links). Der Schimpanse hingegen ist zwar ein Fleischfresser, verhält sich jedoch wie ein Pflanzenfresser (im Text beschrieben). Er lockt einen Erwachsenen und zwei Kinder an.



Abbildung 3: Ein Kind (links) und eine Erwachsene (rechts). Das Kind kann nur an Pflanzenfresser gelegt werden, bringt dann 2 Geld ein und hat 3 Zufriedenheit. Die Erwachsene hat stattdessen einen Vorteil, wenn sie an ihrem Lieblingstier liegt, bringt daher die vollen 3 Geld ein, hat aber eine Grundzufriedenheit weniger.

Besucher werden an Tiere angelegt, was repräsentiert, dass ein bestimmter Besucher sich dieses Tier ansieht. Besucher brauchen außer einem Tier keine weiteren Bedingungen, ausgespielt zu werden. Stattdessen bringt jeder Besucher Geld ein und hat wie ein Tier ebenfalls eine Basis-Zufriedenheit (unten rechts). Wo bei Tieren zwischen Fleisch- und Pflanzenfresser unterschieden wird, gibt es bei Besuchern Unterschiede in den Altersklassen (Kind oder Erwachsener). Zusätzlich hat jeder Besucher ein eigenes, individuelles Verhalten, das im Textfeld vermerkt ist. Standardmäßig bringt ein Kind 2 Geld und hat 3 Zufriedenheit, ein Erwachsener bringt 3 Geld und hat 2 Zufriedenheit. Die Zufriedenheit kann aber auch mehr oder weniger sein, je nachdem, was das Textfeld für Vor- bzw. Nachteile bringt. Besucher dürfen als einzige Karte nicht gehandelt werden. Der Spieler soll dadurch dazu verleitet werden, die Bedürfnisse der Besucher seinem Zoo anzupassen und nicht anders herum.

Sonderkarten haben unterschiedliche Vorteile und werden unterschiedlich ausgelegt. Gemein haben sie alle, dass sie immer lediglich Geld kosten, um ausgespielt zu werden. Es wird bei Sonderkarten zwischen **Gebäuden** (roter Rahmen) und **Mitarbeitern** (orangener Rahmen) unterschieden. Dieser Unterschied dient jedoch lediglich der Immersion. Der jeweilige Effekt der Karte tritt sofort oder zu bestimmten Zeitpunkten (z.B. am Rundenbeginn) in Kraft und bietet einzigartige Vorteile gegenüber den Mitspielern. Sonderkarten sind die einzigen Karten im Spiel, auf die kein Marker gelegt wird, da sie weder Gehege sind, die Pflege bedürfen, noch relevante Zufriedenheit haben. (Selbstverständlich haben Mitarbeiter theoretisch ebenfalls eine Zufriedenheit, jedoch ist diese im Spiel nicht von Bedeutung.)



Abbildung 4: Die Eisdieler (links) bringt am Rundenbeginn einen Geld-Bonus, wenn der Spieler mindestens 5 Kinder im Zoo hat. Der Tierpfleger (rechts) kostet ein Geld, wird an ein Gehege gelegt und bringt +3 Pflege. (Normalerweise kostet 1 Pflege 1 Geld. Mit dem Tierpfleger erhält man hingegen 3 Pflege für 1 Geld.)

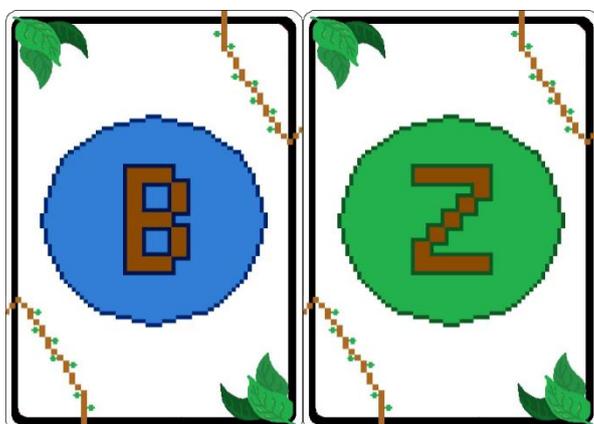


Abbildung 5: Kartenrücken der Besucher (links) und Zoo-Karten (rechts). Zookarten sind Tiere, Gehege und Sonderkarten. (Also alle Karten, die keine Besucher sind)

Besucher sind das zentrale Element des Spiels und werden anders als alle anderen Karten gesondert behandelt. Besucher sind die einzige Quelle für Geld und sobald ein Spieler 15 Besucher in seinem Zoo hat, ist das Spiel vorbei. Daher haben Besucher einen gesonderten Stapel, von denen jede Runde maximal eine Karte gezogen werden darf. Es gibt daher zwei Stapel: Den Besucher-Stapel und den Zoo-Stapel. Neben den Stapeln gibt es jeweils eine Ablage für den jeweiligen Typ. Ist ein Stapel leer, wird die jeweilige Ablage gemischt und als neuer Stapel bereitgelegt.

5. Auslage der Karten

Wenn ein Spieler eine Karte ausspielt, legt dieser sie vor sich aus. Ausgelegte Karten gelten als „im Zoo befindlich“. Jede Karte wird in einer der drei zugehörigen Reihen platziert. (Bild rechts) Um deutlich zu machen, welches Tier sich in welchem Gehege befindet und welcher Besucher sich welches Tier ansieht, werden diese Karten ähnlich einem „Baumdiagramm“ ausgelegt.

Folgendes Beispiel zeigt, wie die Karten gelegt werden könnten:



Abbildung 6: Auslage der Karten. In der oberen Reihe werden die Gebäude und Gehege gelegt. In der mittleren Reihe die Tiere und darunter die Besucher, die sie sich ansehen.

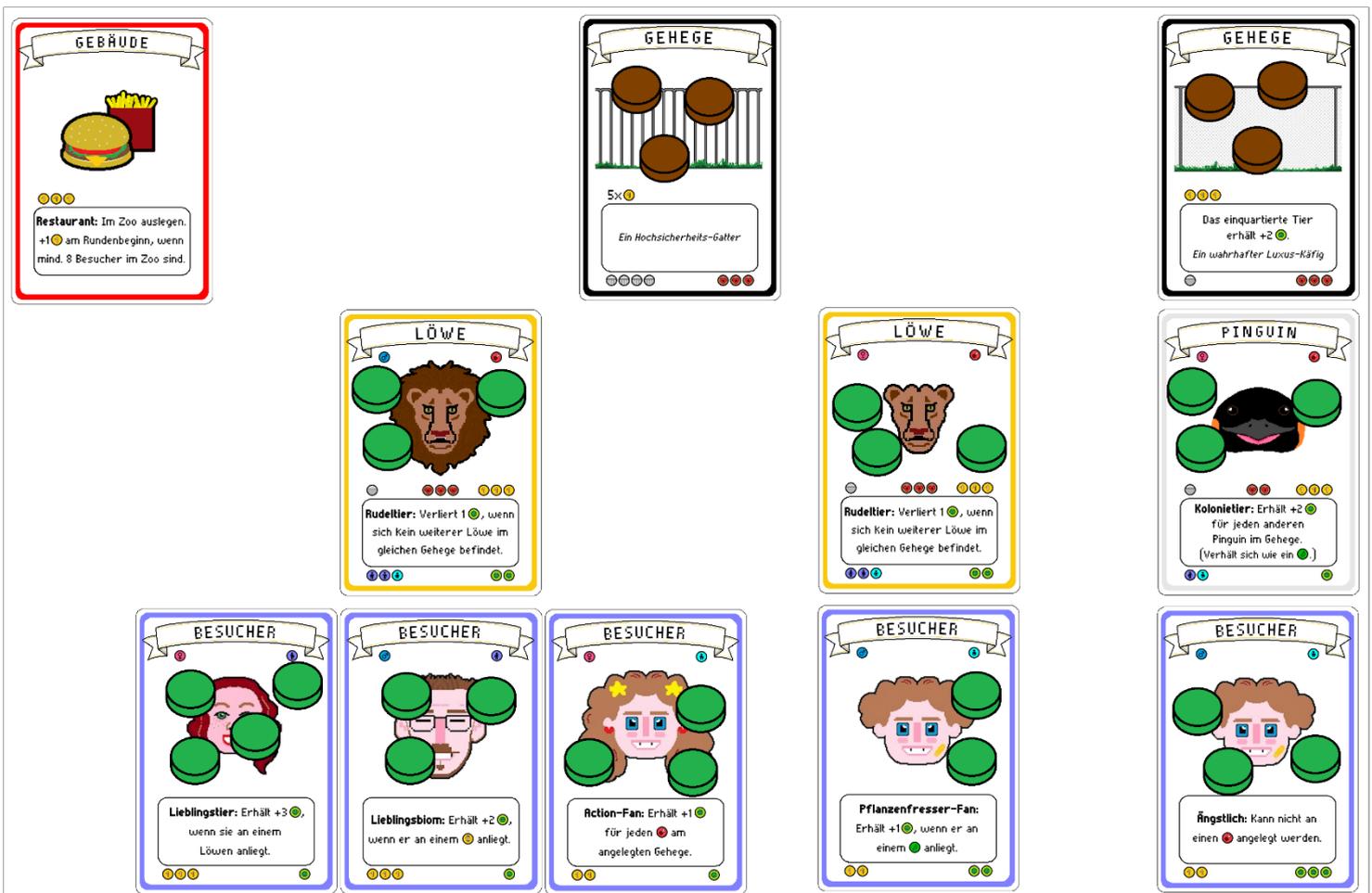


Abbildung 7: Auslagebeispiel. Die beiden Löwen befinden sich in einem Gehege, was daran zu erkennen ist, dass das Gehege (Hochsicherheits-Gatter) über ihnen liegt. Die 3 Pflege des Geheges gilt für **beide** Löwen (verbraucht sich also nicht wie Gehegeplätze). Der Pinguin hingegen ist allein in dem zweiten Gehege.

Der männliche Löwe wird gerade von 3 Besuchern beobachtet. Der weibliche Löwe und der Pinguin jeweils von einem Besucher. Das Restaurant ist eine Sonderkarte und liegt ihrem Text entsprechend allein in der oberen Reihe.

Der Pinguin erhält 2 Zufriedenheit extra durch das Gehege. Die Löwen erhalten je 1 Zufriedenheit extra, weil sich ein Tier des anderen Geschlechts und der gleichen Art im Gehege befindet. Die Zufriedenheit der Besucher ergibt sich aus ihrer Basis-Zufriedenheit und ihren Textfeldern. Alle Besucher am Löwengehege sehen sich zwar nicht das gleiche Tier an, gelten aber dennoch als „am gleichen Gehege“.

6. Spielfluss

Um den Spielfluss übersichtlich zu gestalten, wird eine Liste ausgelegt, die jedem Spieler als Orientierung dient. Der Ablauf ist in jeder Runde gleich:

RUNDENABLAUF
1. Fressen und gefressen werden <ul style="list-style-type: none">-  im eigenen Zoo überprüfen.- Gefressene  werden abgelegt.
2. Neuer Besucher <ul style="list-style-type: none">- Eine Karte darf vom Besucherstapel gezogen werden.
3. Spielphase <p>Folgende Optionen dürfen beliebig gespielt werden:</p> <ul style="list-style-type: none">- Besucher dürfen aus der Hand an ein Tier gelegt werden.- Ausgelegte Besucher dürfen an ein anderes Tier verschoben werden oder mit anderen ausgelegten Besuchern die Position tauschen.- Zookarten auf der Hand dürfen mit Geld ausgespielt oder mit anderen Spielern gehandelt werden. (Es darf nur mit Zookarten auf der Hand oder mit Geld gehandelt werden.)- Ausgelegte Karten dürfen abgelegt werden.- Ausgelegte Tiere oder Mitarbeiter dürfen verschoben werden. (Angelegte Besucher werden nicht mitverschoben, sondern verlassen gelangweilt den Zoo.)
4. Endphase <ul style="list-style-type: none">- Max. 1 unerwünschte Handkarte darf abgelegt werden.- Die Handkarten werden vom Zookartenstapel bis auf 5 Karten aufgefüllt.

Abbildung 8: Die Rundenablauf-Liste wird für jeden Spieler sichtbar ausgelegt.

Erste Testversuche ließen andeuten, dass es bei einigen Optionen Überarbeitungsbedarf gibt. So ist es beispielsweise in der Anfangsphase schwierig, überhaupt etwas zu tun, solange man kein Gehege hat. Als Balancing wurde hier die Regel eingeführt, dass bei Spielbeginn jeder Spieler ein zufälliges Gehege bekommt, damit er von Anfang an mindestens eines auf der Hand hat. Auch wurde die Regel erweitert, mit der man unerwünschte Karten ablegen kann (Endphase, 1. Punkt). Als Regel probierten wir hier, dass eine Karte umsonst abgelegt werden darf und jede weitere abgelegte Karte ein Geld kostet. Das bot die Möglichkeit, auch mit „schlechten“ Karten den Anschluss zu behalten und seine Handkarten „auszusortieren“, mit dem Nachteil, dass dies Geld kostet.

Zu Beginn des Spiels können die meisten Punkte übersprungen werden. Vor allem Punkt 1 („Fressen und gefressen werden“) wird selbst im späteren Spielverlauf so gut wie immer übersprungen, denn ein Spieler wird höchstwahrscheinlich vermeiden, einen Fleisch- mit einem Pflanzenfresser in ein Gehege zu sperren, es sei denn, er will, dass das Tier gefressen wird. (Manche Karten bieten auch Boni, wenn ein Tier gefressen wird.)

Da die Tiere viele besondere Eigenschaften haben, wird neben dem Spielfluss auch das Tierverhalten in einer Liste beschrieben. Hier werden alle nötigen Informationen entnommen, die Tiere betreffen. Auch diese Liste liegt für jeden aus und dient als übersichtliche Orientierung:

TIERVERHALTEN	
<p>Ernährung</p>  <p>(Fleisch) (Pflanzen) (Immun gegen)</p>	<p>● + ● → Keine Nachteile</p> <p>● + ● → Der ● fühlt sich bedroht und wird unzufrieden. (Auch Tiere mit ●)</p> <p>Am Rundenbeginn wird ein ● von einem ● gefressen. (Ausnahme: ●)</p> <p>(Bei mehreren Tieren wählt der Spieler zur Rechten, welcher ● welchen ● frisst.)</p> <p>● + ● → Beide ● fühlen sich bedroht und werden unzufrieden. (Gilt nicht bei Tieren gleicher Art.)</p>
<p>Geschlecht</p>  <p>(Männlich) (Weiblich)</p>	<p>Befindet sich im Gehege ein weiteres Tier der gleichen Art, aber anderen Geschlechts, erhalten beide +1 ●. (Max. 1 ● pro Tier)</p>
<p>Tierpflege</p> 	<p>Für jede fehlende ● verliert ein Tier 1 ●.</p>
<p>Gehegeplatz</p>  <p>(Leicht) (Schwer)</p>	<p>Tiere, die ● benötigen, dürfen auch an ● gelegt werden.</p> <p>Tiere, die ● benötigen, müssen an ● gelegt werden.</p> <p>Tiere, die zwei Gehegeplätze benötigen, gelten als groß.</p>
<p>Biom (Kartenrand-Farbe bei Tieren)</p> 	<p>● Gemäßigte Zone ● Savanne ● Regenwald ● Wüste ● Bergland ● Polar</p> <p>Für jedes Tier im gleichen Gehege aus einem anderen Biom verliert ein Tier 1 ●.</p>

Abbildung 9: Die Tierverhalten-Liste bietet eine Übersicht über die Eigenschaften der Tiere und erklärt dessen Symbole.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 15 Besucher ausgelegt hat. Dieser Spieler hat jedoch nicht unbedingt gewonnen! Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat und hierbei gilt ganz einfach: Jeder Marker im eigenen Zoo ist einen Punkt wert. Also die Zufriedenheit der Tiere und Besucher, die Pflege der Gehege und das Geld auf dem Konto des Spielers. Daher kann auch der Spieler, der das Spiel beendet, verlieren, wenn er weniger Punkte hat als einer seiner Mitspieler.

Anfangs wurden auch ausgelegte Karten zu der Wertung gezählt. Die Entscheidung, lediglich die Marker als Punktestand zu messen, soll den Spieler dazu verleiten, mehr auf die Zufriedenheit und Pflege zu achten, was die Auswertung des Spiels nicht nur vereinfachte, sondern das Spielziel klarer definierte.

Aufgrund der oben beschriebenen Bewertung gibt es mehrere Möglichkeiten, zu gewinnen: Man setzt auf zufriedene Tiere, zufriedene Besucher oder auf Geld. Denn auch viel Geld zu generieren kann den Punktestand stark verbessern. Der beste Weg ist jedoch eine gute Mischung aus jedem dieser Strategien.

7. Design

Das Design wurde während der Spielerstellung grundlegend verändert. So waren die ersten Versuche von Tierkarten beispielsweise stark überladen und wurden dementsprechend angepasst.

So wurde ein großes Bild gezeichnet und im Zentrum platziert. Drum herum sind die Informationen zu entnehmen. (Bild rechts) Beim Testen fiel uns auf, dass bei den finalen Karten einige Icons etwas größer hätten sein können. Schwer fällt zum Beispiel die Unterscheidung von festem und leichtem Gehege. Bei einem Neuaufsetzen würden wir die Icons vergrößern, jedoch bei weitem nicht so riesig machen, wie sie in der Anfangs-Version waren. Auch neu ist der verschieden farbige Kartenrand, der seinem Karten-Typ bzw. dem Biom entspricht. Diese Entscheidung hatte einen entscheidenden Einfluss auf die Übersichtlichkeit. Bei Abbildung 10 (rechts) ist zu sehen, wie sehr sich das Design gewandelt hat. Das Spiel sollte überwiegend pixelig aussehen. Daher wählten wir „Pixelade“ als Schriftart und versuchten, auch die Bilder entsprechend zu gestalten. Das Resultat war sogar deutlich schärfer als anfangs geplant. Da es sich allerdings mehr als sehen ließ, wurde es beibehalten.

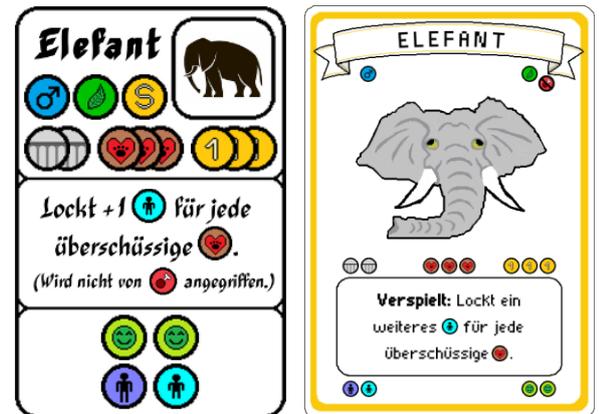


Abbildung 10: Anfängliche Überlegung des Designs (links) und finale Version (rechts). Gleich geblieben sind die Icons und das Prinzip „Oben was man braucht. Unten was man bekommt.“ Ansonsten wurde das Design komplett überarbeitet und mit selbst erstellten Bildern verziert.

8. Komplexität vereinfachen

Die Spielregeln von „Zooz“ sind zugegebenermaßen sehr komplex, da jede Karte eine völlig eigene Verwendung findet und bereits ausliegende Karten beeinflussen kann. Mit zunehmender Spieldauer werden die Berechnungen daher stets aufwendiger, da die Spieler mehr Karten ausliegen haben. Es war daher relevant, diese Komplexität zu vereinfachen. Aus diesem Grund wurde mit nicht mehr als 3 Markern gearbeitet und die Texte der Karten auf ein Minimum reduziert. Auch die Wahl der Symbole sollte die Textlast verringern.

Es war oft schwierig, die Eigenschaften der Karten kurz zusammenzufassen. Es hat geholfen, jeder Eigenschaft einen Namen zu geben, um dem Spieler zu verstehen zu geben, wie die Eigenschaft zu interpretieren ist. So zum Beispiel beim Elefanten („**Verspielt:** Lockt ein weiteres Kind für jede überschüssige Pflege“). Würde der Elefant diese Eigenschaft ohne Namen besitzen wäre nicht erklärt, wieso er mehr Kinder in den Zoo lockt. Jeder Eigenschaft einen Namen zu geben hat stark dazu beigetragen, die Individualität der Karten nachzuvollziehen.

Auch war es viel Arbeit, die beiden ausgelegten Listen übersichtlich und informativ zu halten. Das Resultat fasst jedoch alle Regeln sehr gut zusammen und vereinfacht jedem Spieler, die Übersicht zu behalten. Während des Spielens werden die Informationen zunehmend automatisiert abgehandelt.

Beim Testen stellten wir fest, dass selbst die Spieler, die keine starke Faszination für Mathematik besitzen, geradezu übereifrig die Zufriedenheitswerte ihrer Besucher und Tiere auskalkulierten. Da jede Karte nur maximal 5 Marker haben darf (egal ob Zufriedenheit oder Pflege), wird sehr selten mit Zahlen über 5 gerechnet. Auch wurde auf Multiplikation und Division verzichtet, um das Rechnen zu vereinfachen.

9. Mögliche Erweiterungen

Es gibt bereits Überlegungen für mögliche Erweiterungen mit jeweils neuen Gehegen, Besuchern, Sonderkarten und Tieren: In einem „Flugtier“-Pack gibt es einen neuen Gehegetyp (Überdacht), und Flugtiere wie Vögel, Fledermäuse und Flughunde. In einem „Wassertier“-Pack gibt es einen neuen Gehegetyp (Becken), Wassertiere, und neue Biome (Süßwasser und Salzwasser). Dadurch könnten auch Ozean-Tiere wie Fische oder sogar Wale und Kraken in das Spiel gebracht werden. In einem „Dinosaurier“-Pack gibt es einen neuen Gehegetyp (Elektrisch), Dinosaurier und prähistorische Tiere wie Mammuts oder Säbelzahn tiger. Auch kann hier die Regel des „Fressen und gefressen werden“ überarbeitet werden, sodass ein T-Rex sogar einen Löwen verspeisen könnte. In einem „Fantasy“-Pack gibt es einen neuen Pflege-Typ (Psychologische Behandlung, lila Marker) und Fabel- und magische Wesen. Intelligente, sprechende Wesen wie Drachen oder Feen würden „psychologische“ Behandlung benötigen, um zufrieden zu sein. Auch könnten hier neue Biome enthalten sein. (Z.B. Drache oder Höllenhund: „Feuer-Biom“)

10. Fazit

Rauel Anders:

Die Erstellung von „Zooz“ hat großen Spaß gemacht und zu einem spannenden und abwechslungsreichen Spiel geführt, das bei allen Testpersonen einen sehr hohen Anklang fand. Anfängliche Überlegungen wurden lange diskutiert, verändert oder sogar fallen gelassen. Die endgültig festgelegten Regeln sind gut durchdacht und nahezu ausgereift.

Vor allem wurde darin Erfahrungen gewonnen, wie man Spielmechaniken verändern muss, um sie möglichst einfach zu halten, den Spielfluss jedoch nicht zu stören. Es wurde auf zu komplexe Dinge verzichtet (so zum Beispiel den Einbau von Würfeln, um auch den Zufall mit einzubinden). Auch gab es zu Beginn Regeln für den Ausbruch von Tieren. Ein Tier, das in einem nicht sicheren Gehege untergebracht wird, sollte die Möglichkeit haben, auszubrechen. Alle Besucher an diesem Gehege würden dann panisch den Zoo verlassen. Da es jedoch ohnehin während des Spielverlaufs nicht dazu kommen würde – denn ein Spieler wird darauf achten, dass das Gehege sicher genug ist – wurde die komplette Regel entfernt und es ist dem Spieler nicht erlaubt, ein Tier in ein unsicheres Gehege einzuquartieren. Doch auch wenn viele Ideen gar nicht erst umgesetzt wurden, kristallisierte sich aus der Menge an Ideen ein solides Spiel heraus, das sogar Sucht-Potential besitzt.

Trotz des Austarierens der verschiedenen Regeln ist es bei den vielen Kombinationen zwischen den über 300 Karten schwierig, alle Sonderfälle zu beachten. Manche Karten waren derart mächtig, dass sie fürs erste aus dem Spiel genommen werden mussten.

Auch haben wir beide uns im Zeit-Management stark geschätzt. Es wurde für dieses Projekt deutlich mehr Zeit benötigt, als anfänglich angenommen. Mit einem Kontingent von über 230 Stunden für jeden, stehen wir damit weit über den Anforderungen; der Stolz auf das Resultat zeigt aber, dass der erhöhte Zeitbedarf lohnend war.

Ilaf Mahmud:

Vom Projekt „Zoo“ habe ich von Rael erfahren und mir die erstellten Karten zeigen lassen. Ich habe sofort das Bedürfnis verspürt diese Karten zu bearbeiten und mir Gedanken, um die Aufteilung zu machen. Mir ist sofort aufgefallen wie überladen die Karten wirkten und habe überlegt, wie man Symbole auslagern kann, um weniger Icons auf den Karten selbst abbilden zu müssen. Wir haben uns schnell darauf geeinigt, dass wir den Pixelstil als favorisiertes Erkennungsmerkmal für die Karten übernehmen wollen, daher habe ich mich dazu entschieden jedes Tier selbst zu zeichnen. Zu Beginn stand für mich fest, dass ich dafür gerne Paint verwenden würde, da ich dieses Programm bereits in der Kindheit verwendet und somit einen sehr sicheren Umgang damit habe. Dennoch wollte ich gerne andere Programme in Betracht ziehen und habe mich in Adobe Illustrator und einer online Plattform namens „Piskelapp“ versucht, musste aber schnell feststellen, dass diese Programme sehr komplex sind und meistens mehrere Tage Einarbeitung benötigen. Allein um Adobe Illustrator zu nutzen habe ich ein Abo abgeschlossen und mehrere Tage damit verbracht Tutorials nachzuvollziehen, bis der Frust mich dazu gebracht hat wieder zu Paint zurück zu finden. Während des Zeichenprozesses, habe ich enorme Fortschritte gemacht, was teilweise so sichtbar war, dass nach mehreren Stunden Arbeit viele Tiere erneut zeichnen musste, da der Qualitätsunterschied zu groß war und mein Ehrgeiz es nicht zuließ, dass ich die alten Zeichnungen verwende. Hier zwei Beispiele:



Abbildung 11: Die erste Version des Schimpansen VS nach mehreren Stunden Übung



Abbildung 12: Der erste Versuch einen Elch-Fan darzustellen VS späterer männlicher Besucher

Ich denke es ist nicht notwendig zu erwähnen welches der Zeichnungen vorher und welche nachher entstanden ist. Ich selbst konnte die Verbesserung nicht fassen. Anfänglich war meine Idee jeden Besucher individuell zu zeichnen und je nach Text diese Vorlieben anhand der Zeichnung erkenntlich zu machen, musste aber schnell feststellen, dass dieses Vorhaben zu viel Zeit in Anspruch nehmen würde, und ich mehrere hunderte von Stunden dafür brauchen würde. Zu Beginn habe ich es stark unterschätzt wie zeitaufwendig die Zeichnung von Pixelart ist. Je nach Detailgrad, bei dem es sehr leicht war sich zu verlieren muss ich zugeben, habe ich immer länger pro Bild gebraucht. Für die ersten Tierzeichnungen habe ich pro Tier zwischen 1,5 bis fast 2 Stunden gebraucht, was ich später nur minimal verändern konnte. Zusammenfassend habe ich unheimlich viel gelernt was Zeitmanagement, Recherche und Vertrauen in die eigene Arbeit angeht. Die Fortschritte, die ich während des Projektes gemacht habe, haben mich selbst erstaunt. Dennoch würde ich in Zukunft mit mehr Geduld an die Arbeit gehen und strukturierter arbeiten.

11. Stundenaufstellung

Datum	Beschreibung	Stunden	
		Ilaf Mahmud	Rael Anders
23.09.19 bis 06.10.19	Ideen sammeln		30
07.10.19 bis 04.11.19	Erstellung und Dokumentation der Kartentypen		100
05.11.19 bis 10.11.19	Skizzierung der ersten Karten		10
11.11.19	Projekt-Treffen: Umgestaltung	5	5
12.11.19 bis 15.11.19	Erstellung der Design-Prototypen	40	
16.11.19	Projekt-Treffen: Zusammentragung und Design-Besprechung	5	5
17.11.19 bis 04.01.20	Zeichnen der Tier-Motive	120	
05.01.20 bis 11.01.20	Zeichnen der Besucher-Motive	20	
12.01.20 bis 15.01.20	Designen und Zeichnen der Kartenrücken-Prototypen	10	
07.01.20 bis 10.01.20	Zeichnen der Sonderkarten-Motive		15
11.01.20	Zeichnen der Gehege-Motive		10
17.11.20 bis 15.01.20	Balancing und Finalisierung der Listen		30
16.01.20	Projekt-Treffen: Finalisierung	5	5
17.01.20 bis 18.03.20	Drucken, Schneiden und Kleben der Karten		40
20.03.20	Alpha-Tests mit offenen Regeln	15	15
22.04.20	Fertigstellung der Dokumentation	10	10
Stunden Total		230	265



Anhang 3: Der erste Testlauf (Bild 2)



Anhang 4: Der erste Testlauf (Bild 3)

Anzahl		Name	Extra	ZUFR.	GEHEGE	PFLEGE	GELD	ERW	KIND
		SAVANNE							
4x	P	Elefant	Verspielt: Lockt ein weiteres KIND für jede überschüssige PFLEG. (<i>Fleischfresser-Immune</i>)	2	2 F	3	3	1	1
4x	P	Zebra	Herdentier: Erhält +1 ZUFR für jedes andere SAVAN im Gehege.	1	1 L	1	2	1	1
4x	F	Löwe	Rudeltier: Verliert 1 ZUFR, wenn sich kein anderer Löwe im Gehege befindet.	2	1 L	3	3	2	1
2x	P	Giraffe	Sensibel: Verliert 2 ZUFR, wenn ein anderes Tier im Gehege unzufrieden ist. (<i>Fleischfresser-Immune</i>)	2	2 L	2	3	1	2
		GEMÄßIGT							
4x	P	Elch	Auslauf: Erhält +1 ZUFR (max. 3) für jeden freien Platz im eigenen Gehege.	1	1 L	1	2	1	0
4x	P	Bison	Wandertier: Erhält +2 ZUFR, wenn das eigene Gehege mind. 6 Plätze groß ist.	1	2 L	2	2	2	0
4x	F	Wolf	Rudeljäger: Bedroht keine Pflanzenfresser, wenn kein anderer Wolf im eigenen Gehege ist.	2	1 L	1	2	1	1
2x	F	Braunbär	Besuchermagnet: Lockt doppelt so viele Besucher an, wenn er/sie allein im Gehege ist.	2	2 F	3	3	1	1
		REGENWALD							
4x	F	Schimpanse	Beschäftigungsprogramm: Erhält +1 ZUFR für jede überschüssige PFLEG. (Verhält sich wie PFLANZ)	1	1 F	3	3	1	2
4x	P	Faultier	Gemütlich: Wird von anderen Tieren nicht wahrgenommen. (<i>Fleischfresser-Immune</i>)	2	1 L	1	2	1	0
4x	P	Gorilla	Gruppentier: Erhält +1 ZUFR für jeden anderen Gorilla im Gehege. (<i>Fleischfresser-Immune</i>)	1	1 F	3	3	2	1
2x	F	Tiger	Zurückgezogen: Verliert 2 ZUFR, wenn 3 Besucher an ihm/ihr angelegt sind.	2	1 L	3	3	1	2
		BERGLAND							
4x	P	Lama	Spuckt: Vertreibt angelegte Besucher aus dem Zoo, wenn er/sie unzufrieden ist.	1	1 L	2	1	1	1
4x	F	Puma	Reizbar: Benötigt +2 PFLEG, wenn im eigenen Gehege weniger als 2 Plätze frei sind.	2	1 L	2	2	1	1
4x	P	Steinbock	Bockig: Wird unzufrieden, wenn im eigenen Gehege weniger als 2 Plätze frei sind.	1	1 L	1	1	1	0
2x	P	Panda	Pflegebedürftig: Die ZUFR entspricht immer der PFLEG vom eigenen Gehege.	0	2 F	3	4	1	2
		POLAR							
4x	F	Pinguin	Kolonietier: Erhält +2 ZUFR für jeden anderen Pinguin im eigenen Gehege. (Verhält sich wie PFLANZ)	1	1 L	2	3	1	1
4x	P	Rentier	Weihnachtlich: Lockt +1 KIND, wenn sich keine anderen POLAR im Zoo befinden.	1	1 L	2	2	1	1
4x	F	Walross	Rivalität: Verliert 2 ZUFR, wenn sich weniger Walross-WEIB als -MÄNN im Gehege befinden. (Verhält sich wie PFLANZ)	2	1 F	1	1	1	0
2x	F	Eisbär	Einzelgänger: Erhält +2 ZUFR, wenn er/sie allein im Gehege ist.	1	2 F	3	3	1	2
		WÜSTE							
4x	P	Spießbock	Scheu: Erhält +2 ZUFR, wenn an ihm/ihr kein Besucher anliegt	1	1 L	1	1	1	0
4x	P	Dromedar	Harem: Verliert 2 ZUFR, wenn sich kein Höckertier-WEIB im Gehege befindet. / Verliert 1 ZUFR, wenn sich kein Höckertier-MÄNN im Gehege befindet.	2	2 L	2	1	1	0
(1M, 3W) 4x	P	Kamel	Harem: Erhält zusätzliche +1 ZUFR für jedes Höckertier-WEIB im eigenen Gehege. /Erhält zusätzliche +2 ZUFR, wenn sich ein Höckertier-Männchen im Gehege befindet	1	2 L	2	2	1	1
2x	F	Krokodil	Gefräßig: Erhält +2 ZUFR, nachdem er ein Tier gefressen hat.	0	1 L	0	1	1	0

Anhang 5: Auflistung aller Tiere (insgesamt 84 Karten)

Anzahl	Alter	Name	Extra	ZUFR.	GELD
2x	K	Lieblingstier - Elefant:	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Elefanten angelegt ist.	2	2
2x	K	Lieblingstier - Zebra:	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Zebra angelegt ist.	2	2
2x	E	Lieblingstier - Löwe:	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Löwen angelegt ist.	1	3
2x	E	Lieblingstier - Elch:	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Elch angelegt ist.	1	3
2x	E	Lieblingstier - Bison:	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Bison angelegt ist.	1	3
2x	E	Lieblingstier - Wolf:	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Wolf angelegt ist.	1	3
2x	K	Lieblingstier - Schimpanse:	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Schimpansen angelegt ist.	2	2
2x	E	Lieblingstier - Faultier:	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Faultier angelegt ist.	1	3
2x	E	Lieblingstier - Gorilla:	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Gorilla angelegt ist.	1	3
2x	E	Lieblingstier - Lama:	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Lama angelegt ist. Spuckende Lamas vertreiben diesen Besucher nicht.	1	3
2x	E	Lieblingstier - Puma:	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Puma angelegt ist.	1	3
2x	E	Lieblingstier - Steinbock:	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Steinbock angelegt ist.	1	3
2x	K	Lieblingstier - Pinguin:	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Pinguin angelegt ist.	2	2
2x	K	Lieblingstier - Rentier:	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Rentier angelegt ist. Gibt +3 GELD, wenn heute Weihnachten ist.	2	2
2x	E	Lieblingstier - Walross:	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Walross angelegt ist.	1	3
2x	E	Lieblingstier - Spiessbock:	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Spiessbock angelegt ist. Spiessböcke nehmen diesen Besucher nicht wahr.	1	3
2x	E	Lieblingstier - Dromedar:	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Dromedar angelegt ist.	1	3
2x	E	Lieblingstier - Kamel:	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Kamel angelegt ist.	1	3
2x	E	Lieblingstier - Giraffe:	Erhält +4 ZUFR, wenn er/sie an einer Giraffe angelegt ist.	1	3
2x	E	Lieblingstier - Braunbär:	Erhält +4 ZUFR, wenn er/sie an einem Braunbär angelegt ist.	1	3
2x	K	Lieblingstier - Tiger:	Erhält +4 ZUFR, wenn er/sie an einem Tiger angelegt ist. Tiger nehmen diesen Besucher nicht wahr.	2	2
2x	K	Lieblingstier - Panda:	Erhält +4 ZUFR, wenn er/sie an einem Panda angelegt ist.	2	2
2x	K	Lieblingstier - Eisbär:	Erhält +4 ZUFR, wenn er/sie an einem Eisbär angelegt ist.	2	2
2x	E	Lieblingstier - Krokodil:	Erhält +4 ZUFR, wenn er/sie an einem Krokodil angelegt ist.	1	3
2x	E	Savannen-Fan	Erhält +2 ZUFR, wenn er/sie an einem SAVAN angelegt ist.	1	3
2x	E	Gemäßigte Zonen-Fan	Erhält +2 ZUFR, wenn er/sie an einem GEMÄß angelegt ist.	1	3
2x	E	Regenwald-Fan	Erhält +2 ZUFR, wenn er/sie an einem REGEN angelegt ist.	1	3
2x	K	Bergland-Fan	Erhält +2 ZUFR, wenn er/sie an einem BERG angelegt ist.	2	2
2x	K	Polar-Fan	Erhält +2 ZUFR, wenn er/sie an einem POLAR angelegt ist.	2	2
2x	E	Wüsten-Fan	Erhält +2 ZUFR, wenn er/sie an einem WÜSTE angelegt ist.	1	3
2x	K	Fleischfresser-Fan	Erhält +2 ZUFR, wenn er/sie an einem FLEISCH angelegt ist.	2	2
2x	K	Pflanzenfresser-Fan	Erhält +1 ZUFR, wenn er/sie an einem PFLANZ angelegt ist.	2	2
2x	E	Tierflüsterer	Seine/Ihre ZUFR entspricht immer der des Tiers mit der niedrigsten ZUFR im anlegten Gehege.	0	3
2x	E	Tierrechtler	Erhält +1 ZUFR, wenn sich kein Dompteur, Pferch, Zwinger oder Einbetoniertes Gehege im Zoo befindet.	1	3
2x	K	Tierfreund	Wird unzufrieden, wenn ein Tier im Zoo unzufrieden ist.	3	2
2x	E	Tierschützer	Wird unzufrieden, wenn ein Tier im Zoo nicht gepflegt wird.	2	3
2x	E	Pazifist	Verliert jedes mal 1 ZUFR, nachdem ein Tier im Zoo gefressen wurde.	2	3
2x	E	Kompromissloser Tierrechtler	Verlässt den Zoo, wenn sich ein Dompteur, Pferch, Zwinger oder Einbetoniertes Gehege im Zoo befindet.	2	3

2x	E	Ernster Tierfreund	Verlässt den Zoo, wenn ein Tier im Zoo unzufrieden ist.	2	3
2x	E	Engagierter Tierschützer	Verlässt den Zoo, wenn ein Tier im Zoo nicht gepflegt wird.	2	3
2x	E	Überzeugter Pazifist	Verlässt den Zoo, wenn ein Tier im Zoo gefressen wird.	2	3
2x	E	Spendabler Savannen-Fan	Gibt +2 GELD, wenn er/sie an einem SAVAN angelegt ist.	1	3
2x	E	Spendabler Gemäßigte Zonen-Fan	Gibt +2 GELD, wenn er/sie an einem GEMÄß angelegt ist.	1	3
2x	E	Spendabler Regenwald-Fan	Gibt +2 GELD, wenn er/sie an einem REGEN angelegt ist.	1	3
2x	E	Spendabler Bergland-Fan	Gibt +2 GELD, wenn er/sie an einem BERG angelegt ist.	1	3
2x	E	Spendabler Polar-Fan	Gibt +2 GELD, wenn er/sie an einem POLAR angelegt ist.	1	3
2x	E	Spendabler Wüsten-Fan	Gibt +2 GELD, wenn er/sie an einem WÜSTE angelegt ist.	1	3
2x	E	Spendabler Gönner	Gibt +1 GELD, wenn kein Tier im Zoo unzufrieden ist.	1	3
2x	E	Spendabler Millionär	Gibt +5 GELD, wenn sich mind. ein Tier aus allen 6 Biomen in ihrem Zoo befindet.	2	3
2x	E	Savannen-Fantast	Erhält +4 ZUFR, wenn sich alle 4 SAVAN-Arten in ihrem Zoo befinden.	1	3
2x	E	Gemäßigte Zonen-Fantast	Erhält +4 ZUFR, wenn sich alle 4 GEMÄß-Arten in ihrem Zoo befinden.	1	3
2x	E	Regenwald-Fantast	Erhält +4 ZUFR, wenn sich alle 4 REGEN-Arten in ihrem Zoo befinden.	1	3
2x	E	Bergland-Fantast	Erhält +4 ZUFR, wenn sich alle 4 BERG-Arten in ihrem Zoo befinden.	1	3
2x	E	Polar-Fantast	Erhält +4 ZUFR, wenn sich alle 4 POLAR-Arten in ihrem Zoo befinden.	1	3
2x	E	Wüsten-Fantast	Erhält +4 ZUFR, wenn sich alle 4 WÜSTE-Arten in ihrem Zoo befinden.	1	3
2x	E	Liebe Omi	Jedes Kind, dass am gleichen Gehege anliegt, erhält +1 ZUFR.	1	3
2x	E	Tierquäler	Jedes Tiere im angelegten Gehege verliert 2 ZUFR.	4	3
2x	E	Geizhals	Gibt -2 GELD, wenn weniger als 4 Tierarten im Zoo vertreten sind.	2	3
2x	E	Abgehobener Akademiker	Erhält +2 ZUFR, wenn er/sie an ein Tier angelegt ist, dass keine KIND anlocken kann.	1	3
2x	E	Kinderhasser	Verliert 1 ZUFR für jedes KIND, dass am gleichen Gehege anliegt.	4	3
2x	E	Ästhet	Die ZUFR entspricht immer der PFLEG des angelegten Geheges.	0	3
2x	E	Romantisch	Erhält +3 ZUFR, wenn sich ein MÄNN und ein WEIB einer Tierart im angelegten Gehege befinden.	1	3
2x	E	Reisegruppe	Zählt als 1 ERWA, verbraucht aber dennoch 2 Besucher-Plätze. (Mind. 1 muss ERWA sein.)	4	6
2x	E	Gourmet	Kann an ein Restaurant angelegt werden wie an ein Gehege. Erhält dadurch +2 ZUFR und gibt +2 GELD.	1	3
2x	E	Tierkundig	Erhält +1 ZUFR für jedes Biom, das im Zoo vertreten ist.	0	3
2x	E	Wissbegierig	Erhält +4 ZUFR, wenn sich ein Zoologe, Zooführer oder Tierpfleger am angelegten Gehege befindet.	1	3
2x	K	Ängstlich	Kann nicht an einen FLEISCH angelegt werden.	3	2
2x	K	Unsicher	Kann nur an FEST-Gehege angelegt werden.	3	2
2x	K	Schulklasse	Zählt als 1 KIND, verbraucht aber dennoch 2 Besucher-Plätze. (Mind. 1 muss KIND sein.)	6	4
2x	K	Schulklasse	Zählt als 1 KIND, verbraucht aber dennoch 2 Besucher-Plätze. (Mind. 1 muss KIND sein.)	5	5
2x	K	Umweltsünder	Das angelegte Gehege verliert 1 PFLEG.	3	2
2x	K	Vandale	Entfernt dauerhaft 1 PFLEG von einem Gehege, wenn er/sie daran angelegt wird. (Auch beim Umlegen!)	4	2
2x	K	Spielkind	Erhält +2 ZUFR, wenn sich kein ERWA am angelegten Gehege befindet. (Auch kein Mitarbeiter!)	2	2
2x	K	Nervensäge	Jeder ERWA am angelegten Gehege verliert 1 ZUFR.	4	2
2x	K	Leckermäulchen	Gibt +3 GELD, wenn sich ein Restaurant oder eine Eisdiele im Zoo befindet.	2	2
2x	E	Nörgler	Verliert 1 ZUFR, wenn kein Tier im angelegten Gehege überschüssige PFLEG hat.	2	3
2x	K	Euphorisch	Erhält +2 ZUFR, wenn ein Tier im angelegten Gehege überschüssige PFLEG hat.	1	3
2x	E	Enthusiastisch	Erhält +2 ZUFR, wenn ein Tier im angelegten Gehege mindestens 3 ZUFR hat.	1	3
2x	E	Großwildaffin	Erhält +1 ZUFR für jedes große Tier im angelegten Gehege.	0	3

2x	K	Action-Fan	Erhält +1 ZUFR, wenn sich ein FLEISCH im angelegten Gehege befindet.	1	2
2x	E	Opportunistisch	Verlässt den Zoo, wenn ein anderer Besucher den Zoo verlässt	3	2
2x	K	Empathisch	Seine/Ihre ZUFR entspricht immer der niedrigsten aller Besucher am angelegten Gehege.	0	2
2x	E	Sympathisch	Jeder Besucher am gleichen Gehege erhält +1 ZUFR.	1	3
2x	E	Blutrünstig	Erhält jedes mal +1 ZUFR, wenn ein Tier im angelegten Gehege gefressen wird.	1	3
2x	E	Sadistisch	Erhält +1 ZUFR für jedes unzufriedene Tier im angelegten Gehege.	1	3
2x	E	Anspruchslos	Kann an ein unbewohntes Gehege gelegt werden.	1	3
2x	K	Katzenaffin	Erhält +1 ZUFR, wenn sich ein Löwe, Tiger oder Puma im angelegten Gehege befindet.	2	2
2x	K	Bärenaffin	Erhält +3 ZUFR, wenn sich ein Braunbär, Eisbär oder Panda im angelegten Gehege befindet.	2	2
2x	K	Affenaffin	Erhält +2 ZUFR, wenn sich ein Schimpanse oder Gorilla im angelegten Gehege befindet.	2	2

Anhang 6: Auflistung aller Besucher (insgesamt 178 Karten)

Anzahl	Name	Extra	GELD	PLATZ	PFLEGE
2x	Ein weites, freies Areal		4	8L	0
2x	Eine großzügige Umzäunung mit Weideland		5	8L	2
2x	Eine weitläufige Koppel mit Obstbäumen	PFLANZ erhalten +2 PFLEG.	4	6L	0
2x	Eine Einfriedung um eine natürliche Böschung		3	5L	1
2x	Ein Gehege mit vielfältigen Landschaftsformationen	Keine Nachteile durch Biomunterschiede.	3	5L	0
2x	Ein wohlbehüteter Auslauf mit Heckenzäunen		3	4L	2
2x	Ein sicheres, umzäuntes Gebiet		2	4L	0
2x	Ein gemütliches, verstecktes Gehege		2	3L	1
1x	Ein wahrhaftiger Luxus-Käfig	Das Tier erhält +2 ZUFR.	3	1L	3
1x	Ein Maschendraht-Pferch		1	1L	0
1x	Ein großes, gesichertes Areal		6	8F	0
1x	Eine stabile Umzäunung um eine hohe Wiese		5	5F	2
1x	Ein Hochsicherheits-Gatter		5	4F	3
1x	Ein lebloses, einbetoniertes Gehege	PFLEG kostet doppelt.	1	3F	0
1x	Ein bepflanztes Gehege mit Panzerglaswänden		4	4F	2
1x	Ein unauffälliges Gehege mit Fensterschlitzen	Tiere nehmen Besucher nicht wahr.	3	2F	1
1x	Ein durchdachtes, kompaktes Gehege	Große Tiere verbrauchen nur einen Platz.	4	3F	0
1x	Ein einfacher Stahl-Käfig		2	2F	0
1x	Ein Zwinger aus schweren Eisengittern		1	1F	0

Anhang 7: Auflistung aller Gehegekarten (insgesamt 27 Karten)

Anzahl	Name	Extra	GELD
2x	Zoologe	Wird an ein Gehege gelegt. Alle Tiere darin erhalten +1 ZUF.R.	2
2x	Zooführer	Wird an ein Gehege gelegt. Alle angelegten ERWA erhalten +1 ZUF.R.	2
2x	Maskotchen	Wird an ein Gehege gelegt. Alle angelegten KIND erhalten +1 ZUF.R.	2
2x	Tierpfleger	Wird an ein Gehege gelegt. Gibt +3 PFLEG.	1
2x	Tierarzt	Wird im Zoo ausgelegt. Alle Gehege erhalten +1 PFLEG.	3
2x	Marketing-Kampagne	Wird im Zoo ausgelegt. Am Rundenbeginn darf für 1 GELD ein weiterer Besucher gezogen werden.	3
2x	Souvenir-Stand	Wird im Zoo ausgelegt. +1 GELD am Rundenbeginn für jeden Besucher mit mind. 4 ZUF.R.	3
2x	Streichelzoo	Wird im Zoo ausgelegt. Jedes KIND im Zoo erhält +1 ZUF.R.	4
2x	Restaurant	Wird im Zoo ausgelegt. +1 GELD am Rundenbeginn, wenn sich mind. 8 Besucher im Zoo befinden.	3
2x	Geldautomat	Wird im Zoo ausgelegt. +1 GELD am Rundenbeginn, wenn sich mind. 7 ERWA im Zoo befinden.	3
2x	Eisdiele	Wird im Zoo ausgelegt. +1 GELD am Rundenbeginn, wenn sich mind. 6 KIND im Zoo befinden.	3
2x	Kompostier-Anlage	Wird im Zoo ausgelegt. +1 GELD am Rundenbeginn, wenn sich mind. 6 Tiere im Zoo befinden.	3
2x	Bürozentrale	Wird im Zoo ausgelegt. +2 zusätzliche Handkarten	3
2x	Manager	Wird im Zoo ausgelegt. +1 zusätzliche Handkarte für jedes Gehege im Zoo	5
2x	Dompteur	Wird an ein Tier gelegt. Es wird unzufrieden, aber alle Besucher am Gehege erhalten +1 ZUF.R.	2

Anhang 8: Auflistung aller Sonderkarten (insgesamt 178 Karten)