Zooz

Inhalt

- Team
- Spielidee
- Umsetzung
- Symbole
- Kartentypen
- Auslage der Karten
- Spielfluss
- Design
- Komplexität vereinfachen
- Mögliche Erweiterungen
- Entwickler-Fazit
- Stundenaufstellung
- Anhang
- Liste der Tiere
- Liste der Besucher
- Liste der Gehege
- Liste der Sonderkarten

Team

Name	Matrikelnummer
Rauel Anders	2170378
Ilaf Mahmud	2340001

Spielidee

Zooz ist ein Karten-Legespiel, in dem 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. Neben dem Geldverdiene
ist entscheidend, wie zufrieden die Tiere und Besucher des Spielers sind, oder kurz: Wie gut sich der Spieler um die Bedürfnisse sein
Tiere und Besucher kümmert.

Jedes Tier und jeder Besucher haben besondere Eigenschaften, 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.

Umsetzung

Es gibt 4 verschiedene Kartentypen: **Gehege**, **Tiere**, **Besucher** und **Sonderkarten**. Besucher befinden sich auf einem gesonderten Sta
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).

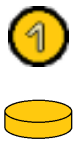
- **Zufriedenheits-Marker** werden auf Tier- und Besucherkarten gelegt, sobald diese im Zoo ausgelegt wurden; je mehr Marker darauf liegen, umso zufriedener ist das Tier bzw. der Besucher. Besitzt ein Tier oder Besucher keinen Zufriedenheits-Marker, gilt dieser/s als unzufrieden.
- **Pflege-Marker** 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 Gel 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 begünstig 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 Symbol dargestellt. Darüberhinaus 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.

Symbole

Es gibt 18 verschiedene Symbole, die der Übersichtlichkeit dienen:

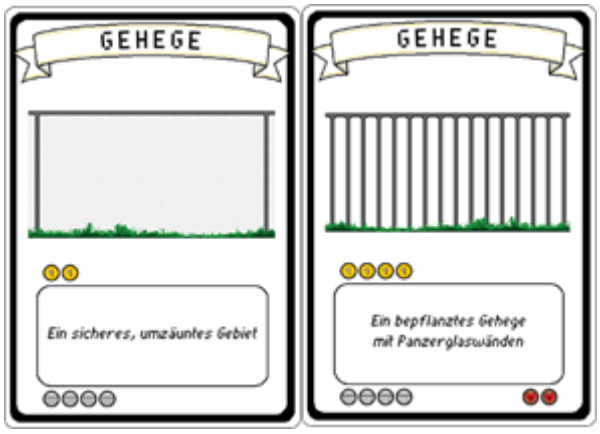
Symbol	Bedeutung
()	**Geld:** Die Währung des Spiels. Geld wird in Form von **gelben** Markern repräsentiert. Das Ausspielen von Karten kostet unterschiedlich viel Geld. Lediglich das Ausspielen von Besuchern erbringt Geld, anstatt welches zu kosten. Die Geld-Marker des Spielers werden für jeden sichtbar vor ihm ausgelegt.
( )	**Zufriedenheit:** Besucher und Tiere besitzen stets eine Zufriedenheit, wenn sie ausgelegt sind. Je zufriedener ein Tier oder Besucher ist, desto mehr **g rüne** 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. Anfängliche Überlegungen, dass Tiere ausbrechen können, wurden verworfen
	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.) Die Symbole werden in den Kartentexten genutzt. Welches Tier welchem Biom angehört, ist an der Farbe des Kartenrands zu erkennen.
	Alter: 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.

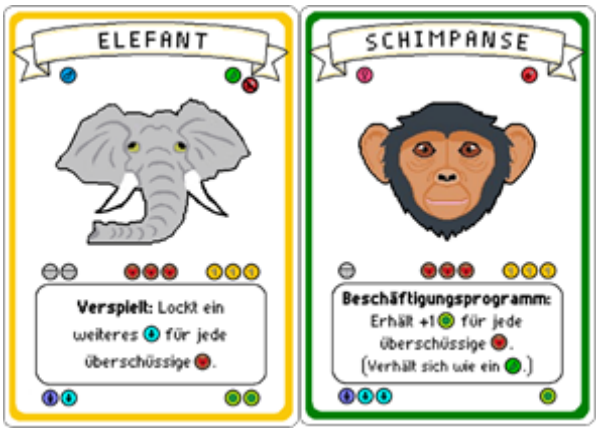
Kartentypen

Der grundlegende Aufbau aller Karten ist gleich. Die Farbe des Rahmens und die Überschrift zeigen den Typ der Karte an. Im Zentru
der Karte befindet sich ein dazu gehörendes Bild. Unter dem Bild befinden sich die wichtigsten Informationen zur Karte. Ein Textfel
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 Di
aufgezeigt, die man dafür **bekommt**. Hierbei werden stets die oben beschriebenen Symbole verwendet.

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

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.	
Tiere werden in Gehege einquartiert und locken dadurch Besucher in den Zoo. Tiere brauchen stets mindesten	

s 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



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.

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.	
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.	 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.

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. Standartmäßig bringt ein Kind 2 Geld und hat 3 Zufriedenh

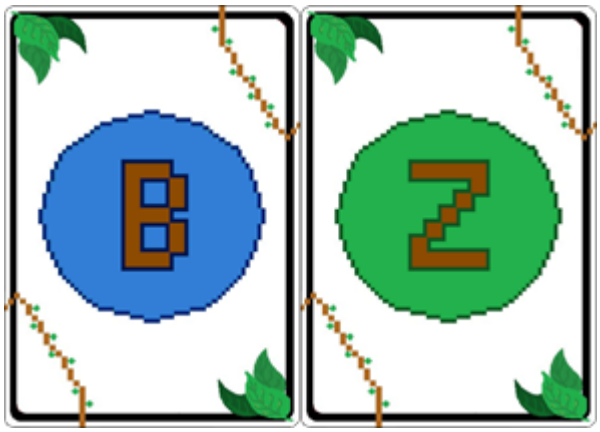
eit, ein Erwachsener bringt 3 Geld und hat 2 Zufriedenheit. Die Zufriedenheit kann aber auch mehr oder weniger sein, je nachdem, was das Textfeld für Vor- bzw. Nachteile bringt. Besucher dürfen als einzige Karte nicht gehandelt werden. Der Spieler soll dadurch dazu verleitet werden, seinen Zoo an die Bedürfnisse der Besucher, die er gezogen hat, anzupassen und nicht anders herum.	
Sonderkart	

en 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

Die Eisdiele (links) bringt am Rundenbeginn einen Geld-Bonus, wenn der Spieler mindesten 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.)

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.)	
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



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

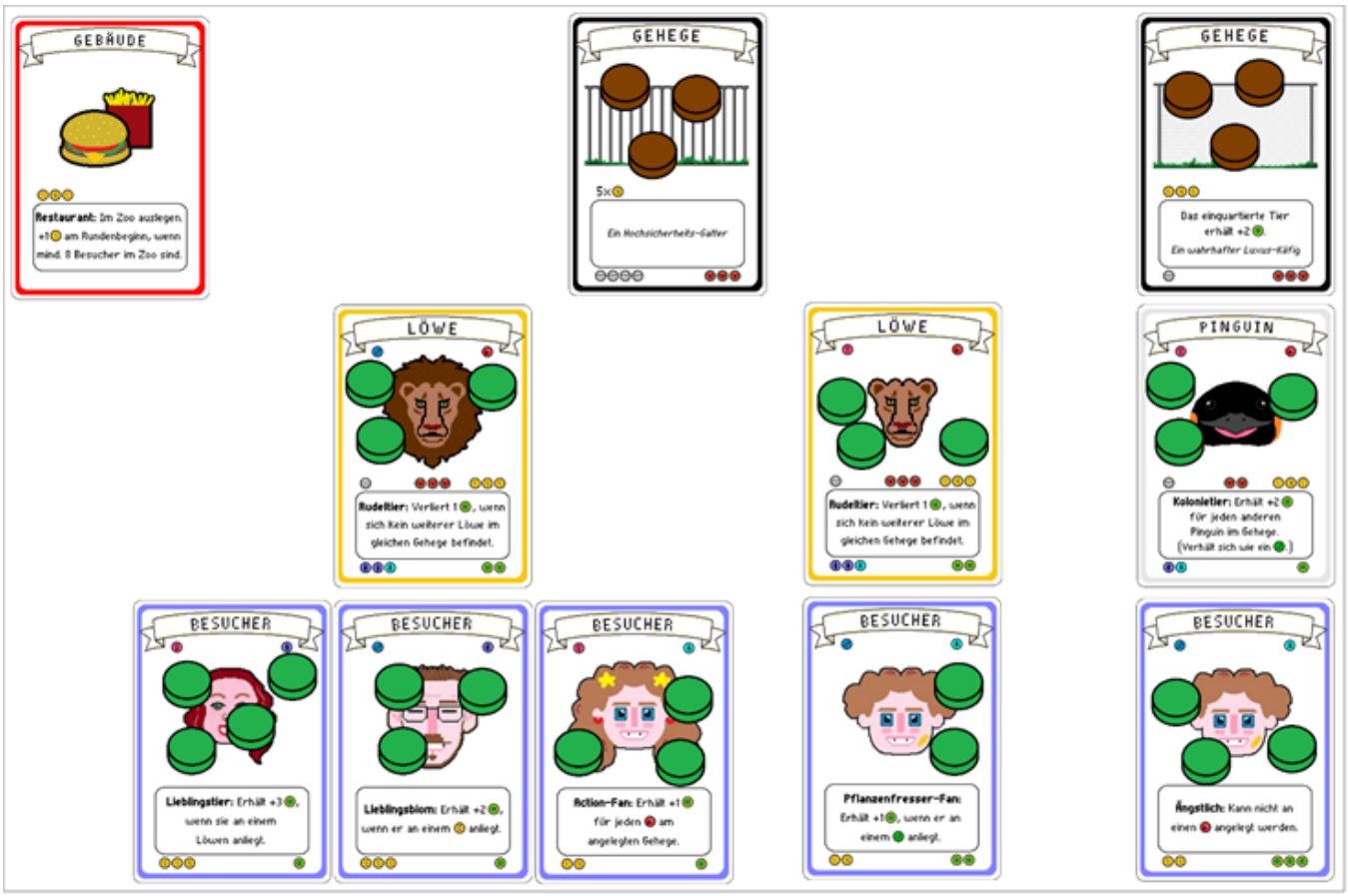
neuer Stapel bereitgelegt.	

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 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.

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.

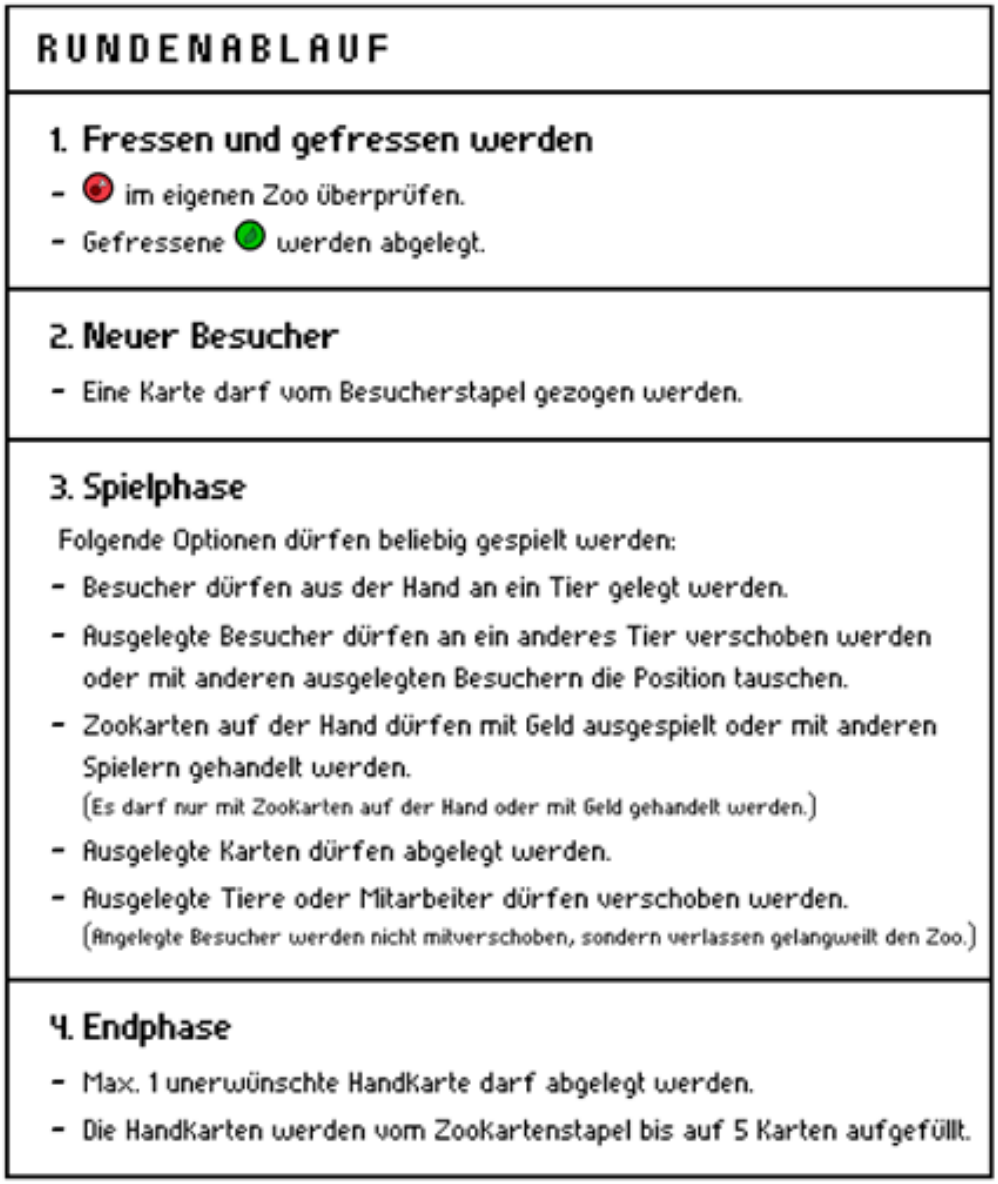
Folgendes Beispiel zeigt, wie die Karten gelegt werden könnten:



Die beiden Löwen befinden sich in einem Gehege, was daran zu erkennen ist, dass das Gehege über ihnen liegt. Die Pflege des Geheg
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 andere
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“, weil sich die Tiere im gleichen Gehege befinden.

Spielfluss

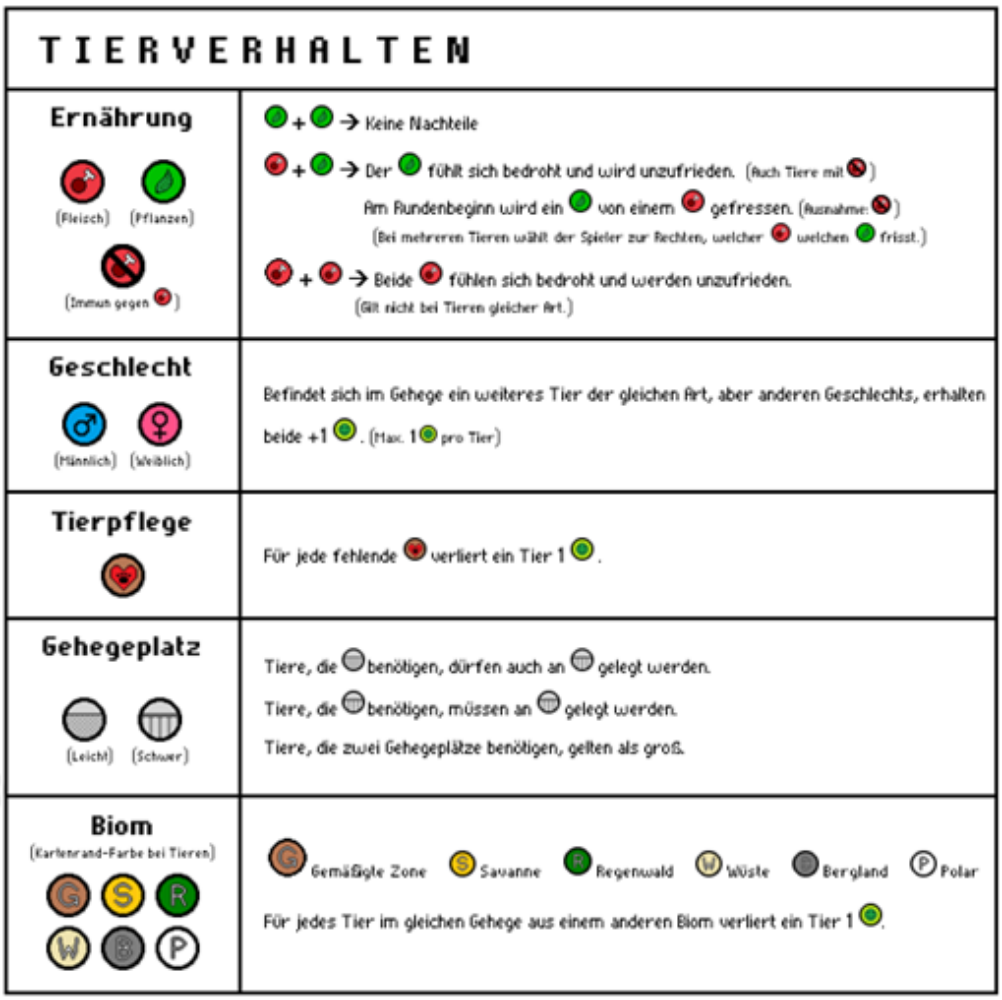
Um den Spielfluss übersichtlich zu gestalten, wird eine Liste ausgelegt, die jedem Spieler als Orientierung dient. Der Ablauf ist in jed
Runde gleich:



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:



Das Spiel endet, sobald ein Spieler 15 Besucher ausgelegt hat. Dieser Spieler hat jedoch nicht unbedingt gewonnen! Gewonnen hat d 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 Spiel der das Spiel beendet, verlieren, wenn er weniger Punkte hat als einer seiner Mitspieler.

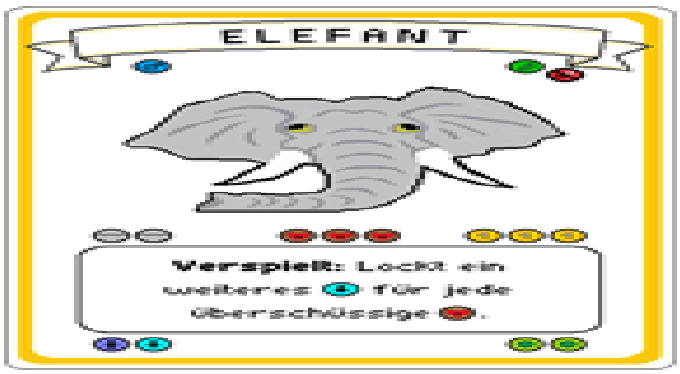
Anfangs wurden auch ausgelegte Karten zu der Wertung gezählt. Die Entscheidung, lediglich die Marker als Punktestand zu messen soll den Spieler dazu verleiten, mehr auf die Zufriedenheit und Pflege zu achten, was die Auswertung des Spiels nicht nur vereinfach sondern das Spielziel klarer definierte.

Aufgrund dieses Bewertungssystems 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 gu Mischung aus jedem dieser Strategien und keiner der Faktoren zu vernachlässigen.

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. Beim Testen fie uns auf, dass bei den finalen Karten einige Icons etwas größer hätten sein können. Schwer fällt zum Beispiel die Unterscheidung vo festem und leichtem Gehege. Bei einem Neuaufsetzen würden wir die Icons vergrößern, jedoch bei weitem nicht so riesig machen, w 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 der Abbildung unten 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.



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.

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 Spie mehr Karten ausliegen haben. Es war daher relevant, diese Komplexität zu vereinfachen. Aus diesem Grund wurde mit nicht mehr a 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 geb um dem Spieler zu verstehen zu geben, wie die Eigenschaft zu interpretieren ist. So zum Beispiel beim Elefanten („**Verspielt:** Lockt weiteres Kind für jede überschüssige Pflege“). Würde der Elefant diese Eigenschaft ohne Namen besitzen wäre nicht erklärt, wieso e 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 Zufriedenhe oder Pflege), wird sehr selten mit Zahlen über 5 gerechnet. Auch wurde auf Multiplikation und Division verzichtet, um das Rechnen vereinfachen.

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 Säbelzahntiger. 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: „Feue Biom“)

Entwickler-Fazit

Rauel Anders:

Die Erstellung von „Zooz“ hat großen Spaß gemacht und zu einem spannenden und abwechslungsreichen Spiel geführt, dass bei all 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 der 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 d Gehege sicher genug ist – wurde die komplette Regel entfernt und es ist den 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 solide Spiel heraus, dass 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 verschätzt. 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; de Stolz auf das Resultat zeigt aber, dass der erhöhte Zeitbedarf lohnend war.

Ilaf Mahmud:

Vom Projekt „Zooz“ habe ich von Rauel 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 habe 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 woll 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:

Die erste Version des Schimpansen VS nach mehreren Stunden Übung

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 konnt 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 nehm würde, und ich mehrere hunderte von Stunden dafür brauchen würde. Zu Beginn habe ich es stark unterschätzt wie zeitaufwendig d 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.

Stundenaufstellung

Datum	Beschreibung	Stunden	
		Ilaf Mahmud	Rauel 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

Das fertig gebastelte Spiel mit den Markern und Listen

Der erste Testlauf (Bild 1)

Der erste Testlauf (Bild 2)

Der erste Testlauf (Bild 3)

Liste der Tiere

Anzahl		Name	Extra	ZUFR.	PLATZ	PFLEGE	GELD	ERW	KIND
SAVANNE									
4x	P	Elefant	**Verspielt:** Lockt ein weiteres KIND für jede überschüssige PFLEG. *(Fleischfresser-Immun)*	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. *(Fleischfresser-Immun)*	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. *(Fleischfresser-Immun)*	2	1 L	1	2	1	0
4x	P	**Gorilla**	**Gruppentier:** Erhält +1 ZUFR für jeden anderen Gorilla im Gehege. *(Fleischfresser-Immun)*	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

4x (1 M, 3 W)	P	**Kamel**	**Harem:** Erhält zusätzliche +1 ZUFR für jedes Höckertier-WEIB im eigenen Gehege. /Erhält zusätzliche +2 ZUFR, wenn sich ein Höckertier-MÄNN im Gehege befindet	1	2 L	2	2	1	1
2x	F	**Krokodil**	**Gefräßig:** Erhält +2 ZUFR, nachdem er/sie ein Tier gefressen hat.	0	1 L	0	1	1	0

Liste der Besucher

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	**Liebling stier – Gorilla:**	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Gorilla angelegt ist.	1	3
2x	E	**Liebling stier – Lama:**	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Lama angelegt ist. Spuckende Lamas vertreiben diesen Besucher nicht.	1	3
2x	E	**Liebling stier – Puma:**	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Puma angelegt ist.	1	3
2x	E	**Liebling stier – Steinbock:**	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Steinbock angelegt ist.	1	3
2x	K	**Liebling stier – Pinguin:**	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Pinguin angelegt ist.	2	2
2x	K	**Liebling stier – Rentier:**	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Rentier angelegt ist. Gibt +3 GELD, wenn heute Weihnachten ist.	2	2
2x	E	**Liebling stier – Walross:**	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Walross angelegt ist.	1	3
2x	E	**Liebling stier – Spiessbock:**	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Spiessbock angelegt ist. Spiessböcke nehmen diesen Besucher nicht wahr.	1	3
2x	E	**Liebling stier – Dromedar:**	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Dromedar angelegt ist.	1	3
2x	E	**Liebling stier – Kamel:**	Erhält +3 ZUFR, wenn er/sie an einem Kamel angelegt ist.	1	3
2x	E	**Liebling stier – Giraffe:**	Erhält +4 ZUFR, wenn er/sie an einer Giraffe angelegt ist.	1	3
2x	E	**Liebling stier – Braunbär:**	Erhält +4 ZUFR, wenn er/sie an einem Braunbär angelegt ist.	1	3
2x	K	**Liebling stier – 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 Tier 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 anlegten 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

Liste der Gehege

Anzahl	**Beschreibungstext**	**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

Liste der Sonderkarten

Anzahl	Name	Extra	GELD
2x	**Zoologe**	Wird an ein Gehege gelegt. Alle Tiere darin erhalten +1 ZUFR.	2
2x	**Zooführer**	Wird an ein Gehege gelegt. Alle angelegten ERWA erhalten +1 ZUFR.	2
2x	**Maskotchen**	Wird an ein Gehege gelegt. Alle angelegten KIND erhalten +1 ZUFR.	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 ZUFR.	3
2x	**Streichelzoo**	Wird im Zoo ausgelegt. Jedes KIND im Zoo erhält +1 ZUFR.	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 ZUFR.	2

Vorherige PDF-Version (leicht veraltet)

Zooz - DOKU.pdf