

Mise en place

- Pour 2/3/4 joueurs, écarter 3/2/1 espèces d'animaux et bébés.
- Mélanger les jetons et les organiser en plusieurs piles. Former une pile de 15 jetons recouverte du pion rouge: c'est la dernière pile de jetons à piocher.
- Placer les bébés, les pièces, et autant de camions que de joueurs au centre de la table.
- A 2 joueurs, utiliser des jetons écartés du jeu, côté verso, pour bloquer 1 emplacement sur 1 camion et 2 emplacements sur 1 autre camion.
- Chaque joueur prend 1 plateau zoo, jouté d'1 extension placée côté verso (ou 2 extensions à 2 joueurs), et 2 pièces.

Déroulement du tour de jeu

Dans le sens horaire, chaque joueur doit effectuer une action parmi les actions possibles suivantes:

Ajouter un jeton sur un camion

- Le joueur pioche un jeton et le place sur un emplacement libre du camion de son choix.

Prendre un camion et passer jusqu'à la fin de la manche

- Le joueur choisit un camion chargé d'au moins 1 jeton, le place devant lui, décharge tous les jetons dans son zoo. Ensuite, il ne pourra plus jouer jusqu'à la fin de la manche.
- **Jeton animal** : placer dans un enclos vide, ou occupé d'animaux de la même espèce, ou dans la ménagerie.
- **Jeton boutique** : placer sur un aménagement libre du zoo ou dans la ménagerie.
- **Jeton monnaie** : ajouter le jeton à sa réserve de monnaie.

Pour 1 pièce : réaménager le zoo

- **Déplacement** : déplacer 1 animal de l'étable à un enclos ou 1 boutique d'un endroit à l'autre du zoo (enclos ou ménagerie).
- **Échange** : échanger tous les animaux d'une même espèce en un lieu du zoo (enclos ou ménagerie) avec tous les animaux d'une même espèce d'un autre lieu du zoo.

Pour 2 pièces : acheter ou vendre 1 animal ou 1 boutique

- **Achat** : donner 1 pièce à l'adversaire et 1 pièce à la banque, prend 1 animal ou 1 boutique dans la ménagerie de l'adversaire et le place dans son zoo ou sa ménagerie.
- **Vente** : retirer du jeu 1 animal ou 1 boutique de sa ménagerie.

Pour 3 pièces : agrandir le zoo

- Le joueur retourne son extension de zoo côté recto.

Naissance

- Lorsqu'un enclos (et non pas la ménagerie ni un camion) accueille deux reproducteurs mâle et femelle, le joueur doit ajouter un jeton bébé sur un emplacement libre de l'enclos. S'il n'y a pas d'emplacement libre, le jeton bébé doit être placé dans la ménagerie.
- Chaque mâle ou femelle ne peut donner naissance qu'à un seul bébé.

Récompense pour un enclos complet

- Lorsqu'un joueur remplit un enclos, il gagne le nombre de pièces indiqué sur l'enclos (0/1/2 pièces).
- Exception: il n'y a pas de récompense si l'enclos est rempli suite à un échange.

Fin de la manche

- La manche se termine lorsque tous les joueurs ont pris un camion.
- Les joueurs replacent les camions vides au centre de la table et entament une nouvelle manche.

Fin de la partie et détermination du vainqueur

- La partie se termine à la fin d'une manche, lorsque la dernière pile de jetons a été entamée.
- **Points de victoire par enclos**
 - Enclos complet: la plus grande valeur indiquée sur l'enclos
 - Un animal manquant: la plus petite valeur indiquée sur l'enclos
 - Plus d'un animal manquant: 1 point par animal s'il y a une boutique voisine, zéro point sinon.
- **Points de victoire par type de boutique**
 - 2 points par type de boutique installée dans le zoo (et non pas dans la ménagerie).
- **Pénalité pour la ménagerie par espèce d'animal et type de boutique**
 - Moins 2 points par espèce d'animal dans la ménagerie.
 - Moins 2 points par type de boutique dans la ménagerie.
- En cas d'égalité de points de victoire, le joueur le plus riche l'emporte.