

MATHIAS WIGGE



ARK NOVA



FEUERLAND

Перевод tabakow

КОМПОНЕНТЫ

Карты

212 карт Зоопарка

11 карт финальных целей



оборот



128 карт животных



64 карты Спонсоров



20 карт проектов "Возрождение"



оборот



лицо

12 базовых карт проектов "Возрождение"

20 двусторонних карт Действий (4 комплекта по 5 карт)



оборот



лицо



лицо



оборот

Планшеты и токены

1 Игровое поле

1 планшет Совета Ассоциаций



Обратная сторона имеет другую ориентацию расположения карт. Используйте любую удобную.



8 игровых матов (Планшет зоопарка)

Тайлы & Жетоны

90 Стандартные вольеры различных размеров



пустой занят

28x 1-местных вольера



пустой занят

24x 2-местных вольера



пустой

15x 3-местных вольера



пустой



пустой

13x 4-местный вольер



занят



пустой

10x 5-местный вольер



занят

34 Киоск /Павильон тайлов



Киоск
лицо



Павильон
оборот



4x планшет А: для начинающих игроков со стартовым преимуществом (легко)

4x тар 0: с большим количеством бонусных мест (средний)

8x планшетов (1-8) на обороте планшетов А и 0 с разными бонусами (для опытных)

12 специальных вольеров

(обе стороны одинаковые)



4x Контактных зоопарков



4x Террариума



4x больших Авиария

Другие тайлы и жетоны

15 уникальных зданий

лицо back

70 жетоны денег

1 5
40x 1 10x 5

10 20
10x 10 10x 20

20 Партнёры-Парки

по 4 каждого

12 Университетов

по 4 каждого

9 бонусных тайлов

лицо оборот

1 поле для соло

Другое

- 2 органайзера
- 1 Глоссарий
- 1 Описание иконок
- эти правила

20 X-жетонов

8 токенов удвоения

8 Жетонов Яда

8 Удушающих жетонов

Деревянные компоненты

1 жетон Отдыха



Компоненты для игроков в 4 цветах. В каждом цвете:

3 фишки



4 сотрудника



25 игровых кубов



Содержание

| | |
|---|-----------|
| Вступление и цель игры | 3 |
| Подготовка | 4 |
| Правила игры | 6 |
| • Личный планшет. | 6 |
| • Карты зоопарка | 7 |
| → Трек отдыха | 7 |
| Ход игрока / Карты действий..... | 8 |
| • Действие "КАРТЫ" | 9 |
| → Трек репутации и Рынок | 9 |
| • Действие "СТРОИТЕЛЬСТВО....." | 10 |
| • Действие "ЖИВОТНЫЕ" | 11 |
| → Карты животных | 11 |
| → Специальные вольеры | 12 |
| • Действие "СОВЕТ АССОЦИАЦИЙ"..... | 14 |
| → Планшет Совета Ассоциаций..... | 14 |
| → Карты проектов "Возрождение"..... | 15 |
| • Действие "СПОНСОРЫ"..... | 17 |
| → Карты Спонсоров | 17 |
| • X-жетоны | 18 |
| Очки Привлекательности и "Возрождения".... | 18 |
| Отдых | 18 |
| Конец игры и финальный подсчет очков.... | 19 |
| → Карты финальных целей | 19 |
| Одиночная игра | 20 |

Введение и цель игры

В Ark Nova в течении всей игры вы будете создавать современный и умный зоопарк. Вы построите вольеры в соответствии с образом жизни животных и сделаете вклад в проекты возрождения дикой природы, чтобы обеспечить сохранение видов животных. Вы украсите ваш зоопарк разнообразными животными, что даст вам очки "Популярности" и приток новых инвестиций. Точно так же бережное отношение к животным позволит вам поддерживать проекты по сохранению редких видов животных, которые продвинул вас по треку "Возрождения" и соответствующим бонусам. Эти два трека развиваются в противоположных направлениях — если ваши фишки встретятся, игра закончится. И тот, кто добился наилучшего сочетания Привлекательности и Возрождения, построив успешный зоопарк, и выиграл игру.

Работа в Совете Ассоциаций зоопарков позволит вам сотрудничать с парками и университетами по всему миру. Специалисты Совета и спонсоры помогут вам справиться с различными задачами, необходимыми для достижения ваших целей.

Дизайнер и издатель игры сделали все возможное, чтобы сделать игру максимально реалистичной. Однако в редких случаях делались уступки ради игрового процесса. Например, коала относится к классу медведя, как думают большинство людей, но в действительности это не так. То же самое касается и в подборе вольеров.

ПОДГОТОВКА

Общая подготовка

- 1 Расположите **Игровое поле** в центре стола.

Положите **Жетон отдыха** на трек Отдыха на ячейку в соответствии с числом игроков.

Если вы играете вдвоем, то расположите жетон на поле с **3**

- 2 Перемешайте 9 **БОНУСНЫХ тайлов** и вслепую расположите 4 из них на пустые желтые поля. Не кладите жетоны на поля с напечатанными бонусам. Оставшиеся 5 верните в коробку, они больше не понадобятся.

- 3 Перемешайте **карты зоопарка** и полученную колоду расположите лицом вниз на поле со знаком . Затем возьмите **6 карт** и расположите лицом вниз на игровом поле. Вы перевернете их в конце подготовки. Это **Рынок**

- 4 Два **органайзера** расположите рядом с игровым полем. Это общий резерв.

Мы рекомендуем один органайзер заполнить так, как показано на рисунке справа. Таким образом у вас под рукой будут самые частые жетоны. Второй органайзер заполните оставшимися жетонами. Если какой-то компонент закончился - используйте подходящую замену



Подготовка игрока

Для подготовки игрока выполните следующие шаги:

- A Возьмите любой **планшет зоопарка A**, и положите его перед собой. Остальные планшеты уберите в коробку. Они больше не понадобятся.

4 из 8 планшетов имеют сторону A. Они идентичны. Мы рекомендуем их для вашей первой игры, с ними проще освоиться и получить хорошие бонусы. Есть еще набор из 4 планшетов, где одна сторона 0. Она подходит для новичков после первой игры.

На всех планшетах обратная сторона имеет обозначение 1-8; это продвинутые парки. Они разные и каждый дает свою особенность. Играйте на них, как только полностью освоились в игре. При игре с ними, можете решить, какой выбрать для себя. Например, раздайте по 2 каждому и пусть игроки решат, какой оставить, либо разложите на столе по количеству игроков +1 и определите порядок выбора. Последний, кто выбрал, пусть будет первым игроком. В любом случае лишние планшеты уберите в коробку. Если играют разные по игровому опыту участники, то дайте новичкам преимущество с планшетом A, а опытным планшет 0.

- B Возьмите набор из 5 карт действий. Каждый набор должен включать "КАРТЫ", "СТРОИТЕЛЬСТВО", "АССОЦИАЦИИ, СПОНСОРЫ" и "ЖИВОТНЫЕ" Положите карту **side 1** стороной под слоты вашего планшета: Карту "ЖИВОТНЫЕ" положите левее всех под слотом, обозначенным **1** и остальные карты в произвольном порядке в оставшиеся слоты.



5 Расположите **планшет Совета Ассоциаций** рядом с игровым планшетом, оставив место под ряд карт над и под планшетом

5a Положите каждого по одному жетону **Партнера-парка** и **Университета** на планшет совета Ассоциаций.



5b Перемешайте **базовые карты проекта "Возрождение"** и лицевой стороной откройте и расположите карты в количестве игроков под планшет Совета. Оставшуюся колоду лицом вниз расположите рядом

5c При игре **вдвоем** возьмите кубы одного неиспользуемого цвета и закройте:

5c1 • на открытые карты **проектов Возрождение**: на левую карту в левое свободное место, в центральной карте в центр, в крайние правой карте - крайнее правое место.

• на **Планшете Совета** закройте три крайние левые ячейки **донатов**.

Закрытые места/ячейки не доступны для использования



6 Перемешайте **карты Целей** и положите рядом с **планшетом Совета Ассоциаций**

7 Выберите **первого игрока**. *Ход передавайте по часовой стрелке*



5c2 **5c1** пример подготовки для двух игроков. Красный цвет не используется



C Выберите цвет и возьмите все компоненты этого цвета.

C1 Поставьте свои фишки на начальные позиции треков **популярности** **"Возрождения"** и **Рейтинга** . На шкале популярности поставьте фишку первого игрока на позицию **0**, второго игрока на позицию **1**, третьего на позицию **2** и наконец, четвертого, на позицию **3**.



C2 Возьмите **7 игровых кубов** своего цвета и поместите их в обозначенные места на левом краю вашего планшета. Храните оставшиеся жетоны рядом для дальнейшего использования.



C3 Возьмите **4 сотрудников** вашего цвета и положите **1** в область **блокнота** вашего планшета, оставшиеся **3** в обозначенные области ниже.

D Возьмите 25 монет из общего доступа и положите в область блокнота вашего планшета.

E Получите **2 карты финальных целей**, оставьте обе себе и не показывайте их другим игрокам. Посмотрите их и положите рядом со своим планшетом.

F Получите **8 карт зоопарка**. Посмотрите их и сбросьте **4** в место сброса на общем планшете лицевой стороной вверх. Не показывайте свои карты.

Стопку сброса лицевой стороной вверх легче отличить от других стопок карт. Это предотвратит непреднамеренное вытягивание карты неправильного типа. Конечно, вы можете оставить стопку сброса лицевой стороной вниз, если

Мы рекомендуем вам выбрать 1–2 карты спонсоров и 2–3 карты животных в качестве первых карт. Убедитесь, что на картах нет условий, которые вы не можете выполнить в начале игры. Если возможно, выберите карточки со значками, соответствующими представленным проектам Возрождения. Кроме того, вы также можете использовать предлагаемые стартовые колоды с подсказками для первых ходов. Инструкцию можно скачать здесь: <https://capstone-games.com/board-games/ark-nova>

G После того, как вы выбрали стартовые карты переверните 6 карт рынка.

Карты Зоопарка

Важными компонентами Ark Nova являются карты зоопарка. Они бывают трех типов и различные особенности карт будут рассмотрены далее.



Карты животных добавляют в ваш парк различных животных, которые требуют пустой вольер и приносят вам очки популярности.



Карты спонсоров позволяют вам нанимать различных специалистов, получать инвестиции, строить уникальные здания и получать другие эффекты.



С помощью карт проекта Возрождения вы участвуете в процессах, которые помогают вам набрать очки Возрождения. Часто вам придется специализироваться на определенном виде животных и родном континенте. В других проектах вы будете выпускать животных на волю. Существуют Базовые проекты, и проекты, находящиеся в стопке Карт Зоопарка.

Трэк Отдыха

На игровом поле есть трек, отсчитывающий время до следующего Отдыха



В начале игры и после каждого Отдыха жетон помещается на стартовую клетку, соответствующую вашему количеству игроков (1). Всякий раз, когда вы продвигаете жетон Отдыха, перемещайте его на соответствующее количество делений ближе к концу. Когда вы дойдете до последней клетки дорожки (2), вы объявляете Отдых для всех (см. стр. 18).

Перерыв происходит после окончания вашего текущего хода. Вы получаете 1 X-жетон за достижение последней ячейки трека Отдыха. После перерыва поместите жетон перерыва обратно на начальную ячейку трека.



В правой части вашего планшета есть места для Партнеров-Парков (7) и университетов (8), которых 5 и 3 соответственно. Обратите внимание, что партнеры есть на всех 5 континентах, но вы можете установить отношения максимум с 4 из них. Всякий раз, когда вы устанавливаете новое партнерство с зоопарком или университетом, поместите жетон на самое нижнее пустое место в соответствующем столбце. Чтобы получить третьего партнера, вы должны сначала улучшить свою карту действия «Совета Ассоциаций» (дополнительную информацию см. в на стр. 8). Различный цвет фона и значок служат напоминанием. Если на клетке, где вы разместили жетон, изображен бонус, вы сразу же его получаете.

Зоопарк-партнер упрощает размещение животного с этого континента в вашем зоопарке, поскольку стоимость его уменьшается на 3 денег за каждый значок континента на карте животного. Университет предоставляет вам бонусы и значки, которые на нем изображены.

Справа находятся места хранения для ваших дополнительных сотрудников (9), которых вы размещаете здесь в начале игры. Забирать вы их должны снизу вверх.

Всякий раз, когда вам разрешено нанимать сотрудника вы берете одного и размещаете на поле блокнота. Некоторые планшеты имеют бонус получения последнего сотрудника. Все ваши доступные сотрудники, деньги и X-токены хранятся в блокноте (10) выше.



Ваш ход/5 карт действий

Ваши карты действий расположены под вашим планшетом. Каждой карте всегда назначается слот в нижней части карты. Число на слоте для карт указывает на силу, с которой вы можете использовать находящуюся там карту Действия. Цифры варьируются от 1 в крайнем левом углу до 5 в крайнем правом, что означает, что чем правее ваша карта действия, когда вы выполняете действие, тем мощнее будет её действие.

В свой ход выберите одну из ваших карт Действий, переместите ее так, чтобы она оказалась ниже остальных в ряду, затем выполните действие этой карты с силой **X**. После завершения действия уберите выбранную карту Действия из ячейки, переместите все карты Действия слева от только что освобожденной ячейки вправо и поместите выбранную карту Действия в пустую ячейку **1**.

Вы можете использовать X-токены **X** для увеличения силы действия. За каждый использованный X-жетон увеличьте силу действия на 1. Затем верните жетон в общий запас. Вы можете использовать сколько угодно X-жетонов за одно действие. Однако для некоторых действий сила больше 5 больше не улучшает действие. У вас не может быть более 5 X-жетонов. Вы устанавливаете силу действия перед его выполнением. Это означает, что вы не можете использовать X-жетоны, полученные при выполнении действия, для увеличения силы этого действия.

Некоторые карты Зоопарка позволяют вам выполнить эффект «после завершения» вашего действия. В этом случае завершите свое действие, в том числе переместите карты действий, прежде чем применять эффект.

В начале игры все ваши карты Действий лежат на стороне I. Если вы получаете улучшение карты **U**, вы можете перевернуть любую карту действия по своему выбору со стороны I на сторону II. Карта остается в текущем слоте. Начиная со следующего действия, вы можете использовать эту карту действия, чтобы выполнить улучшенную версию действия до конца игры.



Есть 4 способа улучшить одну из ваших карт действий. В игре: на шкале возрождения, на шкале репутации и при получении второго партнерского зоопарка или второго партнерского университета. Один из них позволяет выбрать альтернативу. Так что имейте в виду, что вы не можете улучшить все свои карты действий! В каждой игре вам придется решать, какие улучшения для вас наиболее важны.

Вы не можете «ничего не делать» своим действием (например, разыграть 0 карт животных или построить 0 зданий).

Отдельные действия подробно объясняются на следующих страницах. Вот краткий обзор действий:

Действие "КАРТЫ" (стр. 9)

Действие «Карты» позволяет вам получить новые карты зоопарка (карты «Животные», «Спонсор» и «Проект возрождения») из колоды или с рынка.

Действие "СТРОИТЕЛЬСТВО" (стр. 10)

Вольеры необходимы для размещения животных в вашем зоопарке. Действие строительства позволяет построить стандартные вольеры для животных всех категорий или специальные вольеры для определенных категорий животных. Также можно строить киоски и павильоны.

Пример: выполнить действие

В качестве действия на этот ход вы выбираете действие «Строительство» в ячейке для карты 4. Сдвиньте карту вниз, чтобы указать, что она используется, и выполните действие с силой 4. Затем возьмите карту Действия в руку, переместите Карты действий в ячейках 1–3 на одну ячейку правее и поместите карту действия «Строительство» в освобожденную ячейку для карт 1.

после вашего действия



и в конце вашего хода



Действие ЖИВОТНЫЕ (стр. 11-13)

С помощью действия «Животные» вы можете добавлять животных в пустые вольеры. Для этого нужно выполнить особые условия и оплатить стоимость приобретения животного. В свою очередь, животные дают вам особые способности и добавляют значки в ваш зоопарк, которые могут вам понадобиться для участия в проектах возрождения.

Действие Совета ассоциация (стр. 14-16)

С помощью действия «Ассоциация» вы отправляете своих сотрудников для работы в зоологических ассоциациях. С их помощью повышается ваша репутация, вы можете привлечь университеты и зоопарки с других континентов в качестве партнеров, поддержать природоохранные проекты или сделать пожертвование на сохранение животных.

Действие Спонсоры (стр. 17)

Действие «Спонсоры» обеспечивает вам поддержку спонсоров (путем их участия в вашем зоопарке). Они либо поддерживают вас напрямую, либо финансируют проект, например, уникальное здание. Многие из них приносят вам постоянный эффект или доход. В конце игры вы можете получить от своих спонсоров дополнительные очки привлекательности или возрождения.

Действие X-TOKEN (стр. 18)

Если вы оказались в ситуации, когда вы не можете или не хотите выполнять какое-либо из 5 действий, вы можете выполнить это альтернативное действие, чтобы получить ровно 1 X-жетон. Вы по-прежнему должны выбрать и переместить карту в слот 1, сдвинув все остальные карты вправо, как и в других действиях. Сила слота, в котором находится карта, не влияет на это действие.



Действие КАРТЫ

I Продвиньте жетон Отдыха на два деления. Потом возьмите карты из колоды Карт зоопарка или сделайте СБОР

DRAWING FROM THE DECK

Сравните силу **X** вашего действия с таблицей на карте. Возьмите указанное количество карт из колоды (максимум 3). Затем вам возможно придется сбросить карты с руки. Это могут быть карты как те, что вы только что взяли, так и те, что у вас уже были на руке.

СБОР

Если вы выполняете действие с силой **5** вместо того, чтобы взять карты из колоды, вы можете взять только 1 карту с рынка. это называется СБОР. Вы можете взять любую карту, независимо от вашего рейтинга. Пополните рынок после окончания хода..

2 Независимо от того, собираете ли вы карты или берете из колоды, сначала вы двигаете жетон на треке Отдыха (но не запускаете его сразу). После этого действия у вас может быть любое количество карт в руке, но во время Отдыха вам может потребоваться сбросить карты до предела вашей руки в 3 карты (или 5 для при наличии бонуса университета) (см. стр. 18).



Действие КАРТЫ

II Продвиньте жетон Отдыха на 2 деления. Затем возьмите карты из колоды или с рынка в пределах диапазона репутации или сделайте СБОР

Взятие карты с рынка в пределе репутации

Если вы улучшили свою карту действия, то вы можете взять карты с рынка (до вашей фишки репутации) и/или с колоды. Кроме того, на обновленной карте и новая таблица с деталями действия. Вы можете брать карты с рынка и из колоды в любом порядке, но рынок не пополняется до тех пор, пока вы не завершите свой ход.

СБОР

На улучшенной карте сбор доступен вам с действия карты с силой **3** и выше.

Также, благодаря тому, что вы улучшили карту, теперь вам доступно продвижение по треку репутации дальше 9.



2

Трек Репутации и Рынок

На игровом поле показано 6 карт (см. **B** в примере: Взятие карт стороной II ниже). Рядом с этими картами находится шкала репутации, где вы отслеживаете репутацию своего зоопарка (см. **A** в примере: Взятие карт стороной II ниже).

Всякий раз, когда вам разрешено повышать репутацию вашего зоопарка, продвиньте свой счетчик на 1 шаг по этой дорожке. Чтобы повысить репутацию вашего зоопарка до 10 (или более), вы должны обновить свою карту действия КАРТЫ до стороны II. Иконка у позиции **10** вам об этом напоминает.

Если вы переместите свой счетчик репутации на место с бонусом с ним, вы получите бонус немедленно и только один раз. Если ваш счетчик достиг 15-го деления на треке репутации, а ваш зоопарк продолжает получать репутацию, ваш счетчик останется на 15-м делении, и вместо этого вы будете получать 1 привлекательность за каждый оставшийся шаг репутации, который вы должны сделать.

Расположение вашей фишки репутации означает, какие карты на рынке находятся «в пределах репутации» для вас. В пределах диапазона репутации находится карта в той же папке, что и ваша фишка, а также все карты в папках с меньшими номерами. Это означает, что чем выше репутация вашего зоопарка, тем больше карт находится в диапазоне вашей репутации.

Если вы взяли одну или несколько карт с рынка, не пополняйте его, пока не завершите весь свой ход. Затем переместите карточки из папок с более высокими номерами в папки с более низкими номерами. Не меняйте порядок карт. Наконец, заполните каждое пустое место картой из колоды. Рядом с рынком находится стопка сброса. Вы не можете просматривать стопку сброса во время игры.

Пример: Использование карты стороной II

Вы синий, и вы выполняете действие с силой 5, что позволяет вам взять 4 карты и сбросить 1. Прежде всего, вы хотели бы, чтобы на рынке был Лев, который находится в пределах диапазона вашей репутации. Вы берете Льва (1), берете 2 карты из колоды (2), а затем решаете также взять Каракала с рынка (3). Затем вы сбрасываете карту с руки.

В конце вашего действия карты из папок 3, 5 и 6 перемещаются влево (4), и вы переворачиваете 2 новые карты для папок 5 и 6 (5). Если бы Лев не был в пределах диапазона репутации, вы могли бы получить его только с помощью Сбора. В этом случае вам не разрешалось бы больше брать карты, но вы могли бы совершить это действие с силой 3 или 4.





СТРОИТЕЛЬСТВО

I

Постройте 1 здание по вашему выбору с максимальным размером **X** на вашем планшете. По 2 монеты за гекс.
Доступны: киоск, павильон, стандартный вольер и контактный зоопарк.

Размер здания измеряется количеством клеток, которое оно занимает в вашем зоопарке. В этом действии в вашем распоряжении киоск (размер 1), павильон (размер 1), различные стандартные вольеры (размеры 1–5) и контактный зоопарк (специальный вольер размера 3). В каждом зоопарке может быть только 1 контактный зоопарк. Другие здания можно строить более одного раза. На вашем планшете есть изображения форм и размеров всех зданий в игре.

Вам нужны **вольеры** для размещения животных, а **киоски** приносят доход во время каждого отдыха. Каждый **павильон**, который вы строите немедленно (и только один раз), увеличивает привлекательность вашего зоопарка на 1.

Оплатите стоимость здания, прежде чем размещать его в своем зоопарке. Размер здания - это количество клеток которое оно закрывает. Поэтому стоимость равна удвоенному количеству клеток, которые закроет здание.

Постройте здание рядом с **существующим**, то есть по крайней мере 1 край нового здания должен соприкоснуться с краем существующего. Ваше первое здание должно соприкоснуться хотя бы одним краем с границей вашего зоопарка.

Вы можете строить только на пустых местах карты вашего зоопарка. Здания не могут выходить за край карты, перекрывать другие здания или закрывать участки с водой или камнями.

Вы не можете строить на местах с . Для этого вы должны сначала обновить свою карту действия «Строительство».

Киоск всегда должен находиться не менее чем в 3 клетках от любого другого киоска, то есть между 2 киосками всегда должно быть не менее 2 клеток.

Под местом для партнеров есть напоминание об этом.

Если вы не можете построить желаемое здание на карте своего зоопарка в соответствии с приведенными выше правилами, вы должны выбрать другое здание.

Постройте стандартный вольер пустой стороной вверх, чтобы его можно было занять животным позже. Пустая сторона имеет желтую кромку и показывает  где X — размер вольера. Для контактного зоопарка обе стороны одинаковы.

Если вы закроете клетку с иконкой , то немедленно получите изображенный бонус. Описание всех бонусов есть в Описании Иконок.

Пример: правила строительства для киоска

Зеленые галочки указывают места, где вы можете построить еще один киоск.



СТРОИТЕЛЬСТВО

II

Постройте столько разных зданий, сколько захотите, с максимальным общим размером **X** на карте зоопарка. Теперь доступны: авиарий и террариум.

Если вы улучшили действие «Строительство», вы также можете построить специальные вольеры птичий авиарий и террариум (оба размера 5). Контактный зоопарк, авиарий и террариум могут быть построены только по одному у каждого игрока.

Когда вы строите **Террариум** или **Авиарий**, вы можете сразу переселить животных из стандартных вольеров в новый специальный вольер. Вы не сможете сделать это позднее. Подробнее о том, как работают специальные вольеры, см. в разделе «Животные» и на странице 12.

Вы не можете строить **уникальные здания** с помощью этого действия, они вступают в игру только с соответствующими картами спонсоров.

Кроме того, теперь у вас есть возможность построить несколько зданий одним действием. Однако вы не можете построить 2 одинаковых здания. Общая площадь этих зданий не должна превышать **X**.

Стройте здания на планшете одно за другим. Платите за каждое здание отдельно, прежде чем строить его. Если вы закрываете значок бонуса, вы немедленно получаете бонус за размещение, прежде чем строить следующее здание. Однако не берите никаких бонусов «**после завершения**», пока не будет завершено действие «Строительство».

Улучшение действия «Строительство» также позволяет вам строить на участках карты зоопарка со значком , что означает, что теперь вы можете полностью закрыть карту зоопарка. Если вы закроете все области карты своего зоопарка, немедленно увеличьте привлекательность вашего зоопарка на 7. Это может произойти с помощью действия «Строительство», но также и с помощью другого эффекта, когда что-то строится в вашем зоопарке. Вы должны покрыть все области на карте зоопарка, кроме областей с водой и скал.

Пример: Строительство с бонусом за размещение

Вы выполняете действие «Строительство» в слоте для карт 5 и хотите построить стандартный вольер на 2 и 3 клетки. Однако в вашем распоряжении есть только 7 монет, а два вольера стоят в общей сложности 10. Поскольку вы строите свой первый вольер с бонусом за размещение в 5 монет (1), вы получаете этот бонус сразу после постройки первого вольера. Затем деньги становятся доступными для оплаты вашего второго вольера (2).





ЖИВОТНЫЕ

Разыграйте карты животных с руки

I

Сравните силу действия с таблицей на карте. Вы можете разыграть указанное количество карт. Для каждой карты сделайте последовательно несколько шагов:

- 1. Условия проверки:** Любые условия, которые вы должны выполнить, чтобы разыграть карту Животного, указаны на левой стороне карты. Вы можете разыграть карту, только если выполните все условия (например, конкретный партнерский зоопарк или категории животных, а также значки континентов). Условия объясняются в обзоре значков.
- 2. Стоимость оплаты:** Оплатите стоимость животного, указанную в верхнем левом углу карты. Если у вас есть партнерский зоопарк на континенте, с которого происходит животное, это снижает стоимость на 3 монеты за каждый значок континента. Сбросьте деньги в общий запас. Если у вас есть карта, которая приносит вам деньги за разыгрывание животного, вы берете эти деньги после розыгрыша карты, то есть у вас уже должно быть достаточно денег заранее, чтобы оплатить полную стоимость животного.
- 3. Доступный пустой вольер:** Чтобы разыграть карту и разместить животное в своем зоопарке, вам нужны свободные места в вольере. В пустой стандартный вольер можно поместить любое животное, кроме животных контактного зоопарка . Вольер должен быть не меньше требуемого размера, указанного в верхнем левом углу карты. Затем переверните вольер на занятую сторону. Некоторые животные требуют, чтобы рядом с их вольером были камни и/или водоемы. Требования к вольеру животного указаны рядом с размером стандартного вольера на карточке. Животные контактного зоопарка могут быть размещены только в контактном зоопарке.

Все рептилии и птицы могут быть размещались либо в стандартном, либо в специальном вольере, террариуме и авиарии соответственно. В этом случае на карточке указаны два разных требования к вольеру, и вы можете выбрать, поместить ли животное в стандартный или специальный вольер (подробнее см. Специальные вольеры на стр. 12).

- 4. Разместите карту животного:** положите карту животного рядом с вашим планшетом (см. «Размещение карт» на стр. 13).
- 5. Эффекты:** Розыгрыш карты животного поднимает привлекательность вашего зоопарка. Продвиньте свою фишку на треке привлекательности на соответствующее количество делений. Некоторые животные также дают вам очки проекта возрождения или повышают репутацию. Примените и эти эффекты и те, что указаны на карте. Если текст карты содержит «после завершения», не выполняйте его, пока не закончите все действие «Животные». Во всех остальных случаях примените эффект немедленно, даже до розыгрыша другой карты Животного. То же самое относится и к эффектам от других карт, которые срабатывают при розыгрыше вашей карты Животного. Если есть несколько одновременных эффектов, вы выбираете порядок выполнения (будь то эти эффекты: привлекательность, репутация, очки сохранения или полученные за счет способности животного или от других карт).

Если вам не нравятся эффекты взаимодействия вместо этого можно использовать альтернативные эффекты, предназначенные для одиночной игры (см. Описание карт животных на этой странице).

Если действие позволяет вам разыграть несколько карт Животных, сыграйте их одну за другой и выполните все вышеперечисленные шаги для первого животного (кроме эффектов «после завершения»), прежде чем повторить то же самое для следующего животного. Только после этого и после того, как вы переместите карту действия «Животные» в слот 1 планшета, выполните эффекты «после окончания». Если есть несколько эффектов этого типа, вы выбираете порядок выполнения.

Описание Животного

Карты представляют различных животных, которых вы можете разместить в своем зоопарке.

- (1) Верхний левый угол объясняет вольер который вам необходим. Число в шестиугольнике указывает на вольер минимального размера. (2) Рядом с ним могут появиться 1 или 2 значка камня и/или воды. Это означает, что вольер должен быть рядом с указанным типом местности. (3) Если животное также может содержаться в специальном вольере, этот тип и места, занимаемые животным, указаны справа от обычных требований к вольеру. Требования к воде и камням также относятся к специальному вольеру.
- (4) Ниже требований к вольеру указана денежная стоимость, которую вы должны заплатить.
- (5) Ниже стоимости, слева, у некоторых животных есть дополнительные условия, которые необходимо учитывать.

LONG-BILLED VULTURE
Gyps indicus – Critically Endangered

Scavenging 3
Shuffle the discard pile and draw 3 cards from it. Add 1 to your hand and discard the others.

Inventive Gain 2 -tokens.

- (6) В правом верхнем углу указана категория животного и (за исключением животных контактного парка) континент происхождения. Эти значки взаимодействуют со всеми другими вашими картами и нужны для завершения проектов по возрождению.
- (7) В правом нижнем углу указано на сколько увеличится ваша привлекательность вашего зоопарка при размещении этого животного, а возможно и репутация и очки возрождения.
- (8) Многие животные при розыгрыше имеют эффект, который выполняется либо сразу, либо после действия (см. «Способности животных» на страницах 2–3 Глоссария). Некоторые карты животных имеют эффект взаимодействия, например яд. Этот эффект можно сыграть на игрока с популярностью 5 или выше. Пятое место на треке популярности как напоминание. Описание эффектов смотрите в глоссарии.
- (9) Эффекты в голубой части внизу карты предназначены для игры соло.



♣♣♣ Специальные вольеры (контактный зоопарк, Авиарий, террариум) ♣♣♣

Есть 3 разных специальных вольера: контактный зоопарк(1), террариум (2) и авиарий (3). В вашем зоопарке может быть только один специальный вольер каждого типа.



Животные с иконкой нельзя разместить в стандартном вольере; только в их специальном вольере, контактном зоопарке.

Всех рептилий и некоторых птиц можно разместить либо в стандартном, либо в специальном вольере, террариуме и авиарии соответственно. В этом случае на карточке указаны два разных требования к вольеру, и вы можете выбрать, поместить ли животное в стандартный или специальный вольер. Если животному требуется место для воды и/или камней рядом со стандартным вольером, то же самое требование распространяется и на соответствующий специальный вольер.

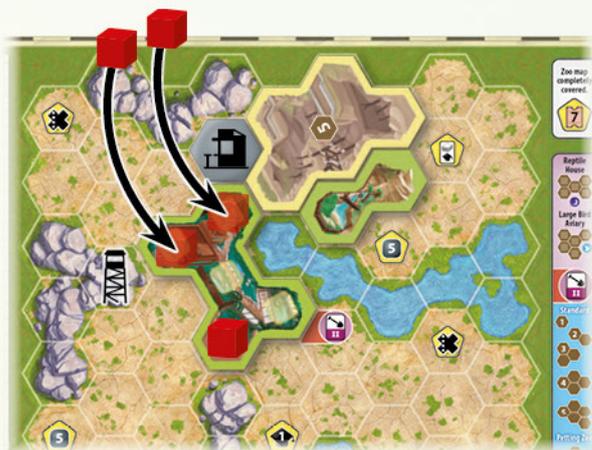
Если вы хотите разместить животное в специальном вольере, используйте кубы из своего запаса, чтобы отметить количество мест в вольере, указанное на значке специального вольера на карте. Если в специальном вольере не осталось свободных мест, разместить там животное нельзя. Вам не нужно переворачивать специальный корпус: обе стороны одинаковы.

Если вы строите террариум или авиарий и в вашем зоопарке уже есть животные, которых можно там разместить, вы можете сразу и только один раз переселить этих животных в соответствующий новый специальный вольер.

Для каждого животного, которого вы перемещаете, найдите наименьший занятый стандартный вольер, который соответствует всем требованиям к вольеру животного (включая места для воды и камней), и переверните его обратно на пустую сторону. В редких случаях такого вольера нет, переверните самый маленький из занятых стандартных вольеров, который хотя бы соответствует требованиям к размеру вольера для животного. Затем пометьте специальный вольер соответствующим количеством кубов. Если у вас есть несколько животных, которые потенциально могут быть перемещены, вы можете решить для каждого животного отдельно, хотите ли вы его перемещать или нет.

Пример: розыгрыш животного (вольер)

Вы играете за каймана и имеете 2 варианта размещения в вашем зоопарке. Вы можете поместить его в свой стандартный вольер на 5 мест, так как он как минимум 4-го размера и находится рядом с водой. Затем вы бы перевернули вольер на занятую сторону. Но вы бы предпочли поместить каймана в свой дом рептилий. Это также возможно, потому что он находится рядом с водой и на нем есть место как минимум для 2 ваших кубов. Поместите 2 своих куба на дом рептилий. 5-местный вольер по-прежнему доступен для другого животного, например, крупного черепахи.



Пример: розыгрыш животного (немедленный эффект)

Вы выполняете действие «Животные» с силой 5, чтобы разыграть 2 животных. Во-первых, вы играете Eurasian Eagle-Owl (1), платите стоимость, переворачиваете вольер (2), получаете 4 популярности, и применяете эффект карты, взяв 2 новые карты (3). К счастью, среди них есть Евразийская рысь, которую вы предпочтете разыграть, а не Марабу. Поэтому вы решаете сыграть евразийскую рысь в качестве второго животного (4).





ЖИВОТНЫЕ

Разыграйте карту с руки или с рынка в пределах диапазона репутации.

Если вы улучшили действие «Животные», вы можете разыгрывать карты животных прямо с рынка, а не только из руки. Для этого соответствующая карта должна находиться в диапазоне вашей репутации. Помимо стоимости животного, вы должны заплатить денежную сумму, равную числу на папке, из которой вы разыгрываете карту Животного. Если вам разрешено разыграть 2 карты животных, вы можете разыграть 2 карты с руки, 2 с рынка или 1 карту с руки и 1 карту с рынка. Играйте с животными по очереди. Не пополняйте рынок, пока не закончите свой ход.

Кроме того, вы можете повысить репутацию своего зоопарка на 1, если выполните это действие с силой не менее 5. Повышайте репутацию в самом начале вашего действия, чтобы ваш диапазон репутации для этого действия был уже выше.

Наконец, после улучшения действия «Животные» вы также можете играть животных, у которых есть значок в качестве условия.



Расположение карт

Разместите своего сыгранного спонсора и карты животных, перекрывая друг друга для экономии места. Вся информация, необходимая для остальной части игры, указана в верхней части карты. Некоторые спонсорские карты имеют дополнительный эффект в конце игры. Эти карты отмечены вертикальной коричневой полосой за уровнем карты (например, на второй карте, сыгранной в этом примере). Это облегчает поиск карт с эффектами эндшпиля после того, как они были сыграны.



Категории животных

Вот 7 типов животных, что есть в Ark Nova:

- Птица
- Травоядное
- Хищник
- Примат
- Рептилия
- Медведь
- Ручное животное

2 из этих 7 категорий - это особые случаи, медведь и животное контактного зоопарка. Таким образом, в отличие от других категорий, их иконка черная на белом фоне. Медведи - это скорее подкатегория. Их значок чаще всего встречается в сочетании со значком травоядного или хищника. По геймплейным соображениям мы придумали отдельную категорию для животных контактного зоопарка, заменив биологическую категорию. Если эффект требует категории животных, это включает также медведей и животных контактного зоопарка. В других случаях они к ним не относятся.



Пример: розыгрыш действия **side II**

Вы красный и используете улучшенное действие "Животные", чтобы разыграть двух животных. Поскольку вы выполняете действие с силой 5, вы можете сначала повысить репутацию своего зоопарка на 1 до 4 (1). Это означает, что папки 1-3 теперь находятся в диапазоне вашей репутации.

Вы играете европейского барсука из папки 3 рынка (2) и поэтому платите 3 монеты в дополнение к обычной стоимости животного. Затем вы разыгрываете еще одно животное из своей руки, хохлатого дикобраза (3). После того, как вы заселили соответствующие вольеры, повысили привлекательность своего зоопарка и использовали способности животных, ваш ход заканчивается. Прежде чем следующий игрок сделает свой ход, вы пополняете рынок.





Совет Ассоциаций

Выполните ровно задачу совета Ассоциаций

I

Для выполнения задачи ассоциации вам нужен хотя бы 1 активный сотрудник в области блокнота вашего планшета. Поместите этого работника на планшет совета на задачу, которую хотите выполнить. Если 1 ваш сотрудник уже выполняет это задание, вместо этого вы должны поместить 2 для выполнения этого задания. Если 3 ваших сотрудника уже выполняют это задание, вы пока не можете выполнить его снова. Сотрудники других цветов не мешают вам никак.

Во время отдыха все сотрудники возвращаются к вам. В результате все задачи снова становятся доступными для выполнения с 1 вашим сотрудником. Подробнее об этом в разделе «Отдых» на стр. 18.

Каждая задача требует разной силы действия. Вы можете выполнить задачу ассоциации только в том случае, если сила вашего действия как минимум равна ценности задачи.

Доступные задачи:

2 Поднять репутацию: Увеличьте репутацию своего зоопарка на 2. Передвиньте свою фишку на треке Репутации и получите бонус, если есть.

Репутация вашего зоопарка определяет, сколько карт вы можете получить на рынке (диапазон репутации). Кроме того, для розыгрыша определенных карт Спонсора требуется определенная минимальная репутация (см. Действия спонсоров на странице 17).

3 Получить партнера-парк: возьмите токен с планшета Совета и разместите его на планшете в нижней свободное место ассоциации. Если вы закрыли бонус, тут же его получили. Вы не можете брать парк континента, который у вас уже есть. Также, вы сможете получить только 4 парка из возможных 5.

Чтобы иметь возможность взять третий и четвертый парк и поместить его у себя на планшете, вы должны улучшить свою карту совета Ассоциаций до **side III**. Если у вас уже есть все зоопарки-партнеры, которые на данный момент находятся на доске ассоциации, или если вы не можете разместить зоопарк-партнер на своём планшете, вы не сможете выполнить это задание. В фазе Отдыха запас парков на планшете ассоциаций восполнится (см. отдых стр. 18).

Каждый партнерский зоопарк снижает стоимость розыгрыша всех карт животных с его значком на 3 монеты за каждый значок континента на карте животных. Он также дает вам 1 значок соответствующего континента, который может активировать другие эффекты карт и может учитываться в проектах по возрождению. Для некоторых карт животных требуется партнерский зоопарк с того же континента.

4 Получить партнера университет: возьмите жетон партнера университета и разместите его в нижнее свободное место на вашем планшете. Если вы закрыли бонус, немедленно его получите. Вы также увеличиваете свой счетчик Репутации, если это изображено на университете. Вы не можете получить одинакового партнера. Итак, если у вас уже есть все университеты, которые на данный момент находятся в Совете Ассоциации, вы не сможете выполнить это задание. Во время Отдыха жетоны партнеров-университетов на планшете совета восполнятся. (см. Отдых стр. 18).

Университеты повышают репутацию вашего зоопарка, предоставляют значки исследований и являются единственным способом увеличить лимит вашей руки до 5 карт.



••• Планшет совета Ассоциаций •••

Совет Ассоциации разделен на 2 области. В синей области указаны задачи, которые вы можете выполнять с помощью сотрудников. Если вы не обновили действие «Совета Ассоциации», вы сможете выполнить только одну из этих задач. В розовой области, после обновления вашей карты действия Ассоциации, вы можете получить дополнительные очки природоохранного проекта, пожертвовав организациям по защите животных. Над и под доской ассоциаций находятся поля для карт проектов Возрождения, которые вы можете поддерживать во время игры.



5 Проекты Возрождения: вы можете поддержать проект который есть в игре или разыграть проект Возрождения с руки и немедленно его поддержать. Если вы вводите в игру новую карту Проекта, поместите ее над полем Совета в крайнюю левую ячейку. Если там уже есть проект, переместите все карты правее. В зависимости от количества игроков, может быть только 2, 3 или 4 карты над полем Совета. Если (после размещения нового проекта) над игровым полем осталось больше карт, чем разрешено для вашего числа игроков, положите крайнюю правую карту в стопку сброса. Верните все кубы игроков со сброшенной карты в запас (не на карту зоопарка) соответствующего игрока. **Базовые проекты** никогда не перемещаются, даже если они полностью поддерживаются. Также во время игры не добавляются новые базовые проекты.

Чтобы поддержать проект, вы должны выполнить условие (изображенное на карте), на котором нет куба игрока. Вы можете поддержать каждый проект только один раз. Это означает, что вы не можете поддерживать проект, в котором уже есть один из ваших кубов игрока.

Поместите 1 жетон игрока по вашему выбору с левой стороны карты вашего планшета на условие, которое вы выполняете, и в качестве награды продвиньте свой жетон Возрождения и жетон Репутации (если применимо) в соответствии с наградой, изображенной на карте проекта Возрождения. Если вы можете выполнить более одного условия, вы выбираете, какое из них. Объяснение различных проектов находится в глоссарии на стр. 1.

Когда вы берете куб с планшета зоопарка, вы активируете соответствующий бонус. Вы всегда получаете бонус немедленно. Некоторые бонусы срабатывают с фазе Отдыха. Выберите, будете ли вы получать этот бонус до или после награды за проект возрождения. Бонусы описаны в обзоре значков.

Совет: иногда стоит поддержать проект на раннем этапе, например, чтобы получить бонусы на шкале возрождения или активировать доход в левой части планшета вашего зоопарка в начале игры.

Карты проекта Возрождения

Эти карты представляют различные природоохранные проекты, которые вы можете поддержать. На каждой карте изображены 3 условия (1), которые необходимо выполнить, а также соответствующие награды (2). Некоторые карты Проекта дают игроку, который их разыгрывает, дополнительный бонус (3). Есть два типа проектов.



В большинстве случаев у вас должно быть определенное количество определенного значка в вашем зоопарке (в примере слева Рептилии). Подсчитайте значки в верхней части всех ваших карт, как на картах животных, так и на спонсорах (включая требования к воде или камню, но не включая условия слева), а также на ваших партнерских зоопарках и университетах.



Проекты, в которых вы выпускаете животное на волю, работает немного по-другому. Вместо того, чтобы собирать определенное количество значков, вы должны сбросить 1 карту животного с определенным значком из вашего зоопарка (в данном случае Африки **A**). Вы выбираете подходящее животное для сброса, но для животного должен быть стандартный вольер указанного размера (**B**). Условие специального вольера не имеет значение. Переместите свою фишку

привлекательности назад в размере указанном на животном. Удалите соответствующее количество кубов из вашего специального вольера (если можете) ИЛИ переверните самый маленький занятый стандартный вольер, отвечающий требованиям животного, с занятой стороны на свободную. Положите карту животного в стопку сброса. См. Глоссарий на стр. 1 для получения подробной информации о проектах «Выпуск в дикую природу».

Пример: Розыгрыш карты проекта возрождения

Вы разыгрываете новую карту Проекта с вашей руки: Крупные животные. Поскольку есть три игрока и 3 проекта уже разыграны, вы должны сначала сбросить крайнюю правую карту Проекта (Разведение рептилий) (1), переместите два других проекта карты на одну позицию вправо (2), а затем поместите новую карту крупных животных в свободное место слева (3). Поскольку у вас есть 3 крупных животных в вашем зоопарке, возьмите куб с вашего планшета зоопарка и поместите его в среднее условие (4). За это вы получаете 3 очка возрождения. Вы также получаете бонус на клетку, из которой вы взяли свой куб, которым является получение 2 X-токенов (единоразово).



Пример: освобождение животного

Вы решили выпустить свою африканскую черепаху в национальный парк Серенгети. Черепаха нуждается в трехместном вольере и, таким образом, выполняется среднее условие, которое до сих пор не востребовано. Вы забираете куб с места, бонусом которого является получение 12 монет (1).

Когда животное покидает ваш зоопарк, вы убираете 2 жетона игроков из дома рептилий и возвращаете их в свой запас. Вы перемещаете свой жетон по шкале репутации назад на 6 шагов.

Другая информация на карте значения не имеет. Затем вы продвигаете свой счетчик по треку возрождения на 4 шага и получаете 12 денег (поскольку вы взяли жетон игрока с соответствующей бонусной ячейки). Наконец, вы кладете карту «Африканская шпороносная черепаха» в стопку сброса (2).



Пример: Задача ассоциации с side II

Вы решаете потратить жетон X на действие Ассоциации в ячейке карты 5, чтобы выполнить его с силой 6. Вы получаете один университет и 2 репутации с одним сотрудником (1). Кроме того, вы платите 5 монет в качестве пожертвования и получаете за это одно очко возрождения (2). Следующее пожертвование будет стоить 7 монет.



Совет Ассоциаций



Выполните одну или несколько различных задач ассоциации. Вы можете сделать одно пожертвование.

Если вы обновили карту «Ассоциации», вы можете выполнять несколько разных задач совета ассоциаций с помощью одного действия. Для каждой задачи вам нужен 1 или 2 сотрудника. Суммарная ценность всех заданий может превышать силу вашего действия. Общая стоимость может быть меньше.

Если вы решите выполнить работу по проекту возрождения и поддержите новую карту проекта, вы можете разыграть эту карту прямо с рынка. Карта, которую вы разыгрываете, должна находиться в диапазоне вашей репутации. В качестве дополнительной платы вы должны заплатить сумму денег, равную числу в папке, из которой вы разыгрываете карту проекта. Не пополняйте рынок, пока не завершите свой ход.

В дополнение к заданиям вам разрешено сделать ровно 1 пожертвование в пользу программы защиты животных. Заплатите наименьшую сумму денег, видимую в области «пожертвования» в общий запас, а затем закройте соответствующую ячейку одним из ваших кубов из **своего запаса**, чтобы сумма денег на этой ячейке больше не была видна. Вы получаете 1 очко возрождения за это. Если все места, кроме последнего, заняты кубами игроков, каждое последующее пожертвование стоит 12 денег, и вам не нужно больше помещать жетоны на это место. Чтобы иметь возможность сделать пожертвование, вы должны выполнить хотя бы 1 задачу во время одного и того же действия. Вам не нужен сотрудник, чтобы сделать пожертвование. Вы можете сделать максимум 1 пожертвование за одно действие Совета Ассоциации.



Спонсоры

Сыграйте ровно 1 карту спонсора ИЛИ продвиньте жетон отдыха и получите деньги.

Это действие позволяет вам разыграть ровно 1 карту Спонсора из вашей руки, при условии, что сила действия как минимум равна уровню карты Спонсора, и вы выполняете все условия на карте (изображены на левой стороне карты). Примените мгновенный эффект (если доступен) и/или повторяющийся эффект карты (если доступен и активируется значком на этой карте спонсора), затем поместите его рядом с картой вашего зоопарка.

X В качестве альтернативы, вы можете использовать это действие, чтобы двинуть жетон Отдыха на **X** и получить за это деньги **X**. Вы по-прежнему берете деньги, даже если жетону Отдыха не нужны все шаги, чтобы добраться до последнего места.



Спонсоры

Play one or more Sponsor cards OR advance the Break token and take money.

Если вы улучшили действие «Спонсоры», вы можете разыграть несколько карт спонсора одним действием. Сила вашего действия плюс 1 должно быть как минимум равно сумме уровней на всех сыгранных картах (помните, с помощью X-токенов вы также можете увеличить сверх 5). Разыгрывайте карты одну за другой, то есть вы полностью выполняете все мгновенные эффекты одной карты (кроме эффектов «после завершения») до того, как разыграете следующую карту. При розыгрыше спонсорских карт вы можете разыграть их с рынка или с руки. Любые карты, сыгранные с рынка должны быть в пределах диапазона вашей репутации. Заплатите дополнительную сумму денег, равную номеру на папке, из которой вы разыгрываете Спонсорскую карту. Не пополняйте дисплей, пока не завершите свой ход.

Если вы используете действие «Спонсоры» для продвижения жетона Отдыха, вы получаете деньги дважды.

Наконец, после улучшения действия «Спонсоры» вы также можете разыгрывать карты спонсоров, условием которых является значок

Карты спонсора

(1) Уровень карты указан в левом верхнем углу.
(2) Если карта позволяет вам разместить особое здание в вашем зоопарке, и это здание должно быть построено рядом с водой или камнями, это требование отображается рядом с уровнем (3) Любые условия, которые вы должны выполнить, чтобы разыграть карту, показаны на левой стороне карты. (4) Если на самой карте есть значок, он отображается в правом верхнем углу.
Спонсорские карты могут иметь множество различных эффектов. (5) Если карта имеет повторяющийся эффект, он отображается в верхней части карты на синем фоне, если только он не дает вам доход во время каждого отдыха, в этом случае фон фиолетовый.



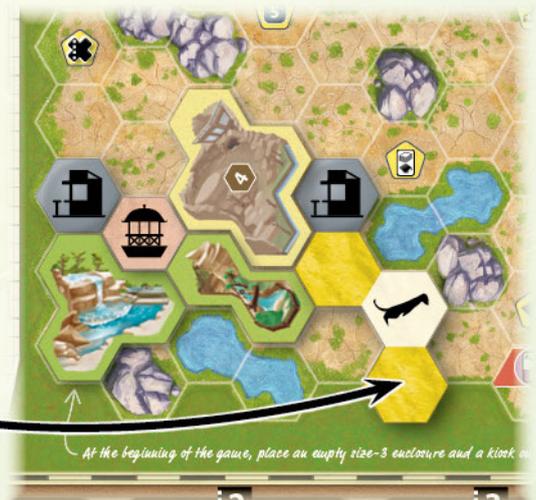
(6) Одноразовый эффект при розыгрыше карты обозначается желтым фоном в левом нижнем углу карты. (7) Эффект при подсчете очков обозначается коричневым фоном в правом нижнем углу карты. Вертикальная коричневая полоса за уровнем карты (1) служит напоминанием о том, что эта карта влияет на окончательный подсчет очков.

Если эффект на карте спонсора относится к значку, который появляется на самой карте спонсора этот значок учитывается при эффекте или запуске эффекта. Однако используются только значки в верхних правых углах карт (4), а не значки где-либо еще на карте, за исключением значков камня и воды, которые находятся в верхнем левом углу.

(8) Некоторые эффекты уже описаны на самой карте; все эффекты карт объясняются на стр. 4–7 Глоссария.

Пример: розыгрыш Спонсора

Используйте действие «Спонсоры», чтобы разыграть карту «Логово сурикатов». Вам нужна сила действия 5, а репутация вашего зоопарка должна быть не ниже 3. Вы берете Логово сурикатов из уникальных зданий и размещаете его на карте своего зоопарка, рядом хотя бы с 1 камнем. Вы можете узнать Логово Сурикатов по значку в левом нижнем углу карты. Поскольку на самой карте Логово Сурикатов есть значок травоядного, привлекательность вашего зоопарка сразу же увеличивается на 2.



At the beginning of the game, place an empty size-3 enclosure and a kiosk



Получите один X-жетон.

Если вы не можете или не хотите выполнять какое-либо из 5 действий, вы можете использовать альтернативное действие и получить 1 X-жетон. Вы можете выполнить это действие, используя любую карту Действия. Это не зависит от значения слота карты, и вы не можете использовать X-жетоны для увеличения силы действия. Неважно, была ли улучшена карта Действия. Вы по-прежнему должны выбрать карту действия, переместить ее в слот 1 и сдвинуть карты вправо. Затем возьмите X-жетон. Если у вас уже есть 5 X-жетонов, вы не можете выполнить это действие.

Очки привлекательности и Возрождения

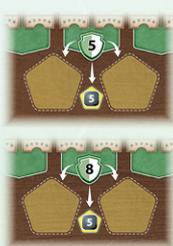
В процессе игры вы повышаете привлекательность своего зоопарка и накапливаете очки возрождения. Это необходимо для победы, а также помогает вам во время игры. Привлекательность вашего зоопарка определяет, сколько денег вы заработаете за каждый отдых. Кроме того, на треке Возрождения есть 4 ячейки, которые дают немедленный однократный эффект, когда вы достигаете их или проходите мимо них. Эти бонусы следующие:

• 2 очка возрождения:



Либо улучшите одну из ваших карт Действий (переверните ее), либо получите дополнительного сотрудника и разместите его в районе Блокнота вашего планшета. Этот бонус доступен каждому игроку, достигший значения 2.

• 5 / 8 очки возрождения:



Возьмите 5 монет или один из бонусных жетонов рядом с этой ячейкой на шкале сохранения. Немедленно примените эффект (деньги или бонусный жетон). Если вы взяли бонусный жетон, после этого удалите его из игры. Возможность взять 5 денег сохраняется даже после того, как оба бонусных жетона исчезнут.

• 10 очков возрождения:



В первый раз, когда игрок достигает 10 очков возрождения, все игроки выбирают и сбрасывают одну из своих карт финальных целей. Сбросьте их их под колоду финальных целей. Если до конца игры никто из игроков не достигнет шкалы 10 до окончания игры, вы все равно должны сбросить одну карту перед финальным подсчетом очков.



Ark Nova не имеет четких раундов. Вы совершаете по одному действию по кругу до тех пор, пока жетон

Отдыха не достигнет на треке клетки с . Действия карт спонсоров, животных или эффекты могут привести к этому. Как только это случилось, закончите свой ход до конца, применив все эффекты и бонусы. Теперь настало время отдыха и **все игроки** совершают следующие шаги:

1. Лимит карт на руку:



Если лимит карт на вашей руке превышает допустимое значение, сбросьте лишние карты с руки на стопку сброса. Обычный лимит - 3 карты. Но он может быть изменен с жетоном университета с бонусом

2. Токены на картах действий:



Если на ваших картах действий есть жетоны множителя, яда и/или ограничения, верните их в запас. Они больше не имеют никакого эффекта.

3. Планшет совета ассоциаций:



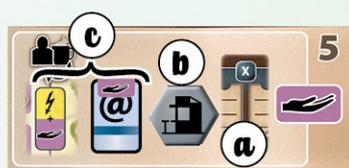
Верните всех своих сотрудников с планшета Совета на свои планшеты в область Блокнота, теперь они снова активны. Восполните все пустые области партнерских зоопарков и университетов недостающими жетонами. Если жетонов не хватает, значит у игроков уже есть все жетоны.

4. Обновите рынок



Сбросьте с рынка крайние левые две карты лицом вверх на стопку сброса. Они больше не доступны для получения. У папок 1 и 2 есть → значек как напоминание.

5. Получите прибыль:



Большую часть времени все игроки получают свой доход одновременно. Для некоторых эффектов может потребоваться, чтобы это происходило в порядке хода, например, получение карт с рынка. В таких ситуациях игроки должны получать доход по часовой стрелке, начиная с игрока, инициировавшего отдых. Рынок пополняется после каждого игрока.

- Собирайте доход по привлекательности вашего зоопарка. Возьмите сумму денег, указанную рядом с вашим счетчиком на шкале популярности. Например: если ваша фишка на 7 позиции, получите 11 монет.
- Собирайте доход с киосков в вашем зоопарке. Проверьте каждый киоск на карте вашего зоопарка отдельно. Возьмите по 1 монете за каждое уникальное здание, особый вольер, занятый обычный вольер и примыкающий к ней павильон. Здание должно иметь по крайней мере одну сторону одного пространства с киоском, чтобы считаться смежным с ним. Пустой стандартный вольер не приносит дохода (но пустой специальный вольер дает).

с. Получите **доход** везде(ваша область), где есть иконка:



Значок появляется на некоторых спонсорских картах и в некоторых бонусах в левой части планшета. Возьмите только те бонусы на планшете, которые вы уже активировали (те, которые вы открыли, поместив жетон куб в проект по возрождению

6. Трек отдыха:



Верните жетон отдыха на область с обозначением по количеству игроков.

Когда фаза отдыха закончена, игра продолжается и следующий игрок начинает свой ход как обычно.

Конец игры и подсчет очков

1. Конец игры

Если в конце вашего хода или во время отдыха ваши жетоны Возрождения и Привлекательности пересеклись на треках, запускается конец игры. Каждая область подсчета очков состоит из одного деления шкалы возрождения и смежных делений шкалы привлекательности.

Если конец игры наступил в ваш ход, то все игроки, кроме вас, делают еще по одному ходу. В следующий раз, когда придет ваша очередь, вместо этого переходите к окончательному подсчету очков. Если окончание игры срабатывает во время перерыва, все игроки (включая вас) делают еще один ход.

2. Карты с победными очками.

В конце игры вы все еще можете получить очки возрождения и привлекательности с **Карт финальных целей** и карт с иконкой Напоминаем, что если никто из игроков не достиг шкалы 10 на треке Возрождения, всем игрокам придется сбросить одну карту финального подсчета очков.

3. Расчет победных очков

Наконец, пришло время подсчитывать победные очки. Начните с просмотра области подсчета очков, где находится ваш счетчик возрождения. Найдите наименьшее значение привлекательности в этой области оценки. Это ваш целевой номер. Сравните свое Целевое число со значением вашего счетчика привлекательности. Вычитите Целевое число из значения вашей привлекательности, и в результате вы получите свои Победные очки. Игрок с наибольшим количеством положительных победных очков становится победителем. В случае ничьей побеждает тот игрок, который поддержал наибольшее количество проектов. Если счет по-прежнему равный, все игроки с одинаковым счетом делят победу.

Возможно, вы заметили, что для того, чтобы получить положительный результат, ваши фишки должны пересекаться друг с другом! Имейте это в виду, принимая решения, чтобы максимизировать свой счет!

Пример. Конец игры

Красный имеет 64 привлекательности и 20 баллов возрождения. Оба счетчика находятся в одной зачетной зоне (белая рамка). Конец игры наступает.



Пример:доход за киоски

Вы получаете 4 монеты, по 2 за каждый киоск.



Карта финального подсчета очков

Каждая карточка итогового подсчета использует либо таблицу (внизу, слева), либо текст (внизу, справа), чтобы указать, как вы можете получить 1–4 дополнительных очка возрождения в конце игры. Для подсчета очков рассмотрите свои университеты, карточки перед вами и значки на них. Вы никогда не можете получить более 4 баллов возрождения с одной карты финального подсчета очков.



Пример: расчет победных очков

- (1) Синий имеет 16 очков возрождения; наименьшая привлекательность в этой зачетной зоне (целевое число) равно 76.
- (2) У синего только 72 привлекательности, что означает, что значение привлекательности синего на 4 очка меньше этого целевого числа: у синего -4 победных очка.
- (3) Красный имеет 18 очков возрождения; наименьшая привлекательность в этой зачетной зоне 70.
- (4) У Красного есть 79 привлекательности, что означает, что значение привлекательности Красного на 9 очков больше, чем это Целевое число: Красный имеет +9 победных очков.



SOLO GAME

If you play Ark Nova on your own, modify the rules as follows:

Setup

- Lay out 3 basic Conservation Project cards and do **not** place any tokens of a different color on them (i.e. like a 3-player setup).
- Do not use the Break token. Instead, place 7 player tokens of any unused color on the spaces in the left column of the solo tile (A).
- You start the game with 20 appeal.

Turn / Cards

Cards with interactive effects have a blue stripe at the bottom with the  icon; the contents of the blue stripe replace the card's interactive effect with an appropriate solo effect. You will find this feature on 1 Final Scoring card and a number of Animal cards.

There can be up to 2 Conservation Project cards above the Association board.

If you perform an action that would advance the Break token, it simply doesn't. If you would take money for moving it, you still get the money. You do not get an X-token for triggering a break (see *Gameplay / Breaks* to the right).

Examples: You play the Cougar with the ability Jump 3. Although there is no Break token to advance, you still take 3 money.

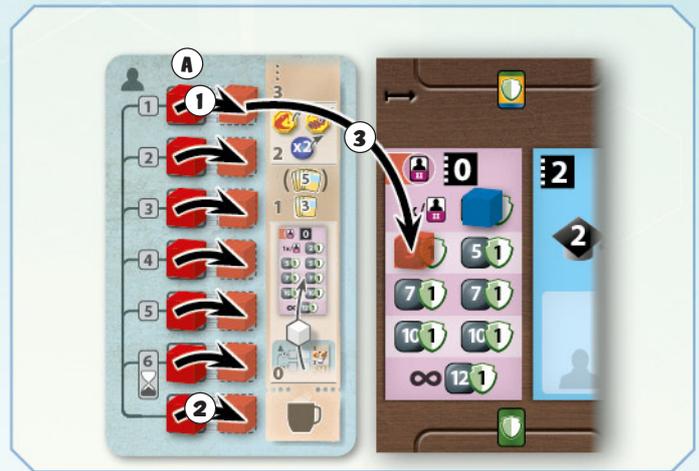
You use the upgraded Sponsors action with a strength X of 4 for the break ability. Although there is no Break token to advance, you still take 8 money.

Gameplay / Breaks

Every time you end a turn, move the topmost player token in the left column of the solo tile onto the space to its right (in the right column) (1). If you move the last token from the left column into the right column (2) (and thus reveal the break icon), you immediately resolve a break.

At the beginning of the break, place the topmost player token onto the open donation space with the smallest number on the Association board (3) (if all the other spaces, except for space 12, are already occupied place it next to space 12, even if this has no effect on the donations) and move the remaining tokens back into the left column of the solo tile (but now 1 more row is empty).

Then perform all steps of a break except for step 6.



The game ends after 6 rounds, when only 2 tokens are left on the solo tile and you moved the bottom one to the right. Do not trigger another break, but do the final scoring instead.

If you have **at least 0** Victory Points after the final scoring (meaning both your Appeal counter and Conservation counter have reached the same scoring area or passed each other), you have won the solo game.

Difficulty Levels / Solo Challenge

We recommend that **beginners** start the solo game with an appeal of **20**. Depending on your experience, you could instead start the game with **10** or even **0** appeal. Starting the solo game with 0 appeal is quite a challenge! Feel free to play as many games as you like at each difficulty level.

As a **special challenge**, play 3 games in a row. In this case, do not shuffle the cards after each game. Instead, remove all cards from that particular game (discard pile, display, all of your cards, and all of the conservation projects) and set up the game with the remaining cards. Also remove the two zoo maps you had to choose from, as well as the 4 Bonus tiles. For the third game, you will have to reuse a random 3 of the removed Bonus tiles.

You no longer have access to the cards that are out of play, with the only exception being the animal abilities *Assertion* and *Dominance*.

At the end of each game, record your score; then total all 3 scores at the very end. If the sum is at least 0 (i.e. not negative) you have passed the challenge!

Credits

Game design: Mathias Wigge • **Graphics design:** Christof "do-all" Tisch, Steffen Bieker • **Illustrations:** Loïc Billiau, Dennis Lohausen

Cover: Steffen Bieker • **Editing & Realization:** Bastian Winkelhaus, Inga Keutmann, Frank Heeren • **Proofreading:** Donny Behne, Nathan Morse

We would like to thank Corinna Spellerberg and Ursula Steinhoff for their support with the translation and typesetting and Andreas Resch for making the 3D game scene.

© 2021 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Straße 37
65817 Eppstein-Bremthal
www.feuerland-spiele.de



Capstone Games
2 Techview Drive, Suite 2
Cincinnati, OH 45215
www.capstone-games.com

Distributed in the UK by:
Esdevium Games Ltd, trading as Asmodee UK
6 Waterbrook Road, Alton, GU34 2UD, UK

Looking for more information or missing something?
<https://capstone-games.com/board-games/ark-nova>

Representing the many playtesters and supporters, we thank Matteo Lindner, Gernot Köpke, Denny Delakowitz, Zsolt Hevesi, Jonas Langenbrinck, Thomas Hansel, Roland Hoyer, Sebastian Born, Paul Borczyk, Alexandra Nikolay, Tobias Bruch, Helge Ostertag, Jan Henry, Olaf Darge, Pan Pollack, Jule Pollack, Carsten Stürmer, Lea Reinisch, Patrick Hoffbauer, Stephan Rink, Claudia Scharf, Hanno Girke, Niels Roehl, Jan Kempf, Tobias Zimmermann, Arne Aßmann, Christoph Keutmann, Karol Pryk, Christian Hildenbrand, James Hourston, Tina Steinbrecher, Simon Poppinga, Christin Pfaff, Daniel Lau, Lisa Hofman, Christian Brinker, Jens Will, Florian Bücherl, Alexander Fendt, Kilian Grieb, Armin Stangl, Sascha Rings, Florian Schlusnus and especially Tina Landwehr-Rödde.

