MATHIAS WIGGE

ARK NOVA

KOMPONENTY

Karty

212 kart Zoo

rewers

128 kart Zwierząt

64 karty Sponsorów

20 kart Projektów Ochrony Przyrody

11 kart Punktacji Końcowej

rewers

awers

12 kart Podstawowych Projektów Ochrony Przyrody

rewers

awers

20 dwustronnych kart Akcji (po 5 w zestawie)

awers

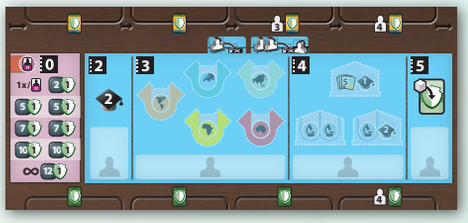
rewers

Plansze

1 plansza gry

Rewers pokazuje inną orientację pól na karty.
Użyj strony, która bardziej ci odpowiada.

1 plansza Stowarzyszenia



8 plansz graczy (mapy Zoo)

4 Mapy A: dla początkujących graczy z przewagą na starcie (łatwe)

4 Mapy 0: z większą liczbą pól bonusowych (średniozaawansowane)

8 Map (1–8), na odwrocie Map A i 0: z unikatowym układem planszy (zaawansowane)

Kafle i żetony

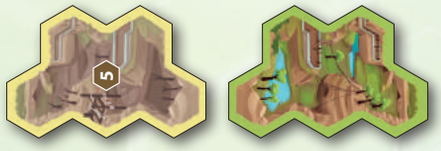
90 standardowych Wybiegów różnych rozmiarów

pusty *zajęty*
28 Wybiegów rozmiaru 1 pola

pusty *zajęty*
24 Wybiegi rozmiaru 2 pól

pusty *zajęty*
15 Wybiegów rozmiaru 3 pól

pusty *zajęty*
13 Wybiegów rozmiaru 4 pól



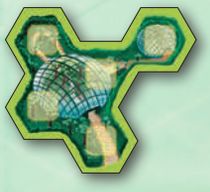
pusty *zajęty*
10 Wybiegów rozmiaru 5 pól

12 specjalnych Wybiegów

(obie strony są jednakowe)

4 Małe zoo

4 Terraria



4 Woliery dużych ptaków

34 kafle Kiosków / Pawilonów

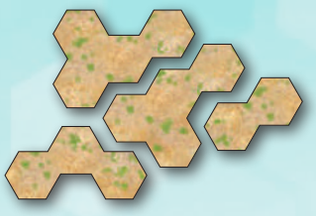
Kiosk
awers

Pawilon
rewers

Więcej kafli i żetonów

15 unikatowych Budowli

awers



rewers

70 żetonów pieniędzy

40x 1

10x 5

10x 10

10x 20

Inne

- **2 organizery**
- **1 Glosariusz**
- **1 Przegląd ikon**
- **niniejsza Instrukcja**

20 Zoo partnerskich

(po 4 każdego rodzaju)

12 Uniwersytetów

(po 4 każdego rodzaju)

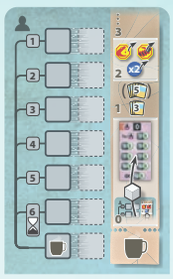
9 kafli Bonusowych

awers

rewers

1 kafel dla trybu solo

(jednakowy z obu stron)



20 żetonów X

8 żetonów Mnożenia

8 żetonów Jadu

8 żetonów Duszenia

Drewniane komponenty

1 znacznik Przerwy

Komponenty w 4 kolorach graczy (czarny, niebieski, czerwony, żółty). W każdym kolorze:

3 znaczniki Torów

4 Pracowników Stowarzyszenia

25 znaczników gracza

Spis treści

Wprowadzenie i cel gry 3
Przygotowanie rozgrywki 4
Przebieg gry 6
- Twoja plansza Zoo 6
- Karty Zoo 7
  - → *Tor Przerwy* 7

Tura / 5 kart Akcji 8
- Akcja: Karty 9
  - → *Tor Reputacji i ekspozycja* 9
- Akcja: Budowa 10
- Akcja: Zwierzęta 11
  - → *Anatomia kart Zwierząt* 11
  - → *Specjalne Wybiegi* 12
- Akcja: Stowarzyszenie 14
  - → *Plansza Stowarzyszenia* 14
  - → *Anatomia kart Projektów Ochrony Przyrody* ... 15
- Akcja: Sponsorzy 17
  - → *Anatomia kart Sponsorów* 17
- Akcja: Żeton X 18

Atrakcyjność i punkty Ochrony Przyrody 18
Przerwa 18
Koniec gry i Punktacja Końcowa 19
  - → *Anatomia kart Punktacji Końcowej* 19

Tryb solo 20

WPROWADZENIE I CEL GRY

W grze *Ark Nova* rozplanowujesz i budujesz nowoczesne, naukowo zarządzane Zoo. Przygotowujesz Wybiegi dostosowane do trybu życia zwierząt i wspierasz Projekty Ochrony Przyrody, aby zapewnić przetrwanie rzadkich gatunków.

Różnorodność zwierząt zwiększa Atrakcyjność twojego Zoo i generuje wyższe dochody. Dzięki uważnej opiece nad zwierzętami wspierasz programy hodowli i inne Projekty Ochrony Przyrody, zdobywając odpowiednie bonusy. Znaczniki na torach Atrakcyjności i Ochrony Przyrody poruszają się w przeciwnych kierunkach – gdy znaczniki jednego z graczy spotkają się rozgrywka dobiega końca. Gracz, który osiągnął najlepsze połączenie Atrakcyjności i wsparcia dla Ochrony Przyrody, zbudował najlepiej prosperujące Zoo i wygrywa grę.

Działalność na rzecz Stowarzyszenia pozwala na współpracę z Zoo i Uniwersytetami na całym świecie. Wspólnie ze specjalistami oraz przy wsparciu Sponsorów pomogą one w zarządzaniu różnymi zadaniami potrzebnymi do osiągnięcia twoich celów.

Zarówno projektant, jak i wydawca, dołożyli wszelkich starań, aby zachować realizm przy stworzeniu tej gry. W rzadkich przypadkach poczyniono jednak drobne ustępstwa dla dobra jej mechaniki. Na przykład, koala ma podkategorię niedźwiedź, co jest często używane potocznie, ale nie odpowiada rzeczywistości. To samo dotyczy wymagań dla Wybiegów.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Przygotowanie ogólne

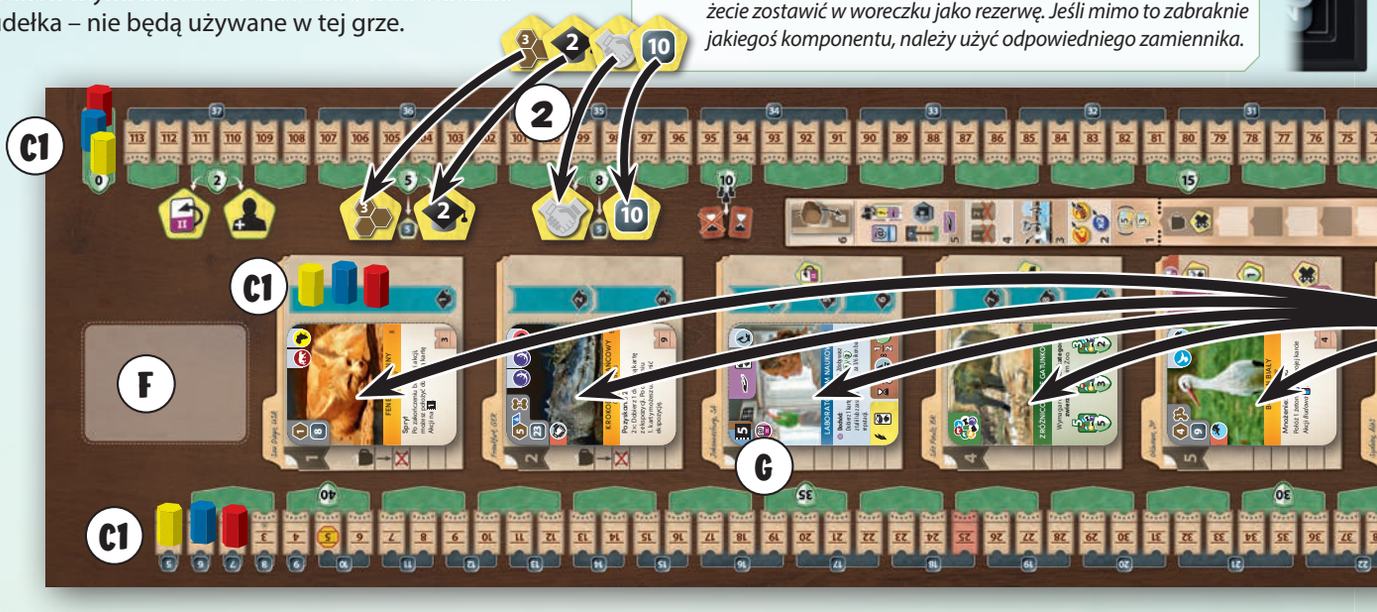
1. **Planszę gry** połóżcie na środku stołu. **Znacznik Przerwy** umieśćcie na tym polu startowym toru Przerwy, które odpowiada liczbie graczy.
   W rozgrywkach 3–osobowych, połóżcie znacznik Przerwy na polu oznaczonym 3.

2. Potasujcie **9 kafli Bonusowych** i połóżcie po jednym losowym kaflu, rewersem do dołu, na każdym z 4 pustych żółtych pól Bonusowych na planszy. Nie kładźcie żadnych kafli na dwóch żółtych polach z nadrukowanymi ikonami. Pozostałe 5 kafli odłóżcie do pudełka – nie będą używane w tej grze.

3. Potasujcie **karty Zoo** i stwórzcie z nich zakrytą talię na planszy gry, w miejscu oznaczonym . Dobierzcie z tej talii i połóżcie po 1 **zakrytej** karcie na każdym z 6 pól-folderów na planszy gry. To jest **ekspozycja**.

4. Umieśćcie **2 organizery** obok planszy – to **pula ogólna**.

Zalecamy wypełnienie jednego z organizerów kaflami Wybiegów w sposób pokazany po prawej stronie. Drugi organizer wypełnijcie pozostałymi kaflami i żetonami. Komponentów jest w nadmiarze, dlatego po kilka standardowych Wybiegów i Kiosków / Pawilonów możecie zostawić w woreczku jako rezerwę. Jeśli mimo to zabraknie jakiegoś komponentu, należy użyć odpowiedniego zamiennika.



Przygotowanie graczy

A. Weźcie po jednej **planszy Zoo** przedstawiającej Mapę A i połóżcie je przed sobą tą stroną ku górze. Pozostałe plansze Zoo odłóżcie do pudełka – nie będą używane w tej rozgrywce.

4 z 8 plansz Zoo na jednej stronie ma Mapę A. Wszystkie 4 kopie Mapy A są identyczne i zalecamy użycie ich podczas pierwszej rozgrywki. Mapa A ułatwia poznanie gry i oferuje hojne nagrody.

Pozostałe 4 plansze Zoo mają po jednej stronie Mapę 0 (tworzą kolejny zestaw 4 jednakowych Map). Te Mapy są odpowiednie dla początkujących graczy po pierwszej rozgrywce.

Po drugiej stronie wszystkich plansz Zoo znajdują się Mapy 1–8; są to Mapy zaawansowane. Każda z nich jest inna i zapewnia indywidualne zdolności specjalne. Zalecamy używanie tych Map, gdy jesteście już dobrze zaznajomieni z grą. Podczas gry z zaawansowanymi Mapami, każdy z graczy dobiera 2 losowe plansze Zoo i wybiera jedną z nich. Alternatywnie możecie wylosować tyle Map zaawansowanych, ilu jest graczy +1 i wybrać po jednej w odwrotnej kolejności tur. W obu przypadkach wszystkie niewybrane Mapy odłóżcie do pudełka.

***Wskazówka:** podczas rozgrywek z początkującymi graczami, możesz dać im na starcie niewielką przewagę z Mapą 0 lub większą z Mapą A.*

B. Weźcie po jednym zestawie **kart Akcji**, składającym się z kart: ***Budowa***, ***Karty***, ***Zwierzęta***, ***Stowarzyszenie*** i ***Sponsorzy***. Umieśćcie po jednej karcie, stroną I do góry, pod każdym z pięciu miejsc na karty poniżej dolnej krawędzi planszy Zoo: kartę ***Zwierzęta*** pod pierwszym z lewej miejscem oznaczonym 1, a pozostałe karty losowo rozmieszczone pod pozostałymi 4 miejscami.

5 Połóżcie **planszę Stowarzyszenia** obok planszy gry, pozostawiając wystarczająco dużo miejsca na jeden rząd kart powyżej i jeden rząd kart poniżej tej planszy.

5a Połóżcie **po 1 Zoo partnerskim** z każdego kontynentu i po **1 Uniwersytecie** z każdego rodzaju na odpowiednich polach na planszy Stowarzyszenia.

5b Potasujcie **karty Podstawowych Projektów Ochrony Przyrody** i połóżcie je w zakrytej talii obok planszy Stowarzyszenia. W grze 4-osobowej dobierzcie 4 karty z wierzchu tej talii i rozłóżcie odkryte w rzędzie **poniżej** planszy Stowarzyszenia; w rozgrywkach na mniejszą liczbę graczy rozłóżcie tak 3 karty.

5c W grze **2-osobowej** weźcie 6 znaczników gracza w nieużywanym kolorze i zakryjcie nimi:

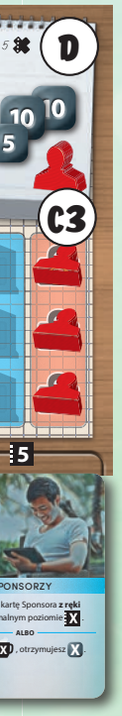
- na odkrytych kartach **Podstawowych Projektów Ochrony Przyrody**: pierwszy z lewej poziom na lewej karcie, środkowy poziom na środkowej karcie i pierwszy z prawej poziom na prawej karcie.
- na **planszy Stowarzyszenia**: trzy pola w lewej kolumnie **obszaru Dotacji**.

Zakryte poziomy / pola uważane są za zablokowane i nie mogą być użyte przez żadnego z graczy.

6 Potasujcie karty Punktacji Końcowej i połóżcie je w zakrytej talii obok planszy Stowarzyszenia.

7 Losowo wybierzcie pierwszego gracza. Kolejność tur jest zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Przykładowe przygotowanie rozgrywki 2–osobowej. Czerwony kolor nie należy do żadnego z graczy.



C Wybierzcie swój **kolor** i weźcie wszystkie komponenty w tym kolorze.

C1 Umieśćcie po jednym **znaczniku Toru** na pierwszych polach torów Ochrony Przyrody i Reputacji. Na torze Atrakcyjności umieśćcie znaczniki Torów zgodnie z kolejnością tur: pierwszy gracz zaczyna na polu oznaczonym „**0**", drugi gracz w kolejności tur zaczyna na polu „**1**", trzeci na „**2**", a czwarty na „**3**".

C2 Umieśćcie po jednym **znaczniku gracza** na 7 wyznaczonych miejscach przy lewej krawędzi swojej planszy Zoo. Pozostałe znaczniki gracza połóżcie obok swojej planszy Zoo – użyjecie ich później podczas rozgrywki.

C3 Umieśćcie 1 **Pracownika Stowarzyszenia** na notatniku swojej planszy Zoo, jako aktywnego Pracownika, a pozostałych na 3 wyznaczonych polach pod notatnikiem.

D Z puli ogólnej weźcie równowartość **25 pieniędzy** i połóżcie je na notatniku na swojej planszy Zoo.

E Dobierzcie **po 2 karty Punktacji Końcowej** i połóżcie je zakryte obok swojej planszy Zoo. W dowolnym momencie możecie je podejrzeć, ale trzymajcie je w sekrecie przed pozostałymi graczami.

F Dobierzcie **po 8 kart Zoo**. Wybierzcie 4 z nich, które zachowacie jako karty na ręce, a pozostałe 4 odrzućcie na odkryty stos kart odrzuconych na wyznaczonym polu na planszy gry. Karty na ręce trzymajcie zakryte przed pozostałymi graczami.

Odkryty stos kart odrzuconych jest łatwiejszy do odróżnienia od pozostałych stosów kart. Zapobiega to przypadkowemu dobraniu niewłaściwej karty. Oczywiście, jeśli wolicie, możecie na stos kart odrzuconych odkładać karty rewersem do góry.

Zalecamy zachowanie na startowej ręce 1–2 kart Sponsorów i 2–3 kart Zwierząt. Upewnijcie się, że wybrane karty nie mają warunków, których nie możecie spełnić na początku gry. Jeśli to możliwe, wybierajcie karty z ikonami pasującymi do Podstawowych Projektów Ochrony Przyrody, odkrytych poniżej planszy Stowarzyszenia.

G Po tym, gdy wszyscy gracze wybiorą swoją startową rękę, odkryjcie 6 kart na ekspozycji.

PRZEBIEG GRY

Ark Nova nie posiada z góry ustalonej struktury rund; zamiast tego gracze po prostu wykonują kolejno swoje tury (w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara), do momentu, gdy nastąpi koniec gry. W trakcie rozgrywki następują tak zwane **Przerwy**, kiedy to gra zostaje wstrzymana na czas rozpatrzenia fazy administracyjnej. Podczas tych Przerw będziesz między innymi odrzucać karty do limitu ręki, przywoływać swoich Pracowników i otrzymywać dochód. Procedura Przerwy została szczegółowo opisana na stronie 18.

Podczas swojej tury zawsze wykonujesz jedną akcję, która może wywołać dodatkowe efekty i bonusy. Akcje wykonujesz za pomocą 5 kart Akcji, znajdujących się poniżej twojej planszy Zoo. Akcje pozwolą ci rozbudowywać twoje Zoo, zagrywać karty Zoo i dobierać nowe karty. Pozycja karty Akcji określa siłę, z jaką możesz rozpatrzyć daną akcję. Więcej szczegółów na temat tego mechanizmu znajdziesz w rozdziale „Tura / 5 kart Akcji" na stronie 8.

Twoja plansza Zoo

Twoje Zoo **(1)** zajmuje duży obszar na środku planszy Zoo. W tym miejscu rozmieszcza się Wybiegi (standardowe lub specjalne), Kioski, Pawilony oraz inne unikatowe Budowle. Specjalny panel **(2)** zawiera przegląd wszystkich Wybiegów, pokazując ich rozmiary i kształty.

Nie możesz budować na polach skał **(S)** i wody **(W)**, ale niektóre zwierzęta wymagają Wybiegów sąsiadujących z polami skał lub wody. Wszystkie pozostałe pola umożliwiają rozmieszczenie na nich kafli Budowli. Pole, które zostało zabudowane, w terminologii gry określane jest jako pole **zakryte**. Nie możesz budować na polach oznaczonych ikoną , dopóki nie ulepszysz swojej karty Akcji *Budowa* (więcej w rozdziale „Tura / 5 kart Akcji" na stronie 8).

Niektóre pola pokazują bonus **(3)**, który otrzymujesz natychmiast po zakryciu takiego pola. Arkusz „Przegląd ikon" zawiera opis wszystkich bonusów.

Wzdłuż lewej krawędzi planszy Zoo znajdują się pola bonusowe **(4)**, które mogą być aktywowane poprzez wsparcie różnych Projektów Ochrony Przyrody. Na początku gry na tych polach znajduje się 7 znaczników gracza. Za każdym razem, gdy wesprzesz Projekt Ochrony Przyrody, wybierasz jeden z tych znaczników i umieszczasz go na karcie tego Projektu. Zawsze daje ci to natychmiastowy bonus, a niektóre z tych bonusów zyskujesz ponownie podczas każdej Przerwy.

Wzdłuż dolnej krawędzi twojej planszy Zoo znajdują się miejsca na karty Akcji **(5)**. Liczba nad każdym z tych miejsc pokazuje siłę karty Akcji leżącej na danym miejscu.

Na zaawansowanych Mapach znajduje się specjalna zdolność, która odróżnia twoje Zoo od pozostałych **(6)**. Każdy z graczy używających Mapy A, do czego zachęcamy podczas pierwszej rozgrywki, ma tę samą specjalną zdolność: na początku gry umieść na wskazanych polach Mapy Kiosk i Wybieg rozmiaru 3 pól, stroną z cyfrą 3 (pustą stroną) do góry.

Karty Zoo

Najważniejszymi komponentami w *Ark Nova* są 3 różne typy kart Zoo. (Szczegółowy opis typów kart znajdziesz w dalszej części niniejszej instrukcji).

Karty Zwierząt służą do dodawania zwierząt do twojego Zoo. Zwierzęta wymagają pustego Wybiegu i zapewniają twojemu Zoo punkty Atrakcyjności.

Karty Sponsorów pozwalają między innymi zatrudniać specjalistów, budować unikatowe Budowle lub osiągać różne inne efekty.

Dzięki **kartom Projektów Ochrony Przyrody** wspierasz różne projekty i zbierasz punkty Ochrony Przyrody. Zazwyczaj specjalizujesz się w konkretnych gatunkach zwierząt lub kontynentach, z których pochodzą. W niektórych Projektach Ochrony Przyrody będziesz wprowadzać zwierzęta na nowo do środowiska naturalnego. Karty Projektów Ochrony Przyrody działają tak samo, jak dostępne od początku gry karty Podstawowych Projektów Ochrony Przyrody.

Tor Przerwy

Na planszy gry znajduje się tor Przerwy, który odlicza czas pozostały do następnej Przerwy.

Na początku gry, i po każdej Przerwie, znacznik Przerwy trafia na pole startowe odpowiednie dla liczby graczy **(1)**. Za każdym razem, gdy przesuwasz znacznik Przerwy, przesuń go o odpowiednią liczbę pól w kierunku końca toru Przerwy. Kiedy przesuniesz znacznik Przerwy na ostatnie pole na tym torze **(2)** zostaje ogłoszona Przerwa (patrz strona 18).

Rozpatrzenie Przerwy następuje po zakończeniu twojej bieżącej tury.
Otrzymujesz 1 żeton X za dotarcie do ostatniego pola toru Przerwy. Zignoruj wszystkie dodatkowe przesunięcia znacznika na torze (tzn. zatrzymaj go na ostatnim polu). Po rozpatrzeniu Przerwy umieść znacznik Przerwy z powrotem na polu startowym toru (odpowiednim dla liczby graczy).

Po prawej stronie planszy Zoo znajdują się pola na kafle **Zoo partnerskich (7)** i **Uniwersytetów (8)**. Zauważ, że Zoo partnerskie znajdują się na 5 kontynentach, ale możesz nawiązać współpracę z maksymalnie 4 z nich. Za każdym razem, gdy nawiązujesz nową współpracę z Zoo partnerskim lub Uniwersytetem, połóż jego kafel na najniższym pustym polu w odpowiedniej kolumnie. Aby zdobyć trzecie Zoo partnerskie, musisz najpierw ulepszyć swoją kartę Akcji ***Stowarzyszenie*** (więcej informacji znajdziesz w rozdziale „Tura / 5 kart Akcji" na stronie 8). Inny kolor tła i ikona II służą jako przypomnienie. Jeśli na polu, na którym kładziesz kafel Zoo partnerskiego lub Uniwersytetu znajduje się bonus, natychmiast go otrzymujesz.

Zoo partnerskie ułatwia ci umieszczanie w twoim Zoo zwierząt z danego kontynentu, ponieważ każdorazowo redukuje koszt o 3 pieniądze za każdą ikonę tego kontynentu na karcie Zwierząt.

Uniwersytet przyznaje ci bonusy i zapewnia ikony wskazane na jego kaflu.

Po prawej stronie planszy Zoo znajdują się pola na twoich dodatkowych **Pracowników Stowarzyszenia (9)**, których umieszczasz tutaj na początku gry. Podobnie jak w przypadku Zoo partnerskich i Uniwersytetów, aktywujesz te pola od dołu do góry, z tą różnicą, że zamiast kłaść na nich kafle, zdejmujesz z nich Pracowników. Za każdym razem, gdy możesz zatrudnić kolejnego Pracownika Stowarzyszenia, dobierasz pierwszego od dołu i umieszczasz na swoim notatniku jako aktywnego Pracownika. Niektóre plansze Zoo zapewniają ci premię w postaci punktów Ochrony Przyrody za zatrudnienie ostatniego Pracownika.

Wszystkich swoich aktywnych Pracowników Stowarzyszenia, pieniądze i żetony X należy trzymać na **notatniku (10)**.

Tura / 5 kart Akcji

Twoje karty Akcji leżą w rzędzie wzdłuż dolnej krawędzi twojej planszy Zoo. Każda karta jest zawsze przypisana do jednego z miejsc na kartę poniżej planszy. Liczba widoczna powyżej miejsca na kartę oznacza siłę **X**, z jaką można użyć umieszczonej tam karty Akcji. Liczby te są z zakresu od 1 (po lewej) do 5 (po prawej), co oznacza, że im dalej na prawo leży karta Akcji w momencie wykonywania danej akcji, tym potężniejszy będzie efekt jej rozpatrzenia.

W swojej turze wybierz jedną z twoich kart Akcji i przesuń ją tak, aby była nieco niżej niż pozostałe karty w rzędzie, a następnie wykonaj akcję tej karty z siłą **X**. Po wykonaniu akcji należy zabrać tę kartę Akcji z jej miejsca, przesunąć wszystkie karty Akcji leżące dotąd na lewo od niej o jedno miejsce w prawo i położyć wybraną kartę Akcji na pustym miejscu oznaczonym **1**.

Możesz użyć żetonów , aby zwiększyć siłę akcji. Za każdy żeton X, którego użyjesz, zwiększ siłę **X** akcji o 1. Następnie zwróć żeton do puli ogólnej. W jednej akcji możesz użyć tyle żetonów X, ile chcesz. Jednak w przypadku niektórych akcji siła większa niż **5** nie zwiększa efektu ich rozpatrzenia. Nigdy nie możesz mieć więcej niż 5 żetonów X. Siłę akcji ustalasz przed jej wykonaniem. Oznacza to, że nie możesz użyć żetonów X zdobytych podczas wykonywania akcji, aby zwiększyć siłę tej akcji.

Niektóre karty Zoo pozwalają na rozpatrzenie efektu „po zakończeniu" twojej akcji. W takim wypadku zakończ swoją akcję, w tym przesuń karty Akcji, przed rozpatrzeniem tego efektu.

Na początku gry wszystkie twoje karty Akcji są położone stroną I ku górze. Jeśli zdobędziesz ulepszenie karty , możesz odwrócić wybraną przez siebie kartę Akcji ze strony I na stronę II. Karta pozostaje na swoim aktualnym miejscu. Począwszy od twojej następnej akcji, do końca gry, wykonując tę akcję rozpatrujesz jej ulepszony efekt.

W grze są 4 sposoby na ulepszenie twoich kart Akcji: kiedy twój znacznik dotrze na odpowiednie pola na torze Ochrony Przyrody i na torze Reputacji oraz kiedy zdobędziesz swoje drugie Zoo partnerskie i drugi Uniwersytet partnerski. Pierwszy z tych sposobów pozwala na wybranie ulepszenia spośród kilku innych premii. Pamiętaj więc, że nie możesz ulepszyć wszystkich twoich kart Akcji i w każdej rozgrywce staniesz przed wyborem, które ulepszenia są dla ciebie najważniejsze.

Nie możesz „nic nie zrobić" ze swoją akcją (np. zagrać 0 kart Zwierząt lub wybudować 0 Budowli).

Poszczególne akcje zostały szczegółowo opisane na kolejnych stronach. Poniżej znajduje się krótki przegląd akcji:

Akcja: KARTY (strona 9)

Akcja *Karty* pozwala zdobyć nowe karty Zoo (karty Zwierząt, Sponsorów i Projektów Ochrony Przyrody) z talii lub z ekspozycji.

Akcja: BUDOWA (strona 10)

Wybiegi są potrzebne, aby umieścić zwierzęta w twoim Zoo. Akcja *Budowa* pozwala budować standardowe Wybiegi dla zwierząt wszystkich kategorii lub specjalne Wybiegi dla szczególnych kategorii zwierząt. Możesz również budować Kioski i Pawilony.

Przykład: Wykonanie akcji

Jako swoją akcję w tej turze wybierasz akcję karty Budowa *leżącej na 4. miejscu na kartę. Przesuń kartę w dół, aby zaznaczyć, że to jej używasz, i wykonaj akcję z siłą 4. Następnie weź tę kartę Akcji na rękę, przesuń karty Akcji z miejsc 1–3 o jedno miejsce w prawo i połóż kartę Akcji* Budowa *na dostępnym teraz 1. miejscu na kartę.*

po twojej akcji

na koniec twojej tury

Akcja: ZWIERZĘTA (strony 11–13)

Za pomocą akcji *Zwierzęta* możesz umieszczać zwierzęta na pustych Wybiegach. W tym celu musisz spełnić specjalne warunki i ponieść koszt umieszczenia zwierząt. W zamian zwierzęta dają ci specjalne zdolności i dodają do twojego Zoo ikony, które mogą być potrzebne do wspierania Projektów Ochrony Przyrody.

Akcja: STOWARZYSZENIE (strony 14–16)

W ramach akcji *Stowarzyszenie* wysyłasz swoich aktywnych Pracowników do pracy w stowarzyszeniach zoologicznych. Dzięki temu wzrasta twoja Reputacja, możesz zawierać partnerskie umowy z Uniwersytetami i Zoo z innych kontynentów, wspierać Projekty Ochrony Przyrody lub przekazywać Dotacje na ochronę zwierząt.

Akcja: SPONSORZY (strona 17)

Akcja *Sponsorzy* zapewnia ci wsparcie Sponsorów (poprzez zagranie ich karty do twojego Zoo). Sponsorzy wspierają cię bezpośrednio lub finansują jakiś projekt, np. unikatową Budowlę. Wielu z nich daje ci stały efekt lub dochód. Na koniec gry możesz zdobyć od swoich Sponsorów dodatkowe punkty Atrakcyjności lub Ochrony Przyrody.

Akcja żetonu X (strona 18)

Jeśli znajdziesz się w sytuacji, w której nie możesz lub nie chcesz wykonać żadnej z 5 akcji, możesz wykonać tę alternatywną akcję, aby zdobyć dokładnie 1 żeton X. Nadal musisz wybrać i przełożyć kartę Akcji na 1. miejsce, przesuwając wszystkie pozostałe karty w prawo, tak jak podczas standardowej akcji. Siła miejsca, na którym znajdowała się wybrana karta, nie ma wpływu na tę akcję.

I KARTY

Przesuń znacznik Przerwy o 2 pola. Następnie dobierz karty z talii LUB pozyskaj kartę.

DOBIERANIE KART Z TALII

Porównaj siłę akcji X z tabelą na karcie. Dobierz **wskazaną liczbę kart Zoo z talii** (maksymalnie 3). Niekiedy musisz następnie odrzucić kartę z ręki – może to być dowolna karta z twojej ręki, także jedna z dobranych właśnie kart.

POZYSKANIE KARTY

Jeśli wykonasz akcję z siłą X równą co najmniej 5, to zamiast dobierać kilka kart z talii, możesz wziąć na rękę **dokładnie 1 kartę z ekspozycji**. Nazywa się to *pozyskaniem karty*. Możesz wziąć dowolną kartę, niezależnie od poziomu Reputacji twojego Zoo. Uzupełnij ekspozycję na koniec twojej tury.

2 Niezależnie od tego czy pozyskasz kartę, czy dobierzesz je z talii, najpierw przesuń znacznik o 2 pola na torze Przerwy (nie zdobywasz za to żadnych pieniędzy).

Po tej akcji możesz mieć na ręce dowolną liczbę kart, ale podczas rozpatrywania Przerwy każdy z graczy jest zmuszony do odrzucenia kart przekraczających limit 3 kart na ręce (lub 5 w przypadku posiadania określonego Uniwersytetu) – patrz „Przerwa" na stronie 18.

II KARTY

Przesuń znacznik Przerwy o 2 pola. Następnie dobierz karty z talii lub z ekspozycji w zasięgu reputacji ALBO pozyskaj kartę.

DOBIERANIE Z ZASIĘGU REPUTACJI

Po ulepszeniu akcji *Karty* możesz dobierać karty zarówno z talii, jak i z ekspozycji. Pula dostępnych do dobrania kart z ekspozycji jest uzależniona od położenia twojego znacznika na torze Reputacji – możesz wybierać wyłącznie spośród tych kart, które leżą poniżej lub na lewo od twojego znacznika. Widoczna na tej stronie karty tabela określająca szczegóły akcji także została zmodyfikowana. Teraz możesz dobierać karty z ekspozycji i talii w dowolnej konfiguracji, ale ekspozycja nie jest uzupełniana, dopóki nie zakończysz swojej tury.

POZYSKANIE KARTY

Po ulepszeniu akcji *Karty*, możesz pozyskiwać karty na niższych poziomach siły, **zaczynając** już od siły równej 3. Jeśli wybierzesz opcję pozyskania karty, nie ma różnicy, czy zrobisz to z siłą 3, czy wyższą.

Dodatkowo, po ulepszeniu akcji *Karty*, twój znacznik może kontynuować ruch na torze Reputacji powyżej 9. pola.

Tor Reputacji i ekspozycja

Na planszy gry znajduje się ekspozycja 6 odkrytych kart (patrz **B** w przykładzie *Dobieranie kart przy użyciu strony II*). Obok tych kart znajduje się tor Reputacji, gdzie zaznaczasz Reputację twojego Zoo (patrz **A** w przykładzie *Dobieranie kart przy użyciu strony II*).

Za każdym razem, gdy możesz zwiększyć Reputację twojego Zoo, przesuń swój znacznik o 1 pole na torze Reputacji. Aby zwiększyć Reputację twojego Zoo do 10 (lub więcej), musisz najpierw ulepszyć kartę akcji *Karty* do strony II. Ikona na 10. polu toru Reputacji (folder 5) służy jako przypomnienie.

Jeśli przesuniesz swój znacznik Reputacji na pole, na którym znajduje się bonus, otrzymujesz go natychmiast i tylko raz. Jeśli twój znacznik dotarł do 15. pola na torze Reputacji, a twoje Zoo znowu zyska Reputację, twój znacznik pozostaje na 15. polu toru Reputacji, a ty zamiast tego otrzymujesz 1 punkt Atrakcyjności za każdy kolejny zdobyty przez ciebie punkt Reputacji.

Położenie twojego znacznika na torze Reputacji określa, które karty z ekspozycji są dla ciebie dostępne, tzn. są w „**zasięgu reputacji**". W twoim zasięgu reputacji jest karta znajdująca się w tym samym folderze co twój znacznik, a także wszystkie karty znajdujące się w folderach o niższej numeracji. Oznacza to, że im wyższa jest Reputacja twojego Zoo, tym więcej kart znajduje się w twoim zasięgu reputacji.

Po dobraniu jednej lub większej liczby kart z ekspozycji, **nie uzupełniaj ekspozycji, dopóki nie zakończysz całej twojej tury**. Następnie przenieś karty z folderów o wyższych numerach na pola folderów o niższych numerach, nie zmieniając kolejności kart. Na koniec wypełnij każde puste miejsce odkrytą kartą z talii.

Obok ekspozycji znajduje się **stos kart odrzuconych**. **Nie możesz** przeglądać stosu kart odrzuconych podczas gry.

Przykład: Dobieranie kart przy użyciu strony II

*Jesteś niebieskim graczem i wykonujesz akcję Karty z siłą 5, co pozwala ci dobrać 4 karty i odrzucić 1. Przede wszystkim zależy ci na Lwie Afrykańskim, który jest na ekspozycji w twoim zasięgu reputacji. Bierzesz Lwa **(1)**, dobierasz 2 karty z talii **(2)**, po czym decydujesz się wziąć z ekspozycji również Karakala Stepowego **(3)**. Następnie musisz odrzucić 1 kartę z ręki.*

*Na koniec twojej akcji, karty z folderów 3, 5 i 6 przesuwasz w lewo **(4)**, zapełniając puste miejsca, a następnie odkrywasz 2 nowe karty z talii i kładziesz je na folderach 5 i 6 **(5)**. Gdyby Lew nie był w twoim zasięgu reputacji, jedynym sposobem na jego zdobycie, byłoby pozyskanie karty. W tym przypadku byłaby to jedyna zdobyta przez ciebie w tej turze karta, ale do wykonania tej akcji wystarczyłaby ci siła równa 3 lub 4.*

I BUDOWA

Zbuduj w swoim Zoo dokładnie 1 Budowlę o maksymalnym rozmiarze równym X. Zapłać po 2 pieniądze za każde zakrywane pole Mapy. Dostępne: Kiosk, Pawilon, standardowy Wybieg i Małe zoo.

Rozmiar Budowli jest mierzony liczbą pól, które zakrywa jej kafel na twojej Mapie Zoo. W tej akcji możesz zbudować Kiosk (rozmiar 1), Pawilon (rozmiar 1), różne standardowe Wybiegi (o rozmiarach od 1 do 5) i Małe zoo (specjalny Wybieg o rozmiarze 3). W Zoo każdego z graczy może być **tylko 1 Małe zoo**. Pozostałe rodzaje Budowli mogą być zbudowane więcej niż raz. Obok Mapy Zoo znajduje się przegląd wszystkich Budowli. Wszystkie standardowe Wybiegi w tym samym rozmiarze i wszystkie specjalne Wybiegi danego rodzaju mają ten sam kształt.

Potrzebujesz **Wybiegów**, aby móc umieścić na nich zwierzęta, podczas gdy **Kioski** zapewniają ci dochód podczas każdej Przerwy. Każdy zbudowany przez ciebie **Pawilon**, natychmiast (i tylko raz) zwiększa Atrakcyjność twojego Zoo o 1.

Zanim rozmieścisz Budowlę na twojej Mapie Zoo, musisz zapłacić do puli ogólnej jej **koszt budowy**. Koszt budowy to dwukrotność rozmiaru Budowli, czyli liczby pól, które zakryje na Mapie (koszt w pieniądzach = rozmiar Budowli × 2).

Nowo zbudowana Budowla **musi sąsiadować** z inną Budowlą już znajdującą się na twojej Mapie. Oznacza to, że co najmniej 1 krawędź nowej Budowli musi stykać się z krawędzią innej Budowli leżącej na Mapie. W przypadku pierwszej Budowli, co najmniej 1 pole jej kafla musi sąsiadować z krawędzią twojej Mapy Zoo.

Możesz budować tylko **na pustych polach** twojej Mapy Zoo. Budowle nie mogą wychodzić poza krawędź Mapy, zachodzić na inne Budowle, ani zakrywać pól wody lub skał.

Na początku gry nie możesz budować na polach z ikoną II. Aby móc to robić, musisz najpierw ulepszyć swoją kartę akcji *Budowa*.

Kiosk musi być zawsze oddalony o co najmniej 3 pola od każdego innego Kiosku na twojej Mapie Zoo, co oznacza, że między 2 Kioskami muszą być zawsze **co najmniej 2 pola** (puste lub zakryte przez Budowle innego rodzaju). Przypomnienie o tej zasadzie znajduje się na twojej planszy, poniżej obszaru na Zoo partnerskie.

Jeśli na swojej Mapie Zoo **nie możesz** zbudować pożądanej Budowli w sposób zgodny z powyższymi zasadami, musisz wybrać inną Budowlę.

Budując standardowy Wybieg umieść jego kafel „pustą" stroną do góry – później będzie mógł on być zajęty przez zwierzęta. Pusta strona kafla Wybiegu ma żółtą krawędź i pokazuje X, gdzie X jest rozmiarem Wybiegu. Obie strony kafla Małego zoo są takie same.

Jeśli zakryjesz jedno lub więcej pól z ikoną bonusu, natychmiast zdobywasz ten bonus (tylko raz).

Bonusy są szczegółowo opisane w arkuszu „Przegląd ikon".

Przykład: Pola dostępne do zbudowania Kiosku

Zaznaczone na zielono pola oznaczają te miejsca, na których możesz zbudować kolejny Kiosk.

II BUDOWA

Zbuduj w swoim Zoo tyle różnych Budowli, ile chcesz, o łącznym rozmiarze nieprzekraczającym X Dodatkowo dostępne: Woliera dużych ptaków i Terrarium.

Po ulepszeniu akcji *Budowa*, możesz zbudować specjalne Wybiegi: Wolierę dużych ptaków i Terrarium (oba o rozmiarze 5). Podobnie jak w przypadku Małego zoo, każdy z graczy może zbudować **tylko 1 Terrarium i 1 Wolierę dużych ptaków**. Kafle tych specjalnych Wybiegów po obu stronach są takie same.

Po zbudowaniu **Terrarium** lub **Woliery dużych ptaków** możesz **natychmiast** przenieść zwierzęta ze standardowych Wybiegów na ten nowy specjalny Wybieg. **Nie możesz** tego zrobić w żadnym innym momencie gry. Więcej szczegółów na temat działania specjalnych Wybiegów można znaleźć w opisie akcji *Zwierzęta* (szczególnie w ramce na stronie 12).

Przy użyciu tej akcji nie możesz budować **unikatowych Budowli** – wchodzą one do gry tylko razem z niektórymi kartami Sponsorów.

Ponadto masz teraz możliwość zbudowania **kilku** Budowli podczas jednej akcji. Nie możesz jednak zbudować 2 identycznych Budowli w tej samej akcji *Budowa* – każda z nich musi być inna. Łączny rozmiar tych Budowli nie może przekraczać X.

Budując Budowle umieszczaj ich kafle na swojej Mapie **jeden po drugim**. Opłać koszt każdej Budowli osobno, tuż przed jej budową. Jeśli zakryjesz ikonę bonusu, natychmiast dobierz zapewnianą przez niego nagrodę, zanim zbudujesz następną Budowlę. Nie dobieraj jednak żadnych bonusów „po zakończeniu" dopóki akcja *Budowa* nie zostanie zakończona.

Ulepszenie akcji *Budowa* pozwala ci także budować na polach z ikoną II, co oznacza że możesz teraz całkowicie zapełnić twoją Mapę Zoo. Jeśli zakryjesz wszystkie pola na twojej Mapie Zoo, natychmiast otrzymujesz 7 punktów Atrakcyjności – przesuń swój znacznik na odpowiednim torze o 7 pól. Może to nastąpić podczas rozpatrywania akcji *Budowa*, ale także poprzez inny efekt, kiedy coś zostanie zbudowane w twoim Zoo. Aby zdobyć tę premię musisz zakryć wszystkie pola na twojej Mapie Zoo, z wyjątkiem pól wody i skał.

Przykład: Budowa na polu z bonusem

*Wykonujesz akcję Budowa z siłą 5 i chcesz zbudować dwa standardowe Wybiegi o rozmiarach 2 i 3 pól. W swojej puli masz tylko 7 pieniędzy, a te dwa Wybiegi kosztują łącznie 10. Dzięki temu że swój pierwszy Wybieg budujesz na polu z bonusem zapewniającym ci 5 pieniędzy **(1)**, natychmiast otrzymujesz ten bonus. Otrzymane pieniądze pomogą ci opłacić koszt drugiego Wybiegu **(2)**.*

ZWIERZĘTA

Zagraj karty Zwierząt z ręki.

Porównaj siłę X akcji z tabelą na karcie. Zagraj maksymalnie tyle kart Zwierząt z ręki, ile wskazano w kolumnie tej tabeli odpowiadającej sile akcji.
Dla każdego zwierzęcia wykonaj poniższe kroki:

1. **Sprawdź warunki**: Wszystkie warunki, które musisz spełnić, aby zagrać daną kartę Zwierząt, są wskazane po jej lewej stronie. Możesz zagrać kartę tylko wtedy, gdy spełniasz wszystkie te warunki (np. posiadasz w swoim Zoo wskazane Zoo partnerskie lub odpowiednią liczbę ikon wskazanej kategorii zwierząt lub kontynentów). Warunki zostały szczegółowo opisane w „Przeglądzie ikon".
2. **Zapłać koszt**: Musisz zapłacić koszt zwierzęcia wskazany w lewym górnym rogu danej karty Zwierząt. Jeśli masz Zoo partnerskie na kontynencie, z którego pochodzi to zwierzę, jego koszt zmniejsza się o 3 pieniądze za każdą ikonę kontynentu. Pieniądze wpłaca się do puli ogólnej. Jeśli masz kartę, która daje ci pieniądze za zagranie zwierzęcia, otrzymujesz te pieniądze dopiero w późniejszym kroku, co oznacza że musisz posiadać wystarczająco dużo pieniędzy, aby najpierw zapłacić pełny koszt zwierzęcia.
3. **Zapełnij pusty Wybieg**: Aby zagrać kartę Zwierząt i umieścić zwierzę w twoim Zoo, potrzebujesz wolnych miejsc na Wybiegu. W pustym standardowym Wybiegu możesz umieścić każde zwierzę, z wyjątkiem zwierząt, które wymagają umieszczenia w Małym zoo. Wybieg musi mieć co najmniej taki rozmiar, jaki jest wskazany w lewym górnym rogu danej karty Zwierząt. Po umieszczeniu zwierzęcia na Wybiegu, odwróć jego kafel na zajętą stronę. Niektóre zwierzęta wymagają, aby ich Wybieg sąsiadował z jednym lub dwoma polami wody lub skał. Wymagania dotyczące Wybiegu dla danego zwierzęcia wskazane są na jego karcie, obok ikony określającej minimalny rozmiar Wybiegu. Zwierzęta Małego zoo nie mogą być umieszczane na standardowym Wybiegu – wymagają specjalnego Wybiegu: Małego zoo. Wszystkie gady i niektóre ptaki mogą być umieszczone na standardowych lub specjalnych Wybiegach – odpowiednio w Terrarium lub Wolierze dużych ptaków. W takim wypadku karta Zwierząt wskazuje dwa różne wymagania dotyczące Wybiegów, a ty możesz zdecydować czy umieścisz zwierzę na standardowym, czy specjalnym Wybiegu (więcej szczegółów w ramce „Specjalne wybiegi" na stronie 12).
4. **Połóż kartę Zwierząt**: Umieść kartę Zwierząt obok twojej planszy Zoo (patrz „Układanie kart" na stronie 13).
5. **Rozpatrz efekty**: Za każdym razem, gdy zagrasz kartę Zwierząt, wzrasta Atrakcyjność twojego Zoo – przesuń swój znacznik na torze Atrakcyjności o tyle pól, ile wskazuje liczba w prawym dolnym rogu danej karty Zwierząt. Niektóre zwierzęta dają ci również punkty Ochrony Przyrody lub zwiększają Reputację twojego Zoo. W takim wypadku należy także przesunąć znaczniki na odpowiednich torach. Wiele zwierząt ma dodatkowy efekt, który rozpatrywany jest po ich zagraniu. Jeżeli tekst efektu zawiera frazę „po zakończeniu", to nie rozpatruj tego efektu, dopóki nie zakończysz wykonywania akcji *Zwierzęta*. We wszystkich innych wypadkach rozpatrz efekt natychmiast, nawet przed zagraniem kolejnej karty Zwierząt. To samo dotyczy efektów innych kart, które mogą zostać uruchomione przez zagranie twojej karty Zwierząt. Jeśli kilka efektów jest uruchamianych równocześnie, to ty wybierasz kolejność w jakiej je rozpatrzysz (bez różnicy czy są to efekty Atrakcyjności, Reputacji, punktów Ochrony Przyrody, czy zapewniane przez zdolności zwierząt lub innych kart).

Jeśli wasza grupa nie lubi interaktywnych efektów, możecie zamiast tego używać alternatywnych efektów przeznaczonych dla trybu solo (patrz „Anatomia kart Zwierząt" poniżej).

Jeśli akcja pozwala ci zagrać 2 karty Zwierząt, zagraj je jedna po drugiej, wykonując najpierw wszystkie powyższe kroki dla pierwszego zwierzęcia (z wyjątkiem efektów „po zakończeniu"), zanim zrobisz to samo ponownie dla drugiego zwierzęcia. Możesz zrezygnować z zagrania drugiej karty Zwierząt.

Dopiero po wykonaniu powyższych kroków i przeniesieniu karty Akcji *Zwierzęta* na 1. miejsce twojej planszy Zoo, wykonaj efekty „po zakończeniu". Jeśli masz wiele efektów tego typu, to ty wybierasz kolejność w jakiej je rozpatrzysz.

Anatomia kart Zwierząt

Karty Zwierząt przedstawiają różne zwierzęta, które możesz umieścić w twoim Zoo.
(1) Ikony w lewym górnym rogu objaśniają wymagania dotyczące Wybiegu, na którym można będzie umieścić dane zwierzę. Liczba w sześciokątnym polu oznacza minimalny rozmiar Wybiegu. **(2)** Obok niego mogą pojawić się 1 lub 2 ikony skał lub wody. Oznacza to, że Wybieg musi znajdować się obok co najmniej takiej liczby pól wskazanego typu(-ów).
(3) Jeśli zwierzę może być umieszczone również na specjalnym Wybiegu, jego rodzaj oraz liczbę pól zajmowanych przez to zwierzę przedstawiono na prawo od wymogów dla standardowego Wybiegu. Wymagania dotyczące sąsiedztwa pól wody i skał obowiązują **również** w odniesieniu do specjalnego Wybiegu.
(4) Poniżej wymagań dla Wybiegu znajduje się koszt (w pieniądzach), który musisz zapłacić, aby zagrać daną kartę i umieścić zwierzę w twoim Zoo.
(5) Poniżej kosztu, po lewej stronie karty, mogą być wskazane dodatkowe warunki, które musisz uwzględnić chcąc zagrać taką kartę Zwierząt.

(6) W prawym górnym rogu znajdują się ikony wskazujące na kategorię zwierzęcia oraz (z wyjątkiem zwierząt Małego zoo) kontynent, z którego pochodzi. Ikony te współdziałają z wszystkimi pozostałymi kartami i są często istotne dla ukończenia Projektów Ochrony Przyrody.
(7) Prawy dolny róg karty pokazuje wzrost Atrakcyjności twojego Zoo po umieszczeniu w nim danego zwierzęcia. Niektóre zwierzęta oferują dodatkowe premie, takie jak punkty Ochrony Przyrody lub Reputacji. **(8)** Wiele zwierząt posiada efekt, który jest rozpatrywany natychmiast lub po zakończeniu akcji Zwierzęta (patrz Zdolności Zwierząt w „Glosariuszu" na stronach 2–3) Jeśli efekt karty Zwierząt odnosi się do ikony, która znajduje się także na tej karcie, to ta ikona **również** liczy się do efektu.
Niektóre karty Zwierząt mają interaktywny efekt, np. Jad. Taki efekt może dotyczyć wyłącznie takiego gracza (w tym ciebie), którego znacznik znajduje się na co najmniej 5. polu toru Atrakcyjności – dla przypomnienia zostało to zaznaczone na tym torze. Szczegółowy opis efektów znajduje się w „Glosariuszu".

(9) Niektóre zwierzęta mają inny efekt podczas rozgrywek w trybie solo i jest on przedstawiony w niebieskiej ramce z ikoną.

Specjalne Wybiegi (Małe zoo, Terrarium, Woliera dużych ptaków)

W grze występują 3 rodzaje specjalnych Wybiegów: Małe zoo **(1)**, Terrarium **(2)** i Woliera dużych ptaków **(3)**. W twoim Zoo może znajdować się tylko jeden specjalny Wybieg z każdego rodzaju.

Zwierzęta Małego zoo nie mogą przebywać na standardowym Wybiegu – możesz je umieścić wyłącznie w Małym zoo.

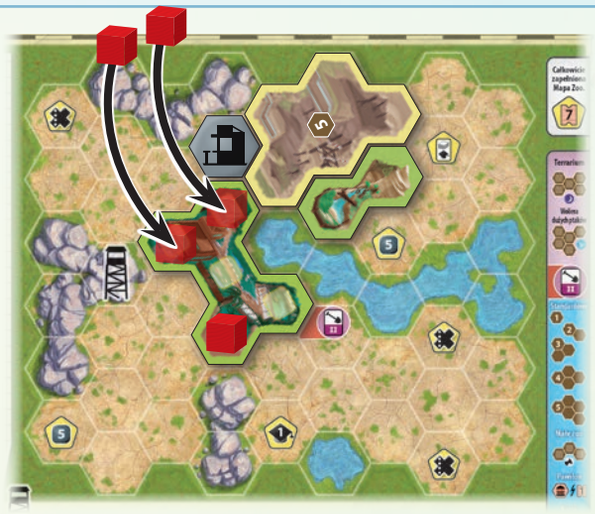
Wszystkie gady i niektóre ptaki mogą być umieszczone na standardowych lub specjalnych Wybiegach, odpowiednio w Terrarium lub Wolierze dużych ptaków. W takim wypadku na karcie znajdują się dwa różne wymagania dotyczące Wybiegów, a ty możesz zdecydować, czy chcesz umieścić zwierzę na standardowym, czy specjalnym Wybiegu. Jeśli zwierzę wymaga sąsiedztwa pól wody lub skał, ten sam wymóg dotyczy zarówno standardowego, jak i odpowiedniego specjalnego Wybiegu.

Jeśli chcesz umieścić zwierzę na specjalnym Wybiegu, użyj znaczników gracza z twojej puli, aby zaznaczyć nimi tyle pól tego Wybiegu, ile wskazuje ikona specjalnego Wybiegu na karcie tego zwierzęcia. Jeśli na specjalnym Wybiegu nie ma wystarczającej liczby wolnych pól, nie można tam umieścić tego zwierzęcia. Nie ma potrzeby odwracać kafla specjalnego Wybiegu – obie jego strony są takie same.

Jeśli zbudujesz Terrarium lub Wolierę dużych ptaków, a masz już w twoim Zoo zwierzęta, które mogłyby się tam znaleźć, możesz natychmiast i tylko w tym momencie przenieść te zwierzęta na odpowiadający im nowy specjalny Wybieg. Dla każdego zwierzęcia, które przenosisz, znajdź najmniejszy zajęty standardowy Wybieg, który spełnia wszystkie wymagania Wybiegu dla danego zwierzęcia (włącznie z sąsiedztwem pól wody lub skał) i odwróć go z powrotem na pustą stronę. W rzadkim przypadku, gdy w twoim Zoo nie ma takiego Wybiegu, odwróć najmniejszy standardowy Wybieg o rozmiarze wymaganym przez dane zwierzę. Następnie zaznacz odpowiednią liczbę pól specjalnego Wybiegu znacznikami gracza ze swojej puli. Jeśli masz kilka zwierząt, które potencjalnie mogą być przeniesione, możesz zdecydować, dla każdego zwierzęcia osobno, czy chcesz je przenieść, czy nie.

Przykład: Zagranie zwierząt (Wybiegi)

Zagrywasz Kajmana Szerokopyskiego *i masz 2 opcje, aby umieścić go w twoim Zoo. Możesz umieścić go na standardowym Wybiegu o rozmiarze 5 pól, ponieważ ma on co najmniej rozmiar 4 i znajduje się obok pola wody, by następnie odwrócić kafel tego Wybiegu na zajętą stronę. Wolisz jednak umieścić Kajmana w twoim Terrarium. Możesz to zrobić ponieważ znajduje się ono obok wody i ma co najmniej 2 puste pola na twoje znaczniki gracza. Połóż 2 znaczniki z twojej puli na Terrarium. Wybieg o rozmiarze 5 pól jest nadal dostępny dla innego zwierzęcia, na przykład dużego roślinożercy.*



Przykład: Zagranie zwierząt (efekt natychmiastowy)

Wykonujesz akcję Zwierzęta z siłą 5, aby zagrać 2 zwierzęta. Najpierw zagrywasz kartę Puchacza Zwyczajnego ***(1)***. *Płacisz koszt, odwracasz Wybieg o rozmiarze 2 pól* ***(2)***, *zdobywasz 4 punkty Atrakcyjności i rozpatrujesz efekt karty, dobierając 2 nowe karty na rękę* ***(3)***. *Szczęśliwie jest wśród tych kart* Ryś Euroazjatycki, *którego wolisz zagrać jako drugie zwierzę* ***(4)***, *zamiast* Marabuta Afrykańskiego.

ZWIERZĘTA

II

Zagraj karty Zwierząt z ręki lub z ekspozycji w zasięgu reputacji.

Po ulepszeniu akcji *Zwierzęta* możesz zagrywać karty Zwierząt bezpośrednio z ekspozycji, a nie tylko z ręki. Aby to zrobić, dana karta musi znajdować się w twoim zasięgu reputacji. Dodatkowo do kosztu zwierzęcia, musisz dopłacić kwotę pieniędzy równą numerowi na folderze, z którego zagrywasz kartę Zwierząt. Jeśli możesz zagrać 2 karty Zwierząt, możesz wybrać 2 karty z ręki, 2 z ekspozycji albo 1 kartę z ręki i 1 z ekspozycji. Zagraj zwierzęta jedno po drugim. Nie uzupełniaj ekspozycji, dopóki nie zakończysz twojej tury.

Ponadto, jeżeli wykonujesz tę akcję z siłą co najmniej **5**, możesz zwiększyć Reputację twojego Zoo o 1. Zwiększ Reputację na samym początku twojej akcji, aby twój zasięg reputacji dla tej akcji był wyższy.

Po ulepszeniu akcji *Zwierzęta*, możesz zagrać zagrywać karty Zwierząt, które jako warunek mają ikonę II.

Układanie Kart

Zagrane przez ciebie karty Sponsorów i Zwierząt kładź jedna na drugiej, aby zaoszczędzić miejsce. Wszystkie informacje, których potrzebujesz podczas dalszej rozgrywki, znajdują się w górnej części karty.

Niektóre karty Sponsorów mają dodatkowy efekt na koniec gry. Te karty są oznaczone pionowym brązowym paskiem, widocznym w tle za poziomem karty (tak jak na drugiej zagranej karcie w tym przykładzie). Dzięki temu karty z efektami końca gry są łatwiejsze do odnalezienia po ich zagraniu.

Kategorie zwierząt

W Ark Nova występuje 7 kategorii zwierząt:

- *Ptaki*
- *Roślinożercy*
- *Drapieżniki*
- *Naczelne*
- *Gady*
- *Niedźwiedzie*
- *Zwierzęta Małego zoo*

2 z tych 7 kategorii to szczególne przypadki: niedźwiedzie i zwierzęta Małego zoo. Od pozostałych kategorii odróżnia je czarna ikona na białym tle.

Niedźwiedzie to raczej podkategoria. Ich ikona najczęściej występuje w połączeniu z ikoną roślinożercy lub drapieżnika.

Dla dobra rozgrywki utworzono osobną kategorię dla zwierząt Małego zoo, zastępując nią kategorię biologiczną.

Jeśli w grze jest mowa o kategorii zwierząt, to obejmuje to także niedźwiedzie i zwierzęta Małego zoo. W innym razie, są one wyraźnie wykluczone.

Przykład: Zagranie zwierząt przy użyciu strony II

*Jesteś czerwonym graczem i używasz ulepszonej akcji Zwierzęta, aby zagrać 2 zwierzęta. Ponieważ wykonujesz tę akcję z siłą 5, możesz najpierw zwiększyć Reputację swojego Zoo o 1 **(1)**. Twój znacznik znajduje się teraz na 4. polu toru Reputacji, co oznacza, że w twoim zasięgu reputacji są foldery 1–3.*

Zagrywasz Borsuka Europejskiego *z 3. folderu ekspozycji **(2)** więc oprócz standardowego kosztu zwierzęcia musisz zapłacić jeszcze 3 pieniądze. Następnie zagrywasz z ręki kolejne zwierzę,* Jeżozwierza Afrykańskiego ***(3)***. *Po zapełnieniu Wybiegów, zwiększeniu Atrakcyjności twojego Zoo i wykorzystaniu zdolności zwierząt, twoja tura dobiega końca. Uzupełnij ekspozycję zanim następny gracz rozpocznie swoją turę.*

STOWARZYSZENIE

Wykonaj dokładnie jedno zadanie stowarzyszenia.

Aby wykonać zadanie stowarzyszenia, na notatniku twojej planszy Zoo musisz mieć co najmniej 1 aktywnego Pracownika Stowarzyszenia. Wybierz jedno z zadań na planszy Stowarzyszenia i umieść na nim 1 aktywnego Pracownika. Jeśli na **wybranym** zadaniu masz już 1 Pracownika Stowarzyszenia, musisz zamiast tego umieścić na nim 2 aktywnych Pracowników, aby wykonać to zadanie. Jeśli 3 twoich Pracowników Stowarzyszenia jest na **danym** zadaniu, będziesz mógł je ponownie wykonać dopiero po Przerwie. Pracownicy Stowarzyszenia w kolorach innych niż twój własny w żaden sposób **nie wpływają** na liczbę Pracowników wymaganych do wykonania zadania.

Podczas Przerwy wszyscy twoi Pracownicy Stowarzyszenia wracają na obszar twojego notatnika i znowu stają się aktywni. Dzięki temu wszystkie zadania stają się ponownie dostępne do wykonania przez 1 Pracownika Stowarzyszenia. Więcej szczegółów w rozdziale „Przerwa" na stronie 18.

Aby wykonać zadanie, musisz użyć akcji Stowarzyszenia z odpowiednią siłą **X**. Możesz wykonać zadanie Stowarzyszenia tylko wtedy, gdy siła twojej akcji jest co najmniej równa wartości siły wskazanej na zadaniu.

Poszczególne zadania to:

2 **Zwiększenie Reputacji**: Zwiększ Reputację twojego Zoo o 2 punkty. Przesuń swój znacznik Reputacji o 2 pola na torze Reputacji i otrzymaj wszystkie napotkane na nim bonusy (o ile to możliwe).

Reputacja twojego Zoo wpływa na liczbę dostępnych dla ciebie kart z ekspozycji (zasięg reputacji). Dodatkowo, aby zagrać niektóre karty Sponsorów, wymagany jest pewien minimalny poziom Reputacji (patrz akcja *Sponsorzy* na stronie 17).

3 **Zdobycie Zoo partnerskiego**: Wybierz Zoo partnerskie z planszy Stowarzyszenia i umieść je na najniższym pustym polu na Zoo partnerskie na twojej planszy Zoo. Jeśli na tym polu jest wskazany bonus, natychmiast go otrzymujesz (tylko raz). Nie możesz wziąć Zoo partnerskiego tego rodzaju, który już posiadasz – wszystkie Zoo partnerskie na twojej planszy muszą być z **różnych kontynentów**. Możesz mieć maksymalnie 4 Zoo partnerskie – tyle, ile jest pól na twojej planszy Zoo. Aby wziąć trzecie (i czwarte) Zoo partnerskie, musisz ulepszyć akcję *Stowarzyszenie* na stronę II. Jeśli masz już wszystkie Zoo partnerskie spośród aktualnie znajdujących się na planszy Stowarzyszenia lub nie możesz umieścić Zoo partnerskiego na swojej planszy Zoo, nie możesz wykonać tego zadania. Podczas Przerwy pula Zoo partnerskich na planszy Stowarzyszenia jest uzupełniana (patrz „Przerwa" na stronie 18).

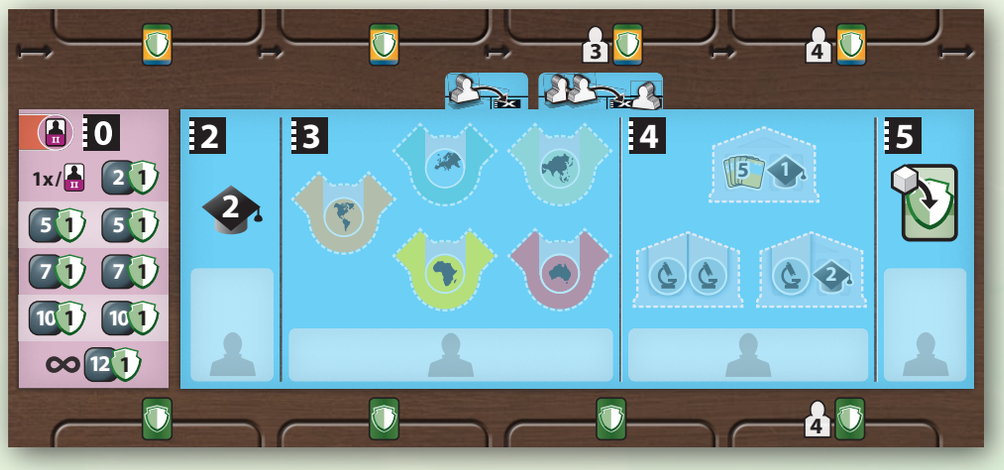
Każde Zoo partnerskie obniża koszt zagrania każdej karty Zwierząt pochodzących z danego kontynentu o 3 pieniądze za każdą ikonę tego kontynentu na karcie Zwierząt. Zapewnia również 1 ikonę danego kontynentu na potrzeby rozpatrzenia efektów kart i może być wliczana do Projektów Ochrony Przyrody. Niektóre karty Zwierząt wymagają posiadania Zoo partnerskiego z tego samego kontynentu.

4 **Zdobycie Uniwersytetu partnerskiego**: Wybierz Uniwersytet z planszy Stowarzyszenia i umieść go na najniższym dostępnym polu na Uniwersytet na twojej planszy Zoo. Jeśli na tym polu jest wskazany bonus, natychmiast go otrzymujesz (tylko raz). Dwa z Uniwersytetów zapewniają ci wzrost Reputacji twojego Zoo – przesuń swój znacznik o wskazaną liczbę pól na torze Reputacji. Nie możesz wziąć Uniwersytetu tego rodzaju, który **już masz** na swojej planszy Zoo. Jeśli masz już wszystkie Uniwersytety spośród aktualnie znajdujących się na planszy Stowarzyszenia, nie możesz wykonać tego zadania. Podczas Przerwy pula Uniwersytetów na planszy Stowarzyszenia jest uzupełniana (patrz „Przerwa" na stronie 18).

Uniwersytety zwiększają Reputację twojego Zoo, zapewniają ikony badań i są jedynym sposobem na zwiększenie limitu do 5 kart na ręce.

Plansza Stowarzyszenia

Plansza Stowarzyszenia podzielona jest na 2 obszary. W niebieskim obszarze znajdują się zadania, które możesz wykonać za pomocą Pracowników Stowarzyszenia. Dopóki nie ulepszysz akcji *Stowarzyszenie*, w swojej turze możesz wykonać tylko 1 z tych zadań. W różowym obszarze, do którego uzyskujesz dostęp po ulepszeniu karty akcji *Stowarzyszenie*, możesz zdobyć dodatkowe punkty Projektów Ochrony Przyrody, przekazując Dotacje na rzecz organizacji ochrony zwierząt. Powyżej i poniżej planszy Stowarzyszenia znajdują się miejsca na karty Projektów Ochrony Przyrody, które możesz wspierać podczas gry.



5 **Udział w Projekcie Ochrony Przyrody**: Możesz wesprzeć Projekt Ochrony Przyrody, który jest już w grze, albo zagrać kartę Projektu Ochrony Przyrody **z ręki** i natychmiast go wesprzeć. Jeśli wprowadzasz do gry **nową** kartę Projektu Ochrony Przyrody, połóż ją w rzędzie **powyżej** planszy Stowarzyszenia na pierwszym miejscu **od lewej**. Jeśli nad planszą znajdują się jakieś karty Projektów Ochrony Przyrody, najpierw przesuń je wszystkie o jedno miejsce w prawo. W zależności od liczby graczy, nad planszą Stowarzyszenia mogą znajdować się maksymalnie 2, 3 lub 4 karty. Jeśli po umieszczeniu nowego Projektu Ochrony Przyrody nad planszą Stowarzyszenia znajduje się więcej kart niż pozwala na to liczba graczy, odłóż najbardziej wysuniętą na prawo kartę na stos kart odrzuconych. Zwróć wszystkie znaczniki gracza znajdujące się na odrzuconej karcie do puli ich właścicieli (nie na planszę Zoo). Karty Podstawowych Projektów Ochrony Przyrody, leżące poniżej planszy Stowarzyszenia, nigdy nie są przesuwane ani odrzucane, nawet jeśli dany Projekt został zakończony. W trakcie gry nie są też dodawane żadne nowe Podstawowe Projekty Ochrony Przyrody.

Aby wesprzeć Projekt Ochrony Przyrody, musisz spełniać ten z przedstawionych na jego karcie warunków, na którym nie ma znacznika gracza. Jeśli spełniasz kilka warunków, możesz wybrać dowolny z nich. Każdy Projekt Ochrony Przyrody możesz wesprzeć **tylko raz**. Oznacza to, że nie możesz wesprzeć Projektu, na którego karcie leży już jeden z twoich znaczników gracza. Zdejmij 1 wybrany przez siebie znacznik gracza **z lewej strony twojej planszy Zoo** i połóż go na warunku, który spełniasz. W nagrodę zdobywasz powiązaną z tym warunkiem liczbę punktów Ochrony Przyrody, a niekiedy także Reputacji – przesuń swój znacznik na odpowiednim torze (torach) o wskazaną liczbę pól. Szczegółowy opis różnych Projektów Ochrony Przyrody znajduje się w „Glosariuszu", na stronie 1.

Po zabraniu znacznika gracza z twojej planszy Zoo, zdobywasz bonus nadrukowany obok tego nowo odkrytego miejsca. (Niektóre z tych bonusów zdobędziesz wielokrotnie, podczas każdej Przerwy). Możesz zdecydować o momencie, w którym odbierzesz ten bonus – przed lub po odebraniu nagrody za Projekt Ochrony Przyrody. Bonusy zostały szczegółowo opisane w „Przeglądzie ikon".

Wskazówka: Czasami warto wesprzeć Projekt Ochrony Przyrody na początkowym etapie gry, spełniając najmniej wymagający warunek, na przykład po to, aby zdobyć bonusy z toru Ochrony Przyrody lub jak najszybciej zapewnić sobie dodatkowy dochód z pola po lewej stronie planszy Zoo.

Anatomia kart Projektów Ochrony Przyrody

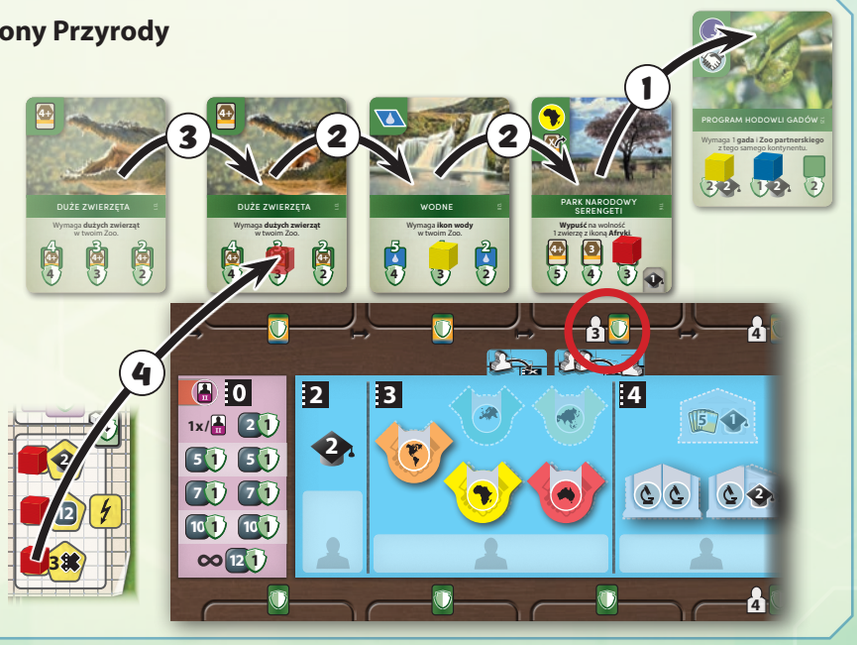
Karty te przedstawiają różne Projekty Ochrony Przyrody, które możesz wesprzeć. Każda karta przedstawia 3 warunki **(1)** do spełnienia, a także powiązane z nimi nagrody **(2)**. Niektóre karty Projektów Ochrony Przyrody dają dodatkowy bonus **(3)** graczowi, który zagra taką kartę. Istnieją dwa rodzaje Projektów Ochrony Przyrody.

W większości wypadków musisz zebrać w twoim Zoo wskazaną liczbę ikon (np. jak na karcie po lewej – gadów). Policz pasujące ikony widoczne w górnej części wszystkich twoich kart, zarówno Zwierząt, jak i Sponsorów (wliczając w to wymagania dotyczące pól wody lub skał, ale nie wliczając warunków po lewej stronie), a także na twoich kaflach Zoo partnerskich i Uniwersytetów.

Projekty Ochrony Przyrody, w których wypuszczasz zwierzęta na wolność, działają nieco inaczej. Zamiast zebrać pewną liczbę ikon, musisz odrzucić z twojego Zoo 1 kartę Zwierząt ze wskazaną ikoną (np. Afryki **A**). Wybrane zwierzę musi mieć także określone wymagania dotyczące rozmiaru standardowego Wybiegu **(B)**. To, że dane zwierzę może być również umieszczone na specjalnym Wybiegu, nie ma znaczenia dla tego warunku. Cofnij swój znacznik na torze Atrakcyjności o tyle pól, ile wskazano na odrzucanej karcie Zwierząt. Odwróć na pustą stronę najmniejszy zajęty standardowy Wybieg o rozmiarze spełniającym wymagania tego zwierzęcia ALBO zdejmij odpowiednią liczbę znaczników z twojego specjalnego Wybiegu. Następnie odłóż tę kartę Zwierząt na stos kart odrzuconych. Szczegółowy opis projektów tego rodzaju znajduje się w „Glosariuszu", na stronie 1.

Przykład: Zagranie karty Projektu Ochrony Przyrody

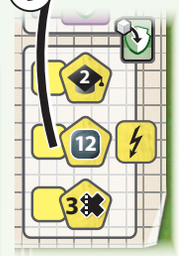
Zagrywasz nową kartę Projektu Ochrony Przyrody z ręki: Duże Zwierzęta. Ponieważ jest to rozgrywka 3-osobowa i wyłożone są już 3 Projekty Ochrony Przyrody, musisz najpierw odrzucić wysuniętą najbardziej na prawo kartę Projektu Ochrony Przyrody: Program Hodowli Gadów ***(1)****, przesunąć pozostałe dwie karty Projektów o jedną pozycję w prawo* ***(2)****, a następnie położyć nową kartę Duże Zwierzęta na nowo dostępnym miejscu po lewej stronie* ***(3)****. Ponieważ masz w twoim Zoo 3 duże zwierzęta, weź znacznik gracza z twojej planszy Zoo i połóż go na środkowym warunku* ***(4)****. Zdobywasz za to 3 punkty Ochrony Przyrody. Zdobywasz również bonus z miejsca, z którego zabrałeś(-aś) swój znacznik gracza: natychmiast (i tylko raz) dobierasz 3 żetony X.*



Przykład: Wypuszczenie zwierzęcia na wolność

*Decydujesz się wypuścić Żółwia Pustynnego do Parku Narodowego Serengeti. Żółw wymaga Wybiegu o rozmiarze 3 pól i tym samym spełnia środkowy warunek Projektu, na którym nie leży jeszcze znacznik gracza. Zaznaczasz ten warunek na karcie Projektu Ochrony Przyrody swoim znacznikiem gracza zdjętym z pola „12 pieniędzy" **(1)**.*

*Kiedy zwierzę opuszcza twoje Zoo, usuwasz 2 znaczniki gracza ze swojego Terrarium i odkładasz je z powrotem do swojej puli. Cofasz swój znacznik na torze Atrakcyjności o 6 pól (Atrakcyjność tego zwierzęcia). Pozostałe informacje na odrzucanej karcie nie mają znaczenia. Następnie przesuwasz swój znacznik na torze Ochrony Przyrody o 4 pola i dobierasz 12 pieniędzy z puli ogólnej (bonus z planszy Zoo). Na koniec odkładasz kartę Żółwia Pustynnego na stos kart odrzuconych **(2)**.*



STOWARZYSZENIE

II

Wykonaj jedno lub więcej różnych zadań stowarzyszenia. Możesz przekazać jedną Dotację.

Po ulepszeniu akcji *Stowarzyszenie*, przy użyciu jednej akcji możesz wykonać **kilka różnych** zadań stowarzyszenia. Do **każdego** zadania potrzebujesz 1 lub 2 twoich aktywnych Pracowników Stowarzyszenia. Łączna wartość wszystkich zadań stowarzyszenia nie może przekroczyć siły X twojej akcji, ale może być mniejsza.

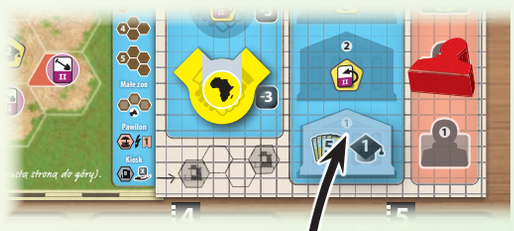
Jeśli zdecydujesz się wziąć udział projekcie ochrony przyrody i wesprzeć nową kartę Projektu Ochrony Przyrody, możesz zagrać tę kartę bezpośrednio z ekspozycji. Karta, którą zagrywasz, musi znajdować się w twoim zasięgu reputacji. Jako dodatkowy koszt, musisz zapłacić kwotę pieniędzy równą numerowi na folderze, z którego zagrywasz kartę Projektu Ochrony Przyrody. Nie uzupełniaj ekspozycji, dopóki nie zakończysz twojej tury.

Oprócz zadań stowarzyszenia, możesz przekazać dokładnie 1 Dotację na rzecz programu pomocy zwierzętom. Wpłać do puli ogólnej najmniejszą spośród widocznych na obszarze „Dotacji" (0) kwotę pieniędzy, a następnie zakryj odpowiednie pole jednym ze swoich znaczników gracza **z puli** (nie z planszy Zoo) tak, aby ta kwota nie była już widoczna. Zdobywasz za to 1 punkt Ochrony Przyrody. Jeśli wszystkie, oprócz ostatniego, pola Dotacji są zakryte przez znaczniki gracza, każda kolejna Dotacja kosztuje 12 pieniędzy i nie należy na tym polu umieszczać żadnych znaczników gracza.

Aby móc przekazać Dotację, musisz najpierw podczas tej samej akcji wykonać co najmniej 1 zadanie stowarzyszenia. Nie musisz mieć aktywnego Pracownika Stowarzyszenia, aby móc przekazać Dotację. Podczas 1 akcji *Stowarzyszenie* możesz przekazać **maksymalnie 1 Dotację**.

Przykład: Zadania stowarzyszenia z użyciem strony II

Wykonując akcję Stowarzyszenie *z 5. miejsca decydujesz się wydać żeton X, aby wykonać ją z siłą 6. Używasz 1 Pracownika Stowarzyszenia, aby zyskać 2 punkty Reputacji **(1)**, a drugiego do zdobycia Uniwersytetu **(1)**. Dodatkowo, płacisz 5 pieniędzy jako Dotację i zdobywasz za to 1 punkt Ochrony Przyrody **(2)**. Kolejna Dotacja będzie kosztowała 7 pieniędzy.*



SPONSORZY

Zagraj dokładnie 1 kartę Sponsora ALBO przesuń znacznik Przerwy i weź pieniądze.

Ta akcja pozwala ci zagrać **dokładnie 1** kartę Sponsora z ręki, pod warunkiem że siła akcji X jest co najmniej równa poziomowi tej karty Sponsora i spełniasz wszystkie warunki przedstawione po lewej stronie danej karty. Rozpatrz efekt natychmiastowy (o ile jest dostępny) lub efekt stały karty (o ile jest dostępny i uruchamiany przez ikonę tej karty Sponsora), a następnie połóż ją obok swojej planszy Zoo.

Alternatywnie możesz użyć tej akcji, aby przesunąć znacznik Przerwy o X pól i otrzymać X pieniędzy. Nawet jeśli w drodze do ostatniego pola toru Przerwy znacznik pokona mniej pól, ty nadal otrzymujesz X pieniędzy.

SPONSORZY

Zagraj jedną lub więcej kart Sponsorów ALBO przesuń znacznik Przerwy i weź pieniądze.

Po ulepszeniu akcji *Sponsorzy*, przy użyciu jednej akcji możesz zagrać **kilka kart Sponsorów**. Suma poziomów wszystkich zagranych kart może być maksymalnie **o 1 wyższa** od siły z jaką wykonujesz tę akcję (pamiętaj, że za pomocą żetonów X możesz zwiększyć X powyżej 5). Zagrywaj karty Sponsorów jedna po drugiej, całkowicie rozpatrując wszystkie efekty natychmiastowe lub stałe jednej karty (z wyjątkiem efektów „po zakończeniu") zanim zagrasz następną.

Podczas zagrywania kart Sponsorów możesz wybrać czy chcesz je zagrać z **ekspozycji**, czy z ręki. Wszystkie karty zagrywane z ekspozycji muszą znajdować się w twoim zasięgu reputacji. Jako dodatkowy koszt, musisz zapłacić kwotę pieniędzy równą numerowi na folderze, z którego zagrywasz kartę Sponsora. Nie uzupełniaj ekspozycji, dopóki nie zakończysz twojej tury.

Po ulepszeniu akcji *Sponsorzy*, za każdym razem gdy wybierzesz opcję przesunięcia znacznika na torze Przerwy, otrzymujesz **2×** X pieniędzy.

Ponadto, dzięki ulepszeniu akcji Sponsorów, możesz teraz zagrywać karty Sponsorów, które jako warunek mają ikonę .

Anatomia kart Sponsorów

W lewym górnym rogu karty Sponsora przedstawiony jest jej poziom **(1)**.
Jeśli karta pozwala ci zbudować w twoim Zoo specjalną Budowlę, a wymaga ona sąsiedztwa pól wody lub skał, to ten wymóg **(2)** jest wskazany obok poziomu (w podobnym miejscu co na kartach Zwierząt). Wszystkie warunki, które musisz spełnić, aby zagrać daną kartę, są pokazane po lewej stronie karty **(3)**. Jeśli karta Sponsora zapewnia także ikonę, to jest ona przedstawiona w prawym górnym rogu **(4)**.
Karty Sponsorów mogą mieć wiele różnych efektów. Jeśli karta ma stały efekt **(5)**, jest on pokazany na górze karty na niebieskim tle. Jeśli stały efekt zapewnia dochód podczas każdej Przerwy, wtedy tło jest fioletowe.

Efekt jednorazowy **(6)**, rozpatrywany w momencie zagrania karty, jest oznaczony żółtym tłem w lewym dolnym rogu karty. Efekt punktacji końcowej **(7)** jest oznaczony brązowym tłem w prawym dolnym rogu karty. Pionowy brązowy pasek w tle za poziomem karty **(1)** służy jako przypomnienie (w przypadku, gdy dolna część karty zostanie zasłonięta), że efekt takiej karty Sponsora może mieć wpływ na punktację końcową.
Jeśli efekt na karcie Sponsora odnosi się do ikony, która pojawia się także na tej karcie, to ta ikona liczy się na potrzeby rozpatrzenia tego efektu lub do jego uruchomienia. Poza ikoną w prawym górnym rogu karty **(4)**, niekiedy uwzględnia się także ikony skał i wody (w lewym górnym rogu karty) – pozostałe ikony widoczne na karcie nie wpływają na rozpatrywany efekt.
Niektóre efekty są wyjaśnione na danej karcie Sponsora **(8)**.
Opis wszystkich efektów kart znajduje się w „Glosariuszu" na stronach 4–7.

Przykład: Zagranie karty Sponsora

Użyj akcji Sponsorzy, *aby zagrać kartę* Legowisko surykatek *(patrz wyżej). Potrzebujesz akcji o sile równej 5, a Reputacja twojego Zoo musi wynosić co najmniej 3. Dobierasz Legowisko surykatek z puli unikatowych Budowli i kładziesz je na swojej Mapie Zoo, w sąsiedztwie co najmniej 1 skały. Wygląd kafelka Legowiska surykatek został przedstawiony w lewym dolnym rogu karty. Ponieważ karta Legowisko surykatek posiada ikonę roślinożercy, natychmiast zdobywasz 2 punkty Atrakcyjności.*

ŻETON X

Weź 1 żeton X.

Jeśli nie możesz lub nie chcesz wykonać żadnej z tych 5 akcji, nadal możesz użyć alternatywnej akcji i wziąć 1 żeton X. Możesz wykonać tę akcję używając dowolnej karty Akcji. Jest ona niezależna od wartości X miejsca tej karty i nie możesz użyć żetonów X do zwiększenia siły z jaką zostanie wykonana. Nie ma też znaczenia, czy wybrana karta akcji została ulepszona.

Wciąż musisz wybrać kartę Akcji i standardowo przełożyć ją na 1. miejsce, przesuwając odpowiednie karty w prawo. Następnie dobierz żeton X. Jeśli masz już 5 żetonów X, nie możesz wykonać tej akcji.

Atrakcyjność i punkty Ochrony Przyrody

W trakcie gry zwiększasz Atrakcyjność twojego Zoo i zbierasz punkty Ochrony Przyrody. Jest to konieczne do zwycięstwa, a także pomaga podczas rozgrywki.

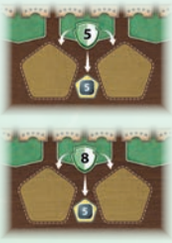
Atrakcyjność twojego Zoo decyduje o tym, ile pieniędzy zarobisz w każdej Przerwie.

Dodatkowo, na torze Ochrony Przyrody znajdują się 4 pola, które zapewniają natychmiastowy efekt jednorazowy, kiedy do nich dotrzesz lub je miniesz. Są to następujące pola:

- **2 punkty Ochrony Przyrody**:

Ulepsz jedną z twoich kart Akcji (odwróć ją) **albo** aktywuj dodatkowego Pracownika Stowarzyszenia (weź Pracownika z najniższego pola poniżej notatnika i połóż go na notatniku). Obydwie te opcję są dostępne dla każdego gracza, którego znacznik dotrze do 2. pola na torze Ochrony Przyrody.

- **5 / 8 punktów Ochrony Przyrody**:



Weź 5 pieniędzy **albo** jeden z kafli Bonusowych znajdujących się obok tego pola. Natychmiast rozpatrz odpowiedni efekt (dobierz pieniądze lub zdobądź nagrodę z kafla Bonusowego). Po odebraniu nagrody z kafla Bonusowego odrzuć go. Opcja zdobycia 5 pieniędzy jest dostępna nawet po tym, gdy oba kafle Bonusowe zostaną zabrane z 5. / 8. pola na torze Ochrony Przyrody.

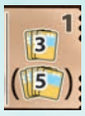
- **10 punktów Ochrony Przyrody**:

Za **pierwszym razem**, gdy znacznik któregoś z graczy osiągnie lub przekroczy 10. pole toru Ochrony Przyrody, **wszyscy gracze** wybierają jedną ze swoich kart Punktacji Końcowej i odrzucają ją zakrytą na spód stosu kart Punktacji Końcowej. Jeśli przed zakończeniem gry, żaden z graczy nie zgromadzi 10 punktów Ochrony Przyrody, wszyscy gracze muszą wybrać i odrzucić kartę Punktacji Końcowej, zanim rozpocznie się podliczanie punktów.

Przerwa

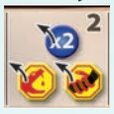
Ark Nova nie stosuje ustalonego systemu rund. Gracze po kolei wykonują swoje tury, jedna tura po drugiej, do momentu gdy znacznik Przerwy dotrze na ostatnie pole toru Przerwy. Może to zostać spowodowane przez wykonanie Akcji, zagranie karty Sponsora lub przez efekt karty Zwierząt. Jeśli wywołasz Przerwę, zakończ swoją aktualną turę i zdejmij z toru znacznik Przerwy umieszczając go w swoim obszarze gry. Następnie wszyscy gracze wykonują kolejno poniższe kroki.

1. **Limit kart na ręce**:



Jeśli masz na ręce więcej kart, niż pozwala na to twój limit, wybierz i odrzuć nadmiarowe karty z ręki na stos kart odrzuconych. Standardowy limit kart na ręce wynosi 3, ale jeden z Uniwersytetów zwiększa go do 5 (5).

2. **Żetony na kartach Akcji**:



Jeśli na swoich kartach Akcji posiadasz żetony Mnożenia, Jadu lub Duszenia, zwróć je do puli ogólnej. Nie mają już żadnego efektu.

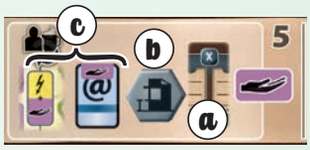
3. **Plansza Stowarzyszenia**:

Zabierz wszystkich swoich Pracowników z planszy Stowarzyszenia i odłóż z powrotem na notatnik na twojej mapie Zoo. Stają się oni ponownie dostępni jako twoi aktywni Pracownicy Stowarzyszenia. Uzupełnij puste pola na kafle Zoo partnerskich i Uniwersytetów na planszy Stowarzyszenia w taki sposób, by ponownie znalazły się tam wszystkie rodzaje Zoo partnerskich i Uniwersytetów (w jednej kopii). Nie ma potrzeby uzupełniania Uniwersytetów i Zoo partnerskich, które posiadają już wszyscy gracze.

4. **Uzupełnij ekspozycję**:

Odrzuć pierwsze dwie karty Zoo z ekspozycji (z folderów 1 i 2) na stos kart odrzuconych, przesuń pozostałe karty zapełniając puste pola folderów o najniższych numerach, a następnie odkryj odpowiednią liczbę kart z talii uzupełniając nimi ekspozycję. Ikona na folderach 1 i 2 służy jako przypomnienie.

5. **Pobierz dochód**:



Zazwyczaj wszyscy gracze mogą pobierać swoje dochody jednocześnie. Jednak niektóre efekty gry mogą wymagać, aby odbywało się to w kolejności tury, np. kilku graczy może korzystać z efektu, który pozwala im dobrać kartę z ekspozycji. W takich sytuacjach ci gracze powinni pobierać dochód w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od gracza, który wywołał Przerwę. Ekspozycja jest uzupełniana **po każdym graczu**.

a. Pobierz dochód odpowiadający **Atrakcyjności** twojego Zoo. Weź kwotę pieniędzy wskazaną obok twojego znacznika na torze Atrakcyjności.
Przykład: Jeśli twój znacznik znajduje się na 7. polu toru Atrakcyjności, weź 11 pieniędzy.

b. Pobierz dochód za Kioski w twoim Zoo. Sprawdź osobno każdy Kiosk na swojej Mapie Zoo. Weź 1 pieniądz za każdy sąsiadujący z Kioskiem kafelek unikatowej Budowli, specjalnego Wybiegu, **zajętego** standardowego Wybiegu lub Pawilonu. Budowla musi stykać się z Kioskiem co najmniej jedną krawędzią, aby można go było ją uznać za sąsiadującą z nim. Pusty standardowy Wybieg nie zapewnia dochodu (ale pusty specjalny Wybieg już tak).

c. Pobierz wszystkie **dochody** wskazane przez ikonę . Ikona ta pojawia się na niektórych kartach Sponsorów oraz obok części pól na znaczniki gracza z lewej strony twojej planszy Zoo. Weź tylko te bonusy, które zostały już przez ciebie aktywowane (odkryte w momencie umieszczania znacznika na karcie Projektu Ochrony Przyrody).

6. **Tor Przerwy**:

Zwróć znacznik Przerwy na to pole startowe, które odpowiada liczbie graczy.

Następnie Przerwa się kończy, a gra jest kontynuowana przez następnego gracza w kolejności tur (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara), który standardowo wykonuje swoją turę.

KONIEC GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA

1. **Koniec gry**
   Jeśli na koniec twojej tury albo podczas Przerwy twoje **znaczniki Ochrony Przyrody i Atrakcyjności** znajdują się **w tym samym obszarze punktacji** lub się minęły, rozgrywka dobiega końca. Obszar punktacji oznacza jedno pole toru Ochrony Przyrody i sąsiadujące z nim pola toru Atrakcyjności. Jeśli koniec gry zostanie wywołany na koniec twojej tury, to **wszyscy pozostali gracze** (poza tobą) wykonują jeszcze jedną turę. Gdy znowu byłaby twoja tura, zamiast tego przechodzicie do punktacji końcowej. Jeśli koniec gry zostanie wywołany podczas **Przerwy**, **wszyscy gracze** (włącznie z tobą) wykonują jeszcze po jednej turze, a następnie przechodzicie do punktacji końcowej.
2. **Karty Punktacji Końcowej**
   Na koniec gry wciąż możesz zdobyć punkty Ochrony Przyrody lub Atrakcyjności z **karty (kart) Punktacji Końcowej**, a także ze wszystkich swoich kart z ikoną końca gry .
   Pamiętaj, że jeśli żaden z graczy nie zdobył 10 punktów Ochrony Przyrody, to w tym momencie wszyscy gracze powinni odrzucić jedną ze swoich kart Punktacji Końcowej, zanim podsumujecie zdobyte punkty.
3. **Ustalenie Punktów Zwycięstwa**
   Wreszcie nadszedł czas, aby podliczyć Punkty Zwycięstwa. Zacznij od spojrzenia na obszar punktacji, gdzie znajduje się twój znacznik Ochrony Przyrody. Znajdź najniższą wartość Atrakcyjności tego obszaru punktacji. To jest twoja Liczba Docelowa. Porównaj swoją Liczbę Docelową z twoją bieżącą wartością znacznika Atrakcyjności. Od swojej Atrakcyjności odejmij swoją Liczbę Docelową – uzyskany wynik to twoje Punkty Zwycięstwa. Gracz z **największą liczbą dodatnich Punktów Zwycięstwa** zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, grę wygrywa ten z remisujących graczy, który wsparł najwięcej Projektów Ochrony Przyrody (możesz to ustalić licząc, ile znaczników gracza zostało zabranych z lewej strony twojej planszy Zoo). Jeśli nadal jest remis, wszyscy remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

Jak łatwo zauważyć, aby uzyskać dodatni wynik, znacznik Atrakcyjności i znacznik Ochrony Przyrody muszą się minąć! Miej to na uwadze podczas podejmowania decyzji, aby zmaksymalizować swój wynik!

Przykład: Koniec gry

Czerwony gracz ma 64 punkty Atrakcyjności i 20 punktów Ochrony Przyrody. Oba jego znaczniki znajdują się w tym samym obszarze punktacji (biała ramka). Wywołuje to koniec gry.

Przykład: Dochód za Kioski

Za swoje Kioski otrzymujesz łącznie 4 pieniądze – po 2 pieniądze za każdy z nich. Pusty standardowy Wybieg nie zapewnia dochodu.

Anatomia kart Punktacji Końcowej

Każda karta Punktacji Końcowej wykorzystuje tabelę (poniżej, po lewej) lub opis słowny (poniżej, po prawej), do przedstawienia sposobu na zdobycie od 1 do 4 dodatkowych punktów Ochrony Przyrody na koniec gry. Podczas sprawdzania takiej punktacji, bierze się pod uwagę Uniwersytety i Zoo partnerskie na planszy gracza oraz wszystkie zagrane przez niego karty i ikony na nich. Z jednej karty Punktacji Końcowej można zdobyć maksymalnie 4 punkty Ochrony Przyrody.

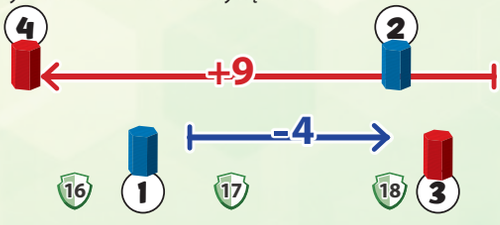
Przykład: Ustalenie Punktów Zwycięstwa

(1) *Niebieski gracz ma **16** punktów Ochrony Przyrody; najniższa wartość Atrakcyjności w tym obszarze punktacji (Liczba Docelowa) to **76**.*

(2) *Niebieski gracz ma tylko **72** punkty Atrakcyjności, co oznacza że jego Atrakcyjność jest o 4 punkty niższa od Liczby Docelowej – kończy grę z wynikiem **-4** Punktów Zwycięstwa.*

(3) *Czerwony gracz ma **18** punktów Ochrony Przyrody, a najniższa wartość Atrakcyjności w tym obszarze punktowym to **70**.*

(4) *Czerwony gracz ma **79** punktów Atrakcyjności, co oznacza że jego Atrakcyjność jest o 9 punktów wyższa od Liczby Docelowej – kończy grę z wynikiem **+9** Punktów Zwycięstwa.*



TRYB SOLO

Podczas rozgrywek w trybie dla 1 gracza, zmodyfikuj zasady w sposób przedstawiony poniżej.

Przygotowanie rozgrywki

- Wyłóż 3 karty Podstawowych Projektów Ochrony Przyrody i **nie kładź** na nich żadnych znaczników gracza w nieużywanym kolorze (tak jak w przygotowaniu dla 3 graczy).
- Nie używaj znacznika Przerwy. Zamiast tego umieść 7 znaczników gracza w dowolnym, nieużywanym kolorze na polach w lewej kolumnie na kaflu trybu solo **(A)**.
- Zaczynasz grę z 20 punktami Atrakcyjności.

Tury / Karty

Karty z efektami interaktywnymi mają w dolnej części niebieski pasek z ikoną ; widoczny tam opis zastępuje efekt interaktywny karty odpowiednim efektem trybu solo. (Efekt trybu solo występuje na 1 karcie Punktacji Końcowej i kilkunastu kartach Zwierząt).

Powyżej planszy Stowarzyszenia mogą znajdować się maksymalnie 2 karty Projektów Ochrony Przyrody.

Jeśli wykonasz akcję, która przesunęłaby znacznik Przerwy, zignoruj ten efekt. Jeśli z przesunięciem znacznika wiąże się otrzymanie pieniędzy, nadal je dostajesz. Nie dostajesz żetonu X za wywołanie Przerwy (patrz „Rozgrywka / Przerwy" poniżej).

Przykłady: Zagrywasz Pumę Płową *ze zdolnością Skoczność 3. Pomimo, że nie przesuwasz znacznika Przerwy, nadal otrzymujesz 3 pieniądze.*

Używasz ulepszonej akcji Sponsorzy *z siłą równą 4. Wybierasz drugą opcję i, ignorując przesunięcie znacznika Przerwy, bierzesz 8 pieniędzy z puli ogólnej.*

Rozgrywka / Przerwy

Za każdym razem, gdy zakończysz swoją turę, przesuń na kaflu trybu solo znacznik gracza z najwyższego pola w lewej kolumnie na pole po jego prawej stronie (w prawej kolumnie) **(1)**. Kiedy przesuniesz w ten sposób ostatni znacznik do prawej kolumny **(2)** (odsłaniając ikonę Przerwy), natychmiast wywołujesz Przerwę.

Na początku Przerwy zdejmij znacznik z najwyższego pola i połóż go na „najtańszym" niezakrytym polu Dotacji na planszy Stowarzyszenia **(3)** (jeśli wszystkie, oprócz ostatniego, pola Dotacji są już zakryte, połóż ten znacznik obok pola o koszcie 12 pieniędzy, nawet jeśli nie ma to wpływu na Dotacje). Pozostałe na kaflu trybu solo znaczniki przesuń z powrotem do lewej kolumny (teraz jest w niej o 1 puste pole więcej).

Następnie rozpatrz Przerwę wykonując po kolei wszystkie kroki, za wyjątkiem kroku 6.

Przykład: przygotowanie i rozgrywka

Gra kończy się po 6 rundach, gdy na kaflu trybu solo pozostaną tylko 2 znaczniki, a ten z najniższego pola przesuniesz do prawej kolumny. Nie wywołuj kolejnej Przerwy i zamiast tego przejdź do punktacji końcowej.

Zwyciężasz, jeśli po ustaleniu Punktów Zwycięstwa masz **co najmniej** 0 Punktów Zwycięstwa (co oznacza, że twój znacznik Atrakcyjności i znacznik Ochrony Przyrody dotarły do tego samego obszaru punktacji lub minęły się).

Poziomy trudności / wyzwanie solo

Zalecamy, aby początkujący rozpoczynali grę w trybie solo z **20** punktami Atrakcyjności. W zależności od twojego doświadczenia, możesz zamiast tego rozpocząć grę z **10** lub nawet z **0** punktów Atrakcyjności. Rozpoczęcie gry w trybie solo ze znacznikiem na początkowym polu toru Atrakcyjności jest nie lada wyzwaniem! Swobodnie dobieraj poziom trudności, by każda rozgrywka dawała ci satysfakcję i radość z gry.

Jako **specjalne wyzwanie** rozegraj 3 partie z rzędu. W tym wypadku nie należy tasować kart po każdej rozgrywce. Zamiast tego usuń wszystkie karty użyte podczas danej partii (stos kart odrzuconych, ekspozycja, wszystkie twoje karty i wszystkie Projekty Ochrony Przyrody) i przygotuj grę z pozostałymi kartami. Usuń również obydwie plansze Zoo, spośród których dokonywałeś(-aś) wyboru, jak również 4 kafle Bonusowe. W trzeciej partii należy ponownie wykorzystać 3 losowe spośród usuniętych kafli Bonusowych.

Nie masz już dostępu do kart, które są poza grą, jedynym wyjątkiem są zdolności zwierząt *Nieustępliwość* i *Przewaga*.

Na końcu każdej gry zapisz swój wynik, a następnie zsumuj wszystkie 3 uzyskane wyniki. Jeśli suma wynosi co najmniej 0 PZ (tzn. nie jest ujemna), udało ci się sprostać wyzwaniu!

Twórcy

Projekt gry: Mathias Wigge • **Projekt graficzny**: Christof "do-all" Tisch, Steffen Bieker • **Ilustracje**: Loïc Billiau, Dennis Lohausen • **Okładka**: Steffen Bieker
Edycja i wykonanie: Bastian Winkelhaus, Inga Keutmann, Frank Heeren
Korekta: Donny Behne, Nathan Morse

Pragniemy podziękować Corinnie Spellerberg i Ursuli Steinhoff za ich pomoc w tłumaczeniu i składaniu tekstu oraz Andreasowi Resch za stworzenie scenerii 3D.

Podziękowania dla licznego grona playtesterów i osób wspierających składamy na ręce: 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, hristin Pfaff, Daniel Lau, Lisa Hofman, Christan Brinker, Jens Will, Florian Bücherl, Alexander Fendt, Kilian Grieb, Armin Stangl, Sascha Rings, Florian Schlusnus a zwłaszcza Tina Landwehr–Rödde.

© 2021 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Straße 37
65817 Eppstein-Bremthal
www.feuerland-spiele.de

© 2022 Portal Games sp. z o.o.

(edycja polska)
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
www.portalgames.pl

Wersja polska: Zespół Portal Games
Skład: Bartosz Makświej

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: https://portalgames.pl/pl/ark-nova/

Wersja 1.1