

MATHIAS WIGGE



ARK NOVA

JÁTÉKSZABÁLY



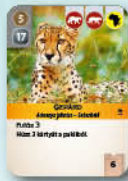
A JÁTÉK ALKATRÉSZEI

Kártyák

212 állatkertkártya



hátlap



128 állatkártya



64 támogató-
kártya



20 természetvédelmi
projekt kártya

11 játék végi pontozókártya



hátlap



előlap

12 kezdő természetvédelmi projekt kártya



hátlap



előlap

20 kétoldalas akciókártya (játékosonként 5)



előlap



hátlap

Táblák

1 játéktábla



A másik oldalon a kártyahelyek iránya eltérő.
Használjátok a nektek jobban tetsző oldalt.

1 egyesülettábla



8 játékos tábla (állatkerttérképek)



4x A térkép:
térkép kezdő játékosoknak (könnyű)
4x 0 térkép:
térkép több helyezési bónusszal (közepes)
8x térkép (1-8) az A és 0 térképek hátoldalán
egyedi képességekkel (haladó)

Lapok és jelölők

90 karám, különböző méretben



üres foglalt
28x 1-es
méretű karám



üres foglalt
24x 2-es méretű karám



üres foglalt
15x 3-as méretű karám



üres foglalt
13x 4-es méretű karám



üres foglalt
10x 5-ös méretű karám

34 kiosk/pavilon lapka



kiosk
előlap



pavilon
hátlap



4x állatsimogató

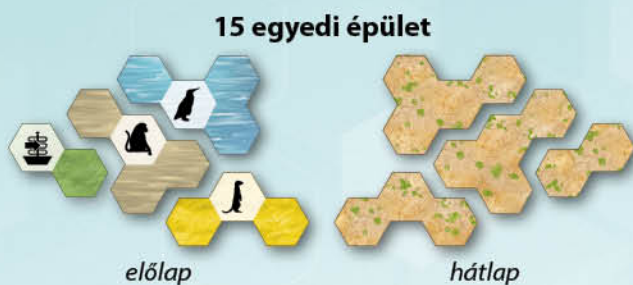


4x hüllőház



4x madárház

További lapkák és jelölők



15 egyedi épület

előlap

hátlap

70 pénzjelző



1

40x 1

5

10x 5

10

10x 10

20

10x 20

Egyéb

- 2 tároló
- 1 szószedet
- 1 ikonmagyarázat
- ez a szabálykönyv



20 társállatkert

mindegyikből 4



12 egyetem

mindegyikből 4

9 bónuszlapka



előlap

hátlap

1 lapka az egyszemélyes játékhoz (mindkét oldala egyforma)



20 X-jelző



8 szorzójelző



8 mérgezésjelző



8 összeszorítás-jelző



Fa alkatrészek

1 szünetjelző



Alkatrészek a 4 játékoszínben (fekete, kék, piros, sárga). Minden színben:

3 pontjelző



4 egyesületi dolgozó



25 játékosjelző



Tartalomjegyzék

Bevezetés és a játék célja.....	3
Előkészítés.....	4
A játék menete.....	6
• Az állatkerted.....	6
• Állatkertkártyák.....	7
→ A szünetsáv.....	7
Egy kör/Az 5 akciókártya.....	8
• Kártyák akció.....	9
→ Az ismertségsáv és a kártyasor.....	9
• Építkezés akció.....	10
• Állatok akció.....	11
→ Állatkártyák felépítése.....	11
→ Különleges karámok.....	12
• Egyesület akció.....	14
→ Az egyesülettábla.....	14
→ Természetvédelmi projektek felépítése.....	15
• Támogatók akció.....	17
→ Támogatókártyák felépítése.....	17
• X-jelző akció.....	18
Vonzerő és természetvédelmi pontok.....	18
Szünet.....	18
A játék vége és a végső pontozás.....	19
→ Játék végi pontozókártyák felépítése.....	19
Egyszemélyes játék.....	20

BEVEZETÉS ÉS A JÁTÉK CÉLJA

A játékban a játékosok modern, tudományos alapokon irányított állatkerteket terveznek és építenek. Karámokat építenek az állatok szükségleteinek megfelelően és természetvédelmi projekteket támogatnak, hogy biztosítsák a különböző állatfajok fennmaradását.

A különböző állatok összegyűjtésével megnövelheted a látogatók számát, előrehaladhatsz a vonzerősávon és nagyobb jövedelemhez juthatsz. Ezenkívül az állatokkal való gondoskodással támogathatsz olyan természetvédelmi projekteket, mint például a tenyésztőprogram, ami a természetvédelmi sávon való előrejutáshoz (és így különböző bónuszokhoz) vezethet. Ez a két sáv ellentétes irányban halad, és ha a pontjelzők találkoznak, a játék véget ér. Aki ezeknek a pontoknak a legjobb kombinációját szerezte, az építette meg a legsikeresebb állatkertet, így ő lesz a játék győztese.

Az egyesületi munkával társállatkerteket szerezhettek a világ minden tájáról, a szakértők és a támogatók segítségével pedig úgy működtethetitek az állatkerteket, hogy elérjétek a céljaitokat.

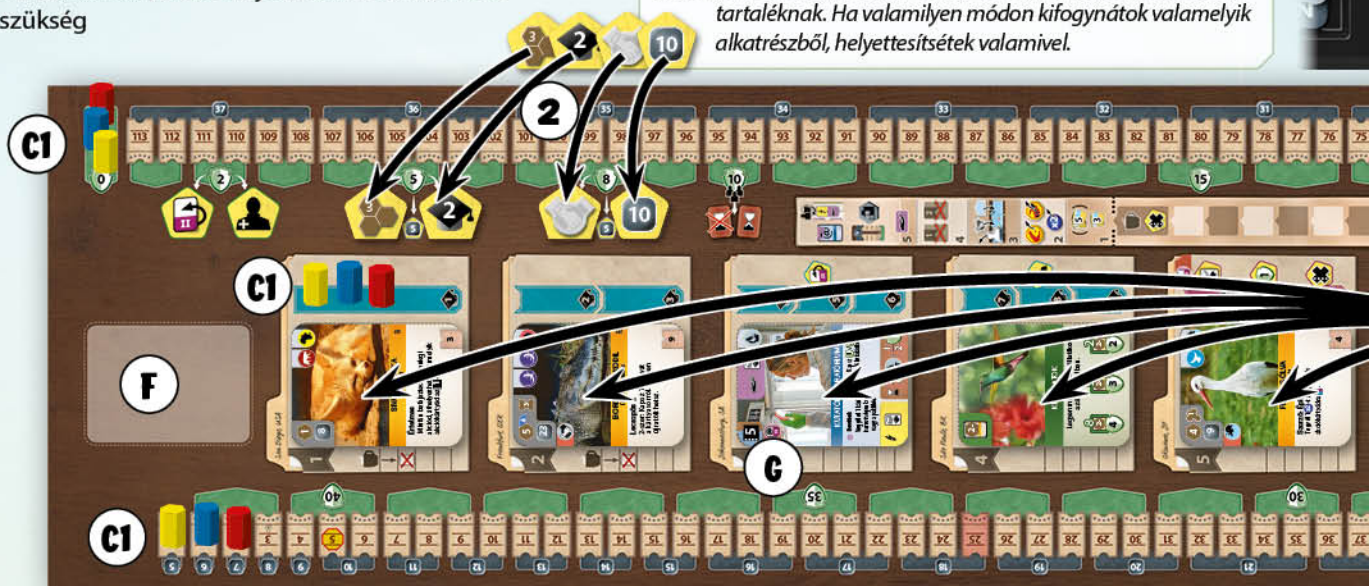
Mind a tervező, mind a kiadó mindent megtett, hogy a játék elemei minél inkább megfeleljenek a valóságnak. Néhány esetben azonban a játékmenet érdekében engedményeket kellett tenniük. Például a koalák nem tagjai a medvék családjának – bár sokan így hiszik –, a játékban ennek ellenére rendelkeznek a medve ikonnal. Ugyanezek az állítások érvényesek a karámkövetelményekre.

ELŐKÉSZÍTÉS

Játékterület előkészítése

- 1 Tegyék a **játéktáblát** az asztal közepére. A **szünetjelölőt** helyezték a szünetláv játékoszámmak megfelelő helyére.
Ha hárman játszottok, tegyék a szünetjelölőt a 3-mal jelölt helyre.
- 2 Keverjék meg a 9 **bónuszlapkát**, és tegyék képpel felfelé 4-et véletlenszerűen a 4 üres sárga bónuszhelyre. Ne tegyék lapkákat a két ikonokkal rendelkező sárga helyre. Tegyék vissza a maradék 5 lapkát a dobozba, ebben a játékban már nem lesz rájuk szükség
- 3 Keverjék meg az **állatkertkártyákat**, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit a -val jelölt helyen. Rakjatek **6 képpel lefelé fordított** lapot a tábla kijelölt helyeire (az előkészítés végén kell majd felfordítani őket), így kialakítva a kártyasort.
- 4 Tegyék a **2 tárolót** a játéktábla mellé, ezek alkotják majd a közös készletet.

 Azt ajánljuk, hogy úgy töltsék fel az egyik tárolót, ahogy jobbra a képen látható. A másik tárolót töltsék fel a megmaradt alkatrészekkel és jelölőkkel. A jelölőkből sok van, ezért pakoljatek el néhány karámot és kioskot/pavilont egy zacskóba tartaléknak. Ha valamilyen módon kifogyának valamelyik alkatrészből, helyettesítsék valamivel.



Játékosok előkészületei

A saját előkészületeitekhez kövessétek az alábbi lépéseket:

- A Mindenki vegyen el egy A **térképet**, és tegye maga elé. A többi térképet tegyék vissza a dobozba, ebben a játékban nem lesz rájuk szükség.

 A 8 játékos táblából 4-nek az egyik oldalán van A térkép. Ezek egyformák, és mivel jobb jutalmakat adnak, könnyebb elkezdeni velük a játékot, az első játékra ezt a térképet ajánljuk.

A másik 4 játékos táblának a 0-s térkép van az egyik oldalán (így ez egy másik egyforma térképekből álló szett). Ez a térkép olyan kezdőknek van, akik már túl vannak az első játékukon.

A játékos táblák hátoldalán az 1-8 térképek találhatók, ezek a haladó térképek. Mind egyediek és valamilyen különleges képességet adnak. Akkor használjátok őket, ha már jól ismeritek a játékot. Ha ezekkel játszottok, mindenki húzzon 2 térképet, majd abból válasszon ki egyet. Alternatív lehetőségként kirakhattok játékos szám +1 térképet, és fordított játékos sorrendben választhattok közülük. Mindkét esetben a nem használt térképeket tegyék vissza a dobozba.

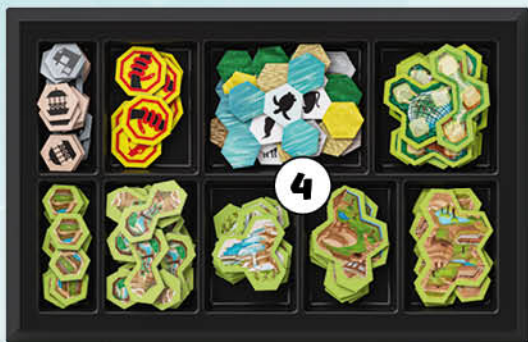
Ha valaki már jól ismeri a játékot, de van köztetek kezdő is, akkor a 0-s térképpel kisebb, az A térképpel nagyobb előnyt adhattok nekik a játék elején.

- B Mindenki vegyen el egy szett **akciókártyát**, ami a következő 5 kártyából áll: **Építkezés, Kártyák, Állatok, Egyesület, Támogatók**. Tegyék 1 kártyát minden kártyahelyre az **I-es oldalával** felfelé: az **Állatok** kártyát tegyék a bal oldali (1-es) helyre, a többi véletlenszerűen tegyék a maradék 4 helyre.



5 Helyezzétek az **egyesülettáblát** a játéktábla mellé úgy, hogy maradjon hely alatta és felette is egy-egy sornyi kártyának.

5a Tegyetek 1 **társállatkertet** minden kontinensről és 1 **egyetemet** minden típusból erre a táblára.



5b Keverjétek meg a **kezdő természetvédelmi projekt kártyákat**, és tegyétek őket képpel lefelé az egyesülettábla mellé. 4 játékos esetén a felső 4 kártyát tegyétek képpel felfelé a tábla **alá**. Kevesebb játékoszámnál csak 3 kártyát tegyetek ide.

5c Kétfős játék esetén vegyetek ki 6 jelölőt egy nem játszó színből, és fedjétek le az alábbiakat:

- a **felfordított kezdő természetvédelmi projekt kártyákon**: a bal oldalin a bal oldali szintet, a középsőn a középső szintet, a jobb oldalin a jobb oldali szintet.
- az **egyesülettáblán**: a három helyet a bal oldali oszlopban az **adományozási területen**.

A lefedett területek/szintek foglaltnak számítanak, és egyik játékos sem használhatja őket.



6 Keverjétek meg a **játék végi pontozókártyákat**, és tegyétek őket képpel lefelé az egyesülettábla mellé.

7 Véletlenszerűen határozzátok meg a kezdőjátékost. A játék az óramutató járásával egyező irányban megy tovább.



5c **2** Példa: Előkészületek kétfős játék esetén. A piros nem játszik ebben a játékban.



C Válasszatok egy **színt**, és vegyétek el az összes alkatrészt abból a színből.

C1 Tegyétek a pontjelölőket a természetvédelmi a vonzerő- és az ismertség-sáv első mezőire. A vonzerő-sávra a jelölőket a játékosrendnek megfelelően tegyétek le: a kezdőjátékosét a 0-s mezőre, a második játékosét az 1-esre, a harmadikét a 2-esre és a negyedikét a 3-asra.

C2 A 7 **játékosjelölőt** tegyétek a térképetek bal oldalán a nekik kijelölt helyekre. A többi jelölőt tegyétek a térképetek mellé, későbbi használatra.

C3 A 4 egyesületi dolgozóból egyet tegyetek a térképeteken a jegyzetömbre, ő lesz az elérhető dolgozó. A maradék hármat fektessétek a kijelölt helyekre a jegyzetömb alatt.

D Vegyetek el 25 értékben pénzt, és tegyétek a jegyzetömbötökre.

E Húzzatok 2 játék végi pontozókártyát, és tegyétek a táblátok mellé. Ezeket bármikor megnézhetitek, de ne mutassátok meg a többi játékosnak.

F Húzzatok 8 állatkertkártyát. Ebből válasszatok ki 4-et, és vegyétek a kezetekbe, a többit dobjátok el képpel felfelé a táblán kijelölt helyre. A megtartott kártyáitokat ne mutassátok meg a többi játékosnak.

A képpel felfelé fordított lapok segítenek, hogy a dobópaklit megkülönböztessétek más pakliktól, így kevesebb az esélye, hogy rossz helyről húztok kártyákat. Ha a képpel lefelé fordított dobópaklit preferáljátok, nyugodtan játszathatók úgy!

Azt tanácsoljuk, hogy válasszatok 1–2 támogató- és 2–3 állatkartkártyát kezdésnek. Figyeljétek arra, hogy ezek olyan kártyák legyenek, amiknek a feltételeit teljesíteni tudjátok. Ha tudtok, válasszatok a kezdő természetvédelmi projekteknek megfelelő ikonnal rendelkező kártyákat.

G Miután mindenki választott kártyákat, fordítsátok fel a kártyasor 6 kártyáját.

A JÁTÉK MENETE

A játék nem fordulónként zajlik; a játékosok egyszerűen köröket hajtanak végre (az óramutató járásával megegyező irányban), egészen addig, amíg valaki ki nem váltja a játék végét. A játék során vannak *szünetek*, a játék ilyenkor megáll, és egy adminisztrációs fázis következik. Ilyenkor a játékosok – többek között – lecsökkentik a kezükben tartott lapok számát a kézlímit-jüknek megfelelően, visszaveszik a dolgozóikat, bevételt kapnak. A szünet részleteit a 18. oldalon találjátok.

A körben mindig egy akciót hajthatsz végre, de ezzel különböző hatásokat és bónuszokat szerezhetsz. Az akciókat a térkép alatt elhelyezkedő 5 akciókártyával hajthatod végre. Növelheted az állatkertet, kijátszhat és húzhatsz állatkertkártyákat. Az akciókártyáid elhelyezkedése adja meg, hogy mennyi dolgot csinálhatsz a körben. Erről az *Egy kör/Az 5 akciókártya* részben olvashatsz, a 8. oldalon.

Az állatkerted

Az állatkerted (1) a térkép közepén lévő területen található. Ide építheted például a karámokat (és különleges karámokat), kioszkokat, pavilonokat és egyedi épületeket.

Az összes karám alakjáról és méretéről a táblán (2) találhatsz összefoglalót.

Nem építhetsz víz- (V) és sziklamezőkre (SZ), de néhány állatodnak szüksége lesz arra, hogy a karámjuk szomszédos legyen ezekkel. Minden további terület üres terület, tehát helyezhetsz rájuk épületeket. Az a terület, amire már épült valami, **beépített** terület. Nem építhetsz olyan mezőkre, amelyeken a ikon található, amíg nem fejlesztetted az Építkezés akciókártyádat. (Lásd az *Egy kör/Az 5 akciókártya* részben a 8. oldalon.)

Néhány mezőn lehelyezési bónusz (3) található.

Ezt a bónuszt azonnal megkapod, amikor beépítetted a mezőt. A bónuszok leírásait az ikonmagyarázatban találhatod meg.

Az állatkerted bal szélén található bónuszhelyek akkor aktiválódnak, ha különböző természetvédelmi projekteket támogatsz (4). A játék elején ezeken a helyeken 7 játékosjelölő található. Mindig, amikor egy természetvédelmi projektet támogatsz, az egyik jelölőt helyezd a természetvédelmi projekt kártyára. Ezzel mindig kapsz egy azonnali bónuszt, de néhány bónuszt minden szünetben is megkapsz.

A térkép alján találhatók a kártyahelyek, ahol az akciókártyáidat tartod (5). A szám a kártyahely felett az akciókártya erejét fogja megadni.

Néhány haladó térképen egyedi képességeket találhatsz, amik megkülönböztetik egymástól az állatkerteket (6).

Az **A térképeken** (amiket az első játékra javasolunk) ugyanaz a képesség található: a játék elején tegyetek egy 3-as méretű karámot a megjelölt helyre, az üres oldalával felfelé.



Állatkertkártyák

A játék legfontosabb alkatrészei az állatkertkártyák, amelyekből 3 különböző típus van. A különböző típusosok részletes leírását később olvashatod.



Az állatkártyák segítségével állatokat költöztetsz az állatkertedbe. Üres karámra van szükségük, és megnövelik az állatkert vonzerejét.



A támogatókártyákkal többek között egyedi épületeket építhetsz, szakértőket és képességeket szerezhetsz.



A természetvédelmi projekt kártyák segítségével támogathatod a természetvédelmi projekteket, hogy természetvédelmi pontokat gyűjthess. Ezekhez általában specializálódnod kell bizonyos állatfajtákra vagy kontinensekre. Néhány projekt segítségével állatokat engedhetsz vissza a szabadba. Az állatkártyákon kívül a játékban vannak kezdő természetvédelmi projekt kártyák is, amik a játék elejétől elérhetőek.

••••• A szünetsáv •••••

A szünet sáv a játéktáblán található, ezen vezethetitek, hogy mennyi idő van hátra a következő szünetig.



A játék elején és minden szünet után tegyédtek a szünetjelölőt a játékoszámnak megfelelő kezdőhelyre **(1)**. Mindig, amikor a szünetjelölőt mozgatod, mozgasd a megfelelő mennyiségű mezővel a szünetsáv vége felé. Ha eléred a sáv utolsó mezőjét **(2)**, szünet következik, ami mindenkre érvényes (lásd 18. oldal).

A szünet azután kezdődik, hogy végrehajtottad a teljes körödet. Kapsz 1 X-jelzőt a szünetsáv utolsó mezőjének eléréseért. Ha elérsz a szünetsáv végére, a további lépéseket már ne lépd le (állj meg a szünetsáv végén). A szünet után tedd vissza a szünetjelölőt a sáv játékoszámnak megfelelő helyére.



Az állatkerted jobb oldalán van a **társállatkertek (7)** és az **egyetemek (8)** helye, amelyekből 5 illetve 3-féle létezik. Mind az 5 kontinenshez tartozik társállatkert, de maximum 4-et szerezhetsz meg. Mindig, amikor kiépítesz egy kapcsolatot egy társállatkerttel vagy egyetemmel, tedd a megfelelő oszlopban a legalsó üres helyre. Ahhoz, hogy megszerezd a harmadik társállatkertet, fejlesztened kell az **Egyesület** akciókártyádat (lásd az *Egy kör/Az 5 akciókártya* részben a 8. oldalon). Erre emlékeztet a különböző háttérszín és a  ikon. Ha a helyen, ahová leteszed a társállatkertet vagy az egyetemet, egy bónusz található, azt a bónuszt azonnal megkapod.

A **társállatkert** segítségével könnyebben szerezhetsz állatokat arról a kontinensről, mivel ezek kijátszási költsége 3 pénzzel csökken, minden, az állatkártyán lévő megfelelő kontinensikon után.

Az **egyetem** a rajta látható bónuszokat és ikonokat biztosítja.

Jobb oldalon találhatóak az **egyesületi dolgozók (9)** helye, ide teszed őket a játék elején. Hasonlóan a társállatkertekhez és az egyetemekhez, az oszlop aljáról haladva szerzed meg őket. A lapkákkal ellentétben azonban nem leteszed, hanem eltávolítod innen a dolgozókat. Mindig, amikor felveszel egy dolgozót, innen vedd azt el, és tedd a jegyzettömbre. A dolgozó innentől elérhető dolgozó lesz. Néhány térkép jutalmat ad az utolsó dolgozó felvételéért.

Minden elérhető egyesületi dolgozót, pénzt és X-jelzőt tarts a **jegyzetömbön (10)**.



Egy kör/Az 5 akciókártya

Az akciókártyáidat a térképed alján fogod tartani. Minden akciókártya mindig egy kártyahelyhez lesz hozzárendelve a játék során. A kártyahelyen található szám mutatja meg az erősséget **X**, amivel az ott található akciókártyát használhatod. A számok 1-től 5-ig nőnek balról jobbra, tehát minél közelebb van az akciókártyád a táblád jobb széléhez, annál erősebb lesz a végrehajtható akció.

A körödben válaszd ki az egyik akciókártyádat, csúsztasd kicsit lejjebb, majd hajtsd végre a hozzá tartozó akciót **X** erősséggel. Miután végrehajtottad az akciót, vedd ki az akciókártyát a kártyahelyről, told a tőle balra lévő összes kártyát jobbra, és tedd a használt akciókártyát az **1**-es kártyahelyre.

Használhatsz X-jelzőket **X**, hogy megnöveld az akciód erősségét. Minden X-jelző 1-gyel növeli meg az erősséget. Használat után a jelzőt tedd vissza a készletbe. Bármennyi X-jelzőt használhatsz az akciód során, de vannak esetek, amikor az **5** feletti erősségtől nem lesz erősebb az akció. Sosem lehet egyszerre 5-nél több X-jelződ. Az akció erősségét az akció végrehajtása előtt kell eldöntened, tehát, ha az akció során szerzel X-jelzőt, azt nem adhatod be, hogy tovább növeld az akció erősségét.

Néhány állatkertkártya segítségével „miután befejeztél az akciód” hatásokat szerezhetsz. Ilyen esetben mindig fejezd be teljesen az akciót, beleértve az akciókártyák mozgását, mielőtt végrehajtanád ezt a képességet.

A játék elején minden akciókártyád az **I-es oldalával** felfelé van lerakva. Ha kártyafejlesztést **IT** szerzel, fordíts egy általad választott akciókártyát az **I-es oldaláról** a **II-es oldalára**. A kártya a jelenlegi kártyahelyen marad. A játék végéig az ezzel az akciókártyával végrehajtott akcióknak erősebb hatásai lesznek.

IT Az akciókártyáidat 4 helyen fejlesztheted a játékban: a természetvédelmi sávon, az ismertségsávon, amikor a második társállatkertet és amikor a második egyetemet szerzed. Ezek egyikénél ráadásul választhatsz másik lehetőséget. Figyelj arra, hogy nem tudod mind az 5 akciókártyádat fejleszteni! Minden játékban el kell döntened, hogy melyik fejlesztések fontosabbak számodra.

Nem teheted meg, hogy a választott akciókártyával nem hajtasz végre akciót (pl.: nem játszatsz ki 0 állatkártyát vagy építhetsz 0 épületet).

A különböző akciókat a következő oldalakon fejtjük ki részletesen. Itt egy rövid összefoglalás olvasható róluk:

KÁRTYÁK akció (9. oldal)

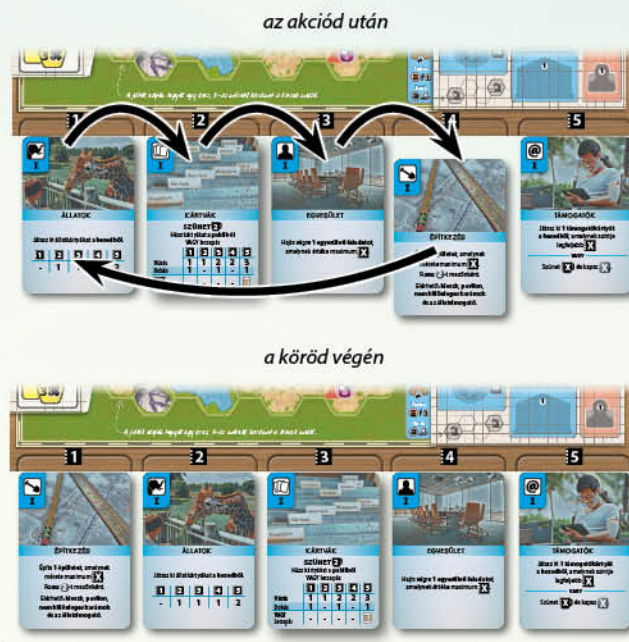
A Kártyák akcióval új állatkertkártyákhoz juthatsz (állat-, támogató-, illetve természetvédelmi projekt kártyákhoz) a pakliból vagy a kártyasorról.

ÉPÍTKEZÉS akció (10. oldal)

Állatok tartásához karámokra van szükséged, ezeket az Építkezés akcióval építheted meg. Minden karámban tartathatók állatok, de néhány állatot különleges karámokba is be lehet költöztetni. Ezzel az akcióval lehet megépíteni a kioszkokat és a pavilonokat is.

Példa: Akció végrehajtása

Az Építkezés akciót választod ebben a körben a 4-es kártyahelyről. Húzd lejjebb a kártyát (ezzel jelölve, hogy épp használod), majd hajts végre egy 4-es erejű akciót. Ezután vedd kézbe az akciókártyát, told jobbra az 1–3 kártyahelyen lévő kártyákat, majd tedd az Építkezés akciót az 1-es kártyahelyre.



ÁLLATOK akció (11–13. oldal)

Az Állatok akció segítségével szerezhetsz állatokat az üres karámokba. Az állat megszerzéséhez ki kell fizetni (pénzben) az állat költségét és meg kell felelni különböző feltételeknek. Cserébe az állatok különleges képességeket és ikonokat adnak, amelyek szükségesek lehetnek a természetvédelmi projektek támogatásához.

EGYESÜLET akció (14–16. oldal):

Az Egyesület akcióval elküldheted a dolgozóidat, hogy zoológiai feladatokat végezzenek. Segítségükkel megnő az ismertséged, egyetemeket és társállatkerteket szerzel más kontinensekről, természetvédelmi projekteket támogatsz vagy adományt adsz az állatvédelemre.

TÁMOGATÓK akció (17. oldal):

A Támogatók akcióval különböző támogatók segítségét szerzed meg (kijátszva őket az állatkertedbe). Ők vagy képességeket adnak vagy segítenek projektek finanszírozásában, mint például egy egyedi épület építése. Sokuk egy állandó hatást vagy bevételt ad. A játék végén segítségükkel további vonzerőt vagy természetvédelmi pontokat szerezhetsz.

X-JELZŐ akció (18. oldal):

Előfordulhat olyan helyzet, amikor az 5 lehetséges akció egyikét sem tudod vagy akarsz végrehajtani. Ebben az esetben végrehajthatsz egy alternatív akciót, amivel pontosan 1 X-jelzőt kapsz. Továbbra is ki kell választanod egy kártyát, és el kell mozgatnod a többi jobbra, mint minden akciónál. A kártyahely erejének nincs hatása erre az akcióra.



KÁRTYÁK

Toldd előre a szünetjelölőt 2 mezővel. Ezután húzz kártyákat a pakliból VAGY hajts végre egy lecsapást.

I

HÚZÁS A PAKLIBÓL

Hasonlítsd össze az akció erősségét **X** a kártyán lévő táblázattal. Húzd fel a megfelelő mennyiségű (maximum 3) kártyát a pakliból. Bizonyos esetekben el kell dobnod kártyát a kezedből; ilyenkor eldobhatsz olyat is, amit éppen felhúztál vagy olyat is, ami már a kezekben volt.

LECSAPÁS

Ha az akció erőssége **X** legalább **5**, akkor a pakliból húzás helyett elvehetsz pontosan 1 kártyát a kártyasorról a kezvedbe. Ezt hívjuk *lecsapásnak*. Bármelyik kártyát elveheted az állatkerted ismertségétől függetlenül. A köröd végén töltsd újra a kártyasort.

2 Akár húzol, akár lecsapsz, előtte told előrébb a szünetjelölőt 2 mezővel (ezért nem kapsz pénzt).

Bármennyi kártya lehet a kezekben az akció befejezésekor, de szünetben el kell dobnod kártyákat a kézlimitednek megfelelően. A kézlimited 3 vagy 5 (ha megszerezted a megfelelő egyetemet) lehet. (Lásd Szünet a 18. oldalon.)



KÁRTYÁK

Toldd előre a szünetjelölőt 2 mezővel. Ezután húzz kártyákat ismertségen belül vagy a pakliból VAGY hajts végre egy lecsapást.

II

HÚZÁS ISMERTSÉGEN BELÜL

Ha fejlesztett *Kártyák* akciókártyával rendelkezel, akkor az ismertségeden belül is húzhatsz kártyákat a kártyasorról (legfeljebb az ismertségjelölődig). Tetszőleges sorrendben húzhatsz kártyákat a kártyasorról és/vagy a pakliból, de a kártyasort csak az akció befejezése után töltsd fel.

LECSAPÁS

Ha fejlesztett *Kártyák* akciókártyával rendelkezel, akkor kisebb erősség esetén is végrehajthatsz lecsapást. Ehhez minimum **3**-as erősség szükséges. Ha a lecsapás lehetőséget választod, nem számít, hogy az akció ereje **3** vagy nagyobb.

Ezenkívül, ha fejlesztetted a *Kártyák* akciót, akkor az ismertségedet 9 fölé tudod növelni az ismertségsávon.



♣♣♣ Az ismertségsáv és a kártyasor ♣♣♣

A játéktáblán 6 kártya van a kártyasorban (lásd **B** a lenti *A kártyák elvétele fejlesztett kártya esetén* példában). Ezek mellett a kártyák mellett van az ismertségsáv, ahol az állatkerted ismertségét tartod számon. (lásd **A** a lenti *A kártyák elvétele fejlesztett kártya esetén* példában).

Mindig, amikor megnövelheted az állatkerted ismertségét , told előre a jelölődet eggyel a sávon. Ahhoz, hogy az ismertséged 10-re (vagy fölé) nőjön, rendelkezned kell a fejlesztett *Kártyák* akcióval. A  ikon a 10-es helyen emlékeztet erre a követelményre.

Ha az ismertségjelölőd olyan helyre mozgatod, ahol bónusz található, egyszer és azonnal megkapod a bónuszt. Ha elértél a 15-ös mezőre az ismertségsávon, de az állatkerted további ismertséget szerez, helyette 1 vonzerőt kapsz minden lépésért, amit meg kellene kapnod.

A jelölőd helyzete megmondja, hogy melyik kártyákat veheted el a kártyasorról az **ismertségeden belül**. Az ismertségeden belül azok a mappák vannak, amiken a jelölő már túlhaladt, vagy amilyeneken tartózkodik. Tehát minél nagyobb az ismertséged, annál több kártya közül választhatsz.

Ha egy vagy több kártyát szerzel a kártyasorról, **ne töltsd újra, ameddig nem fejezted be a teljes körödet**. Ezután mozgasd a kártyákat a magasabb számú mappáktól az alacsonyabb számúak felé. Ne változtasd meg a kártyák sorrendjét. Miután ezt megtetted, töltsd fel az üres helyeket a pakliból húzott kártyákkal.

A kártyasor mellett található a **dobópakli**. A dobópaklit **nem** nézheted át játék közben.

Példa: A kártyák elvétele fejlesztett kártya esetén

Kék játékosként végrehajtod az akciót 5-ös erősséggel, amivel 4 kártyát szerezhetsz, majd el kell dobnod 1 kártyát. Mindenképpen szeretnéd az Oroszlán kártyát, ami az ismertségeden belül van. Elveszed az Oroszlánt (1), húzol 2 kártyát a pakliból (2), ezután úgy döntesz, elveszed a Karakált (3) a kártyasorról. Ezután eldobsz 1 kártyát a kezedből.

Az akció végén a 3-as, 5-ös és 6-os mappán lévő kártyákat mozgasd lejjebb (4) és fordíts fel 2 kártyát az 5-ös és 6-os mappára (5). Ha az Oroszlán nem lett volna az ismertségeden belül, akkor csak lecsapással szerezhethetted volna meg. Ebben az esetben viszont nem szerezhettél volna több kártyát, de az akció végrehajtásához elegendő lett volna a 3-as vagy 4-es erősség.





ÉPÍTKEZÉS

I

Építs az állatkertedbe pontosan 1 épületet, amelynek a mérete maximum **X**. Fizess 2 pénzt mezőnként. Elérhető: kioszk, pavilon, nem különleges karám és az állatsimogató.

Az épület mérete megegyezik az általa beépített mezők számával. Az akció során építhetsz kioszkot (1-es méret), pavilont (1-es méret), nem különleges karámokat (1–5 méret) és állatsimogatót (különleges 3-as méretű karám).

Minden állatkert **maximum 1** állatsimogatót tartalmazhat. A többi épülettípusból többet is építhetsz az állatkertedbe. A térképeden találsz egy áttekintést az összes épületről. Nem különleges karámok közül az azonos méretűek alakja és a különleges karámok alakja is típusonként megegyezik.

Karámokra azért van szükséged, hogy állatokat tarts bennük, a **kioszkok** pedig minden szünetben bevételt adnak. Minden **pavilon**, amit építesz azonnal (és csak egyszer) 1-gyel növeli az állatkerted vonzerejét.

Fizess ki az **építési költséget** (tedd vissza a pénzt a készletbe) mielőtt leraknád az épületet a térképedre.

Az épület költsége kétszer annyi pénz, mint amennyi mezőt az épület elfoglal (ezt hívjuk az épület méretének). Tehát a költség = méret x 2 pénz.

Építsd az épületet **szomszédosan** egy már megépített épülettel, tehát az új épület legalább 1 oldalának érintkeznie kell egy korábban lerakott épület oldalával. Az első épületed megépítésekor, legalább 1 mezőnek határ menti mezőnek kell lennie.

Csak **üres helyekre** építhetsz a térképeden. Az épületed nem lóghat le a térképről, nem fedhet le szikla- vagy vízmezőket vagy más épületeket.

Még nem építhetsz az  ikonnal jelölt helyekre. Ahhoz fejlesztened kell az **Építkezés** akciókártyádat.

A **kioszkoknak** legalább 3 mező távolságra kell elhelyezkedniük minden másik kioszktól, tehát minden kioszk között **legalább 2 mezőnek** kell lennie. A társállatkert mező alatti jegyzet emlékeztet erre a szabályra.

Ha **nem tudod** megépíteni a kiválasztott épületet a fenti szabályok szerint, akkor másik épületet kell választanod.

A **nem különleges karámokat** az üres oldalukkal felfelé rakd a térképedre, ezzel jelezve, hogy azt egy állat elfoglalhatja. Az üres oldal széle sárga és **X** jelölés van rajta (X= a karám mérete). Az állatsimogató mindkét oldala egyforma.

Ha beépítesz egy  ikonnal rendelkező mezőt, akkor azonnal (és egyszer) megkapod a megfelelő lehelyezési bónuszt. A bónuszok leírását az ikonmagyarázatban találhatjátok meg.

Példa: Kioszkok lehetséges helye

A zöld pipák jelölik, hogy mely helyekre építhetsz további kioszkokat.



ÉPÍTKEZÉS

II

Építs az állatkertedbe 1 vagy több különböző épületet, amelyeknek az összmérete maximum **X**. Újonnan elérhető: madárház és hüllőház.

Ha fejlesztett **Építkezés** akciókártyával rendelkezel, akkor megépítheted a madárház és a hüllőház különleges karámokat is (mindkettő mérete 5-ös). Ahogy állatsimogatóból, úgy madárházból és hüllőházból is csak egyet építhetsz az állatkertedbe. A különleges karámok mindkét oldala egyforma.

Amikor megépíted a **madárházat** vagy a **hüllőházat**, akkor **azonnal és egyszer** átmozgathatsz állatokat az egyszerű karámokból az új különleges karámba. Ezt csak az építéskor teheted meg, a játék más pillanataiban soha. A további részletekért olvasd el az **Állatok** akciót és a 12. oldalon található szöveget a különleges karámok működéséről.

Nem építhetsz egyedi épületeket ezzel az akcióval, ezek a megfelelő támogatókártyával kerülhetnek játékba.

Mostantól lehetőséged van több épületet építeni egy akcióval. Sosem építhetsz egyszerre 2 egyforma épületet egy **Építkezés** akcióval, az épületeknek mindenképpen különbözőnek kell lenniük. Az épületek együttes mérete nem haladhatja meg az **X**-et.

Az épületeket egymás után, **egyesével tedd** le a térképre. Fizess ki minden épületet külön, mielőtt megépíted. Ha letakarsz egy lehelyezési bónuszt, akkor azt azonnal megkapod, még mielőtt a következő épületet letennéd. Ha „miután befejezted az akciód” típusú bónuszt szerzel, akkor előbb fejezd be a teljes **Építkezés** akciódat, és csak ez után hajtsd végre.

Az **Építkezés** akció fejlesztése lehetővé teszi, hogy építs a  ikonnal jelölt helyekre, tehát mostantól beépítheted a teljes térképedet. Ha minden mezőt beépítesz a térképeden, akkor az állatkerted vonzereje azonnal 7-tel nő. Ez történhet az **Építkezés** akció közben, de más hatás is kiválthatja, amivel az állatkertedbe építesz valamit. Ehhez minden mezőt le kell fedned a térképeden, kivéve a szikla- és vízmezőket.

Példa: Épület lehelyezési bónusszal

Az 5-ös kártyahelyről választod az **Építkezés** akciót, egy 2-es és egy 3-as méretű karámot szeretnél építeni, de csak 7 pénz van és a 2 karám költsége összesen 10. Mivel az első karámot le tudod olyan helyre tenni, ami 5 pénzt ad lehelyezési bónuszként (1), azt megkapva meg tudod építeni a második karámodat is (2).





ÁLLATOK

Játsz ki állatkártyákat a kezedből.

Hasonlítsd össze az akció erősségét **X** a kártyán lévő táblázattal. Játsz ki legfeljebb a táblázatban jelölt mennyiségű állatkártyát a kezedből.

Kövessd ezeket a lépéseket minden állatnál:

- Ellenőrizd a feltételeket:** Minden feltétel, amit teljesítened kell egy kártya kijátszásához a kártya bal oldalán található. Csak akkor játszhatod ki a kártyát, ha mindegyik feltételt teljesíted (pl.: egy meghatározott társállatkert, állattípus- vagy kontinensikon). A feltételek leírását az ikonmagyarázatban találhatjátok meg.
- Fizesd ki a költséget:** Fizesd ki (pénzben) a kártya bal felső sarkában található költséget, hogy kijátszhasd az állatkártyát. Ha van egy társállatkerted ugyanarról a kontinensről, ahonnan az állat származik, akkor kontinensikonként fizess 3 pénzzel kevesebbet. A pénzt tedd vissza a készletbe. Ha olyan kártyád van, ami pénzt ad állatkártya kijátszásáért, akkor a pénzt egy későbbi lépésben vedd el, tehát a megfelelő mennyiségű pénzzel már a kártya kijátszása előtt rendelkezned kell.
- Tölts meg egy üres karámot:** Hogy kijátszhasd az állatkártyát és elhelyezd az állatot az állatkertedben, rendelkezned kell üres hellyel a megfelelő karámban. Bármelyik állatot, a háziállatokat kivéve , helyezheted egy üres nem különleges karámba. A karámnak legalább akkorának kell lennie, amekkorát az állatkártya bal felső sarkában lévő szám mutat. Ezután fordítsd a karámot a foglalt oldalára. Néhány állatnak szüksége van arra, hogy a karám szomszédos legyen 1 vagy 2 víz- vagy sziklamezővel. Ezek a követelmények a karámfeltétel jelzése mellett találhatók. A háziállatok nem kerülhetnek nem különleges karámokba, csak a nekik megfelelő különleges karámokba, az állatsimogatóba. Az összes hüllő és néhány madár is elhelyezhető egy nem különleges vagy különleges karámban.

is (hüllőház és madárház). Ebben az esetben a kártya két különböző karámfeltételt mutat, és eldöntheted, hogy melyikbe teszed az állatot (további részletekért lásd a *Különleges karámok* részt a 12. oldalon).

- Tedd le az állatkártyát:** Tedd az állatkártyát a térképed mellé (lásd a *Kártyák lerakását* a 13. oldalon).
- Hajtsd végre a hatásokat:** Amikor állatot teszel le, az állatkerted vonzereje megnő. Léptesd a jelölődet a vonzerősávon a kártya értékének megfelelően. Néhány állat természetvédelmi pontot hozhat, vagy növelheti az ismertségedet. Ilyenkor azokat a jelölőket is mozgasd a megfelelő sávokon. Sok állatnak van olyan hatása, amelyek kijátszáskor lépnek életbe. Ha „miután befejeztél az akciód” típusú bónuszt szerzel, akkor előbb fejezd be a teljes *Állatok* akciót. Minden más esetben hajtsd végre azonnal az összes hatást, még mielőtt kijátszanál egy következő állatkártyát. Ugyanez igaz más kártyákra, amelyek képességét az éppen kijátszott állat váltotta ki. Ha egyszerre több hatást kell végrehajtandó, azok sorrendjét te döntöd el (legyen az a hatás vonzerő, ismertség, természetvédelmi pont szerzése vagy egy képesség hatása az állatkártyáról vagy más kártyákról).



Ha nem szeretitek az interaktív hatásokat, helyette használhatjátok az egyszemélyes változatban használható hatásokat (lásd az *Állatkártyák felépítése* részt lentebb).

Ha egy akcióval 2 állatot játszhat sz ki, azokat egymás után egyesével játszod sz ki, és hajtsd végre az összes fenti lépést az első állatnál (kivéve a „miután befejeztél” hatásokat) mielőtt a második állatnál is megtennéd ugyanezt. Nem kötelező kijátszanod második állatkártyát. Csak az után hajtsd végre a „miután befejeztél” hatásokat, hogy az *Állatok* akciót az 1-es kártyahelyre mozgattad. Ha több ilyen hatást szereztél, azok sorrendjét te döntöd el.



Állatkártyák felépítése

Az állatkártyák a különböző, az állatkertedbe beköltöztetett állatokat jelképezik.

(1) A bal felső sarokban található a karámfeltételek, amelyeket teljesítened kell.

A hatszögben látható szám a legkisebb karám méretét adja meg, amibe az állat beköltöztethető. (2) Emellett szerepelhet a kártyán 1 vagy 2 víz és/vagy szikla ikon. Ez azt jelenti, hogy a karámnak szomszédosnak kell lennie a képen látható legalább annyi szikla- vagy vízmezővel. (3) Ha egy állat különleges karámba is kerülhet, akkor annak típusa és az, hogy az állat mennyi helyet foglal el abban a karámban, jobbra található az eredeti karámfeltételtől. A víz és szikla követelmények erre a karámra is vonatkoznak.

(4) A karámfeltételek alatt található a kártya pénzköltsége, amit ki kell fizetned, hogy az állatkertedbe kerüljön.

(5) A költségek alatt, a bal oldalon lehetnek az egyéb feltételek, amiknek meg kell felelni a kártya kijátszásához.



HOSSZÚCSÖRŰ KESELYŰ
Gyps indicus – Súlyosan veszélyeztetett

Guberálás 3

Keverd meg a dobópaklit, és húzz belőle 3 kártyát. Vegyél 1-et a kezedből, dobj el a többit.

Találékony Kapsz 2 jelzöt.

(6) A jobb felső sarokban található az állat típusa és (a háziállatokat kivéve) a kontinens, ahonnan származik. Ezek az ikonok kölcsönhatásba lépnek az összes kijátszott kártyáddal és gyakran fontosak a környezetvédelmi projektek teljesítéséhez.

(7) A jobb alsó sarokban található az állatkert vonzerejének növekedése. Néhány állat további bónuszokat is ad, mint például ismertség vagy természetvédelmi pont. (8) A legtöbb állatnak van egy azonnali hatása, amit a kártya kijátszásakor azonnal vagy az *Állatok* akció befejezése után lehet végrehajtani (lásd *Állatképességek* a szöszedetben). Ha egy hatás olyan ikonra vonatkozik, ami megtalálható a hatás kártyáján is, akkor az az ikon beleszámit ebbe a hatásba.

Néhány állatkártyán interaktív hatás található  pl.: *Mérgezés*. Ez a hatás csak akkor érinthet, ha az állatkerted vonzereje legalább 5. Ezért a vonzerősávon az 5-ös hely meg is van jelölve. A képességek részletes leírása a szöszedetben olvasható.

(9) Néhány állatnak eltérő képessége van egyfős játék esetén, ami kék háttérben,  ikonnal van jelölve.



❖❖❖ Különleges karámok (állatsimogató, hullőház, madárház) ❖❖❖

3 különböző különleges karám található a játékban: állatsimogató (1), hullőház (2) és madárház (3). Mindhárom különleges karámból maximum 1 lehet az állatkertedben.



A háziállatok ❖ nem kerülhetnek nem különleges karámokba, mindenképpen az állatsimogatóba kell költözniük.

Az összes hulló és néhány madár elhelyezhető egy nem különleges vagy különleges karámba is (hullőház vagy madárház). Ha egy kártya két különböző karámfeltételt mutat, akkor eldöntheted, hogy melyikbe teszed az állatot. Ha a nem különleges karámnak szikla és/vagy víz követelménye van, azok a követelmények erre a karámra is vonatkoznak.

Ha különleges karámba költöztetsz be állatot, használj játékos-jelölőket a készletedből, hogy megjelölj annyi helyet a karámon, mint amennyit a különleges karám ikonja mutat. Ha a különleges karámban nincs elég hely, nem költöztetheted be az állatot. A különleges karámokat soha nem kell megfordítani, mindkét oldaluk egyforma.

Ha hullőházat vagy madárházat építesz és már van olyan állatod, ami beköltöztethető ezekbe, akkor azonnal (és egyszerűen) átköltöztetheted azokat a megfelelő új különleges karámba. Minden mozgatott állat után keresd meg a legkisebb nem különleges karámot, amit visszafordítasz az üres oldalára. Ennek teljesítenie kell az állat karámokkal kapcsolatos követelményeit, beleértve a szikla- és vízmezőket is. Abban a ritka esetben, ha nincs ilyen karám, akkor fordítsd vissza a legkisebb olyat, ami megfelel az állat méretfeltételeinek. Ezután jelöld meg a különleges karámot a megfelelő mennyiségű játékosjelölővel. Ha több állatot tudsz mozgatni, ezek mozgatásáról és annak sorrendjéről te döntesz.

Példa: Állat kijátszása (karámok)

A Sakaré-kajmán kártyát játszod ki és két lehetőség is van a beköltöztetésére. Beteheted 5-ös méretű karámodba, mivel legalább 4-es méretűre van szüksége, ami vízmező mellett van. Ezután ezt a karámot a foglalt oldalára fordítod. De te inkább a hullőházba szeretnéd tenni a kajmánt. Ez is lehetséges, hiszen az is víz mellett van és van 2 hely a jelölőidnek. Tegyel 2 jelölőt a hullőházra. Így az 5-ös karám üres marad, és van hely más állatnak.



Példa: Állat kijátszása (azonnali hatás)

Az Állatok akciót hajtod végre 5-ös erősséggel, hogy kijátszhasz 2 állatot. Először a Nagy fülesbagoly kártyát játszod ki (1). Kifizeted a költséget, és megfordítasz egy 2-es méretű karámot (2), kapsz 4 vonzerőt, és végrehajtod a kártya hatását, ezzel 2 kártyát szerezve (3). Szerencsédre az Eurázsiai hiúz is köztük van, és inkább azt játszánád ki a Marabu kártya helyett. Tehát második kártyának kijátszod az Eurázsiai hiúz (4).





II

ÁLLATOK

Játszd ki állatkártyákat a kezedből vagy az ismertségeden belül.

Ha fejlesztett Állatok akciókártyával rendelkezel, akkor (a kezed mellett) a kártyasorról is kijátszhatsz kártyákat. Ehhez a kártyának az ismertségeden belül kell lennie. Az állat költségén felül annyi pénzt kell ezért fizetned, amennyi azon a mappán található szám, ahonnan az állatot kijátszod. Ha 2 állatot játszatsz ki, akkor kijátszhatod mindkettőt a kezedből, a kártyasorról vagy 1-1 kártyát mindkét helyről. Az állatokat egyesével, egymás után játszod ki. Ne töltsd újra a kártyasort, ameddig nem végeztél a köröddel.

Ezenkívül az ismertséged 1-gyel nő, ha ezt az akciót legalább 5-ös erősséggel hajtottad végre. Az ismertséget már az akciód elején növel meg, mert így az ismertségeden belül máris több kártya közül választhatsz.

Végül, az Állatok akció fejlesztésével kijátszhatsz olyan állatkártyát is, amelyen a  ikon található feltételként.



Kártyák lerakása

Tedd a lerakott támogató- és állatkártyáidat úgy, hogy részben fedjék egymást, így kevesebb helyet foglalnak. Minden rajtuk lévő információ, amire szükség lehet a kártyák tetején található.

Néhány támogatókártyának van játék végi hatása. Ezek a kártyák egy barna csíkkal vannak jelölve a kártya szintje mögött (ebben a példában ilyen a másodiknak kijátszott kártya). Ez segíti a játék végi hatással rendelkező kártyák megtalálását.



Állattípusok

7 állattípus található a játékokban:

-  Madár
-  Növényevő
-  Ragadozó
-  Főemlős
-  Hüllő
-  Medve
-  Háziállat

A 7 típusból 2 különleges: a medvék  és a háziállatok . Ezért ezek az ikonok a többivel ellentétben feketék, fehér háttérrel.

A medvék  valójában alkategória. Az ikon általában kombinációban található növényevőkkel  vagy ragadozókkal .

Játéktervezési szempontból létrehoztunk egy külön kategóriát a háziállatoknak , figyelmen kívül hagyva a biológiai kategóriájukat.

Ha a játék állattípusokra hivatkozik, abba mindig beleszámítanak a medvék és a háziállatok is. Ha nem vonatkozik rájuk valamilyen hatás, az ki van emelve a kártyán.



Példa: Állatok kijátszása fejlesztett kártyával

Piros játékosként arra használod a fejlesztett Állatok kártyádat, hogy 2 állatot játsz ki. Mivel az akciót 5-ös erősséggel hajtod végre, először megnövelheted az ismertségedet 1-gyel, így az 4 lesz (1). Ez azt jelenti, hogy az 1-3-as mappák már az ismertségeden belül vannak.

Kijátszod a Borz kártyát a 3-as mappából (2), ezért kifizetve 3 extra pénzt az eredeti költségén felül. Ezután a kezedből játszod ki a Tarajos sül kártyát (3). Miután benépesítetted a megfelelő karámokat, megnövelt az állatkerted vonzerejét, használtad az állatok képességét a köröd véget ér. Mielőtt a következő játékos jönne, töltsd újra a kártyasort.





EGYESÜLET

Hajts végre pontosan 1 egyesületi feladatot.

I

Ahhoz, hogy egyesületi feladatot hajts végre, szükséged van legalább 1 elérhető egyesületi dolgozóra a jegyzettömbödön. Tedd a dolgozót az egyesülettáblán arra a feladatra, amit végre szeretnél hajtani. Ha azon a feladaton már van **1 saját dolgozód**, akkor 2 másikat kell odatenned, ha azt a feladatot szeretnéd végrehajtani. Ha **3 saját dolgozód** van a feladaton, akkor azt nem tudod végrehajtani. Más játékosok dolgozóinak jelenléte nem játszik szerepet az akció végrehajtásában.

Szünetben minden egyesületi dolgozód visszatér a térképedre, és újra elérhetővé válik. Tehát minden feladat újra 1 dolgozóval is végrehajtható lesz. A *szünetről* a 18. oldalon tudhatsz meg további részleteket.

Minden feladat különböző erősséget **X** igényel. Csak akkor hajthatod végre a feladatot, ha az akciód erőssége legalább, annyi, mint a feladat értéke.

A különböző feladatok a következők:

2 Ismertség növelése: Növeld az állatkerted ismertségét 2-vel. Told előre az ismertségjelölődet az ismertségsávon. Ha elérsz egy bónuszt, akkor azt azonnal megkapod.

Az állatkerted ismertsége meghatározza, hogy a kártyasor-ról melyik kártyához juthatsz hozzá (ismertségen belül). Néhány támogatókártya kijátszásának feltétele valamennyi ismertség (lásd Támogatók akció a 17. oldalon).



~ Az egyesülettábla ~

Az egyesülettábla 2 részre van osztva. A kék részen találhatók az egyesületi feladatok, amiket a dolgozóid segítségével hajthatsz végre. Ha az *Egyesület* akciót nem fejlesztetted, akkor ezek közül pontosan 1 feladatot hajthatsz végre. A rózsaszín területen, az *Egyesület* akció fejlesztése után további természetvédelmi pontokat szerezhetsz, ha környezetvédelmi szervezeteknek adományozol. Az egyesülettábla felett és alatt van a természetvédelmi projektek helye, amelyeket játék közben támogathatsz.



3 Társállatkert szerzése: Vegyél el egy társállatkertet az egyesülettábláról, és helyezd a legalsó üres helyre a térképeden. Ha ezzel letakarsz egy bónuszt, azt azonnal megkapod. Minden társállatkertnek különböző kontinenshez kell tartoznia, tehát nem vehetsz el olyat, amellyel már rendelkezel. Ezenkívül maximum 4 társállatkertet tudsz szerezni, a térképeden nincs hely ötödiknek. Hogy megszerezd a 3. (és 4.) társállatkertet, fejlesztett *Egyesület* akcióval kell rendelkezned. Ha már minden társállatkerttel rendelkezel, ami épp az egyesülettáblán van vagy nem tudod lehelyezni a társállatkertet, akkor ezt a feladatot nem hajthatod végre. A *szünetben* a társállatkerteket az egyesülettáblán újra kell tölteni (lásd Szünet a 18. oldalon).

Minden társállatkert 3 pénzzel csökkenti az azonos kontinensről származó állatok kijátszásának költségét minden, az állatkártyán lévő kontinensikonért. Ezenkívül ad 1 kontinensikont is, ami beleszámít a természetvédelmi projektekbe és aktiválhatja más kártyák hatásait. Néhány állatkártya kijátszásának feltétele egy azonos kontinensbeli társállatkert.

4 Egyetem szerzése: Vegyél el egy egyetemet az egyesülettábláról, és helyezd a legalsó üres egyetemi helyre a térképeden. Ha ezzel letakarsz egy bónuszt, azt azonnal megkapod. Told előre az ismertségjelölődet, ha az egyetemen van ismertségikon. Nem vehetsz el olyan egyetemet, amilyen már van. Ha már minden olyan egyetemmel rendelkezel, ami épp az egyesülettáblán van, akkor ezt a feladatot nem hajthatod végre. A *szünetben* az egyetemeket az egyesülettáblán újra kell tölteni (lásd Szünet a 18. oldalon).

Az egyetemek az állatkerted ismertségét növelik, kutatásikonokat biztosítanak, és ez az egyetlen módja, hogy a kézlimited 5 kártyára növelj.

5 **Természetvédelmi projektek:** Támogatasz egy már kijátszott természetvédelmi projektet vagy kijátszhatasz egyet a **kezedből**, és azonnal támogatod azt. Ha **új** projektet játszol ki, tedd a kártyát az egyesülettábla **főlé a bal oldalon** lévő helyre. Ha ott már található egy természetvédelmi projekt, akkor csúsztasd az összes kártyát egy hellyel jobbra. A játékoszámtól függően a tábla felett egyszerre 2, 3 vagy 4 projekt lehet. Ha (az új természetvédelmi projekt letevése után) több kártya lenne az egyesülettábla felett, mint amit a játékoszám megenged, akkor a jobb oldali (legrégebbi) kártyát tegyéd a dobópaklira. Egyeteket vissza minden játékosjelölt az eldobott kártyáról a megfelelő játékos készletébe (nem a térképére). Az egyesülettábla alatti kezdő természetvédelmi projekteket sosem kell mozgatni, azok a játék végéig a helyükön maradnak (akkor is, ha már minden hely támogatott). Kezdő természetvédelmi projektekből sosem kerül ki új a játék során.

A projektek támogatásához teljesíteni kell egy kártyán lévő feltételt, amin még nincs játékosjelölő. Minden projektet **egyszer** támogathatsz, tehát, ha a projekten van már jelölőd, akkor azt nem támogathatod.

Tegyél 1 általad választott jelölőt a **táblád bal oldaláról** a feltételre, amit teljesítettél, és jutalomként mozgasd az ismertségjelölődet és a természetvédelmi pontjelölődet a kártyán látható díjakra megfelelően. Ha több feltételt tudsz teljesíteni, akkor kiválaszthatod, hogy melyikre teszel jelölőt. A természetvédelmi projektek magyarázata a szövszedet 1. oldalán található.

Amikor leveszel egy játékosjelölt a térképedről, megkapod a jelölt bónuszt. A bónusz mindig azonnal megkapod, de néhány bónuszt minden szünetben is kapsz. Kiválaszthatod, hogy a bónuszt a természetvédelmi projekt jutalma előtt vagy után kapod meg. A bónuszok leírását az ikonmagyarázatban találod meg.

 **Tipp:** Néha megéri egy természetvédelmi projektet alacsony szinten támogatni, hogy a természetvédelmi sáv bónuszait megkapd vagy hamarabb szerezhess bónuszokat a térképedről.

••• Természetvédelmi projektek felépítése •••

Ezek a kártyák különböző természetvédelmi projekteket mutatnak be, amelyeket támogathatsz. Minden kártyán 3 feltétel található **(1)**, alatta a teljesítésekor megkapható jutalommal **(2)**. Néhány projekt további jutalmakat ad a játékosnak, aki kijátssza őket **(3)**. Kétféle természetvédelmi projekt található a játékban.



A legtöbb esetben rendelkezned kell bizonyos számú meghatározott ikonnal az állatkertedben (a példában hüllőkkel). Add össze a társállatkertjeiden és az egyete-meiden, valamint az összes kártyád tetején lévő ikont, (beleszámítva a víz és szikla követelményeket, de nem beleszámítva a feltételeket a kártya szélén).



A természetvédelmi kártyák, amelyekkel állatokat engedsz vissza a szabadba kicsit másképp működnek. Ikonok gyűjtése helyett el kell dobnod egy állatkártyát egy meghatározott ikonnal az állatkertedből (itt Afrika, **A**). Kiválaszthatod, melyik állatot dobod el, de az állat karámfeltételének legalább a meghatározott méretűnek kell lennie (**B**). Az, hogy az állat különleges karámba is helyezhető, itt nem számít. Csökkentsd az állatkerted vonzerejét az állatkártyán jelölt mennyiséggel. Mindig, amikor állatot engedsz vissza, a legkisebb foglalt karámodat, ami az állat feltételeinek megfelel, fordítsd vissza az üres oldalára vagy távolítsd el a megfelelő mennyiségű jelölt a különleges karámról. Tedd az állatkártyát a dobópakra. A vissza a szabadba projektek részleteit a szöveget 1. oldalán olvashatod.

Példa: Természetvédelmi projekt kijátszása

Egy új természetvédelmi projektet játszol ki a kezedből; a Nagy állatok kártyát. Mivel 3 játékos játszik és már 3 projekt van kijátszva, el kell dobnod a jobb oldali kártyát (Hüllőtenyésztő program)(1). A másik két kártyát mozgasd jobbra (2), és tedd a Nagy állatok kártyát a bal oldali helyre (3). Mivel 3 nagy állat van az állatkertedben, ezért a térképedről 1 jelölődet a középső feltételre helyezheted (4). Ezért 3 természetvédelmi pontot kapsz, továbbá azonnal (és egyszerű) megkapod a bónuszt, ami a játékosjelölőd lerakásáért jár (itt kapsz 3 X-jelzőt).



Példa: Vissza a szabadba projekt

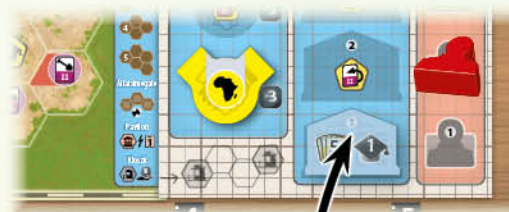
Elhatároztad, hogy visszaengeded a Sarkantyús teknős kártyát a Serengeti Nemzeti Parkba. A teknősnek 3-as méretű karámrva van szüksége, így a középső feltételt teljesíti (amit más még nem teljesített). Úgy döntesz, hogy a játékosjelölőd a „12 pénz” bónuszhelyről helyezed a kártyára (1).

Amikor az állat elhagyja az állatkertet, távolítsd el a 2 jelölőt a hüllőházról, és tedd vissza a készletbe. Csökkentsd az állatkert vonzerejét 6-tal (az állat vonzerejével). A kártyán lévő többi információ nem számít. Ezután told előre a jelölődet a természetvédelmi sávon 4-gyel és vegyél el 12 pénzt (a bónusz miatt). Ezután tedd a Sarkantyús teknős kártyát a dobópaklira (2).



Példa: Egyesületi feladat fejlesztett akcióval

Úgy döntesz, elköltesz egy X-jelzöt, hogy az 5-ös kártyahelyen lévő Egyesület akciód erejét 6-ra növed. Szerzel egy egyetemet és 2 ismertséget (minkét akcióhoz 1 dolgozót használva)(1). Ezenfelül 5 pénzt fizetsz adományként, hogy kapj 1 természetvédelmi pontot (2). A következő adomány már 7 pénzbe fog kerülni.



EGYESÜLET



Hajts végre 1 vagy több különböző egyesületi feladatot. Ezután egyszer adományozhatsz.

Ha fejlesztett Egyesület akciókártyával rendelkezel, akkor több különböző egyesületi feladatot is végrehajthatsz egy akcióval. Minden feladathoz szükséged lesz 1 vagy 2 dolgozóra. Az egyesületi feladatok összértéke nem haladhatja meg az akció erejét **X**. Ez az összérték viszont lehet kisebb, mint az akció ereje.

Ha a természetvédelmi projekt feladatot választod és egy új természetvédelmi projektet támogatsz, akkor kijátszhatod a kártyasorról. A kártyának az ismertségeden belül kell lennie. Költségmentesen még annyi pénzt kell fizetned, amennyi azon a mappán található szám, ahonnan a projektet kijátszod. A kártyasort csak a köröd befejezése után töltsd fel.

Az egyesületi feladatokon **felül** végrehajthatsz pontosan 1 adományozást állatjóléti programra. Fizesd ki a legkisebb látható összeget az adományozási területen (**0**), majd tedd oda egy jelölődet a **készletből**. Így az azon látható összeg már nem lesz látható. Ezért 1 természetvédelmi pontot kapsz. Ha egy kivételével az össze hely foglalt, akkor innentől minden adomány összege 12 pénz, és nem kell többet jelölőket felhelyezni a táblára.

Ahhoz, hogy adományozhass, muszáj legalább 1 egyesületi feladatot végrehajtanod ugyanabban az akcióban. Az adományozáshoz nincs szükség dolgozóra. Maximum 1 adományt adhatsz **Egyesület akciónként**.



TÁMOGATÓK

Játsz ki pontosan 1 támogatókártyát VAGY told előre a szünetjelölőt és vegyél el pénzt.

Ezzel az akcióval pontosan 1 támogatókártyát játszhat ki a kezedből, ha az akció erőssége **X** legalább egyenlő a támogatókártya szintjével és teljesítetted a kártyán lévő feltételeket (a kártya bal oldalán felsorolva). Hajtsd végre az azonnali hatásokat (ha vannak) és/vagy az állandó hatásokat (ha vannak és a támogatókártya ikonja kiváltja őket). Ezután tedd a kártyát a térképed mellé.

X Másik lehetőségként tolhatod a szünetjelölőt **X** lépéssel, és elvehetsz érte **X** pénzt. Mindig megkapod az **X** pénzt, akkor is ha a szünetjelölőnek nem kell **X** lépés, hogy elérjen a szünetzóna végére.



TÁMOGATÓK

Játsz ki 1 vagy több támogatókártyát VAGY told előre a szünetjelölőt és vegyél el pénzt.

Ha fejlesztett Támogatók akciókártyával rendelkezel, akkor több támogatókártyát is játszhat ki egy akcióval. Az akció ereje **X** +1 értéknek legalább akkorának kell lennie, mint a kijátszott támogatókártyák szintjének összege (ne felejtse el, hogy az X-jelzőkkel a **X** értéke 5 fölé mehet). Ha egy akcióval több támogatót játszhat ki, azokat egymás után egyesével játszod ki, és hajtsd végre a hatásait (kivéve a „miután befejeztél” hatásokat) mielőtt a következő kártyát kijátszanád.

Ha fejlesztett Támogatók akciókártyával rendelkezel, akkor a kártyasorról is játszhat ki támogatókat. Ehhez a kártyának az ismertségeden belül kell lennie. Fizess annyi extra pénzt, amennyi azon a mappán található szám, ahonnan a támogatót kijátszod. Ne töltsd újra a kártyasort, ameddig nem végeztél a köröddel.

Ha a Támogatók akcióval a szünetjelölőt mozgatod, akkor kétszer vegyél el **X** pénzt.

Végül, a Támogatók akció fejlesztésével játszhat ki olyan támogatókártyát is, amelyen a  ikon található feltételként.

Támogatókártyák felépítése

(1) A támogatókártyák szintje a bal felső sarokban található. (2) Ha a kártyával egyedi épületet helyezhetsz le és az épületet szikla vagy víz mellé kell tenni, akkor ez a követelmény itt látható (ahogy az állatkártyákon is). (3) A kártya bal oldalán található a kártya kijátszásának feltételei. (4) Ha a kártya ikont ad, az a kártya tetején, a jobb oldalon található.

A támogatókártyáknak sok különböző hatása lehet.

(5) Ha a kártyának állandó hatása van, akkor az a kártya tetején kék háttérrel található meg, kivéve, ha bevételt ad, mert akkor a háttér lila.



(6) Az egyszeri hatások, amik a kártya kijátszásakor történnek, sárga háttérrel, a bal alsó sarokban található. (7) A játék végi hatások a jobb alsó sarokban jelennek meg barna háttérrel. Egy függőleges barna csík a kártya szintje mellett (1) emlékeztető arra, hogy a kártyának van játék végi képessége (ha úgy teszed le a kártyákat, hogy takarják egymást).

Ha egy támogatókártyán lévő hatás olyan ikonra hivatkozik, ami megtalálható az adott támogatókártyán, akkor az ikon beleszámít a hatásba, illetve kiváltja azt a hatást. Viszont ez csak a jobb felső sarokban lévő ikonokra (4) vonatkozik, a feltételekre – a víz- és sziklaikonokat kivéve – nem.

(8) Néhány hatás leírása olvasható a támogatókártyán, a szöszedet 4-7. oldalán pedig az összes hatás magyarázata megtalálható.

Példa: Támogatókártya kijátszása

A Támogatók akcióval a Szurikátaodú kártyát játszod ki (lásd feljebb). Ehhez 5-ös erősségű akcióra van szükséged és az állatkerted ismertségének legalább 3-asnak kell lennie. A Szurikátaodút kikeressed az egyedi épületek közül, és a térképedre teszed, legalább 1 sziklamező mellé. A Szurikátaodút a bal alsó sarokban lévő ikon alapján ismerheted fel. Ez a kártya ad egy növényevő ikont, amivel kiváltja a saját hatását, ezért az állatkerted vonzereje 2-vel nő.



A játék elején foglald egy üres, 3-as méretű kártyát a kőzet mellé.



X-JELZŐ

Vegyd el 1 X-jelzőt.

Ha az 5 lehetséges akció egyikét sem tudod vagy akarod végrehajtani, akkor végrehajthatsz egy alternatív akciót, amivel pontosan 1 X-jelzőt kapsz. Ehhez az akcióhoz bármelyik akciókártyát választhatod. Az akció ereje a kártyától függetlenül **X**, és nem használhatsz X-jelzőket a megnöveléséhez. Az, hogy az akciókártya fejlesztett vagy sem, szintén nem játszik szerepet. Továbbra is ki kell választanod egy kártyát és átmozgatnod az 1-es akcióhelyre a többi kártyát jobbra mozgatva. Ezután vedd el az X-jelzőt. Ha már 5 X-jelződ van, nem hajthatod végre ezt az akciót.

Vonzó és természetvédelmi pontok

A játék során növeled az állatkerted vonzerejét és természetvédelmi pontokat gyűjtesz. Ezek nemcsak a győzelemhez szükségesek, de játék közben is előnyöket adnak.

Az állatkerted vonzereje meghatározza, hogy mennyi pénzt kapsz minden szünetben.

A természetvédelmi sávon pedig 4 hely van, ami bónuszokat ad, amikor eléred őket vagy áthaladsz rajtuk. Ezek a helyek a következők:

• 2 természetvédelmi pont:



Fejleszd az egyik akciókártyádat (fordítsd a másik oldalára) **vagy** vegyd el egy egyesületi dolgozót (a legalsó helyen fekvő dolgozót állítsd a jegyzet-tömbödre). Ezek a lehetőségek mindenki számára választhatók, aki eléri a 2 természetvédelmi pontot.



• **5/8 természetvédelmi pont:** Vegyd el 5 pénzt **vagy** az egyik bónuszjelölőt, ami emellett a hely mellett van. Hajtsd végre (pénz vagy bónuszjelölő) a hatását azonnal. Ha bónuszjelölőt vesz el, akkor távolítsd el utána a játékból. Az 5 pénz kérése lehetőség mindenki számára elérhető marad, akkor is, ha már nincsen bónuszjelölő azon a mezőn.



• 10 természetvédelmi pont:

Amikor egy játékos a játék folyamán **először** eléri a 10 pontot (vagy áthalad rajta), mindenkinek ki kell választania az egyik játék végi pontozókártyáját, és el kell azt dobni. Tegyétek őket képpel lefelé a játék végi pontozókártyák paklijának aljára. Ha a játék végéig senki nem éri el a 10 természetvédelmi pontot, akkor a játékosoknak a végső pontozás előtt kell eldobniuk egy pontozókártyájukat.



Szünet

Az Ark Novában nincsenek fordulók, helyette a játékosok egyesével hajtanak végre köröket, amíg a szünetjelölő el nem éri a szünetsáv utolsó mezőjét . Egy akciókártya, támogatókártya vagy állatkártya is okozhatja a szünetet. Ha kiváltod a szünetet, először fejezd be a kördet, majd mindenki hajtsa végre a következő lépéseket (ebben a sorrendben):

1. Kézlimit:



Ha több kártya van a kezében, mint amennyi a kézlimited, el kell dobnod kártyákat a dobópakliba, amíg eléred ezt a számot. Általában 3 a kézlimited, de az egyik egyetem ezt 5-re növeli.

2. Jelölők akciókártyákon:



Ha van szorzó, mérgezés és/vagy összeszorítás-jelölőd az akciókártyáidon, tedd vissza őket a készletbe. A továbbiakban nincs hatásuk.

3. Egyesülettábla:



Az összes egyesületi dolgozót tedd vissza az egyesülettábláról a jegyzet-tömbödre, így ezek újra elérhetővé válnak. Töltsd újra a társállatkerteket és az egyetemeket úgy, hogy minden típusból pontosan 1 legyen elérhető. Azokat az egyetemeket és társállatkerteket nem érdemes újratölteni, amelyeket már minden játékos megszerzett.

4. Kártyasor újratöltése:



Dobd el a két legalsó kártyát (1-es és 2-es mappa) a dobópakliba, mozgassd lejjebb a többi kártyát és töltsd újra a kártyasort. A ikon az 1-es és 2-es mappán emlékeztet erre a lépésre.

5. Bevétel:



A bevételeket a játékosok többnyire egyszerre elvehetik. Néhány hatáznál fontos viszont a sorrend, például, ha többen is elvehetnek kártyát a kártyasorról. Ilyen esetekben, aki a szünetet kiváltotta, választhat először. Őt az óramutató járásával egyező irányban követik a többiek. A kártyasort minden játékos után töltsétek fel.

- Gyűjtsd be a bevételt az állatkerted **vonzerejéért**. Vegyd el annyi pénzt, amekkora szám van azon a helyen, ahol a vonzerőjelölő áll.
Példa: Ha a jelölő a 7-es mezőn van, vegyd el 11 pénzt.
- Szerezz bevételt a **kioszkjaidért** a térképeden. Minden kioskot külön nézz meg. A kioszkok 1 pénzt adnak minden szomszédos egyedi épület, különleges karám, pavilon és **foglalt** nem különleges karám után. Egy épület akkor szomszédos egy kioszkkal, ha legalább 1 oldaluk érintkezik egymással. Egy üres nem különleges karám nem ad bevételt (de egy üres különleges karám ad).

- c. Gyűjtsd be az összes **bevételt** a következő ikon után:
 Ez az ikon támogatókártyákon és a térképed bal szélén lévő bónuszokon szerepelhet. A térképedről csak az aktivált (azok a helyek, ahonnan leraktál jelölt természetvédelmi projektre) bevételeket kapod meg.

6. Szünetsáv:



6 Tedd vissza a szünetjelölőt a játékoszámnak megfelelő kezdőhelyre.

A szünet végén a játék az óramutató járásával megegyező irányban következő játékkal folytatódik.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ PONTOZÁS

1. A játék vége:

Ha a köröd végén vagy egy szünetben a **természetvédelmi pontjelölőd** és a **vonzerőjelölőd** ugyanazon a **pontozóterületen** áll vagy áthaladnak egymás fölött, akkor kiváltják a játék végét. A pontozóterület egy mezőt jelent a természetvédelmi sávon és a mellette lévő mezőket a vonzerősávról. A játékos, aki kiváltotta a játék végét, még befejezi a körét, ezután minden más játékos végrehajthat egy utolsó kört a végső pontozás előtt.

Ha a játék végét egy **szünetben** váltották ki, akkor minden játékosnak még van egy teljes köre.

2. Pontozókártyák

A játék végén még kapsz természetvédelmi pontokat és vonzerőt a **játék végi pontozókártyáért** és a játék végi hatás ikonnal  rendelkező kártyákért. Ne felejtse el, hogy ha a játék végéig senki nem éri el a 10 természetvédelmi pontot, akkor a játékosoknak a végső pontozás előtt el kell eldobniuk egy játék végi pontozókártyájukat.

3. Győzelmi pontok meghatározása:

A legvégén kiszámoljuk a játékosok győzelmi pontjait. Először keresd meg a legkisebb vonzerőértéket abban a sávban, ahol a természetvédelmi pontjelölőd van. Ez a célszámod. Hasonlítsd össze a célszámod a vonzerősávon elért értékeddel. A vonzerősávon elért értékből vond ki a célszámodat, ez lesz a győzelmi pontod. A játékos, aki a **legnagyobb pozitív pontszámmal** rendelkezik lesz a játék győztese. Döntetlen esetén az győz, aki több természetvédelmi projektet támogatott (a térképed bal oldaláról levett kockák száma). Ha még mindig döntetlen az állás, a játékosok osztoznak a győzelemben.



Ahhoz, hogy pozitív pontszámod legyen, a két jelölődnek kereszteznie kell egymást! Ezt tartsd észben, és törekedj a pontjaid maximalizálására!

Példa: Játék vége

A piros játékosnak 64 vonzereje és 20 természetvédelmi pontja van, így a jelölők ugyanazon a pontozóterületen vannak (fehér keret), ezzel pedig kiváltják a játék végét.



Példa: Bevétel a kioszkokért

4 pénzt kapsz a kioszkjaidért, mindkettőért 2-2 pénzt.



Játék végi pontozókártyák felépítése

Minden pontozókártyán táblázat (lent, balra) vagy szöveg (lent, jobbra) található, amely megmondja, hogyan szerezhetsz 1-4 természetvédelmi pontot a játék végén. Pontozás szempontjából minden kártyád és egyetemed ikonja számít. Sosem szerezhetsz 4 természetvédelmi pontnál többet egy játék végi pontozókártyával.



Példa: Győzelmi pontok meghatározása

- (1) A kék játékosnak 16 természetvédelmi pontja van; a legkisebb vonzerőérték ezen a pontozóterületen 76 (ez a célszám).
- (2) Kéknek csak 72 vonzereje van, ami azt jelenti, hogy a célszáma nagyobb: a játékosnak -4 győzelmi pontja van.
- (3) A piros játékos természetvédelmi pontja 18, a legkisebb vonzerő ezen a területen 70.
- (4) Ennek a játékosnak 79 vonzereje van, így 9 ponttal van a célszáma előtt. Pirosnak így +9 győzelmi pontja van.



EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Ha egyedül játszod a játékot, hajtsd végre az alábbi módosításokat:

Előkészületek

- Használj 3 kezdő természetvédelmi projekt kártyát, de ne tegyél rájuk más színű jelölőket (ahogy 3 játékos esetén).
- Ne használd a szünetjelölőt, helyette tegyél 7 játékosjelölőt egy nem használt színű az egyszemélyes lapka bal oldali oszlopába (A).
- A játékot 20 vonzerővel kezdod.

Körök/Kártyák

Az interaktív hatással rendelkező kártyák alján található egy kék csík  ikonnal; ennek a képessége helyettesíti a kártyák eredeti hatását. Ez a jelölés állatkártyákon és 1 játék végi pontozókártyán található meg.

Legfeljebb 2 természetvédelmi projekt kártya lehet az egyesülettábla felett.

Ha olyan akciót hajtasz végre, ami mozgatná a szünetjelölőt, akkor ne mozgasd. Ha a mozgatásáért kapnál pénzt, azt a pénzt megkapod. Nem kapsz viszont X-jelzőt szünet kiváltásáért (lásd Játékmenet/Szünetek).

Példák: Kijátszod a Jaguar kártyát az Ugrás 3 képességgel:

Nem tudod mozgatni a szünetjelölőt, de megkapod a 3 pénzt.

A fejlesztett Támogatók akciót 4-es erővel használva pénzt kérsz.

Nem mozgatsz a szünetjelölőt, de kapsz 8 pénzt.

Játékmenet/Szünetek:

A köröd befejezésekor mozgasd a legfelső jelölőt a bal oszlopból az egyszemélyes lapkán a jobb oszlopba (1). Ha az utolsó jelölőt is átmozgatod a bal oszlopból a jobb oszlopba (2) (ezzel egy szünet-ikont felfedve), akkor végrehajtasz egy szünetet.

A szünet elején, tedd a legfelső jelölőt az egyfős lapkáról az egyesülettáblán lévő, legkisebb számú adományozás mezőre (3) (ha a 12-es mezőn kívül mindegyik foglalt, tedd a 12-es mező mellé, még úgy is, hogy ez nem befolyásolja az adományozást). Majd told vissza a megmaradt jelölőket az egyszemélyes lapka bal oldali oszlopába.

Ezután hajtsd végre a szünet összes lépését a 6-ost leszámítva.

A játék 6 forduló után ér véget, amikor már csak 2 jelző van az egyszemélyes lapkán és mindkettő a jobb oszlopba mozgott. Ilyenkor ne hajtsd végre szünetet, hanem a játék végi pontozás következik.

Ha **legalább 0** győzelmi pontot értél el a pontozás végén (tehát a természetvédelmi és a vonzerőjelölőd elérte ugyanazt a pontozó-területet vagy áthaladtak egymáson), akkor győztél.

Példa: Előkészületek és játékmenet



Nehézségi szintek/ Kihívás

Kezdőknek azt javasoljuk, hogy a játékot **20** vonzerővel kezdjék. A tapasztalatodtól függően kezdhetsz a játékot **10** vagy **0** vonzerőn is. 0 vonzerővel kezdeni már nem kis kihívás! Játssz bármennyit bármelyik nehézségi szinten.

Különleges kihívásként játssz 3 játékot egymás után.

Ilyenkor ne keverd meg a kártyákat a játékok között. Helyette távolítsd el a játékból a játékba került összes kártyát (dobópakli, kártyasor, a kijátszott kártyáid és az összes természetvédelmi projekt), és készítsd elő a játékot a maradék kártyával. Távolítsd el azt a 2 térképet is, amelyek közül a játék elején választottál, ahogy a 4 bónuszlapkát is. A 3. játékban véletlenül húzz az eltávolított bónuszlapkák közül.

Az eltávolított kártyákhoz nem férhetsz hozzá, kivéve a *Dominancia* és a *Követelés* állatképességek esetében.

A játék végén írd fel a pontjaidat, 3 játék után add össze. Ha az összeg legalább 0 (nem negatív), akkor teljesítetted a kihívást!

Készítők

Tervező: Mathias Wigge • Grafika: Christof "do-all" Tisch, Steffen Bieker •
Illusztrációk: Loïc Billiau, Dennis Lohausen

Borító: Steffen Bieker • Szerkesztés és megvalósítás: Bastian Winkelhaus,
Inga Keutmann, Frank Heeren • Korrektúra: Donny Behne, Nathan Morse

Külön köszönet Corinna Spellerbergnek és Ursula Steinhoffnak a fordításban való támogatásért és a szedésért, illetve Andreas Reschnek a 3D-s képekért.

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



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu • info@gemker.hu

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

Külön köszönet a tesztelőknek: 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 Afsmann, 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.

Magyar fordítás: Kardos Milán Soma •
Tördelő: László Livia • Lektorok: Horváth Lajos, Nagy Levente