

MATHIAS WIGGE



# ARK NOVA



FEUERLAND

# КОМПОНЕНТЫ

## Карты

212 карт зоопарка



оборотная  
сторона



128 карт  
животных



64 карты  
спонсоров



20 карт  
природоохранных  
проектов



оборотная  
сторона



лицевая  
сторона

12 базовых карт природоохранных проектов



оборотная  
сторона



лицевая  
сторона

20 двусторонних карт действий (4 комплекта по 5 карт)



лицевая сторона



оборотная сторона

## Планшеты и жетоны

1 игровое поле



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

1 планшет Совета Ассоциаций



8 игровых полей (Планшеты зоопарков)



## Тайлы и жетоны

90 стандартных вольеров различных размеров



пустой занят

28 одноместных  
вольеров



пустой занят

24 двухместных  
вольера



пустой занят

15 трёхместных  
вольеров



пустой занят

13 четырёхместных  
вольеров



пустой занят

10 пятиместных  
вольеров

34 жетона киосков и павильонов



Киоск  
лицевая  
сторона



Павильон  
оборотная  
сторона



4 контактных  
зоопарка



4 террариума



4 больших  
авиария

12 специальных вольеров

(обе стороны одинаковые)

4 планшета А: для начинающих игроков со стартовым преимуществом (лёгкий уровень сложности)

4 планшета 0: с большим количеством бонусных мест (средний уровень сложности)

8 планшетов (1–8) на обороте планшетов А и 0: с индивидуальными бонусами (для опытных игроков)

## Другие тайлы и жетоны

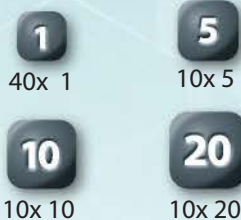
### 15 уникальных строений



лицевая сторона

оборотная сторона

### 70 жетоны денег



### Другое

- 2 органайзера
- 1 глоссарий
- 1 обзор значков
- эти правила игры

### 20 партнёрских зоопарков



по 4 каждого

### 12 университетов



по 4 каждого

### 9 бонусных жетонов



лицевая сторона оборотная сторона

### 1 поле для одиночной игры



### 20 X-жетонов



### 8 жетонов удвоения



### 8 жетонов яда



### 8 жетонов удушья



## Деревянные компоненты

### 1 фишка отдыха



### Компоненты для игроков в 4 цветах. В каждом цвете:

#### 3 фишки



#### 4 сотрудника



#### 25 кубиков игроков



## Содержание

Введение и цель игры.....	3
Правила игры.....	6
• Личный планшет.....	6
• Планшет зоопарка.....	7
→ Трек отдыха.....	7
<b>Ход игрока / Карты действий.....</b>	<b>8</b>
• Действие "Карты".....	9
→ Трек репутации и рынок.....	9
• Действие "Строительство".....	10
• Действие "Животные".....	11
→ Карты Животных.....	11
→ Специальные вольеры.....	12
• Действие "Совет Ассоциаций".....	14
→ Планшет Совета Ассоциаций.....	14
→ Карты природоохранных проектов .	15
• Действие "Спонсоры".....	17
→ Карты Спонсоров.....	17
• X-жетоны.....	18
<b>Очки Популярности и Охраны природы... 18</b>	
<b>Отдых..... 18</b>	
Конец игры и финальный подсчёт очков... 19	
→ Карты финальных целей..... 19	
Одиночная игра..... 20	

## Введение и цель игры

В игре Ark Nova в течение всей партии вы будете создавать современный и умный зоопарк. Вы построите вольеры в соответствии с образом жизни животных и сделаете вклад в природоохранные проекты дикой природы, чтобы обеспечить сохранение видов животных.

Вы украсите ваш зоопарк разнообразными животными, что даст вам очки популярности и приток новых инвестиций. Точно так же бережное отношение к животным позволит вам поддерживать проекты по сохранению редких видов животных, которые продвигают вас по треку охраны природы и дадут соответствующие бонусы. Эти два трека развиваются в противоположных направлениях — если ваши фишки встретятся, игра закончится. И тот, кто добился наилучшего сочетания популярности и охраны природы, построив успешный зоопарк, и выиграл игру.

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

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

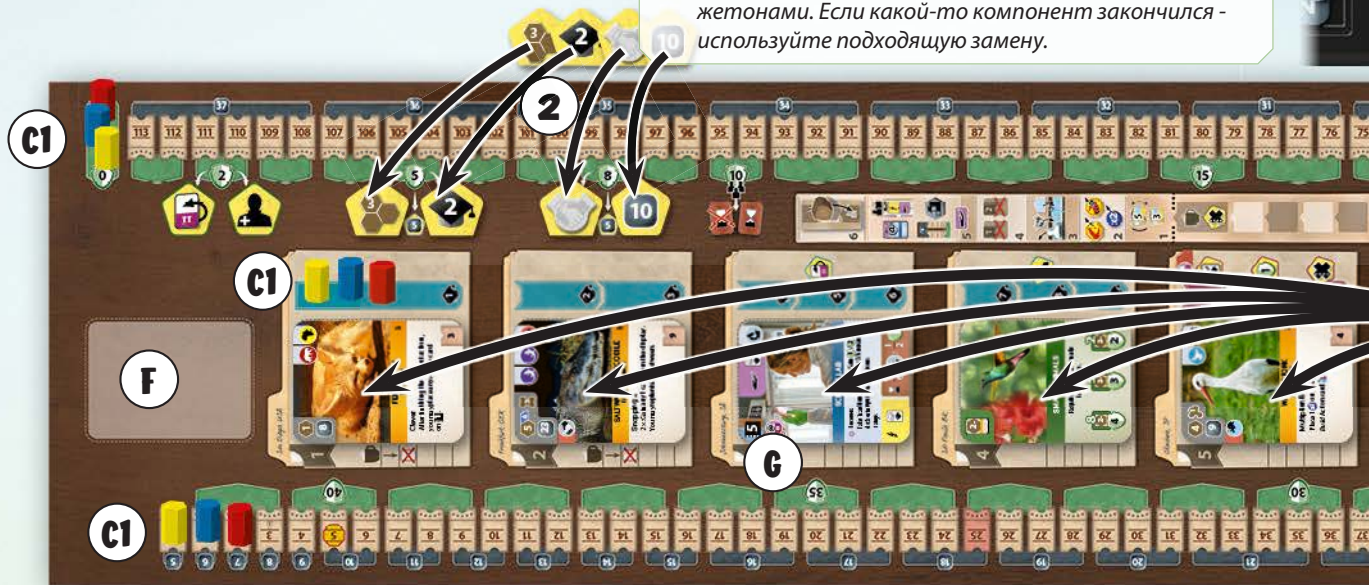
# ПОДГОТОВКА

## Общая подготовка

- 1 Расположите **игровое поле** в центре стола. Положите **фишку отдыха** на трек отдыха на ячейку в соответствии с числом игроков.
- 2 Перемешайте 9 **бонусных тайлов** и вслепую расположите 4 из них на пустые желтые поля. Не кладите жетоны на поля с напечатанными бонусам. Оставшиеся 5 жетонов верните в коробку, они больше не понадобятся.
- 3 Перемешайте **карты зоопарка** и полученную колоду расположите лицом вниз на поле со знаком . Затем возьмите **6 карт** и расположите лицом вниз на игровом поле. Вы перевернете их в конце подготовки. Это **рынок**.
- 4 Два **органайзера** расположите рядом с игровым полем. Это общий резерв.

Если вы играете втроем, то расположите жетон на поле с

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



## Подготовка игрока

Для подготовки игроков выполните следующие шаги:

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

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

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

- B Возьмите набор из 5 карт действий, как показано на рисунке справа. Положите карты стороной I под слоты вашего планшета. Карту "Животные" положите левее всех в слот 1. Остальные карты положите в случайном порядке в оставшиеся слоты.



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

**5a** Разместите по 1 **партнерскому зоопарку** каждого континента и по 1 **университету** каждого вида на соответствующих местах на планшете Совета Ассоциаций.



**5b** Перемешайте **базовые карты природоохранных проектов** и расположите лицевой стороной вверх в количестве игроков под планшет Совета Ассоциаций. Оставшуюся колоду лицом вниз расположите рядом.

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

- на открытых **картах природоохранных проектов** левую ячейку на левой карте, центральную - на центральной карте и правую ячейку - на крайней правой карте;
- на **планшете Совета Ассоциаций** закройте три крайние левые ячейки **пожертвований**. Закрытые места / ячейки недоступны для использования.



**6** Перемешайте карты **финальных целей** и положите рядом с **планшетом Совета Ассоциаций**.

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



**5c** **2** Пример подготовки для двух игроков. Красный цвет не используется.



**C** Выберите цвет и возьмите все компоненты этого цвета.

**C1** Поставьте свои фишки на начальные позиции треков **популярности охраны природы** и **репутации**. На треке популярности поставьте фишку первого игрока на позицию **0**, второго игрока - на позицию **1**, третьего - на позицию **2** и, наконец, четвертого - на позицию **3**.



**C2** Возьмите **7 кубиков** своего цвета и поместите их в обозначенные места в левой части вашего планшета. Храните оставшиеся кубики рядом для дальнейшего использования.



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

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

**E** Возьмите **2 карты финальных целей**, посмотрите их и оставьте себе. Не показывайте их другим игрокам.

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

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

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

**C** После того, как вы выбрали стартовые карты, переверните 6 карт на Рынке.

# ПРАВИЛА ИГРЫ

Ark Nova не разбита на раунды. Вместо этого, игроки просто ходят по очереди, по ходу за раз, пока не наступит конец игры. Иногда между ходами будет возникать фаза отдыха, в которой вы выполните определенные манипуляции. Во время этой фазы вы будете сбрасывать карты с руки, отзываться сотрудников, получать доход и прочее. Подробнее о фазе отдыха вы прочтаете на странице 18.

Вы всегда выполняете одно действие за ход, которое может активировать дополнительные действия и бонусы. Вы выполняете эти действия, активируя одну из ваших карт, расположенных под вашим личным планшетом. Вы будете расширять ваш зоопарк, играть карты зоопарка или просто получать новые карты. Позиция карты усиливает и расширяет выбранное действие. Подробнее об этой механике вы узнаете на странице 8.

## Ваш планшет зоопарка

Ваш зоопарк (1) расположен в центре вашего планшета и занимает большую его часть. Здесь вы размещаете вольеры, киоски, павильоны и специальные здания. Обзор всех доступных зданий указан на планшете (2).

Вы не можете строить вольеры на скалах (R) и воде (W), но некоторые животные могут находиться только в вольерах рядом с этими объектами. На всех других клетках вы можете строить. Застроенные клетки называются **закрытыми**. Вы не можете строить на клетках пока не улучшите карту строительства. Подробнее об улучшении карт на странице 8.

Некоторые клетки зоопарка дают бонус (3). Вы немедленно получаете бонус, как только его закрываете. В обзоре изначков вы найдёте описание всех бонусов.

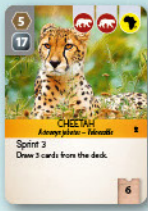
В левой части вашего планшета есть бонусные клетки, которые могут быть активированы через поддержку различных природоохранных проектов (4). В начале игры там находится 7 кубиков игрока. Когда Вы поддерживаете природоохранный проект, Вы берёте один из этих кубиков и кладёте его на карту природоохранный проекта. Это даёт Вам немедленный бонус и иногда Вы будете получать этот бонус при каждом отдыхе. В низу вашего планшета находятся ячейки под карты действий (5). Цифра под каждой ячейкой показывает силу карты действия в этой ячейке.

На продвинутых планшетах зоопарка вы найдёте особую способность, которая отличает ваш зоопарк от всех остальных (6). Планшеты **A**, которые мы рекомендуем для вашей первой игры, имеют одинаковую особенность для вашей первой игры, имеют одинаковую особенность для всех игроков. В начале игры поместите трёхместный вольер на указанную область стороной с цифрой 3 (пустой стороной) вверх.



## Карты зоопарка

Важными компонентами игры Ark Nova являются карты зоопарка. Они бывают трех типов. Особенности карт будут рассмотрены далее.



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



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



С помощью карт природоохранных проектов вы участвуете в процессах, которое помогают вам набрать очки охраны природы. Часто вам придется специализироваться на определенном виде животных и родном континенте. В других проектах вы будете выпускать животных на волю. Существуют базовые проекты и проекты, находящиеся в стопке карт зоопарка.

### Трек отдыха

На игровом поле есть трек, отсчитывающий время до следующего отдыха.



В начале игры и после каждого отдыха фишка помещается на стартовую клетку, соответствующую вашему количеству игроков (1). Всякий раз, когда вы продвигаете фишку отдыха, перемещайте ее на соответствующее количество делений ближе к концу. Когда вы дойдете до последней клетки на треке (2), вы объявляете отдых для всех (см. стр. 18).

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



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

**Партнерский зоопарк** упрощает размещение животного с этого континента в вашем зоопарке, поскольку его стоимость уменьшается на 3 единицы за каждый значок континента на карте животного.

**Университет** предоставляет вам бонусы и значки, которые на нем изображены.

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

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




## Ход игрока / Карты действий

Ваши карты действий расположены под вашим планшетом. Каждой карте всегда соответствует слот в нижней части планшета. Число слота для карт указывает на силу, с которой вы можете использовать находящуюся там карту действия. Цифры варьируются от 1 в крайнем левом слоте до 5 в крайнем правом, что означает, что чем правее ваша карта действия, тем мощнее будет её эффект. В свой ход выберите одну из ваших карт действий, выдвиньте ее так, чтобы она оказалась ниже остальных в ряду, затем выполните действие этой карты с силой, равной номеру слота.

После завершения действия уберите выбранную карту действия из ячейки, переместите все карты слева от только что освободившейся ячейки вправо и поместите выбранную карту действия в пустую ячейку. Вы можете использовать X-жетоны для увеличения силы действия. За каждый использованный X-жетон увеличьте силу действия на 1. Затем верните жетон в общий запас. Вы можете использовать сколько угодно X-жетонов за одно действие. Однако для некоторых действий сила больше 5 больше не улучшает действие. У вас не может быть более 5 X-жетонов. Вы устанавливаете силу действия перед его выполнением. Это означает, что вы не можете использовать X-жетоны, полученные при выполнении действия, для увеличения силы этого действия.

Некоторые карты зоопарка позволяют вам выполнить эффект «после завершения» вашего действия. В этом случае завершите свое действие, а также переместите карты действий, прежде чем применять эффект.

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

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

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

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

### Действие "КАРТЫ" (стр. 9)

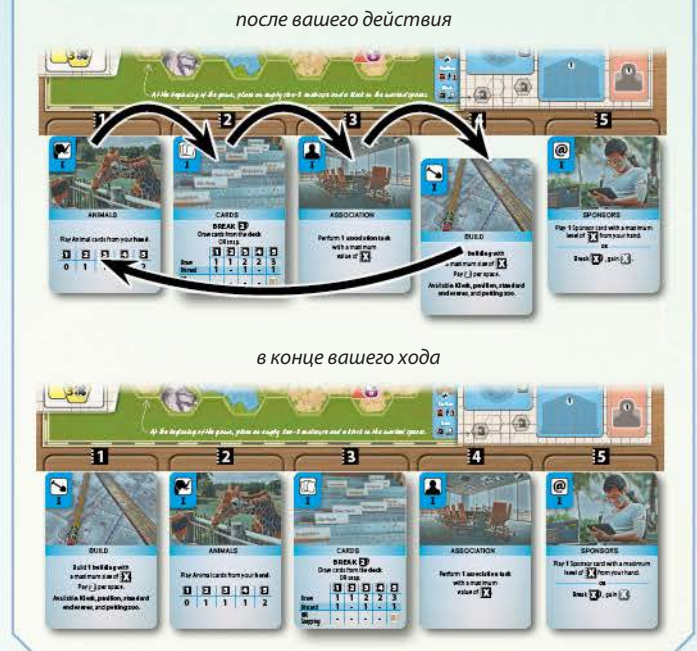
Действие «Карты» позволяет вам получить новые карты зоопарка (карты животных, спонсоров и природоохранных проектов) из колоды или с рынка.

### Действие "СТРОИТЕЛЬСТВО" (стр. 10)

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

### Пример: Выполнение действия

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



### Действие "ЖИВОТНЫЕ" (стр. 11-13)

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

### Действие "СОВЕТ АССОЦИАЦИЙ" (стр. 14-16)

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

### Действие "СПОНСОРЫ" (стр. 17)

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

### Действие "X-ЖЕТОН" (стр. 18)

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



## КАРТЫ

**I** Продвиньте жетон отдыха на два деления. Потом возьмите карты из колоды зоопарка или сделайте сбор.

### Взятие карт из колоды зоопарка

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

### Сбор

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

**2** Независимо от того, берете ли вы карту из колоды зоопарка или делаете сбор, сначала вы двигаете фишку отдыха (не запускайте отдых сразу).

После этого действия у вас может быть любое количество карт в руке, но во время отдыха вам может потребоваться сбросить карты до предела вашей руки в 3 карты (или 5 при наличии бонуса университета) (см. стр. 18).



## КАРТЫ

**II** Продвиньте жетон отдыха на 2 деления. Затем возьмите карты из колоды зоопарка или с рынка в пределах диапазона репутации, или сделайте сбор.

### Взятие карты с рынка в пределах репутации

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

### Сбор

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

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



## Трек репутации и рынок



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

Всякий раз, когда вам разрешается повысить репутацию вашего зоопарка, продвиньте свою фишку на 1 шаг по этому треку. Чтобы повысить репутацию вашего зоопарка до 10 (или более), вы должны обновить свою карту действия "Карты" до стороны II. Иконка у позиции 10 вам об этом напоминает.

Если вы переместите свою фишку репутации на место с бонусом, вы получите бонус немедленно и только один раз. Если ваша фишка достигла 15-го деления на треке репутации, а ваш зоопарк продолжает получать репутацию, ваша фишка останется на 15-м делении, и, вместо этого, вы будете получать 1 популярность за каждый оставшееся очко репутации, которое вы должны получить.

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

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

### Пример: Взятие карт стороной II

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

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



## СТРОИТЕЛЬСТВО



**I**

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

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

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

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

Постройте здание рядом с **существующим**, то есть по крайней мере 1 сторона нового здания должна соприкасаться со стороной существующего. Ваше первое здание должно соприкасаться хотя бы одной стороной с границей вашего зоопарка.

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

Вы не можете строить на местах с

Для этого вы должны сначала улучшить свою карту действия «Строительство».

Киоск всегда должен находиться не менее чем в 3 клетках от любого другого киоска, то есть между 2 киосками всегда должно быть не менее 2 клеток (*под местом для зоопарков-партнеров есть напоминание об этом*).

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

Стройте стандартные вольеры пустой стороной вверх, чтобы его можно было занять животным позже. Пустая сторона имеет желтую кромку и показывает **X**, где X - размер вольера. Для контактного зоопарка обе стороны одинаковы.

Если вы закрываете клетку с иконкой , то немедленно получите изображенный бонус. Подробности обо всех бонусах можно найти в обзоре значков.

### Пример: Правила строительства киоска

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



## СТРОИТЕЛЬСТВО



**II**

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

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

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

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

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

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

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

### Пример: Строительство с бонусом за размещение

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





## ЖИВОТНЫЕ

### Разыграйте карты животных с руки.



Сравните силу действия с таблицей на карте. Вы можете разыграть указанное количество карт.

Для каждой карты сделайте последовательно несколько шагов:

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

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

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

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

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



### 🦜 Описание животных 🦜

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

- (1) Верхний левый угол обозначает вольер, который необходим. Число в шестиугольнике указывает на минимальный размер вольера.
- (2) Рядом с ним могут появиться 1 или 2 значка камня и/или воды. Это означает, что вольер должен находиться рядом с указанным типом местности.
- (3) Если животное также может содержаться в специальном вольере, тип и размер такого вольера, указаны правее от обычных требований к вольеру. Требования к воде и камням также относятся к специальному вольеру.
- (4) Ниже требований к вольеру указана денежная стоимость, которую вы должны заплатить.
- (5) Ниже стоимости, слева, у некоторых животных есть дополнительные требования, которые необходимо выполнять.



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

 Inventive Gain 2 -tokens. 

### 🎲 Специальные вольеры (контактный зоопарк, авиарий, террариум) 🎲

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



Животных с иконкой 🐾 нельзя разместить в стандартном вольере; только в их специальном вольере - контактном зоопарке.

Всех рептилий и некоторых птиц можно размещать либо в стандартном, либо в специальном вольере - террариуме и авиарии соответственно. В этом случае на карте указаны два разных требования к вольеру, и вы можете выбрать, поместить животное в стандартный или специальный вольер. Если животному требуется область с водой и/или камнем рядом со стандартным вольером, то такое требование распространяется и на соответствующий специальный вольер.

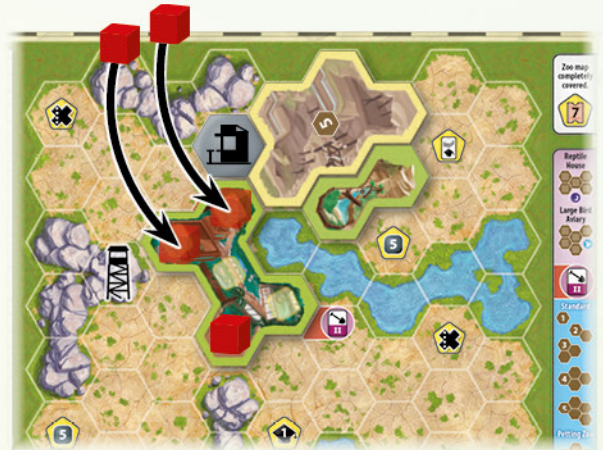
Если вы хотите разместить животное в специальном вольере, используйте кубики из своего запаса, чтобы отметить количество мест в вольере, указанное на значке специального вольера на карте. Если в специальном вольере не осталось свободных мест, разместить там животное нельзя. Вам не нужно переворачивать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

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

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

### Пример: Розыгрыш животного (вольер)

Вы играете Каймана, и у вас есть 2 варианта размещения в вашем зоопарке. Вы можете поместить его в свой стандартный вольер на 5 мест, так как он как минимум 4-го размера и находится рядом с водой. Затем вы бы перевернули вольер на занятую сторону. Но вы предпочли поместить Каймана в террариум. Это также возможно, потому что он находится рядом с водой и на нем есть место как минимум для 2 ваших кубиков. Поместите 2 своих кубика в террариум. 5-местный вольер по-прежнему доступен для другого животного.



### Пример: Розыгрыш животного (немедленный эффект)

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





## ЖИВОТНЫЕ

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

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

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

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



## Расположение карт

Размещайте разыгранные карты спонсоров и животных, перекрывая друг друга для экономии места. Вся информация, необходимая для игры, указана в верхней части карты.

Некоторые карты спонсоров имеют дополнительный эффект в конце игры. Эти карты отмечены вертикальной коричневой полосой за уровнем карты (например, как на второй карте, сыгранной в этом примере). Это облегчает поиск карт с эффектами окончания игры после того, как они были сыграны.



## Категории животных

Вот 7 типов животных, что есть в Ark Nova:

- Птица
- Травоядное
- Хищник
- Примат
- Рептилия
- Медведь
- Животное контактного зоопарка

2 из этих 7 категорий - это особые категории, медведь и животное контактного зоопарка. В отличие от других категорий, их иконка черная на белом фоне. Медведи - это скорее подкатегория. Их значок чаще всего встречается в сочетании со значком травоядного или хищника.

По игровым соображениям мы придумали отдельную категорию для животных контактного зоопарка, заменив биологическую категорию.

Если эффект требует наличие каких-либо категорий животных, это включает также медведей и животных контактного зоопарка. В других случаях они к ним не относятся.



## Пример: Розыгрыш действия **сторона II**

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

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





## СОВЕТ АССОЦИАЦИЙ

**Выполните ровно одно задание Совета Ассоциаций.**

Для выполнения задания Совета Ассоциации вам нужен хотя бы 1 активный сотрудник в области блокнота вашего планшета. Поместите этого сотрудника в область на планшете Совета Ассоциаций на задание, которое хотите выполнить. Если 1 **ваш** сотрудник уже выполняет **это** задание, вместо этого вы должны поместить 2 сотрудников для его выполнения. Если 3 ваших сотрудника уже выполняют **это** задание, вы пока не можете выполнить **это** задание снова. Сотрудники других цветов не мешают вам никак.

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

Каждое задание требует разной силы действия. Вы можете выполнить задание Совета Ассоциаций только в том случае, если сила вашего действия как минимум равна ценности задания.

**Доступные задания:**

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

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

**3 Получить партнерский зоопарк:** Возьмите жетон с планшета Совета Ассоциаций и разместите его в нижнюю часть своего планшета на свободное место. Если вы закрыли бонус, тут же получите его. Вы не можете брать партнерский зоопарк, который у вас уже есть. Также вы можете получить только 4 партнерских зоопарка из возможных 5.

Чтобы иметь возможность взять третий и четвертый партнерский зоопарк и поместить его у себя на планшете, вы должны улучшить свою карту действия "Совет Ассоциаций". Если у вас уже есть все партнерские зоопарки, которые на данный момент находятся на планшете Совета Ассоциаций, или если вы не можете разместить партнерский зоопарк на своём планшете, то вы не сможете выполнить это задание. В фазе отдыха запас партнерских зоопарков на планшете Совета Ассоциаций восполнится (см. "Отдых" на стр. 18).

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

**4 Получить университет:** Возьмите жетон университета и разместите его в нижней области на вашем планшете.

Если вы закрыли бонус, немедленно его получите. Вы также увеличиваете свою репутацию на треке репутации. Вы не можете получить другой такой же университет. Если у вас уже есть все университеты, которые на данный момент находятся в Совете Ассоциации, вы не сможете выполнить это задание. Во время отдыха жетоны университетов на планшете Совета Ассоциаций восполнятся (см. "Отдых" на стр. 18). Университеты повышают репутацию вашего зоопарка, предоставляют значки исследований и являются единственным способом увеличить лимит вашей руки до 5 карт.



### Планшет Совета Ассоциаций

Совет Ассоциации разделен на 2 области. В синей области указаны задания, которые вы можете выполнять с помощью сотрудников. Если вы не улучшили карту действия «Совет Ассоциаций», вы сможете выполнить только одно из этих заданий. В розовой области, после улучшения вашей карты действия «Совет Ассоциаций», вы можете получить дополнительные очки охраны природы, сделав пожертвования организациям по защите животных. Над и под планшетом Совета Ассоциаций находятся места для карт природоохранных проектов, которые вы можете выполнять во время игры.



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

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

Поместите 1 кубик игрока по вашему выбору с левой части вашего планшета на условие, которое вы выполняете, и в качестве награды продвиньте свои кубики на треках охраны природы и репутации если применимо) в соответствии с наградой, изображенной на карте природоохранного проекта. Если вы можете выполнить более одного условия, вы выбираете одно из них. Объяснение различных карт проектов находится в глоссарии на стр. 1.

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

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

## Карты проектов

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



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



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

популярности назад на кол-во делений, указанное на карте животного. Удалите соответствующее количество кубиков из вашего специального вольера (если можете) ИЛИ переверните самый маленький занятый стандартный вольер, отвечающий требованиям животного, с занятой стороны на свободную. Положите карту животного в стопку сброса. См. глоссарий на стр. 1 для получения подробной информации о проектах «Выпуск в дикую природу».

### Пример: Розыгрыш карты природоохранного проекта

Вы разыгрываете новую карту проекта с вашей руки, карту Крупные животные. Поскольку есть три игрока и 3 проекта уже разыграны, вы должны сначала сбросить крайнюю правую карту проекта (Разведение рептилий) (1), переместить два других проекта на одну позицию вправо (2), а затем поместить новую карту Крупных животных в свободное место слева (3). Поскольку у вас есть 3 Крупных животных в вашем зоопарке, возьмите кубик с вашего планшета зоопарка и поместите его на центральное условие (4). За это вы получаете 3 очка охраны природы. Вы также получаете бонус на клетке, из которой вы взяли свой кубик, которым является получение 3 X-жетонов (единообразно).



### Пример: Освобождение животного

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

Когда животное покидает ваш зоопарк, вы убираете 2 кубика из террариума и возвращаете их в свой запас. Вы перемещаете свою фишку по треку популярности назад на 6 делений. Другая информация на карте значения не имеет. Затем вы продвигаете свой кубик по треку охраны природы на 4 шага и получаете 12 денег (поскольку вы взяли кубик игрока с соответствующей бонусной ячейки). Наконец, вы кладете карту «Африканская шпорноносая черепаха» в стопку сброса (2).



### Пример: Задание Совета Ассоциаций

Вы решаете потратить жетон X на действие Совета Ассоциации в слоте 5, чтобы выполнить его с силой 6. Отправив сотрудника на действие 2, вы получаете 2 очка репутации, а отправив второго сотрудника на действие 4, вы получаете 1 университет (1). Кроме того, вы платите 5 монет в качестве пожертвования и получаете за это одно очко охраны природы (2). Следующее пожертвование будет стоить 7 монет.



### СОВЕТ АССОЦИАЦИЙ



II

Выполните одно или несколько различных заданий Совета Ассоциаций. Вы можете сделать одно пожертвование.

Если вы улучшили карту действия «Совет Ассоциаций», вы можете выполнять несколько разных заданий Совета с помощью одного действия. Для каждого задания вам нужен 1 или 2 сотрудника. Суммарная ценность всех заданий не может превышать силу вашего действия. Общая стоимость может быть меньше.

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

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

## СПОНСОРЫ



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

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

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

## СПОНСОРЫ



Разыграйте **одну или несколько карт спонсоров ИЛИ продвиньте жетон отдыха и получите деньги.**

Если вы улучшили действие «Спонсоры», вы можете разыграть несколько карт спонсоров одним действием. Сила вашего действия **плюс 1** должна быть как минимум равна сумме уровней на всех сыгранных картах (помните, с помощью X-жетонов вы также можете увеличить силу больше 5). Разыгрывайте карты одну за другой, то есть вы полностью выполняете все мгновенные эффекты одной карты (кроме эффектов «после завершения») до того, как разыграете следующую карту. Карты спонсоров вы можете разыграть с рынка или с руки. Любые карты, сыгранные с рынка, должны быть в пределах диапазона вашей репутации. Заплатите дополнительную сумму денег, равную номеру на папке, из которой вы разыгрываете карту спонсора. Не пополняйте рынок, пока не завершите свой ход. Если вы используете действие «Спонсоры» для продвижения жетона отдыха, вы получаете деньги дважды.

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

## Карты спонсоров

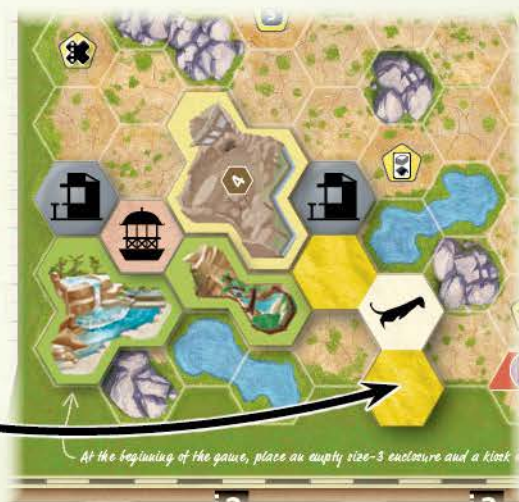
(1) Уровень карты указан в левом верхнем углу.  
 (2) Если карта позволяет вам разместить специальный вольер в вашем зоопарке, и этот вольер должен быть построен рядом с водой или камнями, это требование отображается рядом с уровнем. (3) Любые требования, которые вы должны выполнить, чтобы разыграть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



(6) Одноразовый эффект при розыгрыше карты обозначается желтым фоном в левом нижнем углу карты.  
 (7) Эффект при подсчете очков обозначается коричневым фоном в правом нижнем углу карты. Вертикальная коричневая полоса за уровнем карты (1) служит напоминанием о том, что эта карта влияет на окончательный подсчет очков.  
 Если эффект на карте спонсора относится к значку, который появляется на самой карте спонсора этот значок учитывается при эффекте или запуске эффекта. Однако используются только значки в верхних правых углах карт (4), а не значки где-либо еще на карте, за исключением значков камня и воды, которые находятся в верхнем левом углу.  
 (8) Некоторые эффекты уже описаны на самой карте; все эффекты карты объясняются на стр. 4–7 глоссария.

### Пример: Розыгрыш карты спонсора

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



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



Получите один X-жетон.

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



### Очки популярности и охраны природы

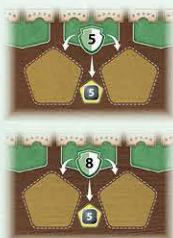
В процессе игры вы повышаете популярность своего зоопарка и накапливаете очки охраны природы. Это необходимо для победы, а также помогает вам во время игры. Популярность вашего зоопарка определяет, сколько денег вы зарабатываете за каждый отдых. Кроме того, на треке охраны природы есть 4 ячейки, которые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

• **2 очка охраны природы:**



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

• **5 / 8 очков охраны природы:**



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

• **10 очков охраны природы:**



В первый раз, когда игрок достигает 10 очков охраны природы, все игроки выбирают и сбрасывают одну из своих **карт финальных целей**. Сбросьте их

их под колоду финальных целей. Если до конца игры никто из игроков не достигнет значения 10, вы все равно должны сбросить одну карту перед финальным подсчетом очков.



Ark Nova не имеет четких раундов. Вы совершаете по одному действию по кругу до тех пор, пока фишка отдыха не достигнет на треке области с Действия карт спонсоров, животных или эффекты могут привести к этому. Как только это случилось, закончите свой ход до конца, применив все эффекты и бонусы. Теперь настало время отдыха и **все игроки** совершают следующие шаги:

1. **Лимит карт на руке:**



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

2. **Жетоны на картах действий:**



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

3. **Планшет Совета Ассоциаций:**



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

4. **Обновление рынка:**



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

5. **Получение прибыли:**



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

- a. Соберите доход по популярности вашего зоопарка. Возьмите сумму денег, указанную рядом с вашей фишкой на треке популярности. *Например: если ваша фишка на 7 позиции, получите 11 монет.*
- b. Соберите доход с киосков в вашем зоопарке. Проверьте каждый киоск на планшете вашего зоопарка отдельно. Возьмите по 1 монете за каждое примыкающее к нему уникальное здание, специальный вольер, занятый обычный вольер и павильон. Здания должны иметь по крайней мере одну общую сторону с киоском, чтобы считаться смежными. Пустой стандартный вольер не приносит дохода (но пустой специальный вольер - приносит).

с. Получите **доход** везде ( в вашей области) , где есть значок . Значок появляется на некоторых картах спонсоров и в некоторых бонусах в левой части планшета. Возьмите только те бонусы на планшете, которые вы уже активировали (те, которые вы открыли, поместив кубик на природоохранный проект).

### 6. Трек отдыха:



Верните фишку отдыха на область с обозначением по количеству игроков. Когда фаза отдыха закончена, игра продолжается и следующий игрок начинает свой ход как обычно.

## Конец игры и подсчет очков

### 1. Конец игры

Если в конце вашего хода или во время отдыха ваши кубики на треках охраны природы и популярности пересеклись, запускается конец игры. Каждая область подсчета очков состоит из одного деления шкалы охраны природы и смежных делений шкалы популярности.

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

### 2. Карты с победными очками

В конце игры вы все еще можете получить очки охраны природы и популярности с карт финальных целей и карт с соответствующей иконкой. Напоминаем, что если никто из игроков не достиг шкалы 10 на треке охраны природы, то всем игрокам придется сбросить одну карту финального подсчета очков.

### 3. Подсчет победных очков

Наконец, пришло время подсчитывать победные очки. Начните с просмотра области подсчета очков, где находится ваша фишка на треке охраны природы. Найдите в этой области наименьшее значение популярности из трех. Это ваше целевое значение. Сравните свое целевое значение со значением вашего счетчика популярности. Вычтите целевое значение из значения вашей популярности, и в результате вы получите свои победные очки. Игрок с наибольшим количеством положительных победных очков становится победителем. В случае ничьей побеждает тот игрок, который поддержал наибольшее количество проектов. Если счет по-прежнему равный, все игроки с одинаковым счетом делят победу.

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

### Пример: Конец игры

Красный игрок имеет 64 очка популярности и 20 очков охраны природы. Оба счетчика находятся в одной зачетной зоне (белая рамка). Конец игры наступает.



### Пример: Доход за киоски

Вы получаете 4 монеты, по 2 за каждый киоск.



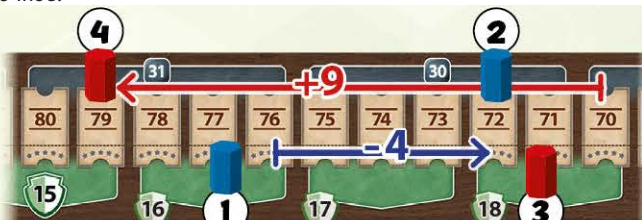
### Карты финального подсчета очков

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



### Пример: Подсчёт победных очков

- (1) Синий игрок имеет 16 очков охраны природы; наименьшая популярность в этой зачетной зоне (целевое число) равно 76.
- (2) У синего игрока только 72 очка популярности, что означает, что значение популярности синего игрока на 4 очка меньше этого целевого числа; у синего -4 победных очка.
- (3) Красный игрок имеет 18 очков охраны природы; наименьшая популярность в этой зоне равна 70.
- (4) У красного игрока есть 79 очков популярности, что означает, что значение популярности красного на 9 очков больше, чем это целевое число: красный имеет +9 победных очков.



## Соло игра

Если играете в Арк Нову в одиночку, то правила меняются следующим образом:

### Подготовка

- Выложите 3 природоохранных проекта и не кладите никаких кубиков другого цвета на них (как при подготовке игры на 3х).
- Не используйте фишку отдыха. Вместо этого положите кубики другого цвета на клетки левого столбца поля для одиночной игры. (A)

Вы начинаете с 20 очками популярности.

### Ход / Карты

Карты с эффектами взаимодействия имеют синюю полосу внизу со значком . Написанное на синей полоске заменяет эффект взаимодействия соответствующим соло-эффектом. Вы найдёте такие эффекты на 1 карте финальных целей и на ряде карт животных. Над планшетом ассоциаций может быть до 2х карт природоохранных проектов.

Если вы выполняете действие, которое должно продвинуть фишку отдыха, то фишка не продвигается. Если вы должны получить за такое продвижение деньги, то вы их получаете. Вы не получаете X-жетоны за отдых. Примеры: Вы играете пуму со свойством Прыжок 3. Хоть фишка отдыха и отсутствует, всё равно получите 3 деньги.

Вы используете улучшенное действие Спонсорства с силой X=4 для отдыха. Хоть и нет фишки отдыха, всё равно получите 8 денег.

### Игра / Отдых

Каждый раз, заканчивая ход, передвигайте верхний кубик на поле для соло-игры из левого столбца в правый столбец (1). Когда вы передвигаете последний кубик слева направо (2) (таким образом открывая значок отдыха), то немедленно примените эффекты отдыха. В начале отдыха положите верхний кубик игрока на открытую клетку пожертвования с минимальным значением на поле ассоциаций (3) (если все клетки кроме клетки 12 уже заняты, то положите кубик рядом с клеткой 12, даже если это не влияет на пожертвования), после чего переместите все кубики на соло-планшете обратно справа налево (но теперь их на 1 меньше). Затем выполните все шаги отдыха кроме шага 6.



Игра заканчивается после 6 раундов, когда на жетоне для соло игры осталось только 2 кубика и вы передвинули нижний кубик направо. Не проводите очередной отдых, а вместо этого начните подсчёт финальных очков. Если у вас хотя бы 0 ПО после подсчёта очков (что значит, что ваши фишки популярности и охраны природы пересеклись или достигли одной области), то вы выиграли соло-игру.

### Сложность / Соло испытание

Мы советуем новичкам начинать соло-игру с популярностью 20. Исходя из вашего опыта, вы можете начинать с 10 или с 0 популярности. Начинать с 0 популярности - это то ещё испытание! Не стесняйтесь попробовать и играть на любой сложности.

В качестве специального испытания сыграйте 3 игры подряд. В этом случае не перемешивайте карты после каждой игры. Вместо этого уберите все карты с предыдущей игры (сброс, рынок, все ваши карты и все природоохранные проекты) и подготовьте игру с оставшимися картами. Также уберите 2 карты зоопарков, из которых вы выбирали, а также 4 жетона бонусов. Для третьей игры возьмите 3 случайных жетона бонусов из убранных.

У вас больше нет доступа к картам вне игры, с единственным исключением - это свойства карт Притязание и Доминирование.

В конце каждой игры запишите ваш счёт. В конце сложите все 3 результата. Если сумма хотя бы не негативна, то вы прошли испытание и выиграли!

### Credits

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

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

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

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



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

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

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

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

