MATHIAS WIGGE



ARK NOVA

SUPER MEEPLE

FEUERLAND

MATÉRIEL

Cartes

212 cartes Zoo



verso



128 cartes Animal



64 cartes Mécène



20 cartes Projet de conservation

11 cartes Décompte final



verso



recto

12 cartes Projet de conservation de base



verso



recto

20 cartes Action recto-verso (5 par jeu)



recto



verso

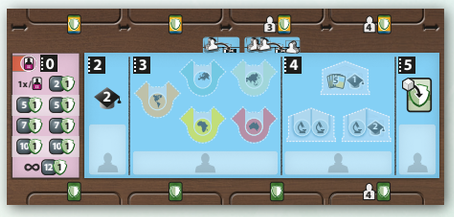
Plateaux

1 plateau de jeu



Le verso propose un agencement différent. Utilisez le côté qui vous convient le mieux.

1 plateau Association



8 plateaux Zoo



4 Plateaux A :
adaptés aux débutants, avec un avantage de départ (facile)
4 Plateaux 0 :
avec plus de cases bonus (intermédiaire)
8 Plateaux 1-8 :
au verso des plateaux A et 0, pour une mise en place personnalisée (avancé)

Tuiles et jetons

90 enclos standard de différentes tailles



vide *occupé*
28 enclos de taille 1



vide *occupé*
24 enclos de taille 2



vide *occupé*
15 enclos de taille 3



vide *occupé*
13 enclos de taille 4



vide *occupé*
10 enclos de taille 5

12 enclos spéciaux

(recto/verso identique)



4 parcs animaliers



4 vivariums à reptiles



4 grandes volières

34 tuiles Kiosque / Pavillon



Kiosque (recto)



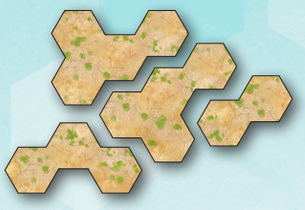
Pavillon (verso)

Autres tuiles et jetons

15 bâtiments uniques



recto



verso

70 crédits



40x 1



10x 5



10x 10



10x 20

Autres

- **2 casiers**
- **1 glossaire**
- **1 aide de jeu**
- **1 livret de règles**

20 zoos partenaires



4 de chaque

12 universités



4 de chaque

9 tuiles Bonus



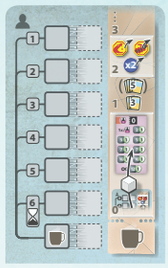
recto



verso

1 tuile Solo

(recto/verso identique)



20 jetons X



8 jetons Multiplicateur



8 jetons Venin



8 jetons Constriction



Pions en bois

1 pion Pause



Pions des joueurs (noir, bleu, rouge, jaune), pour chaque couleur :

3 marqueurs



4 bénévoles



25 cubes Joueur

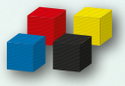


Table des Matières

Introduction et but du jeu **3**

Mise en place **4**

Comment jouer **6**

- Votre plateau Zoo 6
- Cartes Zoo 7
  - → *La piste Pause* 7

Un tour / les 5 cartes Action **8**

- Action Cartes 9
  - → *La piste de réputation et la rivière* 9
- Action Construction 10
- Action Animaux 11
  - → *Cartes Animal* 11
  - → *Enclos spéciaux* 12
- Action Association 14
  - → *Le plateau Association* 14
  - → *Projets de conservation* 15
- Action Mécènes 17
  - → *Cartes Mécène* 17
- Action de jeton X 18

Points d'attrait et de conservation **18**

Pause **18**

Fin du jeu et décompte final **19**

→ *Cartes Décompte final* 19

Jeu en solo **20**

INTRODUCTION ET BUT DU JEU

Dans **Ark Nova**, vous préparez et construisez un zoo moderne à visée scientifique. Vous construisez des enclos en accord avec le style de vie des animaux et soutenez des projets de conservation pour assurer la préservation des différentes espèces.

En abritant de nombreux animaux, votre zoo attire davantage de visiteurs, ce qui vous fait progresser sur la piste d'attrait et vous garantit de meilleures rentrées d'argent. Parallèlement, il est nécessaire de veiller au bien-être de vos animaux pour soutenir des projets de conservation, comme des programmes de reproduction par exemple, qui vous feront avancer sur la piste de conservation et toucher des bonus intéressants. Ces deux pistes sont opposées, et la partie s'arrête lorsque vos deux marqueurs, partis de chaque bout, se rencontrent. Le joueur qui réussit à trouver le juste équilibre entre attrait et conservation, et parvient ainsi à bâtir le meilleur zoo, remporte la partie.

Le travail de vos bénévoles dans différentes associations internationales vous permet de nouer des partenariats avec des zoos et universités tout autour du monde. Différents spécialistes et mécènes peuvent aussi vous aider à accomplir vos objectifs.

L'auteur et l'éditeur ont cherché à rendre le jeu aussi réaliste que possible. Toutefois, ils ont dû occasionnellement faire des concessions pour conserver une certaine fluidité dans la mécanique du jeu. Par exemple, le koala est assimilé à la sous-classe des ours, ce qui ne correspond pas à la réalité, même si c'est un raccourci commun. Il en est de même pour les prérequis des différents enclos.

MISE EN PLACE

Mise en place générale

1 Placez le **plateau de jeu** au centre de la table. Placez le **pion Pause** sur la case de départ de la piste qui correspond à votre nombre de joueurs.

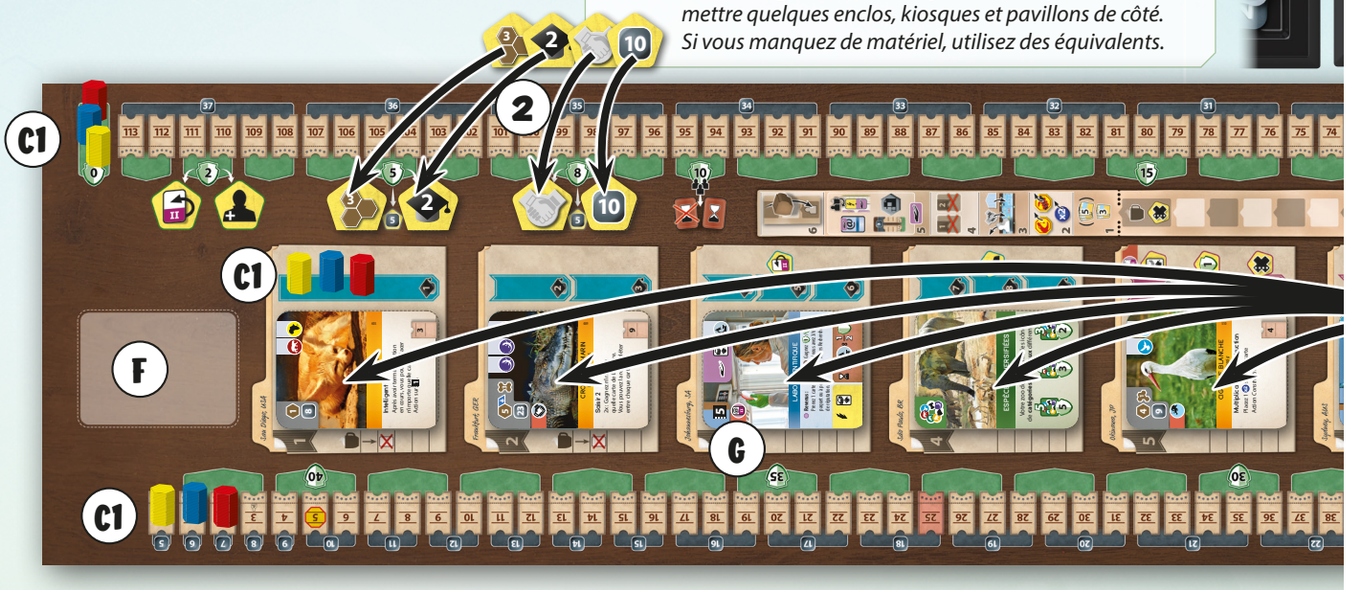
À 3 joueurs, placez ce pion sur la case marquée 3.

2 Mélangez les **9 tuiles Bonus** et placez une tuile Bonus au hasard sur chacune des 4 cases jaunes vides du plateau, face visible. Ne placez rien sur les 2 cases jaunes marquées d'une icône. Rangez les 5 tuiles restantes.

3 Mélangez les **cartes Zoo** pour créer un paquet face cachée sur l'emplacement du plateau marqué . Prenez les 6 premières cartes du paquet et placez-les sur les emplacements prévus à cet effet, face cachée, pour former **la rivière**. Vous révélerez ces cartes à la fin de la mise en place.

4 Placez les 2 casiers de **rangement** à côté du plateau pour former la réserve.

Nous vous recommandons de placer tous les enclos dans l'un des casiers, comme indiqué ci-contre, et de ranger les autres tuiles et jetons dans le second casier. Il y a normalement largement assez de jetons : vous pouvez même mettre quelques enclos, kiosques et pavillons de côté. Si vous manquez de matériel, utilisez des équivalents.



Mise en place de chaque joueur

Chaque joueur prépare son espace comme suit :

A Prenez n'importe quel **plateau Zoo A** et placez-le face visible devant vous (côté A). Rangez les plateaux non utilisés.

4 des 8 plateaux Zoo fournis sont des plateaux Zoo A, qui sont tous identiques et adaptés aux débutants. Ils permettent de découvrir le jeu en douceur et offrent des bonus confortables.

Les 4 plateaux restants sont marqués Plateau 0 (tous sont identiques également). Vous pourrez les utiliser dès votre deuxième partie.

Au verso de tous ces plateaux, vous trouverez des plateaux numérotés de 1 à 8, à utiliser une fois que vous aurez le jeu bien en main. Ce sont les plateaux avancés, qui sont tous différents les uns des autres et vous offrent une capacité spéciale unique. Lors de la mise en place, procédez comme suit : soit chaque joueur en reçoit 2 et conserve celui qui lui convient, soit vous tirez au sort autant de plateaux que de joueurs +1, et faites choisir à chacun le plateau qui lui convient dans le sens antihoraire. Dans les deux cas, rangez les plateaux non choisis.

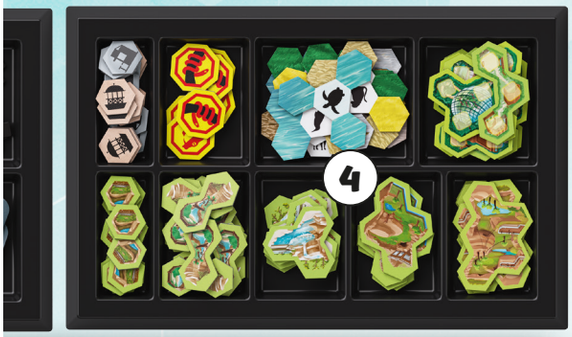
Si vous connaissez déjà bien le jeu et que vous jouez avec des débutants, vous pouvez leur donner un léger avantage en les faisant jouer sur un plateau 0, ou un avantage plus important en les faisant jouer sur un plateau A.

B Prenez un jeu de 5 **cartes Action** (***Construction, Cartes, Animaux, Association*** et ***Mécènes***) et placez-les avec le niveau I visible dans les emplacements ***numérotés*** de votre plateau Joueur. La carte ***Animaux*** doit occuper le premier emplacement **1** . Les quatre autres cartes sont placées au hasard.



5 Placez le plateau **Association** à proximité du plateau principal en laissant suffisamment de place pour une rangée de cartes au-dessus et une autre en-dessous.

5a Placez 1 **zoo partenaire** de chaque continent et 1 **université** de chaque type sur les cases correspondantes du plateau Association.



5b Mélangez les **cartes Projet de conservation de base** pour former une pile face cachée près du plateau. À 4 joueurs, placez les 4 premières cartes de cette pile **face visible** sous le plateau Association (sinon, les 3 premières).

5c À **2 joueurs**, prenez 6 cubes Joueur d'une couleur non utilisée et recouvrez :

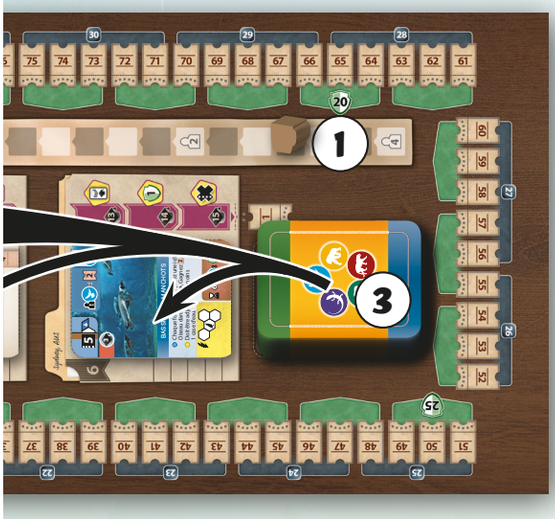
- sur les **cartes Projet de conservation de base** : l'emplacement de gauche de la carte de gauche, l'emplacement du milieu de la carte centrale, l'emplacement de droite de la carte de droite.
- sur le **plateau Association** : les trois emplacements de gauche de la **zone des dons.**

Les niveaux et emplacements ainsi bloqués sont inutilisables.



6 Mélangez les cartes **Décompte final** pour former une pile face cachée près du plateau.

7 Déterminez le premier joueur au hasard. On joue dans le sens horaire.





5c 2 *Exemple de mise en place pour 2 joueurs. Rouge est la couleur non utilisée.*





C Choisissez une **couleur** et prenez tous les éléments de cette couleur.



C1 Placez vos marqueurs au début de chacune des pistes du plateau de jeu : attrait, conservation et réputation. Les joueurs placent leur marqueur sur la piste d'attrait dans l'ordre du tour : le premier joueur se place sur **0**, le deuxième sur **1**, le troisième sur **2** et le quatrième sur **3**.



C2 Prenez **7 cubes** à votre couleur et placez-les dans les emplacements indiqués, côté gauche de votre plateau Zoo. Conservez les autres cubes à portée de main.

C3 Prenez vos **4 bénévoles** et placez-en 1 sur le bloc-notes de votre plateau Zoo : celui-ci est actif, alors que les 3 autres sont en réserve (couchez-les sur les emplacements correspondants).

D Prenez 25 **crédits** de la réserve et placez-les sur le bloc-notes de votre plateau Zoo.

E Piochez 2 cartes Décompte final et placez-les à proximité de votre plateau Zoo. Vous pouvez les regarder à tout moment, mais les autres joueurs ne doivent pas les voir.

F Piochez 8 cartes Zoo. Choisissez-en 4 à conserver dans votre main et défaussez les 4 restantes face visible sur l'emplacement prévu à cet effet. Les autres joueurs ne doivent pas voir ce que vous avez en main.

Il est préférable de laisser la défausse visible pour éviter de la confondre avec la pioche, mais si vous préférez, vous pouvez aussi jouer avec une défausse cachée.

Nous vous conseillons de choisir 1-2 cartes Mécène et 2-3 cartes Animal pour construire votre main de départ. Attention aux conditions de pose : ne gardez pas de cartes trop difficiles à poser en début de partie. Essayez de choisir des cartes qui correspondent aux projets de conservation de base disponibles.

G Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs cartes, révélez les 6 cartes de la rivière.

COMMENT JOUER

Le jeu ne se déroule pas en un nombre de manches prédéfini. Les joueurs jouent chacun à leur tour dans le sens horaire jusqu'à déclencher la fin de la partie. De plus, il y a des pauses de temps en temps, qui permettent d'interrompre temporairement le cours du jeu, principalement pour gérer les tâches administratives : défausser les cartes qui excèdent votre limite de cartes en main, rappeler des bénévoles, toucher des revenus, etc. Vous trouverez plus de détails sur les pauses p.18.

Votre plateau Zoo

Votre zoo **(1)** se trouve sur la grande partie centrale de votre plateau Zoo. C'est là que vous allez placer vos bâtiments, tels que les enclos (standard ou spéciaux), kiosques, pavillons, ou autres. Un aperçu des enclos vous est donné sur la droite **(2).**

Vous n'avez pas le droit de construire sur les cases de rocher **(R)** ou d'eau **(E)** mais certaines espèces nécessitent un enclos adjacent à ce genre de cases. Toutes les autres cases sont des emplacements de construction : vous pouvez donc y placer des bâtiments. Une case où vous avez construit est dite **"recouverte"**. Vous ne pouvez pas construire sur les cases marquées de l'icône avant d'avoir amélioré votre carte Action *Construction* (voir Tour de jeu : les 5 cartes *Action* p.8).

Certaines cases proposent un bonus de placement **(3)**. Vous recevez le bonus indiqué par l'icône au moment où vous la recouvrez. Consultez l'aide de jeu pour une liste détaillée des bonus.

Les cases bonus qui apparaissent sur le bord gauche de votre plateau peuvent être activées lorsque vous soutenez des projets de conservation **(4)**. Au début de la partie, chacune de ces cases abrite un cube Joueur. Lorsque vous soutenez un projet de conservation, retirez l'un de ces cubes et placez-le sur la carte Projet de conservation. Cela vous fait toujours gagner un bonus immédiat. Parfois, vous regagnerez ce bonus à chaque pause.

En bas de votre plateau **(5)**, vous disposez de cinq emplacements de cartes Action. Le chiffre indiqué sur chaque emplacement définit la force de la carte Action que vous y placerez.

Une capacité spéciale unique **(6)** est donnée sur les plateaux avancés. Les plateaux A, que nous vous recommandons pour votre première partie, donnent la même capacité à tous les joueurs : au début de la partie, placez un enclos de 3 cases sur les cases indiquées, côté 3 visible (enclos vide).



Les cartes Zoo

Les trois types de cartes Zoo sont les éléments les plus importants d'**Ark Nova**. Les types de cartes spécifiques seront définis ultérieurement.



Les cartes **Animal** vous permettent d'ajouter des animaux dans votre zoo. Chaque carte nécessite un enclos vide et vous rapporte des points d'attrait.



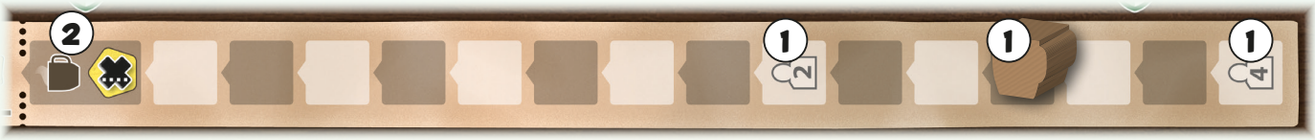
Les cartes **Mécène** vous permettent de recruter des spécialistes, construire des bâtiments uniques, ou bénéficier d'effets spéciaux, entre autres.



Avec les cartes **Projet de conservation**, vous soutenez des projets qui vous permettent de collecter des points de conservation. Souvent, vous vous spécialiserez dans une ou plusieurs espèces spécifiques, et dans le ou les continents où elles vivent. Certains projets vous demanderont de relâcher des espèces dans la nature. En plus des cartes Projet du paquet de cartes Zoo, il existe des cartes Projet de conservation de base disponibles dès le début du jeu.

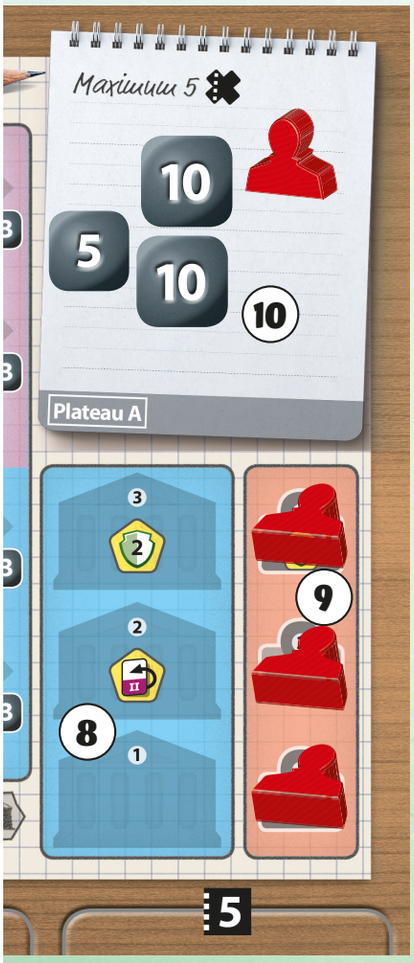
La piste Pause

Cette piste imprimée sur le plateau permet de compter le temps qu'il vous reste avant la prochaine pause.



Au début de la partie et après chaque pause, le pion Pause doit être placé sur la case correspondant à votre nombre de joueurs **(1)**. Lorsque vous déplacez le jeton, faites-le bouger du nombre de cases approprié vers la fin de la piste. Lorsque vous atteignez la dernière case **(2)**, vous déclenchez une pause pour tous les joueurs (voir p.18).

Si vous déclenchez une pause, elle commence à la fin de votre tour actuel. Atteindre la dernière case de la piste vous rapporte 1 jeton X (tout déplacement excédentaire est ignoré). Après la pause, replacez le pion Pause sur sa case de départ.



Le côté droit de votre plateau Zoo dispose d'emplacements réservés aux **zoos partenaires (7)** et aux **universités partenaires (8)**. Il y a des zoos partenaires sur les 5 continents, mais vous ne pouvez pas dépasser 4 zoos partenaires. Lorsque vous établissez un partenariat avec un zoo ou une université, placez la tuile correspondante sur l'emplacement vide le plus bas de la colonne appropriée. Pour avoir un troisième zoo partenaire, vous devez d'abord améliorer votre carte Action ***Association*** (voir Tour de jeu : les 5 cartes Action p.8). Le fond coloré et l'icône vous permettent de ne pas oublier cette règle. Si un bonus est indiqué sur un emplacement de zoo ou université partenaire que vous recouvrez, vous touchez immédiatement ce bonus.

Un **zoo partenaire** vous permet d'abriter à moindre coût un animal du continent qui lui correspond dans votre zoo (vous bénéficiez d'une réduction de 3 crédits par icône de continent de la carte Animal en question).

Une **université partenaire** rapporte les bonus et icônes indiqués.



Vous pouvez stocker vos **bénévoles (9)** supplémentaires tout à droite de votre plateau au début de la partie. Comme pour les zoos et les universités partenaires, utilisez-les de bas en haut (à cette différence qu'au lieu de placer une tuile sur votre plateau, vous en retirez un pion). Lorsqu'un effet de jeu vous permet de recruter un bénévole, prenez-le depuis cet emplacement et posez-le sur votre bloc-notes juste au-dessus : il devient alors actif. Certains plateaux Zoo rapportent des points de conservation lorsque vous engagez votre dernier bénévole.

Tous les éléments qui vous sont disponibles (bénévoles, crédits et jetons X) doivent être stockés sur le **bloc-notes (10)** en haut à droite de votre plateau.

Tour de jeu : les 5 cartes Action

Vos cartes Action sont placées au bas de votre plateau Zoo. Chaque carte doit être assignée à un emplacement numéroté, dont le chiffre définit la force **X** de l'action qui lui a été associée. Les chiffres vont de 1 (tout à gauche) à 5 (tout à droite). En conséquence, plus une carte est loin sur la droite, plus l'action associée est puissante.

À votre tour, choisissez la carte Action que vous voulez jouer, décalez-la légèrement vers le bas, puis résolvez l'action de cette carte avec une force de **X**. Après avoir terminé l'action, retirez la carte Action de son emplacement, décalez les cartes qui se trouvaient à sa gauche d'un cran vers la droite, puis replacez la carte Action choisie dans l'emplacement **1**, que vous venez de libérer.

Vous pouvez utiliser des jetons X pour augmenter la force d'une action. Pour chaque jeton X que vous utilisez, augmentez la force **X** de l'action de 1. Ensuite, remettez le jeton à la réserve. Vous pouvez utiliser autant de jetons X que vous le désirez pour une action. Toutefois, dans certains cas, une force supérieure à **5** ne permet pas d'améliorer l'action entreprise. Vous ne pouvez jamais posséder plus de 5 jetons X. Vous devez définir la force d'une action avant de l'entreprendre ; ainsi, vous ne pouvez pas utiliser les jetons X gagnés pendant que vous résolvez l'action pour en augmenter la force.

Certaines cartes Zoo vous permettent de résoudre un effet "après avoir terminé" l'action en cours. Dans ce cas, terminez votre action, déplacez les cartes Action, **puis** résolvez l'effet indiqué.

Au début de la partie, toutes vos cartes Action sont de niveau I. Si vous recevez une amélioration de carte II, vous pouvez retourner une carte Action de votre choix depuis le niveau I vers le niveau II. La carte reste dans le même emplacement. Dès votre prochaine action, vous pouvez utiliser cette carte Action améliorée pour bénéficier d'effets plus puissants, et ce jusqu'à la fin de la partie.

*Il existe 4 moyens d'**améliorer une carte Action** : la piste de conservation, la piste de réputation, le deuxième zoo partenaire, et la deuxième université partenaire. L'un d'eux offre une alternative. Gardez à l'esprit que vous ne pourrez pas améliorer toutes vos cartes Action ! Pour chaque partie, il vous faudra décider quelles améliorations sont les plus importantes.*

Vous n'avez pas le droit de ne rien faire avec une action (par exemple, jouer 0 animal ou construire 0 bâtiment).

Les actions sont décrites plus en détail dans les pages suivantes ; en voici déjà un aperçu rapide.

Action CARTES (P.9)

L'action *Cartes* vous permet de gagner de nouvelles cartes Zoo (cartes Animal, Mécène ou Projet de conservation) depuis le paquet ou la rivière.

Action CONSTRUCTION (P.10)

L'action *Construction* vous permet de construire des enclos standard pour des animaux de toutes les catégories, ou des enclos spéciaux pour des catégories spéciales. Vous en aurez besoin pour abriter vos animaux. Vous pouvez aussi construire des kiosques et des pavillons.

Exemple : Faire une action

À votre tour, vous choisissez l'action Construction de l'emplacement n°4. Décalez la carte vers le bas pour indiquer que vous la jouez puis résolvez cette action avec une force de 4. Ensuite, prenez la carte Action en main, décalez les cartes des emplacements 1 à 3 d'un cran vers la droite, puis replacez la carte Action Construction dans l'emplacement 1 qui est maintenant vacant.

après votre action



à la fin de votre tour



Action ANIMAUX (P.11-13)

L'action *Animaux* vous permet d'ajouter des animaux à des enclos vides. Vous devez remplir les conditions spécifiques indiquées et payer le coût requis pour acquérir l'animal voulu. Les animaux vous font profiter de capacités spéciales et ajoutent des icônes à votre zoo, qui vous seront utiles pour soutenir des projets de conservation.

Action ASSOCIATION (P.14-16)

L'action *Association* vous permet d'envoyer vos bénévoles travailler dans des associations zoologiques. Grâce à eux, votre réputation augmente, vous pouvez nouer des partenariats avec des universités et des zoos d'autres continents, soutenir des projets de conservation, ou faire des dons pour la préservation animale.

Action MÉCÈNES (P.17)

L'action *Mécènes* vous permet de vous attirer le soutien de mécènes (en les jouant dans votre zoo). Ils peuvent vous apporter un soutien direct ou financer des projets, comme un bâtiment unique. Beaucoup garantissent un effet ou un revenu permanent. À la fin de la partie, ils peuvent vous rapporter des points d'attrait ou de conservation supplémentaires.

Action JETON X (P.18)

Si vous ne pouvez pas ou que vous ne voulez pas faire l'une des 5 actions, vous pouvez choisir cette action pour gagner exactement 1 jeton X. Vous devez tout de même choisir une carte et la déplacer dans l'emplacement n°1 tout en décalant les autres cartes d'un cran vers la droite, comme pour les autres actions. Le chiffre de l'emplacement choisi n'a aucun effet sur votre action.

CARTES

Avancez le pion Pause de 2 cases. Ensuite, piochez des cartes depuis le paquet OU saisissez.

PIOCHER DES CARTES DU PAQUET

Consultez le tableau de la carte pour savoir combien de cartes (max.3) vous pouvez piocher, en fonction de la force **X** de l'action. Si vous devez défausser une carte, vous pouvez choisir n'importe quelle carte de votre main, même si vous venez de la piocher.

SAISIR

Si vous faites cette action avec une force **X** d'au moins **5**, vous pouvez prendre exactement 1 carte de la rivière au lieu de piocher des cartes dans le paquet, et l'ajouter à votre main. C'est ce qu'on appelle Saisir une carte. Vous pouvez prendre n'importe quelle carte, quelle que soit la réputation de votre zoo. Complétez la rivière à la fin de votre tour.

2 Dans les deux cas (piocher ou saisir), vous devez d'abord faire avancer le pion Pause de 2 cases. Vous ne gagnez pas de crédits à cette occasion.

Vous pouvez conserver autant de cartes que vous voulez en main après cette action, mais lors de la pause, vous devrez peut-être en défausser pour respecter votre limite de 3 cartes en main (ou de 5, avec une université spécifique) (voir Pause p.18).

CARTES

Avancez le pion Pause de 2 cases. Ensuite, piochez des cartes depuis le paquet ou à portée de réputation OU saisissez.

PIOCHER À PORTÉE DE RÉPUTATION

Si vous avez amélioré l'action *Cartes*, vous pouvez piocher des cartes du paquet, mais aussi à *portée de réputation* : ce terme désigne les cartes de la rivière que votre marqueur de réputation a atteint ou dépassé. Notez aussi que le tableau qui détermine les détails de votre action (nombre de cartes, défausse) est différent.

SAISIR

Si vous avez amélioré l'action Cartes, vous pouvez *saisir* une carte dès que la force de votre action atteint **3** ou plus. En revanche, cela ne change pas le nombre de cartes que vous pouvez saisir.

Enfin, améliorer votre action Cartes vous permet de continuer à progresser au-delà de 9 sur la piste de réputation.



La piste de réputation et la rivière

La rivière du plateau de jeu propose 6 cartes (**B** dans l'exemple ci-dessous). Vous marquez l'évolution de la réputation de votre zoo sur la piste de réputation **(A)** qui court le long de la rivière.

Lorsqu'un effet de jeu vous permet d'augmenter la réputation de votre zoo, faites avancer votre marqueur d'une case sur cette piste. Pour atteindre une réputation de 10 (ou plus), vous devez avoir amélioré votre carte Action Cartes au niveau II. L'icône de la piste (sur le dossier n°5) vous rappelle cette règle.

Si votre marqueur de réputation atteint une case marquée d'un bonus, vous récupérez ce bonus immédiatement, et une seule fois. Si votre marqueur a atteint la case 15 de la piste et que vous recevez encore de la réputation, le marqueur ne bouge plus, mais vous recevez 1 point d'attrait pour chaque case non parcourue à la place.

L'emplacement de votre marqueur indique quelles cartes de la rivière sont **"à portée de réputation"** pour vous. Toute carte placée sur le même dossier que votre marqueur, et toute carte placée sur un dossier d'un numéro inférieur, est à portée de réputation. Plus la réputation de votre zoo est élevée, plus vous avez de cartes à portée de réputation.

Si vous prenez une ou plusieurs cartes de la rivière, **attendez la fin de votre tour avant de recompléter la rivière.** Ensuite seulement, faites glisser les cartes des dossiers des numéros les plus élevés vers les dossiers des numéros les moins élevés. Ne modifiez pas l'ordre des cartes. Enfin, comblez tout espace vacant avec les cartes piochées au sommet du paquet.

La **défausse** se trouve à l'extrémité de la rivière. Il est **interdit** de consulter la défausse en cours de jeu.

Exemple : Piocher des cartes, niveau II

*Vous êtes le joueur bleu. Vous effectuez l'action améliorée Cartes, avec une force de 5. Cela vous permet de piocher 4 cartes et d'en défausser 1. Vous commencez par prendre le Lion **(1)** qui est à portée de réputation. Vous décidez ensuite de piocher 2 cartes du paquet **(2)** et terminez par le Caracal **(3)**. Enfin, vous défaussez une carte de votre main.*

*À la fin de votre action, il reste les cartes des dossiers 3, 5 et 6. Vous les faites glisser vers les emplacements inférieurs **(4)** et révélez deux nouvelles cartes pour les dossiers 5 et 6 (**5**). Si le Lion n'avait pas été à portée de réputation, vous auriez pu l'obtenir uniquement en le saisissant. Dans ce cas, vous n'auriez pas pu prendre une autre carte ; en revanche, une force de 3 ou de 4 aurait suffi pour bénéficier de l'effet Saisir (puisque votre carte a été améliorée).*



CONSTRUCTION I

Construisez exactement 1 bâtiment de votre choix dans votre zoo, d'une taille maximum de X. Payez 2 crédits par case. Disponibles : kiosque, pavillon, enclos standard et parc animalier.

La taille d'un bâtiment est définie par le nombre de cases qu'il recouvre sur votre plateau Zoo. Cette action vous permet de construire un kiosque (taille 1), un pavillon (taille 1), un enclos standard (taille 1-5) et le parc animalier (enclos spécial taille 3). Chaque zoo peut contenir **un seul** parc animalier mais les autres bâtiments peuvent exister en plusieurs exemplaires. Votre plateau Zoo vous donne un aperçu des bâtiments existants. Les enclos standard de toutes les tailles et les différents enclos spéciaux ont tous la même forme.

Vous avez besoin d'**enclos** pour abriter les animaux. Les **kiosques** vous offrent des revenus lors de chaque pause. Chaque **pavillon** construit fait immédiatement augmenter l'attrait de votre zoo de 1 point (une seule fois).

Payez le **coût de construction** à la réserve avant de placer le bâtiment sur votre plateau Zoo. Le coût d'un bâtiment est de deux fois le nombre de cases qu'il recouvre (sa taille). En conséquence, coût = taille x2 crédits.

Tout nouveau bâtiment doit être adjacent à un bâtiment existant, ce qui signifie qu'au moins un bord du nouveau bâtiment doit toucher un bord d'un bâtiment existant. Votre tout premier bâtiment, quant à lui, doit recouvrir au moins une case frontalière (de bord de plateau) de votre zoo.

Vous pouvez uniquement construire sur les **cases vides** de votre plateau Zoo. Aucune partie d'un bâtiment ne peut sortir du plateau, recouvrir un autre bâtiment, ou une case de rocher ou d'eau.

Vous ne pouvez pas construire sur les cases marquées de l'icône avant d'avoir amélioré votre carte Action *Construction.*

Un **kiosque** doit toujours être à au moins 3 cases de distance de tout autre kiosque de votre plateau (il doit donc y avoir **au moins 2 cases** entre chaque kiosque : un schéma vous le rappelle juste au-dessus de votre emplacement de carte n°4).

Si vous **ne pouvez pas** construire le bâtiment voulu sur votre plateau Zoo car les règles données ci-dessus vous empêchent de le faire, vous devez choisir un autre bâtiment.

Les **enclos standard** doivent être placés face vide visible (bord jaune et icône X, où X représente la taille de l'enclos) afin de pouvoir ensuite abriter un animal. Pour le parc animalier, les deux faces sont identiques.

Si vous recouvrez une ou plusieurs cases marquées d'un , vous touchez immédiatement le bonus de placement correspondant (une seule fois). Voyez l'aide de jeu pour l'explication des différentes icônes.

Exemple : Cases pouvant accueillir un kiosque

Les coches vertes indiquent les cases où vous pouvez construire un autre kiosque.



CONSTRUCTION II

Construisez autant de bâtiments différents que vous le souhaitez, avec une taille totale maximum de X. Maintenant disponibles : grande volière et vivarium à reptiles.

Si vous avez amélioré l'action *Construction*, vous pouvez maintenant construire les enclos spéciaux *Grande volière* et *Vivarium à reptiles* (taille 5). Tout comme le parc animalier, chaque zoo ne peut accueillir qu'une grande volière et un vivarium chacun. Le recto et le verso de ces tuiles est le même.

Lorsque vous construisez la **grande volière** ou le **vivarium à reptiles**, vous pouvez **immédiatement** déplacer des animaux d'un enclos standard vers le nouvel enclos spécial. Vous ne pourrez pas le faire à un autre moment du jeu. Voyez la section Animaux p.12 pour plus de détails sur les enclos spéciaux.

Vous ne pouvez pas **construire de bâtiments uniques** avec cette action ; ils ne peuvent être construits que grâce aux cartes Mécène qui leur sont associées.

De plus, vous pouvez maintenant construire **plusieurs** bâtiments en une action. Toutefois, vous ne pouvez pas construire 2 bâtiments identiques avec la même action Construction ; chacun d'entre eux doit être différent. La taille totale de ces bâtiments ne peut pas excéder X.

Placez les bâtiments sur le plateau Zoo **l'un après l'autre.** Payez séparément chaque bâtiment avant de le placer. Si vous recouvrez une icône bonus, vous touchez immédiatement le bonus de placement, avant même de placer le bâtiment suivant. Attention cependant, vous ne touchez aucun bonus "après avoir terminé l'action en cours" tant que l'action Construction n'est pas terminée.

Améliorer l'action *Construction* vous permet de construire des bâtiments sur les cases de votre zoo marquées de l'icône , ce qui signifie que vous pouvez maintenant recouvrir complètement votre plateau Zoo. **Si vous recouvrez toutes les cases de votre plateau Zoo, son attrait augmente immédiatement de 7**. Vous pouvez obtenir ce résultat avec l'action Construction mais aussi par un autre effet de jeu, lorsque vous construisez quelque chose dans votre zoo. Vous devez avoir recouvert toutes les cases de votre plateau Zoo, à l'exception des cases de rocher et d'eau.

Exemple : Construire avec un bonus de placement

*Votre carte Action Construction (améliorée) est dans l'emplacement n°5. Vous voulez construire un enclos standard de 2 cases et un autre de 3 cases. Hélas, vous n'avez que 7 crédits à disposition, pour un coût total de 10. Vous payez 4 crédits pour le premier enclos, que vous placez sur une icône bonus qui vous rapporte immédiatement 5 crédits **(1)**. Avec cet argent et ce qui vous reste, vous pouvez construire le deuxième enclos **(2)**.*



ANIMAUX

Jouez des cartes Animal de votre main.

Consultez le tableau de la carte pour connaître le nombre de cartes Animal que vous pouvez jouer depuis votre main, en fonction de la force X de l'action.

Pour chaque animal, suivez les étapes ci-dessous :

1. **Vérifiez les conditions :** le côté gauche de chaque carte Animal indique les conditions que vous devez remplir pour la jouer. Vous pouvez jouer la carte uniquement si vous remplissez toutes les conditions (par exemple, un zoo partenaire spécifique, une catégorie d'animaux, ou une ou plusieurs icônes de continent). Voyez l'aide de jeu pour une explication des icônes.
2. **Payez le coût** indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte Animal que vous voulez jouer. Si vous avez un zoo partenaire dans le continent d'origine de l'animal, ce coût est réduit de 3 crédits par icône de continent. Payez la somme due à la réserve. Si vous avez une carte qui vous rapporte des crédits lorsque vous jouez cet animal, vous ne toucherez ces crédits qu'après (en d'autres termes, vous devez d'abord avoir suffisamment de crédits pour poser l'animal).
3. **Occupez un enclos vide :** pour jouer une carte Animal et abriter l'animal dans votre zoo, il vous faut un enclos libre. Un enclos standard vide peut accueillir n'importe quel type d'animal à l'exception des animaux domestiques. L'enclos doit faire au moins la taille requise indiquée dans le coin supérieur gauche de la carte Animal. Ensuite, retournez l'enclos sur son côté occupé. Certains animaux requièrent des enclos adjacents à une ou deux cases de rocher et/ou d'eau : dans ce cas, une ou plusieurs icônes spécifiques apparaissent à côté de la taille d'enclos requise, en haut à gauche de sa carte. Les animaux domestiques peuvent uniquement être abrités dans un parc animalier. Les reptiles et certains oiseaux peuvent être abrités soit dans un enclos standard, soit dans leur enclos spécial (voir Enclos spéciaux p.12).
4. **Placez la carte Animal** à proximité de votre plateau Zoo (voir Placer des cartes p.13).
5. **Résolvez les effets :** lorsque vous jouez un animal, l'attrait de votre zoo augmente. Faites avancer votre marqueur du nombre de cases indiqué par la carte sur la piste d'attrait. Certains animaux vous accordent aussi des points de projets de conservation ou font augmenter la réputation de votre zoo (avancez les marqueurs correspondants). De nombreux animaux ont également un effet supplémentaire. Si le texte de l'effet indique "après avoir terminé l'action en cours", vous devez d'abord complètement terminer l'action Animaux avant de résoudre l'effet. Dans tous les autres cas, résolvez l'effet immédiatement, avant même de rejouer une carte Animal. Il en va de même pour tous les effets d'autres cartes que vous déclenchez en jouant votre carte Animal. Si certains effets sont simultanés, vous choisissez l'ordre de résolution (qu'il s'agisse d'effets de gain d'attrait, de réputation, de points de conservation, ou d'effets provoqués par la capacité de l'animal ou d'autres cartes).

Si une action vous permet de jouer 2 cartes Animal, jouez-les l'une après l'autre et résolvez toutes les étapes indiquées ci-dessus pour le premier animal (sauf les effets "après avoir terminé l'action en cours") puis faites de même pour le second. Vous avez aussi le droit de ne pas jouer un second animal dans ce cas.

Les effets "après avoir terminé l'action en cours" doivent être résolus après que vous avez déplacé votre carte Action Animaux dans l'emplacement n°1 de votre plateau. S'il y a plusieurs effets de ce type, vous choisissez l'ordre de résolution.

Note : *si votre groupe de joueurs n'aime pas les effets interactifs, vous pouvez utiliser les effets indiqués sur fond bleu à la place, normalement prévus pour le jeu solo (voir l'encadré Cartes Animal ci-dessous).*

Cartes Animal

Les cartes Animal représentent les différents animaux que vous pouvez abriter dans votre zoo.

Le coin supérieur gauche liste les prérequis d'enclos que vous devez remplir. L'icône hexagonale **(1)** indique la taille d'enclos minimum requise pour cet animal. Elle est parfois associée à des icônes de rocher ou d'eau **(2)** : cela signifie que l'enclos de cet animal doit être adjacent à au moins autant de cases de rocher et/ou d'eau qu'indiqué. Si l'animal peut être abrité dans un enclos spécial, l'icône de cet enclos spécial apparaît **(3)**. Le chiffre inscrit à l'intérieur indique le nombre de cases que l'animal occupe dans ce type d'enclos. Les prérequis d'adjacence aux cases de rocher ou d'eau s'appliquent aussi pour l'enclos spécial.

La valeur indiquée en **(4)** est le coût de l'animal : c'est le nombre de crédits à dépenser pour abriter l'animal dans votre zoo.

Le bord gauche de la carte **(5)** indique les conditions supplémentaires à remplir pour jouer certains animaux.



Les icônes du coin supérieur droit **(6)** indiquent la catégorie de l'animal et son continent d'origine (sauf pour les animaux domestiques). Ces icônes interagissent avec vos autres cartes et sont importantes pour les projets de conservation.

Les icônes du coin inférieur droit **(7)** indiquent les bonus que vous marquez en jouant cet animal : ici, 1 point de réputation, 1 point de conservation, et 5 points d'attrait. Enfin, la partie inférieure **(8)** de la carte décrit l'effet qui se produit lorsqu'il est joué, soit immédiatement, soit après avoir terminé l'action Animaux (voir Capacités des animaux dans le glossaire). Lorsqu'un effet de carte Animal se rapporte à une icône qui apparaît sur sa propre carte, cette icône doit être prise en compte.

Certaines cartes Animal ont un effet interactif (par ex. *Venimeux*.) Vous ne pouvez pas être ciblé par ce type d'effet tant que vous n'avez pas au moins un attrait de 5. Une icône vous le rappelle sur la piste d'attrait.



En mode solo, certains animaux ont un effet spécifique **(9)** qui apparaît sur fond bleu avec l'icône .

Enclos spéciaux (parc animalier, vivarium à reptiles, grande volière)

Il existe trois enclos spéciaux : le parc animalier **(1)**, le vivarium à reptiles **(2)** et la grande volière **(3)**. Votre zoo peut accueillir un enclos spécial de chaque type.



Les animaux domestiques ne peuvent pas occuper un enclos standard : ils doivent être abrités dans le parc animalier. Les reptiles et certains oiseaux peuvent être abrités soit dans un enclos standard, soit dans leur enclos spécial (le vivarium à reptiles ou la grande volière) : c'est pourquoi leurs cartes indiquent les deux types d'enclos. Si un prérequis d'adjacence aux cases de rocher ou d'eau apparaît sur une carte, ce prérequis s'applique **aussi** à l'enclos spécial.

Lorsque vous abritez un animal **dans un enclos spécial**, et uniquement dans ce cas, utilisez des cubes Joueur de votre réserve pour indiquer le nombre de cases qu'il occupe sur votre plateau (autant que le chiffre indiqué dans l'icône d'enclos spécial sur la carte). Si vous n'avez pas assez de cases disponibles dans votre enclos, vous ne pouvez pas y accueillir cet animal. Il est inutile de retourner l'enclos spécial car le recto et le verso sont identiques.

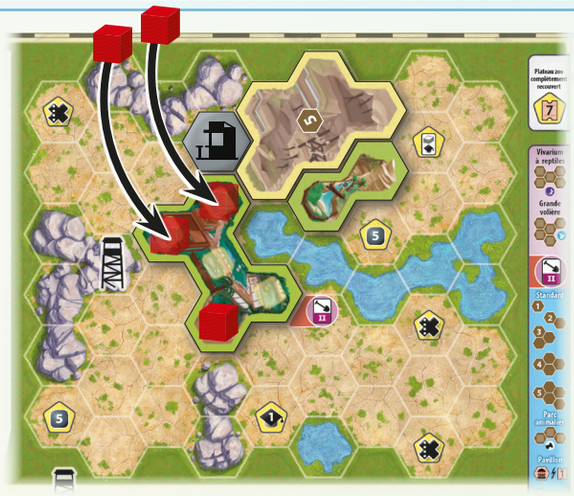
Si vous construisez un vivarium à reptiles ou une grande volière et que votre zoo abrite déjà des animaux qui pourraient y loger, vous pouvez immédiatement déplacer ces animaux dans votre nouvel enclos spécial (vous ne pourrez plus le faire ensuite). Pour chaque animal que vous déplacez, trouvez le plus petit enclos possible correspondant à ses prérequis (taille, rocher et/ou eau) et retournez-le face vide visible. S'il est impossible de trouver un tel enclos, retournez le plus petit enclos possible correspondant à ses prérequis de taille, sans tenir compte des rochers et de l'eau.

Ensuite, placez le nombre de cubes Joueur requis dans l'enclos spécial. Si plusieurs animaux peuvent être déplacés, vous pouvez choisir ceux que vous déplacez et ceux qui restent dans leur enclos standard.

Exemple : Jouer un animal (enclos)

Vous jouez le Caïman à museau large, avec deux options à votre disposition : soit utiliser l'enclos de 5 cases (taille 4+, adjacent à une case d'eau) pour le retourner sur son côté occupé, soit placer le caïman dans le vivarium à reptiles. En effet, puisqu'il est indiqué sur la carte et adjacent à une case d'eau, il est lui aussi éligible. En outre, il reste suffisamment de place pour y poser les 2 cubes Joueur requis par le chiffre imprimé dans l'icône. Vous placez donc 2 cubes dans le vivarium à reptiles, ce qui laisse votre enclos de 5 cases disponible pour un autre animal ; idéalement, un animal de grande taille, et pas forcément un reptile.





Exemple : Jouer un animal (effet immédiat)

Vous faites une action Animaux de force 5 pour jouer 2 animaux. D'abord, vous jouez le Hibou grand-duc **(1)**. *Vous payez le coût requis, retournez un enclos de 2 cases* **(2)**, *gagnez 4 points d'attrait, et résolvez l'effet de la carte : piochez 4 cartes et gardez-en 2* **(3)**. *Une chance, vous piochez le Lynx boréal, qui vous intéresse plus que le Marabout que vous aviez déjà en main. Vous jouez donc le Lynx comme second animal* **(4)**.





ANIMAUX

II

Jouez des cartes Animal de votre main ou depuis votre portée de réputation.

Si vous avez amélioré l'action Animaux, vous pouvez jouer des cartes Animal directement depuis la rivière au lieu de les jouer de votre main, à condition qu'elles soient à portée de réputation. Dans ce cas, vous devez acquitter un coût supplémentaire d'autant de crédits que le numéro du dossier depuis lequel vous prenez la carte Animal (en plus du coût de la carte elle-même). Si vous êtes autorisé à jouer 2 cartes Animal, vous pouvez choisir de jouer ces 2 cartes depuis votre main, depuis la rivière, ou 1 carte depuis chaque. Jouez les animaux l'un après l'autre. Recomplétez la rivière uniquement lorsque vous avez terminé votre tour.

Si vous faites cette action avec une force d'au moins 5, vous pouvez augmenter la réputation de votre zoo de 1 point au **tout début de votre action**. Cela affecte donc directement votre portée de réputation, et ce avant même que vous n'ayez choisi un animal à jouer.

Enfin, améliorer l'action Animaux permet de jouer les animaux marqués de l'icône II.

Placer des cartes

Lorsque vous jouez des cartes Animal ou Mécène, placez-les en colonne pour gagner de la place. Les informations dont vous avez besoin sont dans la partie supérieure de chaque carte.

Certaines cartes Mécène ont un effet supplémentaire qui se déclenche à la fin de la partie. Dans ce cas, une bande marron apparaît derrière leur niveau (2e carte de cet exemple). Cela permet de les retrouver facilement à la fin de la partie.



Catégories d'animaux

Il y a 7 catégories d'animaux dans Ark Nova :

- *Oiseau*
- *Herbivore*
- *Prédateur*
- *Primate*
- *Reptile*
- *Ours*
- *Animal domestique*

2 de ces catégories sont particulières : les ours et les animaux domestiques. C'est pourquoi leur icône est noire sur fond blanc.

Les ours sont plutôt une sous-catégorie. Souvent, leur icône apparaît avec une icône Herbivore ou Prédateur.

Les animaux domestiques ne sont pas classés comme tels dans le règne animal : nous avons inventé cette catégorie pour des raisons de gameplay.

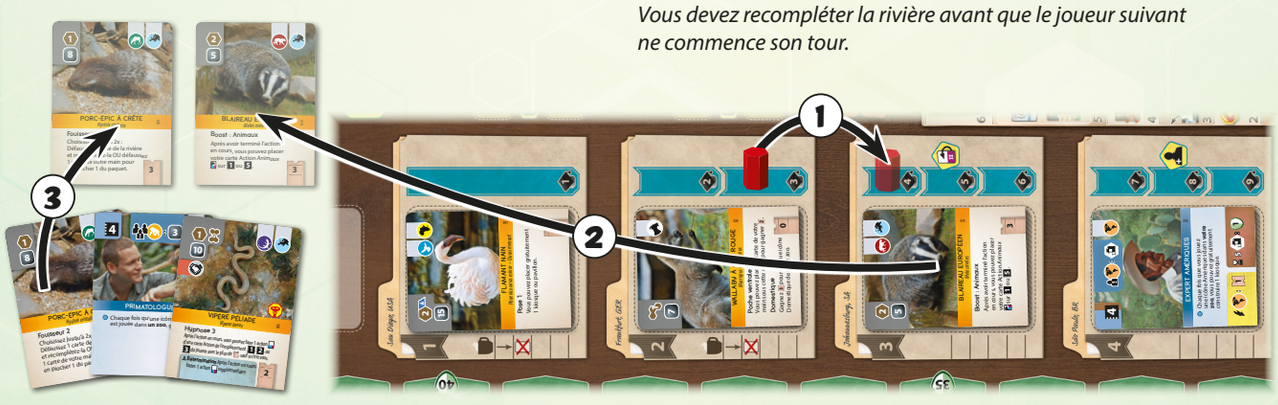
Malgré tout, les ours et les animaux domestiques comptent comme des catégories d'animaux à part entière lorsque le jeu y fait référence. Toute exception est explicitement indiquée.



Exemple : Jouer un animal, niveau II

Vous êtes le joueur rouge et utilisez l'action améliorée Animaux pour jouer 2 animaux. Comme vous faites l'action avec une force de 5, vous pouvez d'abord augmenter la réputation de votre zoo de 1 point, ce qui vous amène à 4 **(1)**. *Ainsi, les dossiers 1 à 3 sont à portée de réputation.*

Vous jouez le Blaireau européen directement depuis le dossier n°3 de la rivière **(2)** *ce qui vous coûte 3 crédits en plus du coût de l'animal. Ensuite, vous jouez le Porc-épic à crête depuis votre main* **(3)**. *Après avoir rempli les enclos requis, augmenté l'attrait de votre zoo et utilisé les capacités de vos animaux, votre tour se termine. Vous devez recompléter la rivière avant que le joueur suivant ne commence son tour.*



ASSOCIATION

I

Effectuez exactement 1 mission associative.

Pour effectuer une mission associative, vous devez avoir au moins 1 bénévole actif sur le bloc-notes de votre plateau Zoo. Placez ce bénévole sur la mission du plateau Association de votre choix. Si **l'un de vos** bénévoles est **déjà** sur cette mission, vous devez y placer **2 bénévoles** au lieu d'un seul. S'il y a déjà **3 de vos bénévoles** sur cette mission, vous ne pouvez plus l'accomplir pour le moment. Les bénévoles adverses ne doivent pas être pris en compte.

Lors d'une pause (voir p.18), tous vos bénévoles retournent sur votre plateau Zoo et se réactivent. Toutes les missions deviennent donc de nouveau disponibles et vous pouvez y renvoyer 1 bénévole.

Chaque mission requiert une force d'action donnée X, qui est un minimum : pour l'effectuer, votre force d'action doit égaler ou dépasser la valeur de la mission.

Les missions disponibles sont :

Augmenter la réputation : Augmentez la réputation de 2 votre zoo de 2. Faites avancer votre marqueur sur la piste de réputation et touchez immédiatement tout bonus indiqué, le cas échéant.

La réputation de votre zoo définit le nombre de cartes auquel vous avez accès dans la rivière (portée de réputation). De plus, certaines cartes Mécène ne peuvent pas être jouées si votre zoo n'a pas suffisamment de réputation (voir action *Mécènes* p.17).



3 Nouer un partenariat avec un zoo : Prenez un zoo partenaire depuis le plateau Association et placez-le sur l'emplacement libre le plus bas dans la section "zoos partenaires" de votre plateau. Si cet emplacement indique un bonus, vous le touchez immédiatement (et une seule fois). Vous ne pouvez pas prendre un zoo partenaire que vous avez déjà ; ils doivent tous venir d'un continent différent. De plus, vous ne pouvez avoir qu'un maximum de 4 zoos partenaires, car votre plateau n'a pas suffisamment de place pour 5. Pour prendre votre 3e (puis 4e) zoo partenaire, vous devez avoir amélioré l'action *Association* au niveau II. Si vous avez déjà tous les zoos partenaires qui se trouvent sur le plateau Association ou si vous ne pouvez pas placer le zoo partenaire sur votre plateau, alors vous ne pouvez pas effectuer cette mission. Lors de la pause (voir p.18), vous ajouterez de nouveaux zoos partenaires sur le plateau Association.

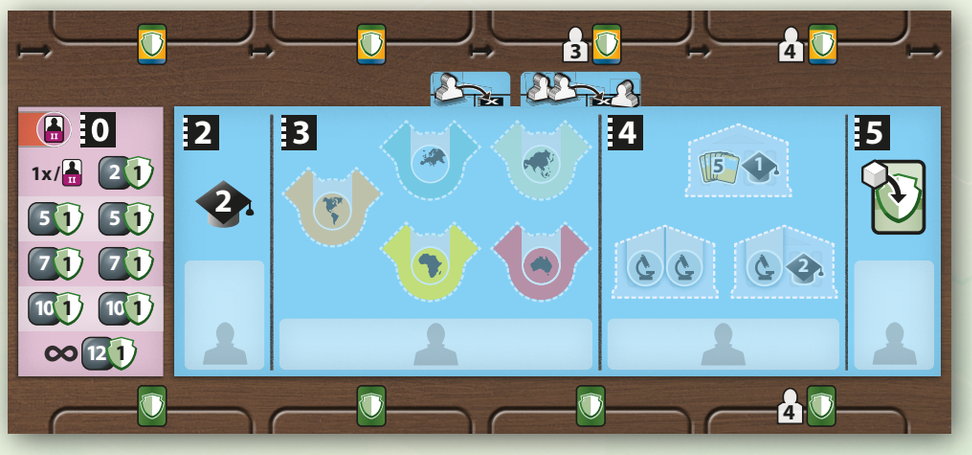
Chaque zoo partenaire réduit le coût de pose des cartes Animaux du même continent à raison de 3 crédits par icône de continent de la carte Animal. Un zoo partenaire offre également 1 icône de son continent, ce qui peut déclencher d'autres effets de cartes et peut compter pour certains projets de conservation. Certaines cartes Animal requièrent spécifiquement un zoo partenaire du même continent.

4 Nouer un partenariat avec une université : Prenez une université depuis le plateau Association et placez-la sur l'emplacement libre le plus bas dans la section "universités" de votre plateau. Si cet emplacement indique un bonus, vous le touchez immédiatement (et une seule fois). Faites également avancer votre marqueur de réputation du nombre de cases indiqué par l'université. Vous ne pouvez pas prendre une université que vous possédez déjà. Si vous avez déjà toutes les universités qui se trouvent sur le plateau Association, alors vous ne pouvez pas effectuer cette mission. Lors de la pause (voir p.18), vous ajouterez de nouvelles universités sur le plateau Association.

Les universités augmentent la réputation de votre zoo, offrent des icônes de recherche et sont la seule manière d'augmenter votre limite de cartes en main (jusqu'à 5).

Le plateau Association

Le plateau Association se divise en 2 zones. La zone bleue affiche les missions que vos bénévoles peuvent effectuer. Si vous n'avez pas amélioré l'action Association, vous pouvez seulement accomplir 1 de ces missions. La zone rose devient accessible une fois que vous avez amélioré l'action ; elle vous permet de marquer des points de projets de conservation supplémentaires en faisant des dons à des organisations de préservation animale. Les emplacements prévus au-dessus et en dessous du plateau Association permettent d'accueillir les projets de conservation que vous pouvez soutenir.



5 **Travail de conservation :** Vous pouvez soit soutenir un projet de conservation déjà en jeu, soit jouer une carte Projet de conservation de votre **main** à condition de le soutenir immédiatement (voir Glossaire p.1). Si vous amenez une **nouvelle** carte Projet de conservation en jeu, placez-la **au-dessus** du plateau Association, dans l'emplacement le plus à gauche. S'il y a déjà une carte Projet de conservation à cet endroit, déplacez toutes les cartes Projet qui se trouvent au-dessus du plateau d'un cran vers la droite avant de placer votre carte. En fonction du nombre de joueurs, il ne peut y avoir que 2, 3 ou 4 cartes au-dessus du plateau Association. Si, après avoir placé le nouveau projet de conservation, il y a trop de cartes par rapport au nombre de joueurs, défaussez la carte la plus à droite. Renvoyez tous les cubes Joueur qui s'y trouvaient dans la réserve de leurs propriétaires respectifs (et non sur leur plateau Zoo). Les projets de conservation de base qui se trouvent en dessous du plateau ne sont jamais déplacés, même lorsqu'ils sont complètement soutenus. Notez qu'aucun nouveau projet de conservation de base ne peut être ajouté pendant la partie.

Pour soutenir un projet de conservation, vous devez remplir une condition (indiquée sur la carte) libre de tout cube Joueur. Vous ne pouvez soutenir **qu'une seule fois** chaque projet de conservation ; en d'autres termes, vous ne pouvez pas soutenir un projet s'il y a déjà un de vos cubes dessus.

Prenez un cube Joueur de votre choix **depuis la partie gauche** de votre plateau Zoo et placez-le sur la condition que vous remplissez. En récompense, avancez votre marqueur de conservation et votre marqueur de réputation (le cas échéant) comme indiqué sur la carte. Si vous remplissez plusieurs conditions, choisissez celle que vous revendiquez.

Lorsque vous prenez un cube Joueur depuis votre plateau Zoo vous activez immédiatement le bonus correspondant. Certains emplacements vous offrent de nouveau ce bonus lors de chaque pause. Vous pouvez choisir de toucher le bonus avant ou après la récompense offerte par le projet de conservation. Voyez l'aide de jeu pour une explication détaillée des icônes.

__Astuce :__ il peut être utile de soutenir le niveau le plus faible d'un projet de conservation, par exemple pour toucher les bonus de la piste de conservation ou pour activer rapidement un apport régulier de revenus.

Cartes Projet de conservation

Ces cartes représentent les projets de conservation que vous pouvez soutenir. Chacune propose 3 conditions **(1)** à remplir, chaque condition étant associée à une récompense **(2)**. Certaines cartes rapportent un bonus supplémentaire au joueur qui les joue **(3)**. Il existe deux types de projets de conservation.



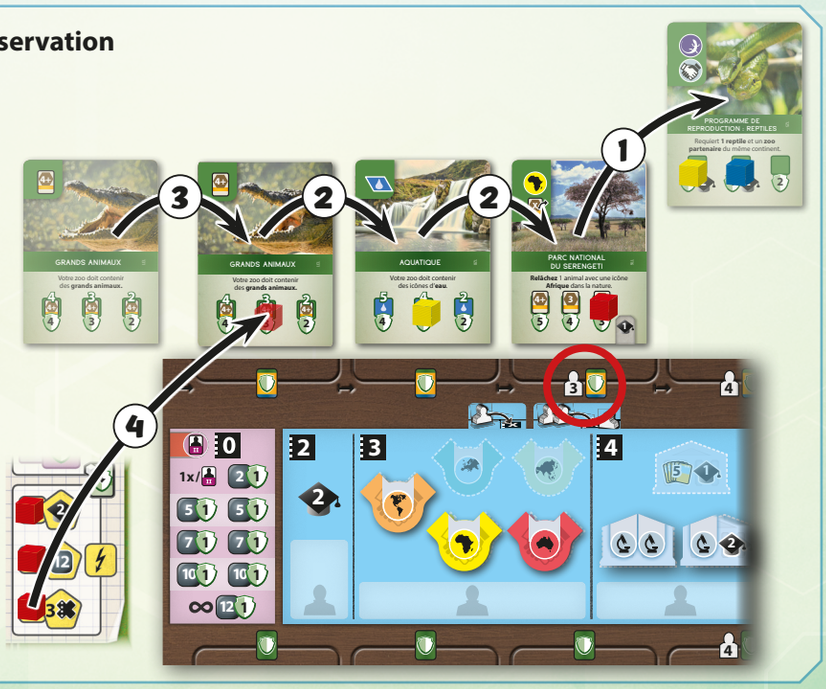
Dans la plupart des cas, vous devez avoir un certain nombre d'icônes spécifiques dans votre zoo (ici, des reptiles). Comptez les icônes du bandeau supérieur de toutes vos cartes Animal et Mécène (dont les icônes d'adjacence de rocher et d'eau au besoin, mais pas les conditions de pose du bord gauche), ainsi que celles de vos zoos et universités partenaires.



Les projets de conservation qui vous demandent de relâcher un animal dans la nature (voir Glossaire p.1) fonctionnent différemment. Au lieu de collecter un certain nombre d'icônes, vous devez défausser 1 carte Animal avec une icône spécifique (ici, Afrique **(A)**) depuis votre zoo. Vous choisissez l'animal à défausser, mais l'enclos qu'il requiert doit au moins être de la taille requise **(B)** (le fait qu'il puisse ou non être placé dans un enclos spécial n'a aucune importance pour remplir la condition). Faites reculer votre marqueur d'attrait d'autant de points qu'indiqué sur la carte Animal défaussée. Si l'animal pouvait occuper un enclos spécial, retirez en priorité autant de cubes Joueur qu'il occupait de cases dans cet enclos. Sinon, trouvez le plus petit enclos standard possible correspondant à sa taille et retournez-le face vide visible. Placez la carte Animal sur la défausse.

Exemple : Jouer une carte Projet de conservation

Vous êtes le joueur rouge et jouez la carte Projet Grands Animaux depuis votre main. Puisque c'est une partie à 3 joueurs et qu'il y a déjà 3 projets dans cette rangée, le dernier projet (Programme de reproduction : Reptiles **(1)***) est défaussé, puis les deux autres sont décalés d'un cran vers la droite* **(2)***. Ensuite, vous placez votre carte dans l'emplacement de gauche (*__3__*). Puisque vous avez déjà 3 grands animaux dans votre zoo, vous prenez un cube Joueur depuis votre plateau et vous le placez sur la condition centrale de la carte* **(4)***, ce qui vous permet de marquer 3 points de conservation. En outre, vous touchez le bonus de l'emplacement d'où vous avez retiré votre cube Joueur, qui vous rapporte immédiatement (et une seule fois) 3 jetons X.*



Exemple : Relâcher un animal

Vous décidez de relâcher votre Tortue sillonnée dans le parc national de Serengeti. La tortue est de taille 3 et remplit donc la condition du milieu de la carte Projet, qui est encore libre. Vous décidez de revendiquer cette condition en utilisant le cube Joueur qui se trouve sur l'emplacement "12 crédits" de votre plateau Zoo ***(1)****.*

La tortue quitte le zoo : vous retirez 2 cubes Joueur de votre vivarium à reptiles et les remettez dans votre réserve. Votre zoo perd 6 points d'attrait (ceux de la tortue). Les autres icônes de la carte n'ont pas d'importance. Ensuite, vous faites avancer votre marqueur de 4 cases sur la piste de conservation (récompense) et recevez 12 crédits (bonus du plateau Zoo). Enfin, vous placez la carte de la tortue dans la défausse ***(2)****.*





ASSOCIATION

II

Effectuez 1 ou plusieurs missions associatives. Vous pouvez faire un don.

Si vous avez amélioré l'action Association, vous pouvez effectuer **plusieurs missions associatives différentes** en une seule action. Pour **chaque** mission, vous devez utiliser 1 ou 2 bénévoles. La valeur totale des missions associatives ne peut pas excéder la force **X** de votre action, mais elle peut être inférieure.

Si vous choisissez d'effectuer un travail de conservation et de soutenir une nouvelle carte Projet de conservation, vous pouvez jouer cette carte directement depuis la rivière au lieu de la jouer de votre main, à condition qu'elle soit à portée de réputation. Dans ce cas, vous devez acquitter un coût supplémentaire d'autant de crédits que le numéro du dossier depuis lequel vous prenez la carte Projet de conservation (en plus du coût de la carte elle-même). Recomplétez la rivière uniquement lorsque vous avez terminé votre tour.

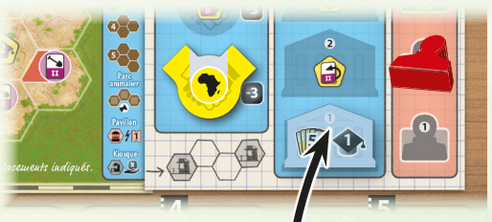
En plus des missions associatives, vous pouvez faire exactement 1 don à un programme de préservation. Payez à la réserve le plus petit montant visible dans la section "Dons" **0** du plateau puis placez un cube Joueur **de votre réserve** (et non de votre plateau Zoo) sur l'icône correspondant au montant donné. Ceci vous rapporte 1 point de conservation. S'il ne reste que le dernier emplacement "12", chaque don coûte 12 crédits mais vous n'avez pas à y placer de cube.

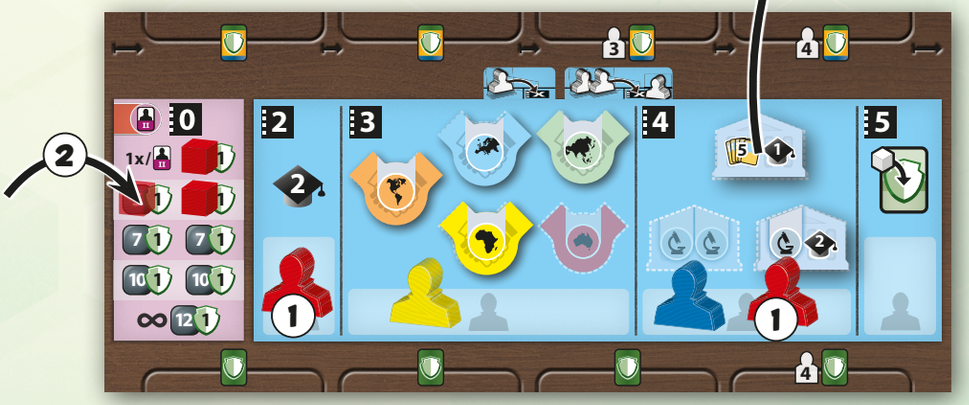
Pour faire un don, vous **devez** avoir effectué au moins 1 mission associative lors de la même action. Vous n'avez pas besoin d'un bénévole supplémentaire pour faire un don. Vous pouvez faire un maximum de 1 don par **action** *Association*.



Exemple : Missions associatives, niveau II

Vous dépensez 1 jeton X pour faire une action Association de votre emplacement n°5 avec une force de 6. Un de vos bénévoles vous fait gagner 2 points de réputation, l'autre noue un partenariat avec une université **(1)***. De plus, vous faites un don de 5 crédits* **(2)***, ce qui vous rapporte 1 point de conservation. Le don suivant coûtera 7 crédits.*





MÉCÈNES

Jouez exactement 1 carte Mécène OU faites avancer le pion Pause et recevez des crédits.

Cette action vous permet de jouer **exactement 1** carte Mécène de votre main, à condition que la force X de l'action soit au moins égale au niveau de cette carte, et que vous remplissiez les conditions indiquées. Résolvez l'effet immédiat de la carte et/ou son effet récurrent (le cas échéant, s'il est déclenché par l'icône indiquée sur cette carte Mécène) puis placez-la à proximité de votre plateau Zoo.

Vous pouvez aussi utiliser cette action pour faire avancer le pion Pause de X cases et recevoir X crédits. Vous recevez X crédits même si le pion Pause ne parcourt pas X cases avant d'arriver au bout de la piste.

MÉCÈNES

Jouez 1 ou plusieurs cartes Mécène OU faites avancer le pion Pause et recevez des crédits.

Si vous avez amélioré l'action *Mécènes*, vous pouvez jouer **plusieurs cartes Mécène** en une seule action à condition que la force X de l'action **+1** soit au moins égale au niveau cumulé des cartes jouées (rappel : les jetons X peuvent augmenter la force de l'action au-delà de 5). Jouez les cartes l'une après l'autre. Vous devez complètement résoudre les effets immédiats d'une carte (sauf les effets "après avoir terminé l'action en cours") avant de jouer la carte suivante.

Si vous utilisez l'action améliorée *Mécènes* pour jouer des cartes Mécène, vous pouvez les jouer directement depuis **la rivière** au lieu de les jouer de votre main, à condition qu'elles soient à portée de réputation. Dans ce cas, vous devez acquitter un coût supplémentaire d'autant de crédits que le numéro du dossier depuis lequel vous prenez la carte Mécène (en plus du coût de la carte elle-même). Recomplétez la rivière uniquement lorsque vous avez terminé votre tour.

Si vous utilisez l'action améliorée *Mécènes* pour faire avancer le pion Pause, vous recevez **x2** X crédits.

Enfin, améliorer l'action *Mécènes* vous permet de jouer les cartes Mécène marquées de l'icône .

Cartes Mécène

Le coin supérieur gauche indique le niveau de la carte Mécène **(1)**.

Si la carte vous permet de placer un bâtiment spécial dans votre zoo et que ce bâtiment doit être adjacent à des rochers ou de l'eau, l'icône correspondante apparaît ici (comme pour les cartes Animal) **(2)**. De même, les conditions de pose sont données à gauche **(3)**. Certaines cartes fournissent elles-mêmes des icônes, qui apparaissent alors en haut à droite **(4)**.

Les cartes Mécène provoquent des effets spécifiques. Lorsque l'effet est récurrent, il est indiqué sur fond bleu en haut de la carte (ou sur fond violet si l'effet génère des revenus lors de chaque pause) **(5)**.



Le coin inférieur gauche sur fond jaune indique un effet unique **(6)**. Le coin inférieur droit sur fond marron indique un effet de fin de partie **(7)**, rappelé par la bande marron qui apparaît derrière son niveau **(1)**.

Lorsqu'un effet de carte Mécène se rapporte à une icône qui apparaît sur sa propre carte, cette icône doit être prise en compte. Attention cependant : vous devez uniquement utiliser les icônes qui se trouvent en haut à droite **(4)** et aucune autre, à l'exception des icônes de rocher et d'eau en haut à gauche.

Enfin, certains effets sont détaillés sur la carte Mécène elle-même ; au besoin, les p.4-7 du Glossaire vous donnent de plus amples informations.

Exemple : Jouer une carte Mécène

Vous utilisez l'action Mécènes pour jouer le Terrier de suricates qui requiert une force de 5 et une réputation de 3. Prenez le Terrier de suricates parmi les bâtiments uniques et placez-le dans votre plateau Zoo de manière à ce qu'il soit adjacent à au moins une case de rocher. L'icône en bas à gauche vous permet de reconnaître le bâtiment parmi les autres. Puisque le Terrier lui-même dispose d'une icône Herbivore, l'attrait de votre zoo augmente immédiatement de 2.



JETON X

Prenez 1 jeton X.

Si vous ne pouvez pas ou que vous ne voulez pas faire l'une des 5 actions, vous pouvez choisir cette action pour gagner exactement 1 jeton X. Vous pouvez faire cette action avec n'importe quelle carte Action, qu'elle soit améliorée ou non. Le chiffre de l'emplacement choisi n'a aucun effet sur votre action et il n'est pas possible d'utiliser des jetons X pour augmenter la force de l'action.

Choisissez une carte Action, déplacez-la dans l'emplacement n°1 tout en décalant les autres cartes d'un cran vers la droite, puis prenez un jeton X. Si vous avez déjà 5 jetons X, vous ne pouvez pas faire cette action.

Points d'attrait et de conservation

Au fil du jeu, vous allez augmenter l'attrait de votre zoo et collecter des points de conservation. Les deux vous mènent vers la victoire et vous fournissent des avantages.

L'attrait de votre zoo détermine le montant de crédits que vous recevez lors de chaque pause.

De plus, 4 cases de la piste de conservation vous rapportent un effet unique immédiat lorsque vous les atteignez ou dépassez :

2 points de conservation



Vous pouvez soit améliorer l'une de vos cartes Action (retournez-la), soit activer un bénévole supplémentaire (retirez le bénévole inactif de l'emplacement le plus bas de votre plateau Zoo et posez-le sur votre bloc-notes). Les deux options sont disponibles pour chaque joueur qui atteint la case n°2.

5/8 points de conservation





Vous pouvez soit recevoir 5 crédits, soit prendre l'un des jetons Bonus adjacents sur la piste de conservation. Résolvez ces effets (crédits ou bonus) immédiatement. Si vous prenez un jeton Bonus, retirez-le du jeu. S'il n'y a plus de jetons Bonus, vous pouvez encore recevoir 5 crédits.

10 points de conservation



La première fois qu'un joueur atteint ou dépasse 10 points de conservation, tous les joueurs choisissent une de leurs cartes Décompte final à défausser. Placez-les face cachée sous la pile des cartes Décompte final restantes. Si aucun joueur ne parvient à atteindre 10 points de conservation avant la fin du jeu, tous les joueurs doivent choisir une carte Décompte final à défausser juste avant de procéder à ce décompte.



Pause

Le jeu ne se déroule pas en un nombre de manches prédéfini. Les joueurs jouent leur tour un par un jusqu'à ce que le pion Pause atteigne la dernière case de la piste .
Cela peut arriver par l'effet d'une carte Action, Mécène ou Animal. Si vous déclenchez la pause, terminez votre tour, prenez le pion Pause, puis tous les joueurs résolvent les étapes suivantes :

1. **Limite de cartes en main**



Si vous avez plus de cartes en main que votre limite de cartes ne le permet, mettez toute carte excédentaire de votre choix à la défausse. Votre limite est de 3 cartes par défaut, ou 5 avec une des universités.().

2. **Jetons sur les cartes Action**



Remettez les jetons Multiplicateur, Venin et Constriction dans la réserve. Ils n'ont plus aucun effet.

3. **Plateau Association**



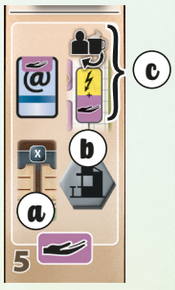
Remettez les bénévoles que vous aviez envoyés sur le plateau Association sur votre bloc-notes. Ils sont de nouveau actifs. Recomplétez l'offre des zoos partenaires et des universités afin que chacun d'entre eux soit disponible en un seul exemplaire. Il est inutile de remettre les zoos et universités que tous les joueurs possèdent déjà.

4. **Recomplétez la rivière**



Défaussez les deux cartes des dossiers 1 et 2 de la rivière, faites glisser les autres cartes vers ces emplacements et piochez de nouvelles cartes pour compléter la rivière. L'icône  vous rappelle cette règle.

5. **Touchez vos revenus**



La plupart du temps, tous les joueurs peuvent toucher leurs revenus en même temps. Certains effets peuvent nécessiter de résoudre les revenus dans l'ordre du tour, par exemple lorsque des joueurs peuvent prendre une carte de la rivière. Dans ce cas, commencez par le joueur qui a initié la pause, puis poursuivez dans le sens horaire. Recomplétez la rivière après chaque joueur.

a. Collectez les revenus liés à l'attrait de votre zoo. Prenez le montant de crédits indiqué à côté de votre marqueur sur la piste d'attrait.
Exemple : si votre marqueur est sur 7, vous touchez 11 crédits.

b. Collectez les revenus liés aux kiosques de votre plateau Zoo. Résolvez chaque kiosque l'un après l'autre : vous recevez 1 crédit pour chaque bâtiment unique, enclos spécial, enclos standard occupé et pavillon qui lui est adjacent (qui partage donc au moins un côté avec le kiosque). Un enclos standard vide ne génère pas de revenus, à la différence d'un enclos spécial.

c. Collectez les revenus liés à l'icône suivante : .
Cette icône apparaît sur certaines cartes Mécène et certains bonus de la partie gauche de votre plateau. Vous devez avoir activé ces bonus pour en profiter (un bonus est activé lorsque vous retirez le cube qui se trouvait dessus pour le mettre sur un projet de conservation).

6. **Réinitialisation :**
Remettez le pion Pause sur la case de départ de la piste correspondant à votre nombre de joueurs.

La pause est maintenant terminée ; la partie reprend avec le joueur suivant dans le sens horaire, qui joue son tour.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

1. **Fin de la partie**
Si, à la fin de votre tour ou lors d'une pause, votre **marqueur de conservation** et votre **marqueur d'attrait** se trouvent dans la même zone de décompte ou se sont croisés, la fin de partie se déclenche. **La zone de décompte** est l'espace formé par **une** case de la piste de conservation et toutes les cases de la piste d'attrait qui lui sont associées. Si la fin du jeu se déclenche lors de votre tour, les autres joueurs jouent un dernier tour. Lorsque c'est de nouveau à vous de jouer, passez au décompte final au lieu de jouer votre tour. Si la fin de partie se déclenche lors d'une pause, **tous les joueurs** (vous y compris) jouent un dernier tour.

2. **Cartes**
À la fin de la partie, vous pouvez recevoir des points de conservation ou d'attrait grâce aux cartes de **Décompte final** et aux cartes marquées de l'icône de fin de partie . Si aucun joueur n'a atteint 10 points de conservation, vous devez choisir une de vos cartes Décompte final à défausser avant cette étape.

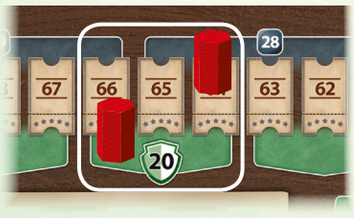
3. **Points de victoire**
Pour compter les points de victoire, regardez la zone de décompte de votre marqueur de conservation et identifiez la plus faible valeur d'attrait de cette zone. C'est votre **valeur de référence**. Soustrayez à présent votre valeur de référence de votre score d'attrait pour connaître le total de vos **points de victoire**. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé est le vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur ex-aequo qui a soutenu le plus de projets de conservation l'emporte (pour le savoir en un coup d'œil, comptez le nombre de jetons Cube qui ont été retirés de la partie gauche de chaque plateau). S'il y a encore égalité, la victoire est partagée.

Notez que pour avoir un score positif, votre marqueur d'attrait doit croiser votre marqueur de conservation. Gardez cela à l'esprit pour optimiser votre score !

Exemple : Fin de partie

Rouge a 64 points d'attrait et 20 points de conservation. Les deux marqueurs sont dans la même zone de décompte (ici encadrée en blanc) : la fin de partie se déclenche.



Exemple : Revenus des kiosques

Chacun de ces kiosques vous rapporte 2 crédits, soit 4 en tout (le grand enclos vide de 4 cases ne rapporte rien).



Cartes Décompte final

Chaque carte Décompte final présente soit un tableau, soit un texte. Dans les deux cas, vous pouvez gagner jusqu'à 4 points de conservation supplémentaires à la fin du jeu. Pour le décompte final, vous devez prendre en compte vos universités et les icônes des cartes qui se trouvent devant vous. Une même carte ne peut pas rapporter plus de 4 points de conservation.





Exemple : Comptage des points

(1)** Bleu a **16** points de conservation. Dans cette zone de décompte, la valeur d'attrait la plus faible (sa valeur de référence) est **76.

(2)** Bleu n'a que **72** points d'attrait. Son score final est donc de **72-76= -4.

(3)** Rouge a **18** points de conservation. Dans cette zone de décompte, la valeur d'attrait la plus faible est **70.

***(4)** Rouge a **79** points d'attrait. Son score final est donc de **79-70=+9**. Rouge gagne.*



MODE SOLO

Si vous jouez à Ark Nova en solo, modifiez les règles comme suit :

Mise en place

- Placez 3 cartes Projet de conservation de base et ne placez **aucun** cube Joueur dessus (comme si vous faisiez une partie à 3 joueurs).
- N'utilisez pas le pion Pause. À la place, placez 7 cubes Joueur d'une couleur non utilisée dans les cases de la colonne de gauche de la tuile Solo **(A)**.
- Vous commencez la partie avec un attrait de 20.

Tour / Cartes

Le texte standard des cartes avec un effet d'interaction est remplacé par celui qui se trouve dans la bande bleue au bas de la carte (icône). Cela affecte plusieurs cartes Animal et une carte Décompte final.

Il peut y avoir jusqu'à 2 cartes Projet de conservation au-dessus du plateau Association.

Si vous faites une action qui doit faire avancer le pion Pause, rien ne se passe. Si cela devait vous faire gagner des crédits, vous recevez tout de même ces crédits. Comme vous ne déclenchez pas de pause, vous ne recevez pas de jeton X (voir Comment jouer / Pause ci-dessous).

Exemples : vous jouez le Puma avec la capacité Saut 3. Vous touchez 3 crédits même si vous n'avez pas de pion Pause à faire avancer.

Vous utilisez l'action améliorée Mécènes avec une force de 4 pour utiliser l'effet "Pause". Vous touchez 2x4=8 crédits, même si vous n'avez pas de pion Pause à faire avancer.

Comment jouer / Pauses

Chaque fois que vous terminez un tour, déplacez le cube Joueur le plus haut de la colonne de gauche dans la colonne de droite **(1)**. Si vous déplacez le dernier cube de la colonne de gauche dans la colonne de droite **(2)** (révélant ainsi l'icône Pause), vous résolvez immédiatement une pause.

Au début de la pause, placez le cube Joueur le plus haut sur l'emplacement de don libre avec le plus petit numéro sur le plateau Association **(3)**. Si tous les autres emplacements sont occupés, placez le cube près de l'emplacement "12" (cela n'a aucun effet sur les dons). Déplacez les cubes restants de la colonne de droite vers la colonne de gauche de la tuile Solo, qui compte maintenant une rangée de moins. Puis résolvez toutes les étapes de la pause, à l'exception de l'étape n°6.

Exemple : Mise en place et déroulement



La partie s'arrête après 6 manches, lorsqu'il ne reste que 2 cubes sur la tuile Solo et que vous déplacez celui du bas sur la colonne de droite. Vous ne déclenchez pas de pause : passez directement au décompte final.

Si vous avez **au moins** 0 point de victoire après le décompte final (il faut donc que vos marqueurs d'attrait et de conservation soient dans la même zone de décompte ou se soient croisés), alors vous gagnez la partie.

Niveaux de difficultés / Défi Solo

Nous recommandons aux débutants de commencer la partie solo avec un attrait de 20. Selon votre expérience, vous pouvez commencer la partie avec un attrait de 10 ou même de 0. Vous pouvez jouer autant de parties que vous voulez, au niveau que vous voulez.

Nous vous proposons également un **défi spécial** : dans ce mode, jouez 3 parties à la suite. Ne mélangez pas les cartes après chaque partie, mais retirez les cartes que vous avez utilisées (défausse, rivière, toutes vos cartes, tous les projets de conservation) et refaites une mise en place avec les cartes restantes. Retirez également les deux plateaux Zoo que vous aviez choisi, ainsi que les 4 tuiles Bonus. Pour la troisième partie, vous devrez réutiliser 3 tuiles Bonus au hasard.

Vous n'avez plus accès aux cartes qui sont hors jeu, sauf via les capacités **Revendication** et **Domination**.

Notez votre score à la fin de chaque partie. Si, à l'issue des 3 parties, votre score final est de **0 ou plus**, alors vous avez brillamment relevé le défi solo !

Crédits

Auteur : Mathias Wigge • **Conception graphique :** Christof "do-all" Tisch, Steffen Bieker • **Illustrations :** Loïc Billiau, Dennis Lohausen Couverture : Steffen Bieker • **Édition & Réalisation :** Bastian Winkelhaus, Inga Keutmann, Frank Heeren • **Relecture originale :** Donny Behne, Nathan Morse • **Traduction :** Antoine Prono (Transludis) • **Relecture VF :** Elina Bedzyk, Julien Carrère, Ludovic Chatillon, Nicolas De Oliveira, Marco Gariel, Alexis Janin, Patrice Leser, Morgane Pinault, Fabrice Servais, Grégory Sévin, Yoann Terradura.

Merci à tous les testeurs pour leur soutien : 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, Christan Brinker, Jens Will, Florian Bücherl, Alexander Fendt, Kilian Grieb, Armin Stangl, Sascha Rings, Florian Schlusnus et particulièrement Tina Landwehr-Rödde.

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

Super Meeple
193, rue du faubourg Saint Denis
75010 Paris
www.supermeeple.com

Version 1.0