

MATHIAS WIGGE



ARCHA NOVA

MINDOK

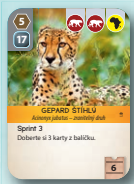
HERNÍ MATERIÁL

Karty

212 zoologických karet



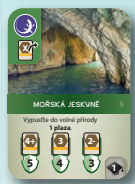
rub



128 karet
zvířat



64 karet
sponzorů



20 karet
ochrannářských projektů

11 karet závěrečného vyhodnocení



rub



líc

12 karet základních ochrannářských projektů



rub



líc

20 oboustranných karet akcí (4 sady po 5 kartách)



strana I



strana II

Desky a listy

1 herní plán



Na rubové straně jsou složky i políčka orientovány odlišně (vodorovně/svisle).
Použijte stranu, která bude více vyhovovat rozložení vašeho stolu.

1 deska asociací



8 listů hráčů (plánů zoo)



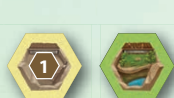
4x plán A – pro začátečníky se startovním bonusem

4x plán 0 – strana pro středně pokročilé s větším počtem bonusových polí

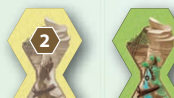
8x plán 1–8 na rubu plánů A a 0 – strany pro pokročilé, umožňující individualizovanou hru

Žetony a destičky

90 destiček standardních výběhů různých velikostí



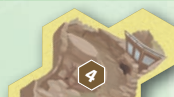
prázdný obsazený
28x
o velikosti 1



prázdný obsazený
24x o velikosti 2



prázdný obsazený
15x o velikosti 3



prázdný obsazený
13x o velikosti 4



prázdný obsazený
10x o velikosti 5

34 žetonů kiosků/altánků



kiosk



altánek



4x dětská
zoo



4x pavilon
plazů



4x velká
voliéra

12 destiček speciálních výběhů

(obě strany shodné)

Další žetony a destičky

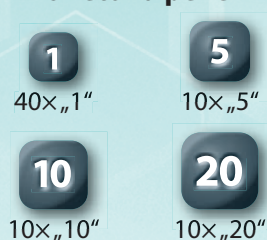
15 destiček zvláštních budov



líc

rub

70 žetonů peněz



10x „10“

10x „20“

Další materiál

- 2 pořadače
- 1 rejstřík pojmů
- 1 přehled symbolů
- tato pravidla hry

20 žetonů partnerských zoo 12 žetonů univerzit



po 4 každé z 5 druhů

po 4 každé ze 3 druhů

9 žetonů bonusů



líc

rub

1 destička pro sólovou hru

(obě strany shodné)



20 žetonů X



8 žetonů zdvojnásobení



8 žetonů jed



8 žetonů škrcení



Dřevěné hrací kameny

1 ukazatel přestávky



Hrací kameny v barvách hráčů (černá, modrá, červená a žlutá), v každé barvě:

3 válečky



4 figurky



25 kostiček



Obsah

Úvod a cíl hry	3
Příprava hry	4
Průběh hry	6
• Plán zoo	6
• Zoologické karty	7
→ <i>Stupnice přestávek</i>	7
Tah hráče – 5 karet akcí	8
• Akce Karty	9
→ <i>Stupnice věhlasu a nabídka</i>	9
• Akce Stavby	10
• Akce Zvířata	11
→ <i>Popis karty zvířete</i>	11
→ <i>Speciální výběhy</i>	12
• Akce Asociace	14
→ <i>Deska asociací</i>	14
→ <i>Popis karty ochránářského projektu</i>	15
• Akce Sponzoři	17
→ <i>Popis karty sponzorů</i>	17
• Akce Získání žetonu X	18
Body atraktivity a ochrany	18
Přestávka	18
Konec hry a závěrečné vyhodnocení	19
→ <i>Popis karty závěrečného vyhodnocení</i>	19
Sólová hra	20

ÚVOD A CÍL HRY

V této hře budete projektovat a stavět moderní, vědecky řízenou zoologickou zahradu. Budete budovat výběhy pro zvířata dle jejich životních potřeb a podporovat projekty na zachování rozmanitých druhů.

Čím více různých druhů budete ve své zoo mít, tím bude atraktivnější – váš ukazatel na stupnici atraktivity bude stoupat a vaše příjmy porostou. Pozorná péče o zvířata vám umožní podporovat různé projekty zaměřené na ochranu přírody, například projekt umělého odchovu, čímž poroste váš status na stupnici ochrany a vy získáte různé bonusy.

Tyto stupnice jsou spojené a ukazatele postupují proti sobě. Jakmile se potkají či minou ukazatele prvního z hráčů, hra končí. Kdo dosáhne optimální kombinace atraktivity a ochrany, vybuduje nejúspěšnější zoo a vyhraje.

Práce v různých asociacích vám umožní spojit síly s partnerskými zoologickými zahradami a univerzitami po celém světě. Společně s experty a sponzory budete moci zvládnout různorodé užitečné projekty.

Autor i vydavatel se maximálně vynasnažili, aby hra odrážela realitu co nejvěrněji. Jen v určitých aspektech byla nutná stylizace v zájmu herních mechanik. Například koalu jsme zařadili do třídy medvědů, kam je obecně běžně zařazován, ale vědecké realitě to neodpovídá. Podobně je tomu u některých požadavků na výběhy.

Některé karty mohou mít komplikovanější efekty, než bylo při nejlepší vůli možné vměstnat na vyhrazený prostor pro text. V případě nejasností prosíme hledejte podrobnější vysvětlení karet v rejstříku.

Přejeme příjemnou zábavu!

PŘÍPRAVA HRY

Společné prvky


- 1 **Herní plán** položte doprostřed stolu. **Ukazatel přestávky** položte na startovní políčko stupnice přestávky podle počtu hráčů.

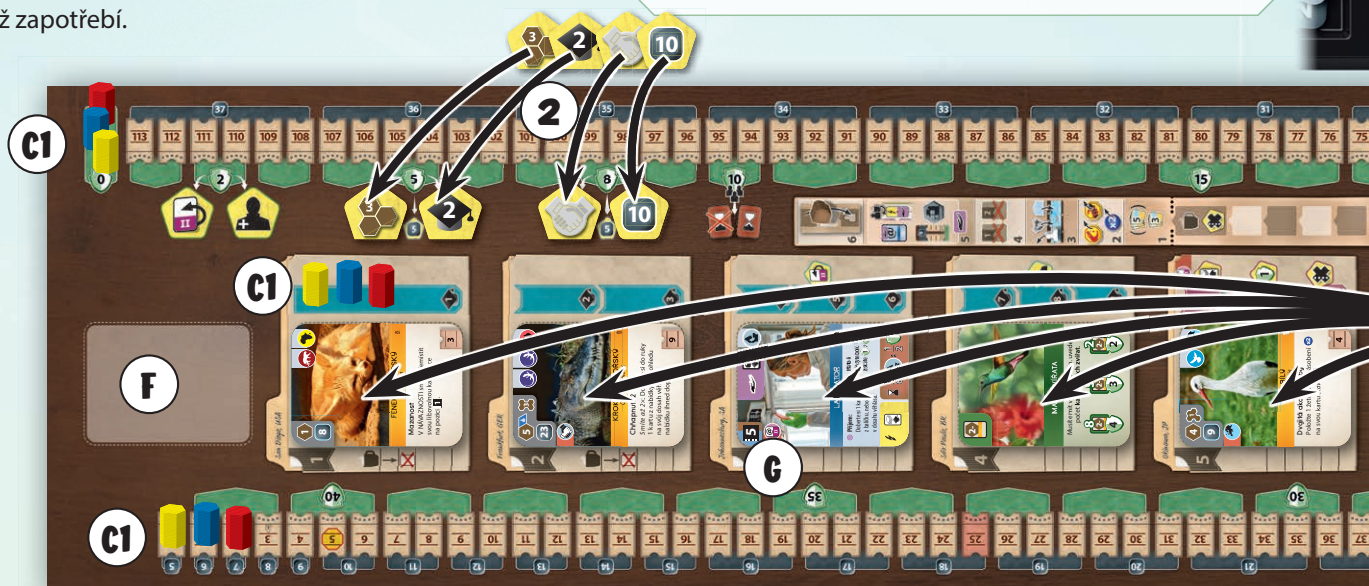
Při hře ve 3 hráčích položte ukazatel přestávky na políčko 3.

- 2 Zamíchejte všech **9 žetonů bonusů** a 4 vylosované položte lícem vzhůru na žlutá políčka pro ně určená na herním plánu. Na 2 žlutá políčka nejvíce vlevo (obsahující symboly) žádný žeton nepokládejte. Zbylých 5 žetonů bonusů vraťte do krabice, nebude jich už zapotřebí.

- 3 Zamíchejte všechny **zoologické karty** a vytvořte jejich balíček lícem dolů na určeném poli herního plánu, označeném **6 vrchních karet** ze sloupce položte stále lícem dolů na **6 složek** na herním plánu (otočíte je v závěru přípravy hry). Toto je **úvodní nabídka**.


- 4 Položte oba **pořadače** vedle herního plánu – tvoří všeobecnou zásobu.

 Doporučujeme vám do jednoho pořadače umístit destičky výběhů dle obrázku a do druhého uspořádat ostatní destičky a žetony. Hracích prvků by měl být dostatek. Kdyby vám přece jen měly dojít, použijte vhodnou náhradu.



Příprava jednotlivých hráčů

- A Každý hráč si vezme jeden list **plánu A** a položí ho před sebe na stůl. Ostatní listy můžete nechat v krabici.

 Na 4 z 8 listů najdete plány A. Jsou všechny stejné. Doporučujeme vám je použít v první partii, umožní vám hladké seznámení se s hrou, protože poskytují řadu bonusů.

Zbylé 4 listy mají z jedné strany plány 0, jsou také všechny stejné. Ty doporučujeme použít v druhé partii, tj. středně pokročilých hráčů.

Na druhé straně všech listů jsou plány 1–8. Ty jsou každý jiný, jsou určeny pro pokročilé hráče a poskytují individuální zvláštní efekty. V partii s nimi postupujte tak, že každému hráči rozdáte náhodně 2 listy a každý si z nich vybere 1. Nebo jich můžete na stůl vyložit o jeden víc, než odpovídá počtu hráčů, a každý postupně proti směru hodinových ručiček si jeden vybere, počínaje posledním hráčem na tahu. V každém případě vraťte všechny zbylé plány do krabice.

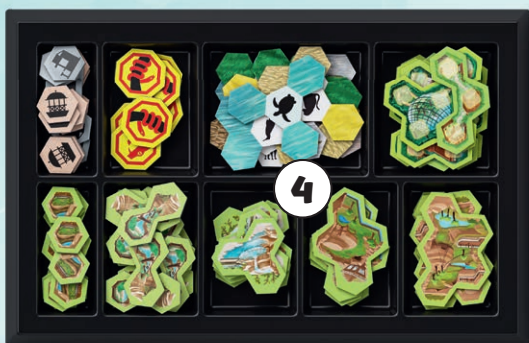
Účastní-li se partie začátečníci, můžete jim dát menší výhodu přidělením plánu 0 nebo větší výhodu přidělením plánu A, zatímco pokročilejší hráči použijí v téže partii některý z plánů 1–8.

- B Každému hráči přiďtele **sadu 5 karet akcí** tvořenou kartami **Stavby, Karty, Zvířata, Asociace a Sponzoři**. Každý vyloží po jedné z nich k vyhrazeným pozicím pod spodní okraj svého plánu **stranou 1** vzhůru: kartu **Zvířata** doleva pod pozici **1**, ostatní karty náhodně na zbývajících čtyřech pozicích.



5 Desku asociací položte vedle herního plánu tak, aby se nad ni i pod ni vešla na výšku vždy jedna řada karet.

5a Na vymezená pole desky asociací položte **5 žetonů partnerských zoo** (po jednom každého kontinentu) a po **jednom žetonu univerzity každého druhu**.



5b Zamíchejte **karty základních ochranných projektů** a položte jejich balíček lícem dolů vedle desky asociací. Při hře 4 hráčů vyložte **vrchní 4 karty** z balíčku lícem vzhůru pod desku asociací, jinak jen **vrchní 3 karty**.

5c Ve hře dvou hráčů vezměte **6 kostiček kterékoli nepoužité barvy** a zaslepte jimi:

- na kartách **základních ochranných projektů** levé políčko levé karty (popis karet viz str. 15), střední políčko střední karty a pravé políčko pravé karty;
 - na **desce asociací** všechna tři políčka levého sloupce v poli finančních darů.
- Zaslepená políčka jsou blokována a žádný hráč je nemůže využít.



6 Zamíchejte **karty závěrečného vyhodnocení** a položte jejich balíček lícem dolů vedle desky asociací.

7 Hráč, který naposled udělal něco pro přírodu, bude začínat. Hra probíhá po směru hodinových ručiček.



5c **2** Příklad přípravy hry dvou hráčů, žádný z nich nehraje za červenou.

C Každý hráč si zvolí **barvu** a vezme si veškerý příslušný herní materiál.

C1 **Válečky** postavte na startovní políčka stupnice **atraktivitu** , stupnice **ochrany** a stupnice **věhlasu** . Pozice na stupnici **atraktivitu** upravte dle pořadí tahu: váleček hráče, který přijde na tah jako druhý, posuňte na stupnici na políčko **1**, váleček třetího hráče na tahu na políčko **2** a váleček čtvrtého hráče na políčko **3**.



C2 Každý hráč položí **7 svých kostiček** na určená políčka při levém okraji svého listu. Ostatní kostičky si zatím ponechte v osobní zásobě na později.



C3 Jednu svou **figurku postavte** na pole zápisníku vpravo na svém listu (to je **aktivní figurka**), zbylé **3 položte** na vyhrazená políčka níže.

D Vezměte si z banky **25 peněz** a také je položte na pole zápisníku.

E Doberte si **2 karty závěrečného vyhodnocení** a položte si je před sebe na stůl. Můžete si je kdykoli prohlížet, ale spoluhráčům je neukazujte.

F Doberte si **8 zoologických karet**, 4 libovolné si vezměte do ruky, zbylé 4 odhodte na odhazovací hromádku na herním plánu lícem nahoru. Svoje karty v ruce ostatním neukazujte.

Odhazovací hromádka lícem vzhůru umožňuje lépe ji odlišit od dobíracího balíčku. Můžete si však zvolit, že i na odhazovací hromádku budete karty klást lícem dolů.

***Strategický tip:** Doporučujeme vám, abyste si do začátku vybrali 1–2 karty sponzorů a 2–3 karty zvířat, je-li to možné. Měly by to být karty, jejichž podmínky budete schopni brzy splnit. Volte takové, jejichž symboly odpovídají vyloženým kartám projektů na stole.*

V první seznamovací partii můžete využít online příručku pro Rychlý start: mindok.cz/archanova

G Jakmile si všichni vyberou své 4 karty do ruky, otočte karty v **úvodní nabídce** na herním plánu lícem vzhůru.

PRŮBĚH HRY

V této hře se nehraje na jednotlivá kola. Hráči se střídají na tazích po směru hry počínaje začínajícím hráčem, dokud není splněna podmínka konce hry. Krom toho několikrát za hru nastane tzv. **přestávka**. Ta představuje určitou administrativní fázi, po níž hra zase pokračuje dále. V přestávce se mj. kontroluje počet karet v ruce, inkasují příjmy a figurky se vrací do osobní zásoby hráčů. Průběh přestávky je podrobně popsán na str. 18.

Ve svém tahu provedete vždy 1 akci, která může navíc vyvolat určité efekty či bonusy. Akce jsou spojené s kartami akcí, které vždy leží vyložené pod vaším listem. Pozice karty akce (1 až 5) udává sílu, v jaké danou akci budete moci provést. Podrobnosti viz str. 8.

Plán zoo

V největší oblasti uprostřed vašeho listu bude vznikat vaše **zoologická zahrada (1)**. Sem budete umísťovat své stavby. Mohou to být výběhy (standardní nebo speciální), kiosky, altánky nebo zvláštní budovy. **Přehledová lišta výběhů** na listu udává jejich velikost a tvar (2).

Na políčkách skal (S) a vodních ploch (V) nelze nic stavět, ale určitá zvířata vyžadují, aby jejich výběh sousedil se skalou či vodní plochou. Na všech ostatních políčkách lze stavět. Na políčkách se symbolem (II) však pouze po vylepšení své karty **Stavby** – podrobně viz str. 8.

Na některých políčkách je uveden symbol bonusu (3). Ten obdržíte vždy hned, když dané políčko zastavíte. Přehled všech bonusů naleznete v **rejstříku symbolů**.

Při levém okraji listu je uvedena **lišta bonusů**, které lze aktivovat podporou ochranných projektů (4). Na začátku hry jsou políčka zaslepena kostičkami. Kdykoli některý z projektů podpoříte, vezmete jednu z těchto kostiček a přemístíte ji na kartu daného ochranného projektu. Tím hned získáte nárok na příslušný bonus uvedený na vašem listu (a případně znovu v průběhu každé následující přestávky, viz dále).

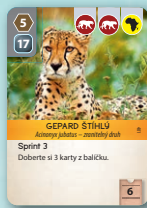
U spodního okraje listu jsou vyznačeny pozice pro **karty akcí (5)**. Číslo udává sílu, v jaké lze danou akci provést.

Na plánech pro pokročilé je pod oblastí zoo uveden **zvláštní efekt (6)**, jimž se vaše zoo liší od všech ostatních. Na všech **plánech A** (doporučených pro vaši první partii) je uveden stejný zvláštní efekt: na začátku hry každý položte na uvedená políčka svého plánu **výběh o velikosti 3** stranou s číslem 3 (tj. prázdnou stranou) vzhůru.



Zoologické karty

Hlavní součástí hry tvoří **zoologické karty**, jež se vyskytují ve třech druzích. Podrobnosti jsou uvedeny dále.



Pomocí **karet zvířat** zabydlujete svou zoo novými zvířaty. Zvířata vyžadují, abyste měli ve své zoo prázdný výběh, a přinášejí vám body atraktivity.



Pomocí **karet sponzorů** si můžete např. najímat nové speciality, stavět zvláštní budovy nebo provádět různé další efekty.



Pomocí **karet ochranných projektů** získáváte body ochrany. Projekty se obvykle soustředí na určité druhy zvířat nebo kontinenty, kde daná zvířata žijí. Mnoho projektů zahrnuje vypouštění zvířat do volné přírody. Kromě karet ochranných projektů jsou mezi zoologickými kartami hned od začátku ve hře i určité karty základních ochranných projektů.

Stupnice přestávek

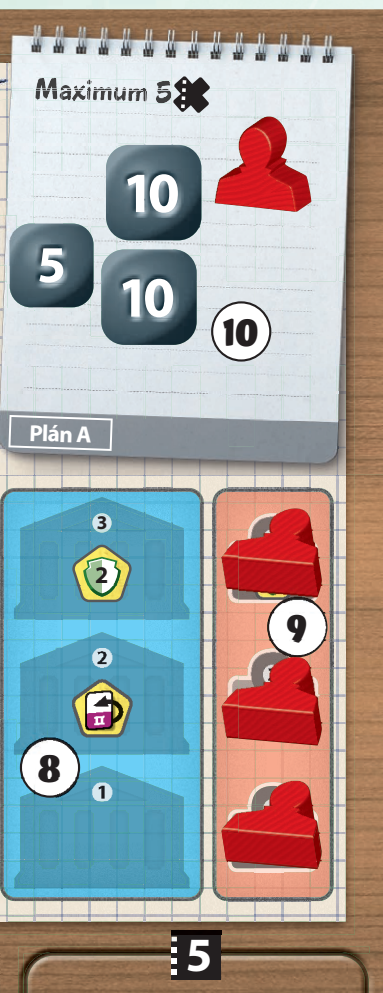
Na této stupnici vidíte, kolik času zbývá do nejbližší přestávky.



Na začátku hry a po každé přestávce začíná ukazatel přestávky na startovním políčku podle počtu hráčů (1). Když-li ho máte posunout, posuňte ho o příslušný počet políček směrem k symbolu přestávky. Jakmile dosáhne posledního políčka (2), nastává přestávka (viz str. 18). Ta se začne vyhodnocovat po ukončení vašeho aktuálního tahu.

Hráč, v jehož tahu došlo k dosažení posledního políčka a tedy „spustil“ přestávku, získá 1 žeton. Posun ukazatele o případná další políčka propadá.

Po přestávce položte ukazatel zase na startovní políčko.



V pravé části listu jsou vyznačena políčka pro žetony **partnerských zoo (7)** a **univerzit (8)**. Ve hře je 5 druhů partnerských zoo a 3 druhy univerzit. Partnerské zoo se nacházejí na 5 kontinentech, ale během hry budete moci uzavřít partnerství jen se čtyřmi. Uzavřete-li partnerství se zoo nebo univerzitou, vyložte příslušný žeton na první volné políčko na svém listu odspodu. Třetí žeton partnerské zoo smíte na svůj list vyložit teprve poté, až vylepšíte svou kartu akce **Asociace** (více viz str. 8). Připomíná to odlišné barevné pozadí a symbol. Je-li na políčku, kam vykládáte žeton partnerské zoo nebo univerzity, uveden symbol nějakého bonusu, ihned jej získáte.

Partnerská zoo ulehčuje získání zvířete pocházejícího z příslušného kontinentu – za každý symbol kontinentu na kartě zvířete, jehož odpovídající partnerskou zoo máte, získáte **slevu 3 p**.

Univerzity poskytují bonusy uvedené pomocí symbolů na příslušném žetonu.

Vpravo vedle polí pro žetony je oblast pro vaše **dodatečné figurky (9)**, které jste si sem připravili na začátku hry. I tato políčka se využívají postupně odspodu nahoru, jen se sem nic nepokládá, ale naopak se odsud figurky postupně berou.

Smíte-li aktivovat novou figurku, přemístíte ji na pole zápisníku. Získáním čtvrtého pracovníka dostanete na většině herních plánů určitý bonus v podobě bodů ochrany.

Všechny své aktivní figurky, peníze i žetony přechovávejte na **poli zápisníku (10)**.



Tah hráče – 5 karet akcí


Karty akcí leží pod vašim listem vzhůru stranou, která odpovídá vašemu stupni vylepšení dané akce. Každá karta obsahuje jednu z pěti **pozic**, jejíž číslo udává **sílu** dané akce (1 až 5 zleva doprava). Čím více vpravo karta leží, tím je akce silnější.

Zvolíte-li ve svém tahu určitou akci, posuňte nejprve danou kartu mírně dolů. Následně proveďte danou akci v síle (X). Potom kartu odstraňte z řady, všechny karty nalevo od ní posuňte o 1 pozici doprava a nakonec kartu právě provedené akce umístěte na čerstvě uvolněnou pozici 1. Tím jsou všechny pozice znovu obsazené.

Sílu akce lze zvýšit pomocí žetonů X. Za každý použitý žeton X zvýšíte jednorázově sílu prováděné akce o 1. Žeton X potom vraťte do obecné zásoby. Při provádění akce lze použít libovolné množství žetonů X, ovšem u mnoha akcí nemá vyšší síla než 5 žádný význam. Nikdy však nesmíte u sebe mít více žetonů X než 5. Sílu prováděné akce je třeba vždy určit před zahájením jejího provádění. Nelze tedy ke zvýšení síly akce využít žetony X, které získáte až v jejím průběhu.

Mnohé zoologické karty vám umožní provést určitý efekt V NÁVAZNOSTI na provedení určité akce. V takovém případě nejprve zcela ukončete provádění akce včetně přemístění karet a teprve poté proveďte takový efekt.

Na začátku hry leží všechny vaše karty akcí **stranou I** vzhůru. Získáte-li možnost vylepšit kartu akce, můžete si vybrat libovolnou a její kartu otočit **stranou II** vzhůru. Karta přitom zůstává na své pozici. **Od vašeho příštího tahu** až do konce hry bude mít tato karta vylepšenou funkci.

 *Ve hře se vyskytují 4 možnosti, jak karty akcí vylepšit (na stupnici ochrany, na stupnici věhlasu a při získání 2. žetonu partnerské zoo nebo 2. žetonu univerzity). Jedna z těchto možností je navíc alternativní. Pamatujte tedy, že v žádné partii nebudete moci vylepšit všechny své karty akcí. Vždy musíte pečlivě volit, které akce budou pro vás důležitější.*

Žádnou akci nesmíte provést v síle 0, tedy například zahrát 0 karet zvířat nebo postavit 0 staveb.

Všechny akce jsou podrobně popsány dále. Zde nejprve uvádíme jejich stručný přehled.

KARTY (viz str. 9)

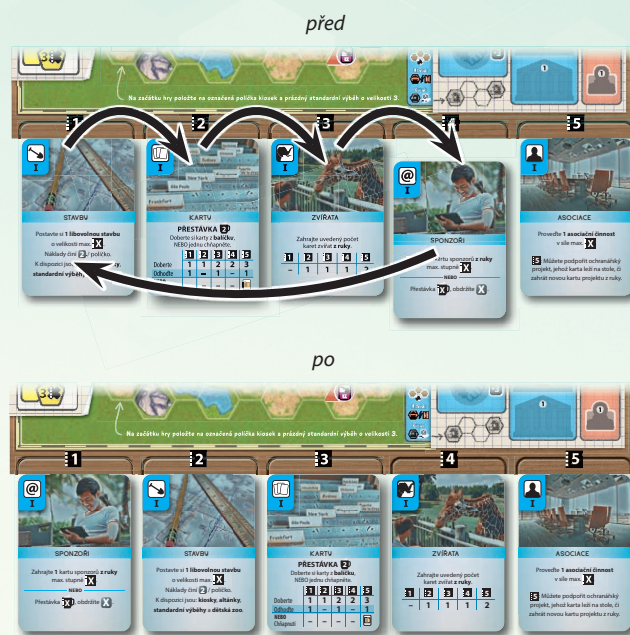
Pomocí této akce získáte nové zoologické karty z balíčku nebo z nabídky.

STAVBY (viz str. 10)

Abyste mohli do své zoo získat nová zvířata, potřebujete pro ně výběhy. Pomocí této akce můžete postavit standardní výběhy pro všechny druhy zvířat nebo speciální výběhy určené určitým druhům. Můžete si také postavit kiosky nebo altánky.

Příklad provedení akce

Vavřínc se rozhodne ve svém tahu provést akci **Sponzoři** na pozici 4. Posune ji dolů a akci v síle 4 provede. Poté posune karty z pozic 1 až 3 doprava a kartu **Sponzoři** vyloží na pozici 1.



ZVÍŘATA (viz str. 11–13)

Pomocí této akce zabydlíte výběhy ve své zoo novými zvířaty. Při tom je třeba splnit požadované podmínky a zaplatit stanovené náklady. Zvířata vám však umožní provést různé efekty a poskytnou symboly potřebné např. pro podporu ochranných projektů.

ASOCIACE (viz str. 14–16)

Tato akce vám umožní vyslat pracovníky (tj. vaše figurky) do různých asociací. Tím poroste váš akademický věhlas, navážete partnerství se zoo na různých kontinentech a univerzitami a přispějete k provádění různých ochranných projektů.

SPONZOŘI (viz str. 17)

Touto akcí získáte pro svou zoo podporu solventních sponzorů. Podpoří vás přímo nebo přispějí na vaše projekty, jako např. stavbu zvláštních budov. Často získáte dlouhodobě působící efekt nebo trvalý příjem.

Na konci hry můžete od sponzorů získat dodatečné body atraktivity nebo ochrany.

ZÍSKÁNÍ ŽETONU X (viz str. 18)

Stane-li se vám, že nebudete moci nebo chtít provést žádnou akci, můžete si vzít 1 žeton X z obecné zásoby.

I v tomto případě však musíte přesunout libovolnou jednu ze svých karet akcí na pozici 1 a změnit pořadí ostatních karet jako obvykle.



KARTY I

I

Posuňte ukazatel přestávky o 2 políčka dopředu. Poté si doberte zoologické karty z balíčku NEBO chňapněte 1 kartu z nabídky.

2) Ať už hodláte dobírat či shrabovat, nejprve posuňte ukazatel přestávky přesně o 2 políčka dopředu. Za to žádné peníze nedostanete (viz podrobněji dále).

DOBRÁNÍ Z BALÍČKU

Na kartě akce je uvedena převodní tabulka, kolik karet v závislosti na síle akce **X** si můžete dobrat (max. 3). Poté budete případně muset 1 kartu odhodit – může to být i ta, kterou jste právě dobrali.

CHŇAPNUTÍ

Provádíte-li tuto akci v síle min. **5**, vezměte si 1 kartu z celé nabídky (bez ohledu na pozici svého ukazatele věhlasu). Na konci svého tahu nabídku zase doplňte. Herní termín **chňapnutí** označuje právě fakt, že si můžete vybrat z **celé** nabídky, i když je karta mimo váš dosah věhlasu **♦** (tento pojem se vyskytuje i na některých kartách).

Po provedení této akce můžete mít v ruce libovolný počet karet. Během přestávky však budete muset jejich počet omezit na 3 (nebo 5, máte-li určitý žeton univerzity). *O přestávce více viz str. 18.*



KARTY II

II

Posuňte ukazatel přestávky o 2 políčka dopředu. Poté si doberte zoologické karty z balíčku a/nebo z nabídky podle svého věhlasu NEBO chňapněte 1 kartu z nabídky.

2) I v tomto případě nejprve posuňte ukazatel přestávky přesně o 2 políčka dopředu, za což žádné peníze nedostanete.

DOBRÁNÍ Z BALÍČKU A/NEBO NABÍDKY DLE VĚHLASU

Převodní tabulka na této straně karty udává výhodnější poměr. Kromě toho si můžete vzít libovolnou kombinaci karet z balíčku a z nabídky, kde jsou k dispozici karty na pozicích s čísly ve vašem aktuálním **dosahu věhlasu ♦** (viz rámeček níže). Karty si můžete brát z obou zdrojů v libovolném pořadí. Nabídka se však doplní až poté, co svou akci úplně dokončíte.

CHŇAPNUTÍ

Tuto možnost můžete zvolit už od síly akce **3** místo **5**. Chňapnutí však není nijak výhodnější při vyšší síle než 3.



Navíc platí, že dokud si nevylepšíte kartu **Karty** na **stranu II**, nemůže váš věhlas **♦** stoupnout nad **9**.

••• Stupnice věhlasu a nabídka •••

Od začátku hry leží na herním plánu nabídka 6 zoologických karet lícem nahoru (viz **B** v příkladu níže). V horní části číslovaných složek běží stupnice věhlasu (viz **A** tamtéž).

Kdykoli smíte zvýšit svůj věhlas **♦**, posuňte svůj váleček o další políčko stupnice dále. Pro posun na políčko 10 a dále je nutné, abyste měli svou kartu **Karty** vylepšenou na **stranu II**. To připomíná i symbol na složce nabídky s číslem 5.

Je-li u políčka listy věhlasu uveden symbol nějakého bonusu, máte na něj hned při dosažení daného políčka nárok. Dosáhne-li váš věhlas hodnoty **15**, dále růst nemůže, ale pokud by se měl zvýšit, zaznamenejte si místo toho za každý získaný bod věhlasu **♦** navíc 1 bod atraktivity .

Váš váleček na stupnici věhlasu také udává, které karty z nabídky jsou pro vás „v dosahu věhlasu“ (a můžete si je brát v rámci vylepšené akce **Karty**). V dosahu je karta ležící na složce, na níž stojí váš ukazatel věhlasu, a všechny karty na složkách s nižšími čísly. Čím je tedy váš věhlas vyšší, tím více karet z nabídky budete mít k dispozici.

Vezmete-li si nějaké karty z nabídky, **doplňte nabídku teprve poté, jakmile celou akci úplně dokončíte**. Nejprve posuňte všechny zbylé karty na uvolněné složky s nižšími čísly (pořadí karet při tom neměňte) a poté na všechny prázdné složky s vyššími čísly vyložte nové karty z balíčku.

Odhazovací hromádku, ležící lícem vzhůru vedle nabídky, si prohlížet **nesmíte**.

Příklad dobírání karet při využití **strany II**

Spytihněv provádí vylepšnou akci **Karty** síly **5**. Smí si vzít 4 karty z balíčku a/nebo nabídky a poté musí 1 kartu odhodit. Jeho věhlas je **10**, takže má v nabídce k dispozici 5 karet. Jako první si vezme kartu č. 402 Lev pustinný z nabídky (1), poté 2 karty z balíčku (2). Následně se rozhodne si vzít kartu č. 404 Rys karakal z nabídky (3). Na závěr jednu ze všech karet, které má právě v ruce, odhodí.

Poté posune karty ze složek 3, 5 a 6 na složky s nižšími čísly (tj. doleva) (4) a na prázdné složky 5 a 6 vyloží dvě nové karty z balíčku (5). Pokud by karta lva ležela na začátku jeho tahu na složce č. 6, mohl by si ji vzít jen využitím akce Chňapnutí. Tím by sice získal jen tuto jedinou kartu, ale stačilo by provést tuto akci v síle **3**.



STAVBY I



I

Postavte si 1 libovolnou stavbu o velikosti **3X** či méně. Náklady činí 2 peníze (p) za každé políčko stavby. K dispozici jsou kiosky, altánky, standardní výběhy a dětská zoo.

Velikost stavby odpovídá počtu políček, která na vašem plánu zoo zabere. Při této akci máte k dispozici **kiosky** a **altánky** o velikosti 1, **standardní výběhy** velikostí 1–5 a **dětskou zoo** o velikosti 3. V žádné zoo **nesmí být více dětských zoo než jedna**. Ostatních staveb můžete mít více téhož druhu. Přehled staveb je uveden i na listu. Všechny výběhy téže velikosti (standardní i speciální) mají stejný tvar.

Výběhy jsou nutné pro chov zvířat, **kiosky** vám v každé přestávce zajistí příjem. Každý **altánek** hned a jednorázově zvýší atraktivitu vaší zoo o 1.

Náklady se platí do banku dříve, než zvolenou stavbu postavíte. Činí dvojnásobek velikosti stavby (tj. stavba o velikosti 3 stojí 6 p atd.).

Nová stavba se musí stranou alespoň jednoho políčka **dotýkat** již existující stavby. První stavba se musí stranou alespoň jednoho políčka **dotýkat** okraje plánu.

Stavět lze jen na **volná políčka**, stavby se nesmějí překrývat ani částečně a nesmějí přechnívat přes okraje. Skály a vodní plochy rovněž nelze stavět.

Políčka se symbolem lze zastavět (překrýt destičkou stavby), až když máte kartu **Stavby** vylepšenou.

Kiosky lze stavět jen tak, aby mezi kterýmikoli dvěma kiosky vždy ležela alespoň 2 políčka (jak vám připomene i diagram na vašem listu).

Standardní výběh položte prázdnou stranou vzhůru, abyste ho mohli později zabydlet zvířaty. Je označena symbolem udávajícím velikost a žlutým okrajem. Destička **dětské zoo** má obě strany stejné.

Zastavíte-li políčko se symbolem , ihned získáváte daný bonus. Význam všech symbolů viz *přehledový list symbolů*.

Příklad nového umístění kiosku

Nový kiosk je možno postavit na označených políčkách.



STAVBY II



II

Postavte si libovolný počet **RŮZNÝCH** staveb v součtu velikosti max. **3X**. K dispozici jsou navíc i pavilón plazů a velká voliéra.

Po vylepšení karty akce **Stavby** můžete stavět i speciální výběhy **pavilón plazů** a **velkou voliéru** (oba mají velikost 5). I zde platí, že v žádné zoo nesmějí být dva pavilóny plazů ani dvě velké voliéry. I tyto destičky mají obě strany stejné.

Při stavbě těchto dvou speciálních výběhů výjimečně platí, že do nich můžete **hned** po postavení „virtuálně přemístit“ odpovídající zvířata z jiného výběhu. Takovéto přemístění do speciálního výběhu není jinak nikdy dovoleno (*podrobnosti viz str. 12, kde najdete i další detaily o speciálních výbězích*).

Zvláštní budovy se však touto akcí stavět nedají, ty mohou přijít do hry jen pomocí příslušných karet sponzorů.

Touto akcí však můžete najednou postavit více staveb, každá však musí být **jiná** a jejich celková velikost nesmí překročit **3X** (standardní výběhy různých velikostí se považují za navzájem jiné budovy).

Stavby umísťujete jednu po druhé. Opět platí, že náklady musíte uhradit předem a při zastavení políčka se symbolem máte hned nárok na příslušný bonus (tj. před případnou další stavbou v rámci téže akce). Efekty V NÁVAZNOSTI na akci **Stavby** se však provádějí až po úplném dokončení celé akce.

Po vylepšení karty **Stavby** můžete také stavět na políčkách se symbolem . Od tohoto okamžiku je možné plán zcela zastavět, čímž okamžitě vzroste atraktivita vaší zoo o 7 (k tomu může dojít i jindy než v průběhu akce **Stavby**). Zcela zaplněný plán znamená, že jsou zastavěna všechna políčka kromě skal a vodních ploch.



Příklad stavby se získáním bonusu

Mojmír provádí vylepšenou akci Stavby o síle 5 a staví standardní výběhy o velikosti 2 a 3. Má však pouze 7 p, přičemž celkové náklady obou výběhů činí 10 p. Postaví nejprve menší výběh (1) na políčko poskytujícím bonus 5 p. Ty dostane hned, ještě před stavbou druhého výběhu (2), a má tedy dost peněz i na úhradu jeho nákladů.





ZVÍŘATA I

Zahrajte karty zvířat z ruky.

I

V závislosti na síle akce **X** podle poměru uvedeném na kartě můžete zahrát z ruky jednu po druhé až dvě karty zvířat.

Pro každou z nich postupujte v tomto pořadí kroků:

- Kontrola splnění podmínek:** Případné podmínky pro zahrání karty jsou uvedeny pomocí symbolů na levé straně karty. Kartu lze zahrát jen v případě, že je všechny splňujete. Mezi podmínky patří určitá partnerská zoo, třídy zvířat či symboly kontinentů, které musíte mít. *Vysvětlení všech symbolů viz přehledový list symbolů.*
- Úhrada nákladů:** Náklady jsou uvedeny vlevo nahoře nad podmínkami. Máte-li partnerskou zoo se symbolem kontinentu, odkud dané zvíře pochází, snižují se náklady o 3 p za váš každý takový symbol. Náklady se jako vždy platí do banku. Máte-li kartu poskytující vám odměnu za zahrání karty tohoto zvířete, dostanete ji až v následujícím kroku. Náklady je třeba vždy plně uhradit předem.
- Obsazení výběhu:** Pro dané zvíře musíte mít ve své zoo k dispozici vhodný prázdný výběh (až na určitou výjimku zvířat s efektem *Stádo*, viz rejstřík pojmů). Každé zvíře s výjimkou mazlíčků můžete umístit do kteréhokoli prázdného výběhu. Jeho velikost však musí dosahovat alespoň hodnoty uvedené mezi podmínkami na kartě daného zvířete (viz výše). Otočte destičku zvoleného výběhu stranou „obsazeno“ vzhůru. Mnohá zvířata vyžadují, aby jejich výběh sousedil s určitým počtem políček vodní plochy či skal (je uvedeno mezi podmínkami, viz výše).

Mazlíčky lze umísťovat jen do **dětské zoo**. Všichni plazi a někteří ptáci mohou obsadit buď standardní výběh, nebo **pavilon plazů**, resp. **velkou voliéru**. V takových případech jsou na kartě uvedeny dvě různé podmínky výběhů, mezi nimiž si můžete vybrat (*více podrobností najdete v odst. „Speciální výběhy“ na str. 12*).

- Vyložení karty zvířete:** Zahrnou kartu vyložte na stůl vedle svého listu (*tip na přehledné umístování karet viz str. 13*).
- Provedení efektů:** Po zahrání každé karty zvířete stoupá atraktivita vaší zoo. Posuňte svůj váleček na stupnici atraktivity dle hodnoty na zahrané kartě. Mnohé karty kromě toho zvyšují váš status ochrany a/nebo váš věhlas . Zaznamenejte i tyto změny. Většina karet zvířat poskytuje navíc nějaký zvláštní efekt. Obsahuje-li text efektu pojem V NÁVAZNOSTI, provedte ho až po úplném dokončení akce **Zvířata**. Jinak proveďte efekt hned, tedy před případným zahráním další karty. Totéž platí i pro efekty karet zahranych dříve. Dojde-li k souběhu více efektů se stejným časováním, můžete pořadí jejich vyhodnocení zvolit libovolně.

Tip autora: Pokud vám nevyhovují interaktivní efekty (označené symbolem) , můžete se na začátku partie domluvit, že místo nich budete vyhodnocovat efekty pro sólovou hru, viz popis karty níže.

Hodláte-li zahrát 2 karty, zahrajte je jednu po druhé. Proveďte nejprve všechny uvedené kroky pro první z nich včetně souvisejících efektů (s výjimkou efektů s časováním V NÁVAZNOSTI, jak bylo uvedeno), poté zahrajte druhou kartu. I když na to máte nárok, není zahrání druhé karty povinné.

Teprve poté, až přemístíte kartu akce **Zvířata** na pozici **1**, proveďte efekty s časováním V NÁVAZNOSTI. V případě souběhu více efektů s tímto časováním můžete jejich pořadí opět zvolit libovolně.

Popis karty zvířete

Karty zvířat představují zvířata různých druhů, která můžete ve své zoo chovat.

- Velikost výběhu** – číslo v šestiúhelníku uvádí minimální požadovanou velikost výběhu.
- Skály/voda** – jeden nebo dva symboly uvádějí minimální počet políček daného druhu, s nimiž musí výběh sousedit.
- Speciální výběh** – tento symbol uvádí, že zvíře lze alternativně umístit do speciálního výběhu příslušného druhu a kolik políček v něm obsadí. Podmínky pro sousedství se skalou či vodní plochou platí i pro speciální výběh.
- Náklady** – náklady v penězích, jež je třeba uhradit do banku (případně snížené o slevu 3 p za každý symbol kontinentu na této kartě, máte-li příslušnou partnerskou zoo).
- Další podmínky** – mnoho karet zvířat má ještě další podmínky.

SUP INDICKÝ
Gyps indicus – kriticky ohrožený druh

Mrchožrout 3
Zamíchejte odhazovací hromádku a doberte si z ní 3 karty. Jednu si vezměte do ruky, ostatní odhodte.

Vynalézavost Vezměte si 2 žetony

6. Třída a kontinent – vpravo nahoře je uvedeno, jaké třídy zvíře je a s výjimkou mazlíčků i z jakého kontinentu pochází. Tyto symboly jsou důležité pro různé efekty, projekty atd.

7. Atraktivita, ochrana, věhlas – vpravo dole je uvedeno, jak se zvýší vaše hodnoty těchto parametrů.

8. Efekt – mnoho zvířat má i zvláštní efekt, který působí hned po vyložení dané karty, nebo V NÁVAZNOSTI na provedení celé akce. *Vysvětlení všech efektů viz rejstřík pojmů, str. 2 a 3.* Pokud text efektu odkazuje na nějaký symbol a samotná karta tento symbol obsahuje, **pak se tento symbol také počítá.**

Mnohé karty poskytují další bonus různého druhu . Na ten máte nárok v případě, že dosáhnete atraktivity alespoň 5. Jako připomínka je tento symbol uveden také přímo na políčku 5 stupnice atraktivity. Význam všech symbolů těchto bonusů je rovněž uveden v rejstříku pojmů.

9. Efekty mnoha zvířat se v sólovém režimu liší, při hře více hráčů pokyny označené ignorujte.

❖❖❖ Speciální výběhy ❖❖❖

Ve hře se vyskytují 3 druhy speciálních výběhů: dětská zoo (1), pavilón plazů (2) a velká voliéra (3). Každý z nich smíte mít ve své zoo nejvýše jednou.



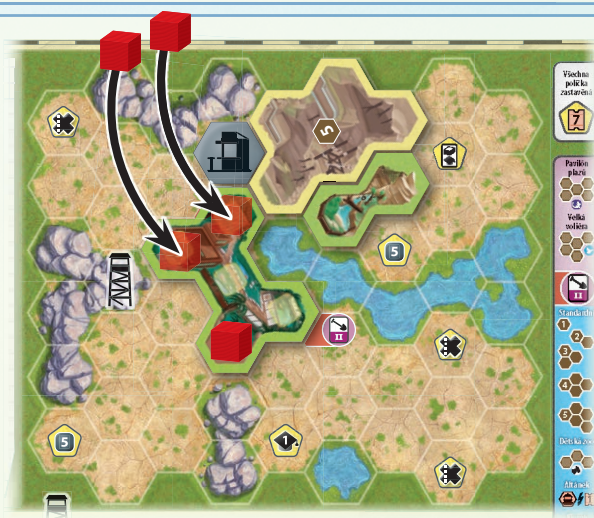
Mazlíčky smíte umísťovat jen do **dětské zoo**, nikam jinam. Všechny plazy a mnoho ptáků můžete umísťovat jak do standardních výběhů, tak i do příslušného speciálního výběhu. Na jejich kartě jsou oba symboly uvedeny a vy si můžete zvolit, kam dané zvíře umístíte. Vyžaduje-li zvíře, aby jeho výběh sousedil se skalou nebo vodní plochou, platí tento požadavek i pro speciální výběh.

Umístíte-li zvíře do speciálního výběhu, je na kartě uvedeno, kolik políček v něm obsadí. Na destičce speciálního výběhu obsadíte požadovaný počet políček svými kostičkami ze své zásoby. Není-li ve speciálním výběhu už dost místa, nesmíte do něj dané zvíře umístit. Jak bylo uvedeno, destičky speciálních výběhů mají obě strany stejné, nemusíte je tedy otáčet, když do nich umístíte první zvíře.

Postavíte-li **pavilón plazů** nebo **velkou voliéru** a již ve své zoo máte nějaké zvíře, které by se do nich dalo umístit, smíte (ale nemusíte) je hned a jednorázově přemístit. Otočte nejmenší standardní výběh z těch, které splňují všechny podmínky pro umístění daného zvířete (včetně sousedství s vodní plochou či skalou), opět prázdnou stranou vzhůru a obsadte svými kostičkami políčka v speciálním výběhu podle údaje na kartě přemísťovaného zvířete. Máte-li možnost takto přemístit více zvířat, můžete se u každého rozhodnout zvlášť, zda je přemísťíte nebo ne. Pokud výjimečně takový výběh nemáte, otočte takovou destičku, která alespoň splňuje podmínku velikosti.

Příklad akce Zvířata

Otylka zahraje kartu č. 480 Kajman širosnosý. Má dvě možnosti, kam ho umístit – buď do standardního výběhu o velikosti 5 (požadovaná minimální velikost je 4 a s vodní plochou sousedí) – pak by destičku tohoto výběhu otočila stranou „obsazeno“ vzhůru, nebo – lépe – do pavilónu plazů (i ten s vodní plochou sousedí). Obsadí v něm 2 políčka, v pavilónu je ještě dost místa. Tím zůstává velký výběh dosud k dispozici pro jiné, větší zvíře.



Příklad efektu s okamžitým působením

Julie provádí akci **Zvířata** o síle 5 a hodlá zahrát 2 karty. Nejprve zahraje kartu č. 512 Výr velký (1). Zaplatí náklady 10 p, otočí destičku výběhu velikosti 2 stranou „obsazeno“ vzhůru (2), zaznamenaná zvýšení atraktivity o 4 a provede efekt výra, tj. dobře si do ruky 2 karty (3). Mezi nimi jí přišla karta č. 418 Rys ostrovid, kterou zahraje raději než kartu č. 496 Marabu africký, a umístí rysa do výběhu o velikosti 3 (4).





ZVÍŘATA II

Zahrajte karty zvířat z ruky nebo z nabídky v dosahu věhlasu.

S vylepšenou kartou **Zvířata** můžete hrát nejen karty z ruky, ale i přímo karty z nabídky ve vašem dosahu (podle hodnoty věhlasu, viz výše). **Náklady takové karty jsou vyšší o hodnotu odpovídající číslu složky, na níž karta v nabídce leží.** Karty lze libovolně kombinovat – hrajete-li dvě, mohou být obě z ruky, obě z nabídky nebo jedna z ruky a jedna z nabídky. Jako obvykle je zahrajte jednu po druhé. Nabídka se doplní až po úplném ukončení akce.

Provádíte-li tuto akci v síle alespoň **5**, zvýší se zároveň váš věhlas **1**, a to ještě **před započítáním provádění akce.** To může mít vliv na váš delší dosah věhlasu.

S vylepšenou kartou **Zvířata** můžete hrát také karty zvířat, jejichž podmínky zahrnují i symbol **II**.



Vykládání karet

Karty zvířat a sponzorů si můžete v zájmu úspory místa na stole vykládat stupňovitě přes sebe, aby byl vždy vidět horní okraj symbolů. Ty obsahují všechny informace, které o kartě potřebujete vědět nadále i poté, co provedete efekty spojené s jejím vyložением.

Některé karty sponzorů mají efekt působící až na konci hry. Ty jsou označeny vlevo nahoře svislým hnědým proužkem, abyste na to nezapomněli (viz druhou vyloženou kartu shora). Samozřejmě si můžete svoje karty kdykoli prohlédnout a efekt si připomenout.



Škrčení
Každý hráč s vyšší **II** a každý s vyšší **III** si musí vzít 1 žeton škrčení (někdo může dostat 2 žetony).

Mazanost V NÁVAZNOSTI smíte přemístit svou lib. kartu akce na **II**



Třídy zvířat

Ve hře se vyskytují zvířata 7 tříd (pojem „třída“ není použit v striktně vědeckém smyslu):

- Šelmy
- Býložravci
- Primáti
- Ptáci
- Plazi
- Medvědi
- Mazlíčci

Dvě z těchto sedmi tříd, medvědi a mazlíčci , se od ostatních trochu liší. Jejich symbol je proto černobílý.

U medvědů jde o podřazený pojem spojený obvykle s třídou býložravců nebo šelem . U mazlíčků jsme s ohledem na herní mechaniku potřebovali samostatnou skupinu bez ohledu na biologické řazení.

V této hře zahrnuje pojem „třída“ i položku medvědi a mazlíčci, není-li výslovně uvedeno jinak.



Příklad vylepšené akce Zvířata

Vavřínek provádí vylepšenou akci **Zvířata** a hodlá zahrát 2 karty zvířat. Je síly **5**, a tak může nejprve zvýšit svůj věhlas o 1 na hodnotu 4 (**1**). Tím má v dosahu karty na složkách 1 až 3. Nejprve zahraje kartu č. 419 Jezevec lesní ze složky 3 nabídky (**2**) a zaplatí kromě obvyklých nákladů ještě 3 p navíc.

Jako druhou kartu zahraje kartu č. 445 Dikobraz obecný (**3**). Po náležitém otočení destiček výběhů, zvýšení atraktivity a vyhodnocení efektů je jeho tah u konce. Před zahájením tahu spoluhráče po levici ještě doplní nabídku zoologických karet na herním plánu.





ASOCIACE I

Provedte jednu asociační činnost.

I

K provádění asociační činnosti je nutné, abyste měli alespoň 1 figurku na svém poli zápisníku. Přesuňte ji na desku asociací na políčko činnosti, kterou chcete provádět. Pokud však už na daném políčku **vaše** figurka stojí, musíte tam postavit **2 další**, abyste danou činnost mohli znovu provést. Potřetí už tutéž činnost provádět nesmíte (až po přestávce). Figurky jiných barev nehrají žádnou roli. V přestávce se všechny vaše figurky vrátí zpět na váš list, takže je budete moci vyslat na asociační činnost znovu. *Podrobnosti viz str. 18.*

Různé činnosti vyžadují různou sílu akce **X**. Danou asociační činnost můžete provést jen v případě, že provádíte akci **Asociace** minimálně v požadované síle.

Jednotlivé asociační činnosti

2 Zvýšení věhlasu: Váš věhlas se zvýší o 2. Posuňte náležitě svůj váleček na stupnici, přičemž můžete případně získat odpovídající bonus. Věhlas určuje dosah, v němž můžete využívat karty z nabídky (viz výše). Kromě toho je určitý minimální věhlas podmínkou mnoha karet sponzorů (viz akce *Sponzoři* na str. 17).

3 Získání partnerské zoo: Vezměte si libovolný žeton partnerské zoo z desky asociací a položte jej na nejnižší volné políčko pro žetony partnerských zoo na svém listu. Je-li na políčku vyznačen nějaký bonus, hned ho získáváte. Nikdy nesmíte mít stejný žeton partnerské zoo víckrát. Kromě toho jich smíte mít celkem nejvýše 4, víc políček pro ně na vašem listu není. Chcete-li si vzít třetí nebo čtvrtý žeton, musíte mít kartu akce **Asociace** vylepšenou na **stranu II**. Pokud už všechny žetony partnerských zoo v nabídce na desce asociací máte nebo si je vzít nemůžete, nesmíte tuto asociační činnost provádět. Během **přestávky** se nabídka žetonů na desce asociací zase doplní (viz str. 18).

Partnerské zoo snižují náklady na hraní karet zvířat o 3 p za každý odpovídající symbol kontinentu, kde zvíře žije. Navíc získáváte symbol kontinentu na žetonu pro účely efektů různých karet zvířat či projektů. Mnoho karet zvířat má přímo podmínku, že musíte mít určitý žeton partnerské zoo.

4 Univerzita: Vezměte si libovolný žeton univerzity z desky asociací a položte jej na nejnižší volné políčko pro žetony univerzit na svém listu. Je-li na políčku vyznačen nějaký bonus, hned ho získáváte.

Získáním žetonu univerzity se může zvýšit váš věhlas (je-li na žetonu uveden příslušný symbol). Nikdy nesmíte mít stejný žeton univerzity víckrát. Kromě toho jich smíte mít celkem nejvýše 3, víc políček pro ně na vašem listu není. Pokud už všechny tři žetony univerzit máte, nesmíte tuto činnost provádět. Během **přestávky** se nabídka žetonů na desce asociací zase doplní (viz str. 18).

Univerzity zvyšují váš věhlas, poskytují symboly výzkumu a jedna zvyšuje limit karet v ruce ze 3 na 5. (*Limit karet v ruce se kontroluje jen během přestávky, viz str. 18.*)



... Deska asociací ...

Na desce jsou vyznačeny 2 oblasti. Modře jsou podložena políčka asociačních činností, které můžete pomocí svých figurek provádět. Dokud svou kartu akce **Asociace** nevylepšíte, můžete vždy provést jen 1 z těchto činností. Fialově podložena oblast uvádí, že po vylepšení karty **Asociace** můžete navíc zvýšit svůj status na stupnici ochrany prostřednictvím **finančního daru** organizacím věnujícím se ochraně zvířat zvýšit svůj status na stupnici ochrany. Nad deskou jsou vyznačeny pozice pro karty ochranných projektů, které budete moci podnikat.



5 Podpora ochránářského projektu: Vyberte si jednu z karet ochránářských projektů vyložených **na stole** nebo zahrajte kartu ochránářského projektu **z ruky**. Hrajete-li kartu z ruky, vyložte ji nad desku asociací doleva. Pokud tam už nějaká karta projektu leží, udělejte pro novou kartu místo tak, že ostatní posunete doprava. Podle počtu hráčů však směřují nad deskou asociací ležet nejvýše 2, 3 nebo 4 karty projektů. Pokud by jich po vyložení vaší karty z ruky mělo být více, kartu nejvíce vpravo odhodte. Případné kostičky na ní ležící se vracejí do zásoby příslušného hráče (nikoli na jeho list). Karty **základních ochránářských projektů** pod deskou asociací zůstanou na stole ležet až do konce hry, i když už byly podpořeny plně. Žádné nové karty **základních ochránářských projektů** se pod deskou neobjeví.

Ochránářský projekt podpoříte tak, že splníte jednu z podmínek uvedených na kartě zvoleného projektu, jejíž políčko není ještě obsazeno žádnou kostičkou. Nikdo nesmí žádný projekt podpořit **vícekrát než jednou**, pokud mu to výslovně nějaký efekt neumožní.

Položte jednu libovolnou ze svých kostiček **z levého okraje svého listu** na zvolené políčko na zvolené kartě projektu, jehož podmínku splňujete. Zaznamenejte odpovídající zvýšení svého statusu ochrany (případně i věhlasu, pokud jste danou kartu právě vyložili) posunem svého sloupečku na příslušné stupnici. Splňujete-li více podmínek, musíte si libovolně vybrat jednu z nich. *Vysvětlení všech projektů viz rejstřík pojmů, str. 1.*

Přemístěním kostičky ze svého listu aktivujete bonus uvedený na právě uvolněném políčku. Můžete ho využít hned, mnohé pak znovu v každé **přestávce**. Můžete zvolit, zda ho využijete před vyhodnocením efektu podpořeného projektu, nebo po něm. *Popis všech symbolů bonusů viz přehledový list symbolů.*

Tip autora: V některých případech může být výhodné podpořit ochránářský projekt dříve a tedy se získat méně bodů ochrany. Jednak tím znesnadníte podporu téhož projektu soupeřům, jednak se můžete dříve dostat k bonusům na stupnici ochrany a jednak i samotné bonusy na levém okraji vašeho listu vám mohou ze začátku partie výrazně vypomocet.

Popis karty ochránářského projektu

Tyto karty představují různé projekty na ochranu živočišných druhů apod., které můžete podpořit. Na každé kartě jsou pomocí symbolů uvedeny 3 podmínky (1) i odměna, kterou za to získáte (2). Mnohé karty přinášejí navíc určitou výhodu hráči, který danou kartu zahraje (3). Existují dva druhy projektů:

U prvního z nich se požaduje, abyste měli určitý počet symbolů stanoveného druhu, např. zde plazů. Počítají se symboly v horní části všech vašich vyložených karet, tj. karet zvířat i sponzorů, i na žetonech partnerských zoo a univerzit. U karet se počítají i symboly skal a vodních ploch v podmínkách. Ostatní symboly v podmínkách a žádné symboly uvedené přímo v textu efektů se však nepočítají.

U karet projektů vypuštění do volné přírody platí, že musíte odhodit jednu svou vyloženou kartu zvířete s požadovaným symbolem (např. zde se symbolem Afriky) (A). Musí to být zvíře vyžadující standardní výběh přesně o velikosti uvedené na kartě tohoto projektu (B). Je lhostejné, zda je možné zvolené zvíře také umístit do speciálního výběhu. Následně si odečtete body atraktivity uvedené na kartě zvířete – vypuštěním do volné přírody o zvíře přijdete, takže atraktivita zoo klesne. Lze-li vypouštěné zvíře umístit do speciálního výběhu, **musíte** poté odhodit z destičky speciálního výběhu náležitý počet kostiček (uvedený na kartě zvířete), jinak otočte prázdnou stranou vzhůru 1 standardní výběh alespoň o velikosti požadované daným zvířetem (opět jak je uvedeno na kartě zvířete). Máte-li takových standardních výběhů více, musíte zvolit nejmenší z nich. **Nehraje však roli, kam přesně jste zvíře umístili v okamžiku, kdy jste jeho kartu zahráli.**

Kartu vypuštěného zvířete odhodte. *Podrobnosti viz str. 1 rejstříku pojmů.*

Příklad hraní karty ochránářského projektu

V partii tří hráčů zahraje Spytihněv z ruky kartu projektu č. 131 Velká zvířata. Protože nad deskou asociací už leží 3 karty projektů, nejprve kartu č. 125 Program odchovu plazů ležící nejvíce vpravo odhodí (1), obě zbylé karty posune doprava (2) a kartu Velká zvířata vyloží doleva (3). Protože má na svém listu 3 obsazené standardní výběhy o velikosti min. 4, vezme jednu ze svých kostiček ze svého listu a obsadí jí střední políčko této podmínky na právě zahrané kartě projektu (4). Jeho status ochrany vzroste o 3. Kromě toho získá i bonus za uvolnění políčka pro kostičku na svém listu – vezme si 3 žetony X z obecné zásoby.

SPONZOŘI I



Zahrajte 1 kartu sponzorů z ruky, NEBO posuňte ukazatel přestávky a vezměte si peníze z banku.

Provedením této akce smíte BUĎ zahrát z ruky **přesně 1 kartu** sponzorů, přičemž síla akce **X** musí alespoň dosahovat stupně zahrané karty a musíte splňovat podmínky na kartě uvedené, poté proveďte okamžitý efekt (je-li na kartě uveden) a/nebo opakující se efekt (je-li na kartě uveden a je-li zahraniční karty dle jejich symbolů vyvolán), a nakonec kartu vyložte před sebe na stůl mezi své ostatní zahrané karty;

NEBO posuňte ukazatel přestávky o **přesně X políček** vpřed, za což obdržíte z banku **X** peněz (celou částku **X** peněz obdržíte i v případě, že k posunu na poslední políčko stupnice přestávky zbývá méně políček).

SPONZOŘI II



Zahrajte jednu nebo více karet sponzorů z ruky a/nebo z nabídky, NEBO posuňte ukazatel přestávky a vezměte si peníze z banku.

S vylepšenou kartou akce **Sponzoři** můžete v rámci jedné akce zahrát **více karet sponzorů**. Celkový součet stupňů nesmí převyšovat sílu akce **X+1**, neboli může převýšit sílu akce maximálně o 1. Nezapomeňte, že síla akce se dá zvyšovat i nad **5** pomocí **žetonů X**. Karty se opět hrají jedna po druhé, nejprve se tedy vyhodnotí efekty první karty, poté se hraje další.

Kromě karet z ruky můžete hrát i karty sponzorů z nabídky ve vašem **dosahu věhlasu** (viz výše). V takovém případě však musíte navíc uhradit **náklady ve výši čísla složky**, kde karta v nabídce leží. Nabídka se opět doplňuje až po úplném dokončení celé akce.

Zvolíte-li posun ukazatele **přestávky**, obdržíte s vylepšenou kartou akce **Sponzoři dvojnásobné** množství peněz.

Vylepšená karta akce rovněž umožňuje zahrát karty sponzorů se symbolem

Popis karty sponzorů

V levém horním rohu karty sponzorů je uveden stupeň (1). Umožňuje-li karta postavit zvláštní budovu s podmínkou sousedství se skalou či vodní plochou, je to uvedeno zde (2). Podmínky pro hraní dané karty jsou uvedeny při levém okraji (3). Poskytuje-li karta nějaký symbol, je uveden vpravo nahoře (4).

Karty sponzorů mohou mít nejrůznější efekty. Opakující se efekty jsou uvedeny nahoře (5), pokud znamenají příjem v každé přestávce, mají symboly fialové pozadí, jinak modré.



Okamžitý efekt působící ve chvíli, kdy je karta zahrána, má žluté pozadí a je uveden vlevo dole (6). Efekt působící při závěrečném vyhodnocení má hnědé pozadí a je uveden vpravo dole (7). Tento efekt připomíná i svislý hnědý proužek vlevo nahoře (1), abyste ho nepřehlédli, pokud budete karty vykládat přes sebe.

Pokud text efektu odkazuje na symbol (např. „za každý symbol na kartě, kterou zahrajete“ dle textu karty výše), a tento symbol se přímo na dané kartě také vyskytuje, pak se hned počítá i tento symbol samotný (tedy např. u karty *Doupě surikat* výše se efekt (5) poprvé vyhodnocuje již v okamžiku zahraniční karty). Platí ovšem jen symboly uvedené vpravo nahoře, nikoli jinde (symboly skal a vodních ploch jsou samozřejmě uvedeny vlevo nahoře).

Text popisuje efekt slovy a podrobněji jsou všechny efekty popsány v rejstříku pojmů na str. 4 až 7.

Příklad akce Sponzoři

Julie zahraje kartu sponzorů č. 243 Doupě surikat. Síla akce musí být alespoň **5**. Kromě toho musí dosahovat její věhlas alespoň hodnoty 3. Vyhledá destičku příslušné zvláštní budovy **Doupě surikat** (je schematicky vyobrazena i na kartě) a položí ji na svůj plán zoo tak, aby dodržela všechna pravidla a destička sousedila s alespoň 1 políčkem skal. Na samotné kartě je uveden symbol byložravců, za něj hned stoupá atraktivita Juliina zoo o 2.



Na začátku hry položte na označená políčka kiosky a prázdný standardní



Vezměte si 1 žeton X.

Pokud zrovna nechcete nebo nemůžete provádět žádnou akci, můžete si vzít 1 žeton X z obecné zásoby. Na tuto akci můžete použít svou libovolnou kartu akce bez ohledu na sílu X. Nemá ani smysl sílu této akce zvyšovat. Zvolenou kartu akce jen přesuňte jako obvykle na pozici 1 (což je další efekt této akce). Limit počtu žetonů X v osobní zásobě je však 5 (a na rozdíl od limitu karet v ruce platí neustále). Máte-li už u sebe 5 žetonů X, nesmíte tuto akci provést.

Body atraktivity a ochrany

V průběhu hry se snažíte zvýšit atraktivitu své zoo a svůj status ochrany. Obojí slouží k dosažení vítězství a také vám bude během hry pomáhat.

Atraktivita určuje váš příjem v každé přestávce.

Na stupnici **ochrany** jsou vyznačena 4 políčka, jejichž dosažením či překročením získáte určitý jednorázový bonus:

- **Políčko 2** – Můžete **BUĎ** vylepšit jednu svou kartu akce, **NEBO** získat novou figurku (přesuňte ji na svém listu na pole zápisníku). Tyto dvě alternativy má k dispozici každý hráč a rozhodnout se může libovolně, nezávisle na ostatních.



- **Políčka 5 a 8** – Vezměte si **BUĎ** z banku 5 p, **NEBO** jeden z připravených žetonů bonusů. Efekt žetonu hned proveďte. Poté daný žeton bonusu vyřadte ze hry. Možnost vzít si 5 p zůstává k dispozici i poté, co jsou žetony bonusů rozebrány.



- **Políčko 10** – Jakmile dosáhne této hodnoty první hráč nebo ji překročí, musejí všichni hráči odhodit jednu ze svých **karet závěrečného vyhodnocení**. Odložte je lícem dolů dospodu jejich balíčku. Až do tohoto okamžiku si tedy můžete rozmyslet, jakou kartu si necháte. Pokud této hodnoty za celou partii nedosáhne nikdo, musí se každý rozhodnout pro jednu ze svých karet až při samotném závěrečném vyhodnocení.



Jak už bylo uvedeno, tato hra se nehraje na předem určený počet kol. Hráči se střídají na tazích tak dlouho, dokud ukazatel přestávky nedosáhne posledního políčka stupnice. Může se tak stát v průběhu akce **Karty** nebo akce **Sponzoři** nebo působením efektu nějaké karty zvířat. V takovém případě aktivní hráč úplně dokončí svůj tah, poté si vezme ukazatel přestávky ze stupnice, střídání tahů se krátce přeruší a provedete následující „administrativní“ kroky:



1. Kontrola limitu karet v ruce

Kdo má v ruce více karet, než mu povoluje jeho limit, musí přebytečné odhodit (každý si může vybrat libovolně). Standardní limit karet v ruce je 3, určitá univerzita ho zvyšuje na 5.



2. Odhození žetonů na kartách akcí

Máte-li na svých kartách žetony **zdvojnásobení, jedu a/nebo škrcení**, vraťte je do obecné zásoby. Jejich efekt skončil. *Poznámka: všechny interaktivní efekty (tj. Jed, Hypnóza, Uzmutí a Škrcení) jsou popsány na přehledovém listu symbolů a v rejstříku.*



3. Úklid na desce asociací

Každý si vezme zpět svoje figurky z desky asociací a postaví je na pole zápisníku na svém listu. V následujících tazích budou opět k dispozici. Doplňte nabídku žetonů **partnerských zoo a univerzit**, takže je zase k dispozici přesně jeden žeton každého druhu. Ty, které už mají všichni hráči, není třeba doplňovat.



4. Obnova nabídky karet

Odhodte karty ze složek 1 a 2, ostatní karty posuňte na složky s nižšími čísly a na složky s čísly 5 a 6 vyložte nové karty. Symbol → na složkách 1 a 2 vám toto pravidlo připomene.



5. Příjem

Svůj příjem si můžete brát v libovolném pořadí a klidně všichni najednou. Pokud však je příjem více hráčů spojen se získáním karty z nabídky, bere si ji nejprve držitel ukazatele přestávky, ostatní pokračují po směru hry. Po každém hráči nabídku nově doplňte (zbylé karty vždy nejprve posuňte dolů).

- Základní příjem je určen **hodnotou atraktivity**, jak je uvedeno u každého políčka stupnice (*příklad: hráč s atraktivitou zoo 7 dostane 11 p*).
- Vezměte si peníze za své **kiosky**. Vyhodnoťte jeden po druhém, dostanete za každý kiosk 1 p za každou s ním sousedící zvláštní budovu, speciální výběh, obsazený standardní výběh a altánek. Stačí, že sousedí jednou stranou jednoho políčka. Prázdné standardní výběhy se nepočítají (ale prázdné speciální ano). *Viz příklad na další str.*
- Vezměte si peníze za všechny **efekty** označené symbolem . Vyskytují se na kartách sponzorů a mezi bonusy na levém okraji vašeho listu (kde se samozřejmě počítají pouze políčka odkrytá odstraněním kostiček).



6. Stupnice přestávek

Dočasný držitel **ukazatele přestávky** jej nyní vrátí na startovní políčko stupnice platné dle počtu hráčů. Tím přestávka končí a hra pokračuje tahem soupeře po jeho levici.

Příklad příjmů za kiosky

Vavřinec získá za své 2 kiosky celkem 4 p (2 za každý z nich).



KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

1. Konec hry

Závěrečná fáze hry nastává, jakmile se váleček některého hráče na **stupnici atraktivity** a jeho váleček na **stupnici ochrany** potkají v témže „bloku“, nebo se minou. „Blokem“ se rozumí jedno pole na stupnici ochrany a všechna jemu příslušející políčka na stupnici atraktivity (viz bílý rámeček na obrázku dole).

Jinými slovy – závěrečná fáze nastává, jakmile se potkají či minou oba válečky jednoho hráče, postupující proti sobě po stupnicích obkružujících herní plán. Příslušný hráč nejprve úplně dokončí svůj tah a oznámí, že nastává závěrečná fáze. Všichni **ostatní hráči** provedou každý **jeden** svůj poslední tah.

Je-li závěrečná fáze zahájena v průběhu **přestávky**, odehrají poté **všichni hráči** po jednom posledním tahu.

2. Karty závěrečného vyhodnocení

Každý si nyní spočítá a zaznamená dodatečné body atraktivity a/nebo ochrany za svou zvolenou **kartu závěrečného vyhodnocení** (teoreticky můžete mít více než jednu) a případně efekty karet **s časováním na konci hry** (symbol ⏰). Připomínáme, že pokud ve výjimečném případě žádný hráč nedosáhl 10 bodů ochrany, musejí všichni hráči vybrat a odhodit jednu svou kartu závěrečného vyhodnocení předtím, než si přičtou body.

3. Zjištění konečného skóre

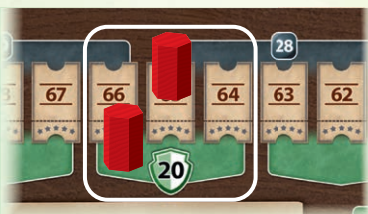
Každý sám za sebe proveďte následující kroky: podívejte se na všechna políčka **stupnice atraktivity** příslušející k bloku, v němž stojí váš váleček **stupnice ochrany**. Nejnižší hodnota ze všech těchto políček stupnice atraktivity je váš „odečet“.

Vaše závěrečné skóre se rovná vaší dosažené **hodnotě atraktivity** MINUS váš „odečet“. Hráč se nejvyšším skóre je vítězem. V případě shody rozhoduje, kdo podpořil více ochrannářských projektů (tj. komu chybí více kostiček na levém okraji jeho listu). Trvá-li shoda, dotčení hráči se o vítězství dělí.

Abyste vůbec dosáhli závěrečného skóre vyššího než 0, vaše válečky na stupnicích ochrany a atraktivity se musejí potkat či minout! Mějte to pro svá strategická rozhodnutí na paměti.

Příklad zahájení závěrečné fáze

Červený hráč dosáhl atraktivity 65 a ochrany 20, oba válečky jsou v témže „bloku“. Závěrečná fáze začíná.



Popis karet závěrečného vyhodnocení

Na každé kartě je uvedeno pomocí převodní tabulky nebo formou textu, za co dostanete při závěrečném vyhodnocení další body ochrany (vždy max. 4). Započítejte všechny relevantní karty nebo symboly ve své zoo.



Příklad výpočtu konečného skóre

Vavřinec dosáhl 16 bodů ochrany, nejnižší hodnota políčka atraktivity v tomto bloku je 76, což je Vavřincův „odečet“. Vavřinec dosáhl atraktivity 72, čili jeho konečné skóre je $72 - 76 = -4$.

Otylka dosáhla 18 bodů ochrany, čemuž odpovídá hodnota „odečtu“ 70. Její hodnota atraktivity je 79, takže Otylčino konečné skóre je $79 - 70 = 9$ bodů.



SOLOVÁ HRA

Platí všechna obvyklá pravidla s následujícími úpravami.

Příprava hry

- Vyložte na stůl **3 karty základních ochranných projektů** a nepokládejte na ně žádné neutrální „zaslepovací“ kostičky (odpovídá přípravě hry tří hráčů).
- Ukazatel přestávky se nepoužije. Místo toho použijte **destičku pro sólovou hru**, na 7 políček levého sloupečku položte vždy po kostičce neutrální barvy (A).
- Počáteční **atraktivita** vaší zoo je **20**.

Tah hráče a karty

Karty opatřené vlevo dole modrým rámečkem a symbolem (jde hlavně o karty zvířat) mají v sólovém režimu odlišnou funkci. Jejich standardní efekt neplatí. Takto je označena i jedna z karet závěrečného vyhodnocení, ta není pro sólovou hru vůbec určena.

V průběhu hry mohou nad deskou asociací ležet **maximálně dvě** karty ochranných projektů (jako při hře dvou hráčů).

Provádíte-li akci, při které by došlo k posunu ukazatele **přestávky**, tento efekt se neprovádí. Pokud byste za to měli obdržet nějaké peníze, pak je dostanete, ale žádný ukazatel neposunujete. Žeton X za posun ukazatele přestávky se v sólové hře nedá získat.

Příklad: Zahrajete kartu č. 413 Puma americká se schopností Skoky 3. Posun ukazatele přestávky se nekoná, ale dostanete 3 p jako obvykle.

Příklad: Provádíte vylepšenou akci Sponzoři v síle 4 a hodláte posunout ukazatel přestávky. Posun odpadá, ale obdržíte 8 p jako obvykle.

Průběh hry a přestávky

Po každém svém tahu přesuňte vrchní kostičku z levého sloupečku na destičku pro sólovou hru do pravého sloupečku (1). Po vašem sedmém tahu následuje přestávka (což připomíná symbol přestávky) (2).

Jako první krok přestávky přemístěte vrchní kostičku z pravého sloupečku na volné políčko s nejnižší hodnotou darů na desce asociací (3). Pokud už jsou všechna políčka darů kromě políčka 12 obsazena, kostičku položte někam vedle (nemá žádný význam). Zbývající kostičky přesuňte zase do levého sloupečku.

Poté proveďte všechny kroky přestávky s výjimkou kroku 6.

Příklad přípravy a průběhu hry



Hra končí **po 6 kolech**, kdy na destičce pro sólovou hru zůstávají 2 kostičky a spodní z nich jste přesunuli do pravého sloupečku. Přestávku už nevyhodnocujete, následuje závěrečné vyhodnocení.

Pokud jste dosáhli konečného skóre **alespoň 0** (tj. vaše skóre není záporné), vyhráli jste.

Zvýšení obtížnosti / sólová výzva

Začátečnickům doporučujeme, aby začínali partii v sólovém režimu s atraktivitou **20**. Máte-li zájem zkusit si hru ztížit, můžete počáteční hodnotu snížit na **10**, případně na **0**. Zvítězit v partii s počáteční atraktivitou **0** už představuje skutečně náročnou výzvu. Můžete hrát libovolný počet partií se stejným nastavením.

Chcete-li zkusit sólovou výzvu, hrajte **přesně 3 partie** se stejným nastavením po sobě. Karty po jednotlivých partiích série nemíchejte! Na konci partie všechny použité karty vyřadte ze hry (z odhazovací hromádky, z nabídky, svoje zahrané karty i zbylé karty v ruce včetně karet závěrečného vyhodnocení i vyložené karty projektů). Hru připravte jen se zbylými kartami. Rovněž vyřadte ze hry oba listy, ze kterých jste si na začátku partie volili, i 4 žetony bonusů z herního plánu (ve třetí partii budete muset 3 náhodně určené žetony použít znovu).

Karty vyřazené ze hry nemáte žádným způsobem k dispozici, s výjimkou efektů *Verva a Dominance*.

Po každé partii si zapište dosažené skóre a sečtěte je za **všechny tři partie výzvy** dohromady. Není-li součet záporný, vyhráli jste!

Tiráž

Autor hry: Mathias Wigge • **Grafický design:** Christof “do-all” Tisch, Steffen Bieker • **Ilustrace:** Loïc Billiau, Dennis Lohausen
Krabičky: Steffen Bieker • **Editor a produkce:** Bastian Winkelhaus, Inga Keutmannová, Frank Heeren • **Korektury:** Donny Behne, Nathan Morse
Děkujeme Corinně Spellerbergové a Ursule Steinhoffové za odbornou podporu a Andreasi Reschovi za 3D model hry.

© 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



Český překlad: Karel Vlasák
Grafická sazba: Michal Stárek
Jazykový dohled: Daniel Knápek, Pavel Prachař, MINDOK

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V tom případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

Další informace o hře:

Příručka pro rychlý start: mindok.cz/archanova
Více v angličtině: <https://capstone-games.com/board-games/ark-nova>

MINDOK
HRAJEME S SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

mindok.cz
[/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)
[/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)