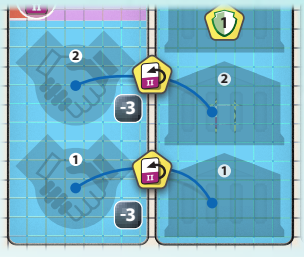
ARK NOVA

PACK ZOO N°2

© 2024 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Nouvelles règles génériques



Sur certains plateaux, vous ne recevez pas d'amélioration de carte pour votre deuxième université ou votre deuxième zoo partenaire. À la place, vous recevez un premier bonus dès que vous avez 1 zoo partenaire **et** 1 université, puis un deuxième bonus dès que vous avez 2 zoos partenaires **et** 2 universités.

Sur le plateau 11 (Grottes), vous recevez un troisième bonus lorsque vous avez 3 zoos partenaires **et** 3 universités.

Capacités des animaux



CAPACITÉ : ADAPTATION*

Piochez X nouvelles cartes Décompte final, puis défaussez X carte Décompte final (ici, 3).

Vous pouvez défausser n'importe quelles cartes Décompte final parmi celles que vous venez de piocher et/ou celles du début de partie.



CAPACITÉ : MARQUAGE*

Après avoir terminé l'action en cours, placez 1 de vos cubes sur une **carte Animal** de la rivière qui ne comporte aucun cube.

Lorsqu'une carte marquée de l'un de vos cubes est défaussée de la rivière, elle rejoint votre main.
Lorsqu'une carte marquée de l'un de vos cubes quitte la rivière d'une autre façon (piochée ou jouée depuis la rivière par un joueur, quel qu'il soit), gagnez 2 crédits de la réserve.
Dans les deux cas, remettez votre cube dans votre réserve.

Plateau Tournoi 1

À partir du moment où vous avez choisi le bonus récurrent *Prendre une carte du paquet ou à portée de réputation* après avoir soutenu un projet de conservation, vous obtenez une capacité supplémentaire pour le reste de la partie : une fois par tour, vous pouvez défausser 1 carte de votre main pour augmenter la force d'une action de +1.

Si un effet de jeu vous permet de faire plus d'une action à votre tour, vous pouvez exercer cet effet sur une seule de vos actions.

Vous pouvez combiner cette capacité avec des jetons X pour augmenter encore la force de votre action. Vous restez limité à un maximum de 5 jetons X, ce qui signifie que vous pouvez augmenter la force d'une action d'un maximum de 6 (avec 5 jetons X et cette capacité). Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité pour gagner un jeton X.



CAPACITÉ : CHAROGNARD 3

Mélangez la défausse et piochez 3 cartes au hasard. Conservez-en 1 et défaussez les autres.

Plateau 11 : Grottes



STOCKER

Placez 1 carte de votre main face cachée sous un emplacement de stockage libre du côté droit de votre plateau.
Ce plateau dispose de 3 emplacements de stockage. Vous pouvez donc y stocker jusqu'à 3 cartes simultanément. Si vous gagnez le bonus plus de 3 fois (par exemple grâce à la carte *Archéologue [221]*) vous ne pourrez l'utiliser que si vous avez réussi à libérer un emplacement entretemps (voir ci-dessous).
Les cartes stockées ne comptent pas dans votre main : elles n'affectent pas votre limite de cartes en main lors d'une pause et sont immunisées aux effets de type *Chapardeur*.
Lors de la phase de revenus de chaque pause, gagnez 2 crédits pour chaque emplacement de stockage occupé.

À tout moment, vous pouvez reprendre une carte stockée en main. Vous pouvez même le faire pendant le tour d'un autre joueur, par exemple au moment où il joue un animal *Chapardeur*.
Vous pouvez consulter les cartes stockées à tout moment.



CAPACITÉ : HEURES SUPPLÉMENTAIRES* :

Renvoyez l'un de vos bénévoles du plateau Association à votre bloc-notes. Vous pouvez de nouveau utiliser ce bénévole (dans le cadre d'une action Association). Vous n'avez pas besoin de vous souvenir où il avait été envoyé.
Si vous refaites la même mission et qu'aucun de vos bénévoles ne s'y trouve, il n'est pas nécessaire d'y envoyer 1 bénévole supplémentaire. Si 2 de vos bénévoles se trouvent sur la même mission, vous ne pouvez pas accomplir de nouveau cette mission.

*Ces capacités sont apparues avec l'extension Mondes Marins.

Plateau 12 : Intelligence artificielle

Ce plateau vous procure 4 bonus qui viennent augmenter la force de base de vos actions.
Au début de la partie, placez 1 cube sur chaque bonus . Lorsque vous gagnez un tel bonus, déplacez ce cube sur l'emplacement de carte encadré en jaune le plus à gauche (par ex. 1) encore disponible. En plaçant le cube, vous cachez la force de cet emplacement.
Vous pouvez gagner ce bonus en recouvrant son icône sur le plateau, en obtenant votre deuxième université, et en recrutant votre troisième bénévole. Ces bonus **ne sont pas** des bonus de placement. Si vous découvrez ces bonus après les avoir recouverts sur votre plateau (par ex. avec la capacité *Récupération*), reprenez votre cube depuis l'emplacement de carte le plus à droite et remettez-le sur le plateau.

Lorsque vous faites une action depuis un emplacement recouvert d'un cube, utilisez la prochaine valeur non recouverte de votre plateau (vers la droite) pour définir la force de cette action.

- Cela signifie qu'après le premier bonus, toute carte Action de l'emplacement 1 aura une force de 2.
- Après le deuxième bonus, les cartes Action des emplacements 1 et 2 auront une force de 3.
- Après le troisième bonus, les cartes Action des emplacements 1 et 2 auront encore une force de 3 (car cet emplacement ne peut pas être recouvert). Votre carte Action de l'emplacement 4, elle, aura une force de 5.
- Après le quatrième bonus, les cartes Action des emplacements 1 et 2 auront une force de 3 et les cartes Action des emplacements 4 et 5 auront une force de 6.

Pour les actions Cartes et Animaux, considérez les actions de force 6 comme des actions de force 5.



FAVORI : ANIMAUX
Ajoutez toutes les cartes Animal de la rivière à votre main. Votre portée de réputation n'affecte pas les cartes que vous récupérez. S'il n'y a aucune carte Animal dans la rivière, cette capacité n'a aucun effet. À la fin du tour, recomplétez la rivière.

Plateau 13 : Planche à dessin

Vous ne gagnez pas les 7 points d'attrait classiques lorsque vous avez complètement recouvert ce plateau. Votre plateau est divisé en 4 zones. Chacune vous rapporte un bonus immédiat et un bonus lors de la phase de revenus si vous la recouvrez complètement. Ces bonus sont, en partant du haut et dans le sens horaire : 3 crédits, 2 attrait, 1 réputation, et *Chasseur 4*.
Vous commencez la partie avec un enclos standard de taille 2 au milieu du plateau. Les 4 zones sont situées en haut, à droite, en bas et à gauche de cet enclos, et délimitées par des rochers et de l'eau. L'enclos central de taille 2 n'appartient à aucune zone.
Si vous découvrez une case d'une zone que vous aviez déjà intégralement recouverte (par ex. avec la capacité *Récupération*), vous ne bénéficierez plus de ce bonus lors de la phase de revenus, mais ne devez pas rendre pour autant ce qu'il vous avait rapporté jusque là. Si, par la suite, vous recouvrez à nouveau la zone entièrement, vous regagnez le bonus immédiat et le toucherez à nouveau en phase de revenus.



CAPACITÉ : RÉCUPÉRATION*
Retirez 1 enclos standard vide de votre zoo et remettez-le dans la réserve, même si cela sépare vos bâtiments les uns des autres. Gagnez 2 crédits par case que cet enclos recouvrait. Les bonus de placement ainsi libérés pourront être regagnés si vous les recouvrez à nouveau (sauf si vous avez une carte comme *Reconstruction [280]* dans votre zoo).

Plateau 14 : Lagon



TROUVER UNE CARTE MÉCÈNE DE TYPE PERSONNE
Révélez des cartes de la pioche jusqu'à trouver une carte Mécène qui représente une **personne**. Prenez cette carte en main et remettez les cartes révélées sous la pioche (sans en changer l'ordre). Fiez-vous **au nom de la carte** plutôt qu'à son illustration pour savoir s'il s'agit d'une personne ou non : ainsi, le *Labo de quarantaine* n'est pas une personne même si l'illustration en représente une. En revanche, *l'Équipe de communication* compte bien comme une personne.

Vous gagnez ce bonus à chaque fois que vous gagnez un nouveau bénévole, et ce dès le premier bénévole (donc dès le début du jeu). Au début de la partie, gagnez ce nouveau Mécène après avoir pioché vos 8 cartes de départ mais avant de défausser 4 cartes. Vous commencez donc la partie avec 9 cartes et devez en conserver 5. Vous pouvez défausser la carte Mécène obtenue et garder 5 autres cartes.



JOUER GRATUITEMENT UNE CARTE MÉCÈNE DE TYPE PERSONNE
Ce bonus est similaire à l'effet Jouer une carte Mécène en payant X crédits du jeu de base, mais gratuitement, et vous ne pouvez jouer qu'une carte de type Personne.



CAPACITÉ : ATTAQUE DE REQUIN*
Défaussez 1 carte Animal de la rivière à portée de réputation et gagnez la moitié des de cette carte (arrondie à l'inférieur). S'il n'y a aucune carte Animal à portée de réputation, cette capacité n'a aucun effet. Ne recomplétez pas la rivière avant la fin de votre tour.



ICÔNE DE VAGUE*
Lorsque vous recouvrez ce bonus de placement, défaussez la première carte de la rivière (par défaut, dossier n°1) et complétez à nouveau la rivière.

*Ces capacités sont apparues avec l'extension Mondes Marins.