

ARK NOVA VÍZI VILÁG

KIEGÉSZÍTŐ

BEVEZETÉS

Ez a kiegészítő egy új állatpust ad a játékhoz: a **tengeri állatokat**. Ahhoz, hogy beköltöztessd őket az állatkertedbe, szükséged lesz akváriumokra, ami egy újfajta különleges karám.

Az új **egyetem** segítségével egy általad választott állatikonhoz juthatsz (amíg az van a készletben).

Minden **akciókártyához** tartozik 4 eltérő verzió apró bónuszokkal. Ezekből a játék elején mindenki 2-t kap, ezzel megváltoztatva a játék menetét.

Ezen kívül a kiegészítőben újabb **állatkertkártyák**, **játék végi pontozókártyák** és **bónuszlapkák** is vannak, amiket az alapjáték megfelelő alkatrészeihez hozzáadhattok.

A dobozban megtaláltok továbbá egyedi **jelölőket** a 3 sáv jelölésére, és 7 db **állatjelölőt** a természetvédelmi projektek jelölésére (az eddigi játékosjelölők helyett) mind a 4 színben.



Figyelem! Az új tartalom kívül a játék tartalmaz néhány cserekártyát is az alapjátékhoz. További információért lásd a 2. oldalt.

A JÁTÉK ALKATRÉSZEI

81 kártya [+38 cserekártya]



54 (+9) állatkertkártya



6 (+7) játék végi pontozókártya



32 állatkártya



16 (+8) támogató-kártya



6 (+1) természetvédelmi projekt kártya



1 (+2) kezdő természetvédelmi projekt kártya



20 egyedi akciókártya (+ 20 csere)

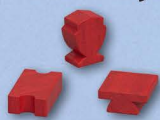
Tábla

1 új egyesülettábla



Fa alkatrészek

Minden játékoszínben:



3 új pontjelölő



7 állatjelölő

Lapkák és jelölők

8 különleges karám
(mindkét oldal egyforma)



4x kis akvárium



4x nagy akvárium



4 egyedi épület



7 egyetem



6 (+1) bónuszlapka

1 lapka az egyszemélyes játékhoz





3 kiosk/pavilon lapka





ELŐKÉSZÍTÉS ELŐTT

Tedd az új különleges karámokat, egyedi épületeket és a kioszk/pavilon lapkákat a készletbe. (Ha nem férnek bele a tárolókba, használd az egyik zacskót).

Tedd az új bónuszlapkákat az alapjáték bónuszlapkáihoz.

Az új állatkertkártyákat, játék végi pontozókártyákat, és kezdő természetvédelmi projekt kártyákat keverd össze az alapjáték megfelelő kártyáival. Ha a kiegészítő nélkül szeretnéd játszani a játékot, akkor a kiegészítő kártyáit a  ikon segítségével azonosíthatod. Ezt az ikont a bal oldalon, a kártya neve mellett találhatod meg.

 **Figyelem!** A következő kártyák az alapjáték cserékártyái: 001, 003, 005, 008, 009, 010, 011, 101, 102, 131, 207, 208, 225, 226, 227, 250, 261, 262. Mindenképp távolítsátok el a játékból a régebbi változatukat.

Néhány kártya azért lett kicserélve, mert a képessége megváltozott, hogy igazodjon a kiegészítő kártyáihoz. Másik kártyák azért, mert az „összes állattípus ” ikonnal rendelkeznek, és az nem ábrázolja a tengeri állatokat. A cserékártyákon egy új ikon ábrázolja a „különböző állattípusokat ”. Egy új ikon lett bevezetve a „különböző kontinensek” jelölésére is (rég: ; új: ; nem jelenik meg újabb kontinens a játékban).


Az alapjáték akciókártyái is ki lettek cserélve, ezek pontosan ugyanúgy működnek (kiegészítve az akvárium építésével), de kevesebb szöveget használnak, hogy az egyedi akciókon legyen hely az új lehetőségeknek.

A „játssz ki egy támogatókártyát a kezedből pénzért” bónuszlapkának is van egy cseréje. Ennek a háttere szürke, és a  ikon található rajta (ahogy a többi új bónuszlapkán is), ami azt jelenti, hogy a lapkát később is használhatod. További információkért lásd a Szószedetet.

ELŐKÉSZÍTÉS

A játékot készítsd elő az alapjáték szabályainak megfelelően, a következő változtatásokkal:

Játékterület előkészítése

- 2** Tegyéél 1 véletlenszerű bónuszlapkát az ismertségsáv végére (15-ös mező) a vonzerő ikon mellé. Az erre a lapkára vonatkozó szabályt lásd a 8. oldalon.
- 5** Használd az új egyesülettáblát az alapjáték táblája helyett.
- 5a** Tedd az új általános egyetemet  ikonnal rendelkezőt) a neki megfelelő helyre az egyesülettáblán. A konkrét állattípusra vonatkozó egyetemeket tedd az egyesülettábla mellé.



Játékosok előkészületei

- B** (Az állatkerttérkép elvétele után, de minden más előtt). Válasszatok 2 egyedi akciókártyát. (Ennek a szabályait lásd a 8. oldalon, az egyedi akciókártyák magyarázatainál.) Cseréljétek ki a megszerzett 2 egyedi akciókártyát az alapváltozatukkal. Majd helyezétek el ezeket a kártyákat a játék szabályainak megfelelően (az *Állatok* kártya az 1-es kártyahelyre, a többi akciókártya véletlenszerűen elosztva a másik 4 kártyahelyre).
- C1** Használjátok az új pontjelölőket.


C2 Az állatkertetek bal szélére ne 7 sima játékosjelölőt tegyetek, ehelyett használjátok a kiegészítőben található 7 állatjelölőt.

JÁTÉKMENET

Ebben a kiegészítőben 3 új játékelem található: a tengeri állatok, az új egyetem és az egyedi akciókártyák.

Új állattípus: Tengeri állatok

ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

A tengeri állatokat ezzel az ikonnal jelöljük: 

Néhány tengeri állat egy másik állattípusba is tartozik. Például a *Homoki tigriscápa* (546) egyszerre tengeri állat és ragadozó is.



TENGERI ÁLLATOK BEKÖLTÖZTETÉSE

A legtöbb tengeri állatot a 2 új különleges karámba (kis és nagy akvárium) lehet beköltöztetni. **Más karámba ezek az állatok nem költöztethetők.**


Van néhány állat ami a tengeri állaton kívül más állattípusba is tartozik, amelyik beköltöztethető egy karámba vagy a hullóházba (lásd a következő oldalt, mert ez a szabály nem minden ilyen állatra vonatkozik).



Ez a nagy akvárium, ami 5 mezőt fed le.



Ez a kis akvárium, ami 2 mezőt fed le.

Mindkét akváriumon van vízikon, ami azt jelenti, hogy legalább 1 vízmező mellé kell építeni őket. Az akváriumon lévő  ikon az állatkertedben lévő vízikonnak számít.

Az állatkertedbe 1 nagy és 1 kis akváriumot tehetsz. Mint a többi különleges karámból, ezekből is 1-et építhetsz az állatkertedbe, tehát nem lehet 2 egyforma típusú akváriumod.

Ha mindkettőt megépíted, akkor a két akváriumnak nem kell szomszédosnak lenniük.

Mindkét akváriumot az Építkezés akciós l-es oldalával megépítheted, nem kell hozzá fejlesztened az *Építkezés* kártyát.

Amikor megépíted az **első akváriumod** (mindegy, hogy a kicsit vagy a nagyot) és vannak állataid, amik beköltöztethetők ebbe az akváriumba, akkor azonnal és egyszer átköltöztetheted őket. A karámokba és akváriumba beköltöztethető állatok esetén kövesd az alapjáték szabályait. A hullóházba és akváriumba is beköltöztethető állatok esetén tedd át a megfelelő mennyiségű játékosjelölőt a hullóházból az akváriumba. Ezeknél az állatoknál fordítva, a hullóház építéskor is költöztetheted az állatokat.

A **második akváriumod** építéskor **nem** költöztethetsz bele állatokat.

A tengeri állatok beköltöztetésére különböző lehetőségek vannak:



Ezt a tengeri állatot csak akváriumba költöztetheted. Az állat karámfeltételét PIROSSAL és benne sötét színű számmal jelöltük. Ez azt jelenti, hogy az állat **nem**

költöztethető nem különleges karámba. A karám száma arra szolgál, hogy meghatározza az állat méretét, hogy kisállat vagy nagy állat (*itt kisállat*). Mellette a kártyán az akvárium található benne egy számmal. Ez a szám azt mutatja, hogy mennyi játékosjelölőt kell lehelyezned az akváriumra az állat odaköltöztetéséhez. A képen a nagy akvárium látható, de mindkét akváriumtípusba költöztethetsz állatokat, sőt a jelölőket akár el is oszthatod a 2 akvárium között (*ennél a kártyánál nem, mivel itt csak 1 jelölőt kell lerakni*).



Az akváriumnak az állat beköltöztetéséhez szomszédosnak kell lennie legalább 1 sziklamezővel. Ha a jelzőket szét szeretnéd osztani a 2 akváriumod között, akkor mindkét akváriumodnak szomszédosnak kell lennie sziklamezővel.



Ez az állat akváriumba **vagy** hullóházba költöztethető be, és 3 jelölőt kell lehelyezned hozzá. Nem keverheted a karámokat (például 2 jelölő elhelyezése az akváriumba, és 1 jelölő lerakása a hullóházba nem szabályos).

Ha ezt az állatot visszaengeded a szabadba, és az akváriumaidon és a hullóházadon is van elég jelölő, akkor eldöntheted, hogy melyik különleges karámról veszed le a jelölőket (ezeket sem oszthatod el).




Ebben a ritka esetben a tengeri állat beköltöztethető karámba vagy akváriumba. Így itt a karám jelölése nem piros, hanem a szokásos barna színű. Bármelyik lehetőséget választod, az állatnak víz- és sziklamezővel is szomszédosnak kell lennie.

szomszédosnak kell lennie.

ZÁTONYLAKÓK

A kiegészítőben található tengeri állatok közel fele zátonylakó. Ezeknek az állatoknak van egy új ikonja a kártya jobb oldalán, ami a zátonyhatást mutatja ①.

Ha zátonylakót játszol ki, kiváltod az összes eddigi zátonyhatásod (beleértve a most kijátszottat is). Így a zátonyhatásokat többször is megkaphatod a játék során.

Az új zátonyhatások a kártya szöveges részén vannak megmagyarázva, a leírásuk előtt  ikon található 1a). Néhány zátonyhatás nincs szövegesen leírva, mert a hatás már ismert az alapjátékból. Ha egy zátonylakónak a kártyáján szöveg van a korallikon nélkül, akkor az egy másik állatképesség ②.

A zátonyhatások és egyéb képességek végrehajtásának sorrendjét te döntöd el (a „miután befejezted az akciót” típusú képességeket az akciód befejezése után használhatod a szabályoknak megfelelően).



HULLÁMIKON

Minden tengeri állat (és néhány támogatókártya, amiknek tengeri állatokhoz van köze) tartalmazza a hullámikont. Ez a kártya jobb oldalán, a kártya neve alatt található.

Ennek az ikonnak **nincs hatása a kártya kijátszásakor**.

Amikor újratöltitek a kártyasort, és egy hullámikonú kártyát adtok hozzá, akkor dobjátok el a legelső (1-es mappa) kártyát, és töltsétek újra a kártyasort. Abban a ritka esetben, ha 2 (vagy több) hullámikonú kártyát húztok fel, akkor minden hullámikon után dobjátok el egy kártyát (tehát az alsó 2-t vagy többet).

A játék előkészületeinél ne vegyétek figyelembe a hullámikont.



Példa: Állat akváriumba költöztetése

Mindkét akváriumot megépítetted, és kijátszod a Szirti ördöggráját (543). Ehhez 4 jelölőt kell lehelyezned az akváriumokba. Mivel a kezdedben van a Közönséges polip (549), aminek 2 helyre van szüksége egy sziklamezővel szomszédos akváriumban, és csak a nagy akváriumod van sziklamező mellett, ezért helyet akarsz neki hagyni. Így a Szirti ördöggrája kijátszásakor 2-2 jelölőt teszel a kis és a nagy akváriumba is.

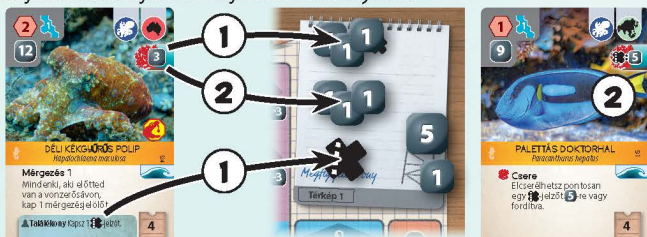


Példa: Zátonylakó kijátszása

1 A Déli kékgyűrűs polip (534) az első kijátszott tengeri állatod, ezért 3 pénzt és 1 X-jelzőt kapsz (feltéve, hogy az egyszemélyes játékot vagy a barátságos változatot játszátok).

2 A Palettás doktorhal (531) a második zátonylakó állatod, így az mindkét zátonyhatást aktiválja, tehát az általad választott sorrendben elvehetsz 3 pénzt (a polip miatt), és elcserélhetsz 5 pénzt 1 X-jelzőre vagy fordítva (a doktorhal miatt). Nem kapod meg még egyszer a poliptól kapott X-jelzőt, mivel az nem zátonyhatás.

Ha később kijátszol egy további zátonylakót, akkor megint kapsz 3 pénzt (polip), és elcserélhetsz 5 pénzt 1 X-jelzőre vagy fordítva (doktorhal), és végrehajthatod az újonnan kijátszott zátonyhatást.

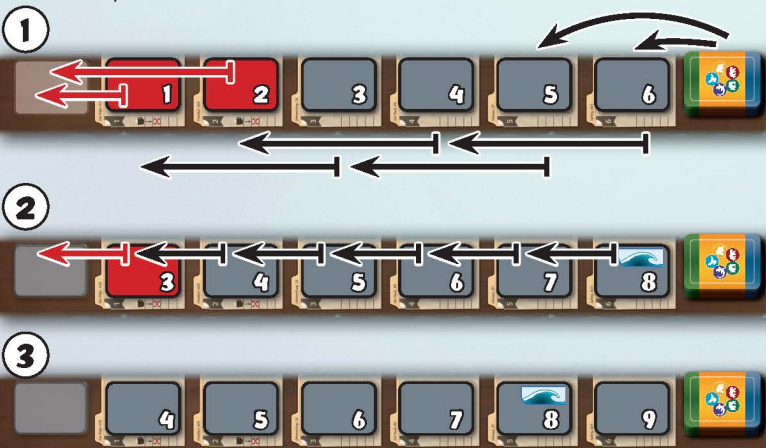


Példa: Hullámikon felhúzása

1 A szünet során eldobjátok a 2 alsó kártyát a kártyasorról. Lejebb mozgatjátok a kártyákat, és húztok 2 újat az 5-ös és a 6-os mappára.


2 Ezek egyikén hullámikon található, így a legelső (1-es mappa) kártyát is eldobjátok a kártyasorról. Lejebb mozgatjátok a többi kártyát, és húztok egy újat a 6-os mappára.

3 Az új kártyán nincs hullámikon, így a kártyasor feltöltése befejeződött, és továbbléphetek a szünet következő fázisára.



Új egyetem

Ha az Egyesület akció használatával az egyetem szerzését választod, csak akkor vehetsz el új egyetemet ha a következő feltételek igazak:

 Ezek az egyetek tematikailag a WAZA törzskönyv kezdeményezésén alapulnak.

1. Az általános egyetem (az  ikonú) még az egyesülettáblán van.
2. Még nincsen új egyetemed.

Vegyél el egy új egyetemet az általad választott állattípusikkal az egyesülettábla mellől, és tedd le a legelső üres egyetemi helyre az állatkertedben.

Az általános egyetemet tedd az egyesülettábla mellé. A következő szünet egyesülettábla fázisában tedd vissza a helyére az egyesület-táblán.

Ez azt jelenti, hogy...

- minden játékos maximum 1-et szerezhet az új egyetemekből;
- minden szünetig csak 1 játékos tud új egyetemet szerezni;
- minél később veszel el új egyetemet, annál kevesebb lehetőség közül tudsz választani.

Az új egyetemnek 3 előnye van:

- 1 Kapsz 1 állattípusikont az állatkertedbe (ami attól függ, melyik egyetemet választod).
- 2 Kereshetsz 1 kártyát az egyetemednek megfelelő állattípusból. Csapj fel kártyákat a pakliból, amíg húzol egy megfelelő ikonnal rendelkező kártyát. Ezt vedd a kezvedbe (akár állat- akár támogatókártya), a többi kártyát pedig tedd a pakli aljára (a sorrendjük megváltoztatása nélkül).
- 3 Kapsz 1 kutatásikont az állatkertedbe.



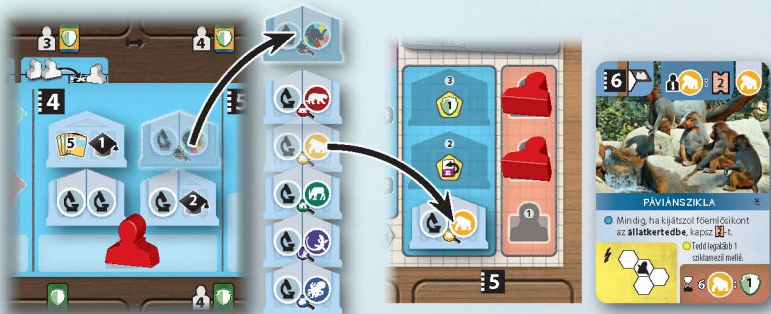
Példa: Egy új egyetem megszerzése

Az Egyesület akcióval el szeretnél venni egy új egyetemet. A madáregyetem már nem elérhető, tehát a maradék 5 közül választhatsz.

A főemlősegyetemet választod, és leteszed az állatkertedbe. Ezután az általános egyetemet átrakod az egyesülettábla mellé, tehát a következő szünetig egy játékos sem tudja elvenni.

A főemlősikon megszerzése bekapcsolja a Páviánszikla (247) hatását, így kapsz 2 vonzerőt.

Az új egyetem segítségével kikereshetsz egy kártyát ebből az állattípusból. Addig húzol kártyákat a pakli tetejéről, amíg fel nem húzol egy főemlősikkal rendelkezőt, a Bolíviai vörös bögőmajmot (466). Ezt a kezvedbe veszed, a többi kártyát pedig a pakli aljára teszed.



Egyedi akciókártyák

ÚJ FELÉPÍTÉS AZ AKCIÓKÁRTYÁKNÁL

Annak érdekében, hogy legyen elég hely az új akciókártyákon található további szövegeknek, megváltoztattuk az akciókártyák felépítését. (A normál akciókártyákon az új változatban található egy 0 a nevük mellett, míg az egyediek 1–4 közötti számmal rendelkeznek.) Az, hogy honnan húzhatsz és játszatsz ki kártyákat mostantól a kártya neve felett, a bal oldalon található, nincs szövegesen leírva.



Húzz kártyákat a pakliból.



Játsz ki kártyákat a kezedből.



Húzz kártyákat az ismertségeden belül.



Játsz ki kártyákat az ismertségeden belül, X extra költség kifizetésével.

EGYEDI AKCIÓKÁRTYÁK

A korábbi képességeiken felül ezeken az akciókártyákon további bónuszok és/vagy olyan hatások vannak, amik korábban nem szerepeltek a játékban. (Ezek a képességek a kártya bal felső részén egy körben található). Mind az 5 akciókártyából 4 új, egyedi változat van. Minden játékban 2 alap akciókártyád fogod lecserélni egy-egy egyedi változatra.



AZ EGYEDI AKCIÓKÁRTYÁK TÍPUSAI

Néhány akciókártya további hatásokat ad:

		SZÜNET 2P				
		1	2	3	4	5
Húzás		1	1	2	2	3
Dobás		1	-	1	-	1
VAGY Lecsapás		-	-	-	-	1

2: IF

Ezzel a *Kártyák* akcióval fizethetsz 2 pénzt, hogy 1 akciókártyát az 1-es kártyahelyre tegyél, miután befejezted az akciód.

Más kártyáknak az értékeik különböznek, minden egyébben megegyeznek az alap változatukkal:

Építs 1 épületet, amelynek mérete maximum $3X+1$.
Fizess 2-t mezőnként.

Elérhető: kioszk, pavilon, nem különleges karámok, akváriumok és állatsimogató.

Ezzel az *Építkezés* akcióval $X+1$ erősséggel építhetsz épületeket a szokásos X helyett.

Amikor fejleszted ezeket az akciókártyákat, néhánynak ugyanaz marad a képessége, de csökken a költsége:

		SZÜNET 2P				
		1	2	3	4	5
Húzás		1	2	2	3	4
Dobás		-	1	-	1	1
VAGY Lecsapás		-	-	1	1	1

IF

Ennek a *Kártyák* akcióknak a fejlesztett oldalán már nem kell fizetned 2 pénzt, hogy 1 akciókártyát az 1-es kártyahelyre tegyél, miután befejezted az akciód.

Egyes kártyák további hatásokat adnak fejlesztéskor:

Építs 1 vagy több különböző épületet, amelyeknek az összmérete maximum $3X+1$.
Fizess 2-t mezőnként.
Újonnan elérhető: hüllőház és madárház.
Egyforma méretű nem különleges karámokból építhetsz 1-nél többet.

Ezzel az *Építkezés* akcióval továbbra is $X+1$ erősséggel építhetsz épületeket, de már építhetsz 1-nél több egyforma, nem különleges karámokat is.

Néhány akciókártyán teljesen más hatások vannak a két oldalán:

Játsz ki állatkártyákat.

1	2	3	4	5
-	1	1	1	2

Az első állatot 2-vel olcsóbban játszathatod ki.

Játsz ki állatkártyákat.

1	2	3	4	5
1	1	2	2	1 2

Minden kijátszott állat után fizethetsz 2-t, hogy kapj 1-t.

Ezen az *Állatok* akciókártyán az 1-es oldalon pénzt takaríthatsz meg, míg a 2-es oldalon vonzerőt szerezhetsz.

Az akciókártyák részletes magyarázatát a szöszedetben találd meg.

ELŐKÉSZÜLETEK: AZ EGYEDI AKCIÓKÁRTYÁK MEGSZERZÉSE

A játékosok előkészületei **B** lépésében (a térkép elvétele után, de minden más előtt), minden játékos kap véletlenszerűen 3 egyedi akciókártyát.

Ebből a 3 kártyából minden játékos egyszerre válasszon 1-et, és adja tovább a másik 2 kártyát a bal oldalán ülő játékosnak. A 2 kártyából, amit a jobb oldali szomszédotoktól kaptatok, tartsatok meg 1-et, és az utolsó kártyát adjátok a bal oldali szomszédotoknak. Minden játékos a nála lévő 3 akciókártyából válasszon 2-t, amit használni fog, és dobja el a harmadikat. Az eldobott akciókártyákat tegyétek vissza a játék dobozába.

A kártyák átadásakor az első két alkalommal választhattok egyforma típusú akciókártyákat, viszont a végén a 3 akciókártyából 2 **különböző** típusút kell megtartanotok. Abban a ritka esetben, ha egy játékos mindhárom akciókártyája egy típusba tartozik, húzzon 1 akciókártyát a megmaradt akciókártyák közül. Ezt mindenképpen használnia kell, a másik 3 kártyából pedig válasszon 1-et.

Egyszemélyes játék: Húzz véletlenszerűen 3 kártyát, és válassz 2-t közülük (különböző típusúak legyenek). Abban a ritka esetben, ha mindhárom akciókártyád egy típusba tartozik, húzz még 1 véletlenszerű akciókártyát a megmaradt akciókártyák közül. Ezt mindenképpen használnod kell, a másik 3 kártyából pedig válassz 1-et.

♣♣♣ Bónuszlapka az ismertségsávon ♣♣♣

Ha az ismertségsávon eléred a 15-ös ismertséget, és kapnál 1 ismertséget, akkor választhatod az 1 vonzerő helyett a bónuszlapkát. Ha a lapkát választod, akkor vedd el a szabályok szerint. Ha az 1 vonzerőt választod, akkor a bónuszlapka a helyén marad, amíg valaki el nem veszi.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

Az Ark Nova alapjáték (a 2. kiadástól kezdve) tartalmaz egy lapkát az egyszemélyes játékhoz. Ez a lapka megtalálható ebben a kiegészítőben is arra az esetre, ha a játék régebbi kiadásával rendelkezel.

Ha az egyszemélyes játékot 10 vagy 20 vonzerővel kezded, tedd ezt a lapkát a 35-ös vagy a 45-ös oldalával felfelé a vonzerősávon, a neki megfelelő helyre. Amikor olyan támogatókártyát játszol ki, amelynek a feltétele a „maximum 25 vonzerő”, akkor ehelyett azt kezeld maximum 35 vagy maximum 45 vonzerőként. Ez a lapka a vonzerősávon egy emlékeztető erre a szabályra.

Ez a módosítás biztosítja, hogy ez a feltétel igazodjon a nehézségi fokozatokhoz. Ezek a szabályok akkor is érvényesek, ha kiegészítő nélkül játszol a játékkal.

