

ARK NOVA

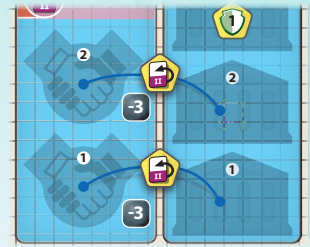
2. TÉRKÉPCSOMAG



Új szabályok a térképekhez

Az új térképek némelyikén nem kapsz kártyafejlesztést, amikor megszerzed a második egyetemed vagy társállatkerted. Ehelyett az első jutalmat akkor kapod meg, ha van 1 társállatkerted **és** 1 egyetemed. A második jutalmat akkor kapod meg, ha van 2 társállatkerted **és** 2 egyetemed.

A 11-es térképen (Barlang) akkor is kapsz bónuszt, ha van 3 társállatkerted **és** 3 egyetemed.



Állatképességek a térképeken

3x 3x ÁLLATKÉPESSÉG: ALKALMAZKODÁS*



Húzz X játék végi pontozókártyát, majd dobj el X játék végi pontozókártyát (itt 3-at). Eldobhatsz olyan pontozókártyát, amit most húztál fel és olyat is, ami már nálad volt, vagy vegyesen.

Ha el kellene dobni a kártyasorról egy olyan kártyát, amin van jelölőd, vedd a kártyát a kezedbe.

Ha egy kártya, amin van jelölőd, máshogyan hagyja el a kártyasort (bármelyik játékos, téged is beleértve, felhúzza vagy kijátssza azt), kapsz 2 pénzt.

A jelölőt mindkét esetben tedd vissza a készletedbe.



ÁLLATKÉPESSÉG: MEGJELÖLÉS*

Az akciód után tegyél 1 jelölőt egy üres állatkártyára a kártyasoron.

1-es térkép: Bajnokság

Amikor támogatsz egy természetvédelmi projektet, és a minden szünetben megkapható „Vegyél el 1 kártyát az ismertségeden belül vagy húzz 1 kártyát a pakliból” bónuszt választod, kapsz egy további képességet a játék hátralévő részére: minden körödben egyszer eldobhatsz 1 kártyát a kezedből, hogy megnövelj egy akció erősségét 1-gyel.

Ha több mint 1 akciót hajthatsz végre a körödben, ezt a képességet akkor is csak 1 akciódhoz használhatod fel.

Ezt a képességet kombinálhatod X-jelzőkkel, hogy 1-nél többel növelj meg egy akció erősségét. Legfeljebb 5 X-jelzőt használhatsz fel, így összesen legfeljebb 6-tal növelheted meg egy akció erősségét. Nem használhatod ezt a képességet arra, hogy X-jelzőt kapj.



ÁLLATKÉPESSÉG: GUBERÁLÁS 3

Keverd meg a dobópaklit, és húzz belőle 3 kártyát. Vegyél 1-et a kezedbe, és dobd el a másik két kártyát.

11-es térkép: Barlang



TÁROLÁS

Tegyél 1 kártyát a kezedből képpel lefelé az egyik üres tárolóhely alá a térképed jobb oldalán.

Ezen a térképen 3 tárolóhely van, így legfeljebb 3 kártyát tudsz eltárolni egyszerre. Ha ezt a bónuszt 3-nál többször kapod meg, például a 221-es (Archeológus) támogatókártya miatt, csak akkor használhatod újra, ha az egyik hely üres (lásd alább).

A tárolóhelyen lévő kártyák nem a kezedben vannak, így a szünetben nem számítanak bele a kézlimitedbe és nem hatnak rá az olyan hatások, mint például a *Tolvajlás*.

A szünet bevétel lépése során 2 pénzt kapsz minden tárolóhelyért, amiben van kártya.





ÁLLATKÉPESSÉG: TÚLÓRA*

Vedd vissza 1 egyesületi dolgozót az egyesülettábláról, és tedd a jegyzettömbödre. Ezt a dolgozót újra felhasználhatod (az Egyesület akció során). Nem kell megjegyezned, hogy milyen feladatot hajtott végre a dolgozó. Ha ugyanazt a feladatot akarod végrehajtani, és nincs rajta saját dolgozód, 1 dolgozó elég a végrehajtásához. Ha 2 saját dolgozód van ugyanazon a feladaton, nem hajthatod végre még egyszer azt a feladatot.

*Ezek a képességek a Vízi világ kiegészítőben jelentek meg először.

12-es térkép: Mesterséges intelligencia

Ezen a térképen 4 bónusz található, amikkel az akcióid alap erősségét befolyásolhatod. A játék kezdetén tegyél 1 jelölőt minden  bónuszra. Amikor megkapsz egy ilyen bónuszt, tedd a jelölőt balról az első olyan sárga keretű kártyahelyre (pl.: , amin nincs jelölő. A jelölő így eltakarja a kártyahely erősségét.

Ezt a bónuszt akkor kapod meg, amikor letakarod a térképeden és/vagy megszerzed a második egyetemedet és/vagy megkapod a harmadik egyesületi dolgozodat. Ez a bónusz **nem** lehelyezési bónusz.

Ha felfeded az egyik ilyen bónuszt a térképeden (például a *Csökkentés* állatképességgel), tedd vissza a jelölőt – jobbról az első olyan kártyahelyről, amin van jelölő – a bónuszhelyre.

Amikor olyan akciót hajtasz végre, aminek a kártyahelye fölött nem látszik az erőssége, használd a tőle jobbra látható erősséget.

- Az első bónusz megszerzése után az 1-es kártyahelyen lévő akciókártyád 2-es erősségű.

- A második bónusz megszerzése után az 1-es és a 2-es kártyahelyen lévő akciókártyáid 3-as erősségűek.
- A harmadik bónusz megszerzése után az 1-es és a 2-es kártyahelyen lévő akciókártyáid továbbra is 3-as erősségűek (mivel a 3-as kártyahelynek nincs sárga kerete, a 3-as erősség sosincs letakarva). A 4-es kártyahelyen lévő akciókártyád 5-ös erősségű.
- A negyedik bónusz megszerzése után az 1-es és a 2-es kártyahelyen lévő akciókártyáid 3-as erősségűek, a 4-es és az 5-ös kártyahelyen lévő akciókártyák pedig 6-os erősségűek.

A Kártyák és az Állatok akciók esetében a 6-os erősségű akciókat kezeld úgy, mint ha 5-ösök lennének.



ÁLLATBEGYŰJTŐ

Vedd a kezvedbe az összes állatkártyát a kártyasorról. Nem számít, hogy az ismertségeden belül vannak-e. Ha nincs állatkártya az állatsoron, a képességnek nincs hatása. A köröd végén töltsd újra a kártyasort.

13-as térkép: Rajztábla

Ezen a térképen nem kapsz 7 vonzerőt, ha teljesen beépíted az állatkertet. A térkép 4 területre van osztva, és amikor egy-egy ilyen területet teljesen beépítesz, azonnal és onnantól bevételként is megkapod a jelzett bónuszt. A következő bónuszok vannak a térképen, fentről kezdve, az óramutató járása szerint: 3 pénz, 2 vonzerő, 1 ismertség és *Vadász* 4.

A játékot egy 2-es méretű karámmal kezded a térképed közepén. A térkép 4 területe ettől a karámtól felfelé, jobbra, lefelé és balra található, és mindegyiket szikla- vagy vízmező határolja. A térképed közepén lévő 2-es méretű karám nem része egyik területnek sem.

Ha újra felfedsz egy mezőt a térképen (például a *Csökkentés* állatképességgel), és az a mező része egy

teljesen beépített területnek, a továbbiakban nem kapod meg a jelzett bónuszt. Az addig megkapott bónuszokat nem veszíted el. Ha újra teljesen beépíted az adott területet, a bónuszt megkapod azonnal és később bevételként is.



ÁLLATKÉPESSÉG: CSÖKKENTÉS*

Távolíts el 1 üres, nem különleges karámot az állatkertedből, és tedd vissza a készletbe. Vegyél el 2 pénzt minden mező után, amit a karám elfoglalt. Nem probléma, ha emiatt a megmaradt épületeid már nem szomszédosak egymással. Azokat a bónuszokat, amelyek eddig a karám alatt voltak, újra megkaphatod, ha letakarod azokat (kivéve, ha van olyan kártya az állatkertedben, mint például a 280-as „Átépítés”).

14-es térkép: Lagúna



KERESS KI EGY SZEMÉLY TÁMOGATÓKÁRTYÁT

Fedj fel kártyákat a pakliból, amíg nem találsz egy **személy** támogatókártyát. Ezt a kártyát vedd a kezvedbe, a többi felfedett kártyát pedig tedd a pakli aljára (anélkül, hogy megváltoztatnád a sorrendjüket). Ahhoz, hogy eldöntsd, egy támogatókártya személy-e, **ne a képet nézd**, hanem a kártya nevét. Például a „Karantén” kártyán egy személy látható, de a névből egyértelmű, hogy ez nem egy személy. A „Tehetséges kommunikátor” kártyán bár több személy is látható a képernyőn, a név alapján ez egy személy.

Amikor új egyesületi dolgozót kapsz, megkapod ezt a bónuszt, beleértve az első dolgozodat is a játék elején. A játék elején a személy támogatókártyát azután kapod meg, hogy felhúztad a 8 kártyát, de még nem dobtál el 4-et. Ez azt jelenti, hogy 9 kártyával kezdesz, amiből 5-öt tarthatsz meg. Eldobhatod a személy támogatókártyát, és megtarthatod a 5 másik kártyát.




JÁTSSZ KI EGY SZEMÉLY TÁMOGATÓKÁRTYÁT INGYEN

Ingyen kijátszhatod egy személy támogatókártyát a kezedből. Ez a bónusz hasonló az alapjáték „kijátszhatod egy támogatókártyát a kezedből X pénzt fizetve” hatásához, de csak személy támogatókártyát játszhatod ki, és nem kell érte fizetned.



ÁLLATKÉPESSÉG: CÁPÁTÁMADÁS*

Dobj el 1 állatot a kártyasorról az ismertségeden belül: megkapod a -je felét, lefelé kerekítve. Ha nincs állatkártya az állatsoron az ismertségeden belül, a képességnek nincs hatása. A köröd végén töltsd újra a kártyasort.



HULLÁMIKON*

Amikor letakarod ezt a lehelyezési bónuszt, dobd el a kártyasorról a legelső (általában 1-es mappa) kártyát, és töltsd újra a kártyasort.

*Ezek a képességek a Vízi világ kiegészítőben jelentek meg először.