

MATHIAS WIGGE



# ARCA

## ESTRELLA NUEVA



# COMPONENTES

## Tarjetas



### 12 cartas de Proyecto de Conservación Base



### 20 cartas de acción de doble cara (5 por juego)



## Tableros y Tapetes

### 1 tablero de juego



El reverso muestra una orientación diferente de los espacios de las cartas.

Usa el lado que más te convenga.

### 1 junta de asociación



## Azulejos y fichas

### 90 Cajas estándar en varios tamaños



### 34 losetas de quiosco/pabellón



### 12 recintos especiales

(ambos lados son iguales)



## Más fichas y fichas

### 15 edificios únicos



20 zoológicos asociados



20 fichas X



12 universidades



8 fichas multiplicadoras



8 fichas de veneno



8 fichas de constricción



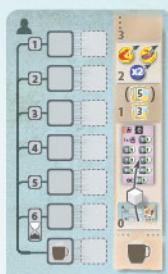
70 fichas de dinero

1	5
40x 1	10x5
10	20
10x 10	10x20

### Otro

- 2 organizadores
- 1 glosario
- 1 Resumen de iconos
- este libro de reglas

1 ficha para jugar en solitario  
(ambos lados son iguales)



## Componentes de madera

1 ficha de descanso



Componentes en 4 colores de jugador (negro, azul, rojo, amarillo). En cada color:

3 contadores



4 trabajadores de la asociación



25 fichas de jugador



## Tabla de contenido

Introducción y objetivo del juego.....	3
Configuración.....	4
Como se Juega.....	6
• Tu mapa del zoológico.....	6
• Tarjetas de zoológico.....	7
→La pista de descanso.....	7
Un Turno / Las 5 Cartas de Acción.....	8
• Acción de cartas.....	9
→La pista de reputación y la pantalla.....	9
• Construir acción.....	10
• Acción de los animales.....	11
→Diseño de tarjeta de animales.....	11
→Recintos Especiales.....	12
• Acción de asociación.....	14
→La Junta de la Asociación.....	14
→Diseño de Proyectos de Conservación.....	15
• Acción de los patrocinadores.....	17
→Diseño de tarjetas de patrocinador.....	17
• Acción de token X.....	18
Puntos de apelación y conservación.....	18
Descanso.....	18
Final del juego y puntuación final.....	19
→Diseño de tarjeta de puntuación final.....	19
Juego en solitario.....	20

## INTRODUCCIÓN Y OBJETIVO DEL JUEGO

En Ark Nova planeas y construyes un zoológico moderno y administrado científicamente. Construyes recintos de acuerdo con el modo de vida de los animales y apoyas proyectos de conservación para garantizar la preservación de las especies animales.

Reunir diversos animales aumenta el atractivo de su zoológico, lo que lo hace avanzar en la pista de Apelación y genera mayores ingresos. Del mismo modo, la administración cuidadosa de los animales le permite apoyar proyectos de conservación, como programas de cría, que lo llevan a avanzar en la ruta de Conservación y las bonificaciones correspondientes. Estas dos pistas avanzan en direcciones opuestas: si tus fichas se encuentran, el juego termina. Quien logre la mejor combinación de atractivo y conservación ha construido el zoológico más exitoso y gana el juego.

El trabajo de asociación en diferentes asociaciones de zoológicos le permite asociarse con zoológicos y universidades de todo el mundo. Junto con especialistas y patrocinadores, lo ayudarán a administrar las diversas tareas necesarias para lograr sus objetivos.

Tanto el diseñador como el editor se han esforzado al máximo para ser realistas en la implementación de este juego. En casos raros, sin embargo, se han hecho concesiones por el bien de la mecánica del juego. Por ejemplo, el koala tiene la subclase oso, que suele usarse coloquialmente, pero no se corresponde con la realidad. Lo mismo se aplica a los requisitos del recinto.

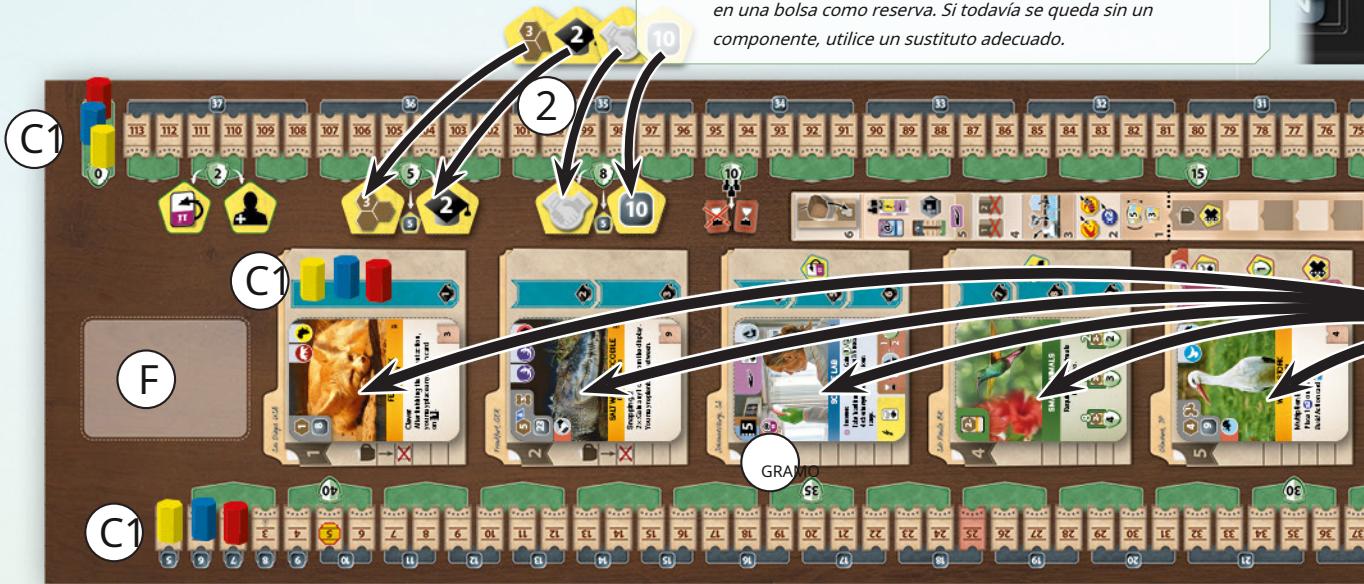
## CONFIGURACIÓN

### Configuración global

- 1 Colocar el **Juego de mesa** en el centro de la mesa. Toma el **ficha de ruptura** y colóquelo en el espacio de inicio de la pista de descanso que corresponde a su número de jugadores.

*Si hay tres jugadores, coloca la ficha Break en el espacio marcado 3.*

- 2 Baraja el **9Azulejos de bonificación** y coloque una ficha de bonificación al azar boca arriba en cada uno de los 4 espacios de bonificación amarillos en blanco del tablero. No coloque ninguna ficha en los dos espacios amarillos con iconos. Devuelve las 5 fichas restantes a la caja. No se utilizan en el juego.



Para su configuración personal, cada uno de ustedes sigue los siguientes pasos:

- UN Toma un Mapa A al azar **mapa del zoológico** y colóquelo con ese lado hacia arriba frente a usted. Devuelve los mapas del zoológico restantes a la caja. No se utilizan en este juego.

**Mapa A** 4 de los 8 mapas del zoológico tienen el Mapa A en un lado. Las 4 copias del Mapa A son idénticas y lo recomendamos para su primer juego. Le permite una entrada fácil en el juego y ofrece recompensas generosas.

Los otros 4 mapas del zoológico tienen el Mapa 0 en un lado (forman otro conjunto idéntico de 4). Este mapa es adecuado para principiantes después del primer juego.

En el otro lado de todos los mapas del zoológico, encontrará los mapas 1 a 8; estos son los mapas avanzados. Todos estos son diferentes y te dan una habilidad especial individual. Recomendamos estos mapas una vez que esté familiarizado con el juego. Cuando juegue con estos, para su configuración personal, tome 2 mapas de zoológico al azar y elija 1 de los mapas avanzados. Alternativamente, también puede diseñar el número de jugadores +1 mapas de zoológico avanzados y elegir 1 de cada uno en el orden inverso al de juego. En ambos casos, devuelva los mapas no seleccionados a la caja.

*Si ya está familiarizado con el juego y está jugando con principiantes, puede darles una pequeña ventaja inicial con el Mapa 0 y una mayor ventaja inicial con el Mapa A.*

- B Toma un juego de **Tarjetas de acción** cada uno, que consta de los tipos de tarjeta **Construir**, **Tarjetas de animales**, **Asociación**, y **Patrocinadores**. Coloque una tarjeta con el lado **abajo** de cada una de las cinco ranuras para tarjetas en el mapa del zoológico: el **animado Alabama** starjeta debajo de la ranura más a la izquierda mostrando las ta: 1 restantes y distribuidas aleatoriamente debajo de las otras 4 ranuras.

### Configuración personal



**5** Colocar el **junta de asociación** lado del tablero de juego, dejando espacio suficiente para una fila de cartas arriba y una fila de cartas debajo del tablero.

**5a** Lugar 1 **zoológico asociado** de cada continente y 1 **Universidad** de cada tipo en los espacios previstos en el tablón de la Asociación.



**5b** Barajar el **Tarjetas del Proyecto de Conservación Basey** colóquelos boca abajo como una cubierta junto al tablero de la Asociación. En un juego de 4 jugadores, coloca las 4 cartas superiores boca arriba **abajo** tablero, de lo contrario los 3 de arriba.

**5c** En un **juego de 2 jugadores**, toma 6 fichas de jugador de cualquier color sin usar y cubre:

**2** • boca arriba **Tarjetas del Proyecto de Conservación Base**: el nivel izquierdo en la carta izquierda, el nivel medio en la carta media y el nivel derecho en la carta derecha.

• sobre el **junta de asociación**: los tres espacios en la columna izquierda de la **área de donación**.

Los niveles/espacios cubiertos se consideran bloqueados y ningún jugador puede utilizarlos.



**6** Baraja las cartas de puntuación final y colócalas boca abajo junto al tablero de la Asociación.

**7** Determina aleatoriamente un jugador inicial. El orden de giro es en el sentido de las agujas del reloj.



**C** Escoge un color y toma todos los componentes de este color.

**C1** Colocar el **contadores** para apelación, conservación y reputación en los primeros espacios de sus pistas en el tablero de juego. Coloque sus fichas en la pista de apelación según el orden de turno: el jugador inicial comienza en el espacio **0** en la pista; el segundo jugador en orden de turno comienza en el espacio **1**; tercero en el espacio **2** y cuarto, en el espacio **3**.



**C2** Toma 7 de los **fichas de jugadores** en tu color y colóquelos en los espacios designados en el borde izquierdo de su mapa del zoológico. Mantenga las fichas de jugador restantes junto a su mapa del zoológico para su uso posterior.

**C3** Toma el 4 **trabajadores de la asociación** lugar 1 en el bloc de notas de su mapa del zoológico, como trabajador activo, y los 3 restantes acostados en los espacios designados debajo del bloc de notas.

**D** Tome 25 dinero del suministro y póngalo en el bloc de notas de su mapa del zoológico.

**m** Dibuja 2 cartas de puntuación final y colócalas junto al mapa de tu zoológico. Puedes mirarlos en cualquier momento, pero asegúrate de mantenerlos ocultos para los demás jugadores.

**F** Roba 8 cartas de zoológico. Elige 4 de ellas para guardarlas como cartas de mano y descarta las 4 cartas restantes en una pila de descarte boca arriba en el espacio de descarte del tablero. Asegúrate de mantener las cartas de tu mano ocultas a los demás jugadores.

**mi** Una pila de descarte boca arriba es más fácil de distinguir de las otras pilas de cartas. Esto evita que extraigas involuntariamente el tipo de tarjeta incorrecta. Por supuesto, puedes mantener la pila de descartes boca abajo, si lo prefieres.

**owl** Le recomendamos que elija 1 o 2 cartas de Patrocinador y 2 o 3 cartas de Animal como sus cartas de primera mano. Asegúrate de que las cartas no tengan condiciones que no puedas cumplir al principio del juego. Si es posible, elija tarjetas con íconos que coincidan con los Proyectos de Conservación Base en exhibición. Alternativamente, también puedes usar mazos de inicio sugeridos con consejos de juego para los primeros movimientos. Puedes descargar las instrucciones aquí: <https://capstone-games.com/board-games/ark-nova>

**GRAMO** Despues de haber elegido todas las cartas de su mano, revele las 6 cartas en la pantalla.

## COMO SE JUEGA

Ark Nova no juega en rondas formales; en cambio, los jugadores simplemente se turnan (en el sentido de las agujas del reloj) tomando un turno a la vez hasta que se activa el final del juego. Además, existen los llamados *descansos* en el medio, cuando el juego se pone en espera para una fase de administración. Durante estos descansos, descartará cartas hasta el límite de su mano, retirará trabajadores y obtendrá ingresos, entre otras cosas. El procedimiento de descanso se explica en detalle en la página 18.

Siempre realiza una acción durante su turno, que puede desencadenar efectos y bonificaciones adicionales. Estas acciones se realizan con las 5 cartas de Acción que se muestran debajo del mapa del zoológico. Puede expandir su zoológico, jugar cartas de Zoo y robar nuevas cartas de Zoo. La posición de la carta de Acción determina cuánto puedes hacer con esa acción. Para más detalles sobre este mecanismo, consulte el capítulo *Un Turno / Las 5 Cartas de Acción* en la página 8.



Tu mapa del zoológico

tu zoológico(1)se establece en el área grande en el medio de su mapa del zoológico. Aquí es donde colocas edificios como recintos (cerramientos estándar o especiales), quioscos, pabellones o edificios singulares. Una descripción general de todos los gabinetes muestra sus tamaños y formas.(2).

No se le permite construir sobre la roca(R)y agua(W) espacios, pero algunos animales necesitan un recinto junto a una roca o espacio de agua. Todos los demás espacios son espacios de construcción, lo que significa que puedes colocar edificios en ellos. Un espacio sobre el que se ha construido se denomina **cubierto** en la terminología del juego. No se le permite construir en espacios con el icono hasta que haya actualizado su tarjeta de acción Construir (ver *Un Turno / Las 5 Cartas de Acción* en la página 8 para obtener más información).

Algunos espacios muestran una bonificación de colocación (3). Recibes la bonificación indicada por el icono inmediatamente cuando lo cubras. La descripción general de Icon explica todas las bonificaciones.

El borde izquierdo de su mapa del zoológico tiene espacios de bonificación que se pueden activar apoyando varios proyectos de conservación(4). Al comienzo del juego, estos espacios contienen fichas de 7 jugadores. Cada vez que apoyas un proyecto de conservación, tomas una de estas fichas de jugador y la colocas en la carta del Proyecto de Conservación. Esto siempre le otorga una bonificación inmediata y, a veces, obtiene esa bonificación nuevamente en cada descanso.

La parte inferior de su mapa del zoológico tiene ranuras para tarjetas para guardar sus tarjetas de acción(5). El número sobre cada espacio muestra la fuerza de la carta de Acción en ese espacio.

En los mapas de zoológico más avanzados, encontrarás una habilidad especial que distingue a tu zoológico de todos los demás.(6). El mapa A, que recomendamos para tu primera partida, tiene la misma habilidad especial para todos los jugadores. Al comienzo del juego, coloque un recinto de 3 espacios en los espacios indicados, con el lado que muestra el número 3 (el lado vacío) hacia arriba.



Los componentes más importantes de Ark Nova son los 3 tipos diferentes de tarjetas Zoo. Los tipos de tarjetas individuales se explicarán en detalle más adelante.



Tarjetas de animales se utilizan para añadir animales a tu zoológico. Ellos requiere un vacío recinto y proporcione su zoológico con apelación puntos.



tarjetas de patrocinador permitirle contratar especialistas, construir edificios únicos, o lograr varios otros efectos, entre otros cosas.



Con las tarjetas de Proyectos de Conservación apoyas proyectos de conservación para acumular puntos de conservación. Por lo general, te especializas en especies animales específicas y en los continentes de los que proceden. En algunos proyectos de conservación, vas a reintroducir animales en la naturaleza. Además de las cartas de Zoo para proyectos de conservación, también hay cartas de Proyecto de Conservación Base que están disponibles al comienzo del juego.

### La pista de descanso

El tablero de juego tiene una pista de descanso para contar el tiempo restante hasta el próximo descanso.



Al comienzo del juego, y después de cada descanso, la ficha de descanso va al espacio de inicio correspondiente a su número de jugadores.(1). Cada vez que hagas avanzar la ficha de Descanso, muévela el número apropiado de espacios hacia el final de la pista de Descanso. Cuando llegues al último espacio de la pista(2), llamas a un descanso para todos (ver página 18).

El descanso tiene lugar después del final de tu turno actual. Obtienes 1 token X por llegar al último espacio de la pista Break. Ignore cualquier paso adicional en la pista (es decir, deténgase aquí). Después del descanso, vuelve a colocar la ficha de descanso en el espacio inicial de la pista.



El lado derecho de su mapa del zoológico tiene espacios para **zoológicos asociados** (7) y **universidades** (8), de los cuales hay 5 y 3 diferentes respectivamente. Tenga en cuenta que hay zoológicos asociados en los 5 continentes, pero solo puede establecer asociaciones con un máximo de 4 de ellos. Cada vez que establezca una nueva asociación con un zoológico o una universidad, coloque la ficha en el espacio vacío más bajo de la columna correspondiente. Para obtener un tercer zoológico asociado, primero debe actualizar su **Asociación** carta de acción (ver *Un Turno / La 5 Acción*).

Tarjetas en la página 8 para obtener más información). El color de fondo diferente y el icono sirven como recordatorios. Si hay una bonificación representada en el espacio donde coloca su zoológico o universidad asociado, recibe inmediatamente esa bonificación.

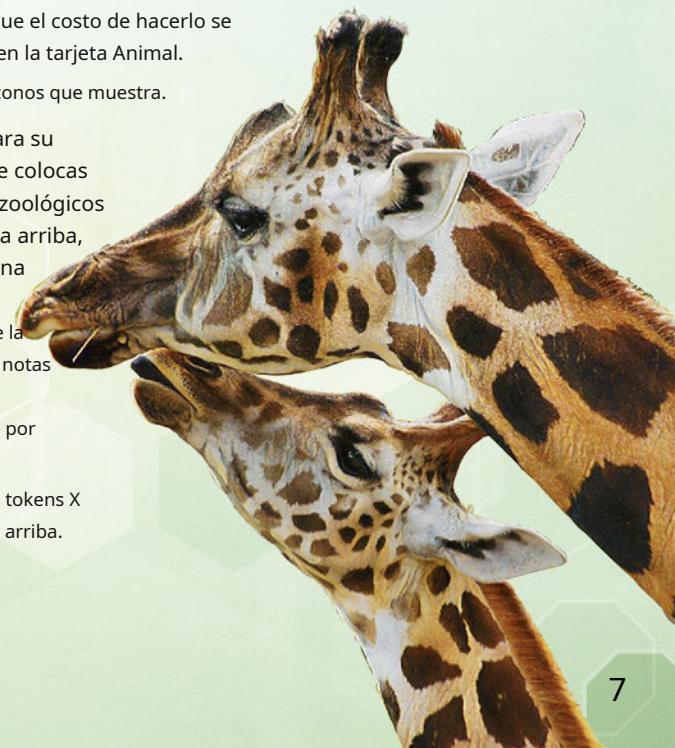
UN **zoológico asociado** hace que sea más fácil para usted acomodar un animal de ese continente en su zoológico, porque el costo de hacerlo se reduce en 3 monedas por ícono de continente en la tarjeta Animal.

UN **Universidad** otorga las bonificaciones y los íconos que muestra.

A la derecha están los espacios de suministro para su adicional **trabajadores de la asociación** (9), que colocas aquí al comienzo del juego. Al igual que con los zoológicos y universidades asociados, los usa de abajo hacia arriba, excepto que en lugar de colocar mosaicos, elimina trabajadores.

Siempre que se le permita contratar a un trabajador de la asociación, tome uno de aquí y colóquelo en el bloc de notas de arriba como trabajador activo. Ciertos mapas del zoológico lo recompensan con puntos de conservación por contratar a su último trabajador.

Todos los trabajadores de su asociación, el dinero y los tokens X disponibles se guardan en el **bloc de notas** (10) espacio arriba.



## Un Turno / Las 5 Cartas de Acción

Tus cartas de Acción se encuentran debajo del mapa de tu zoológico. Cada tarjeta siempre se asigna a una ranura de tarjeta en la parte inferior del mapa. El número en la ranura de la tarjeta indica la fuerza con la que puedes usar la tarjeta de Acción que se encuentra allí. Los números van desde 1 en el extremo izquierdo hasta 5 en el extremo derecho, lo que significa que cuanto más a la derecha esté su tarjeta de acción cuando realice la acción, más poderosa será la acción.

En tu turno, elige una de tus cartas de Acción para realizar su acción, muévela para que esté más abajo que las demás en el row, luego realiza la acción de esa carta con una fuerza de . Después de completar la acción, retira la carta de Acción elegida de su ranura, mueve todas las cartas de Acción a la izquierda de la ranura recién vacía a la derecha, y coloca la carta de acción elegida en la ranura ahora vacía.

Puedes usar tokens X para aumentar la fuerza de una acción. Por cada ficha X que uses, aumenta la fuerza de la acción de en 1. Luego devuelve la ficha al suministro general. Puedes usar tantos tokens X como quieras en una acción. Con algunas acciones, sin embargo, una fuerza más larga mejora la acción. Nunca puedes tener más de 5 X-tokens. Usted establece la fuerza de una acción antes de realizarla. Esto significa que no puedes usar las fichas X obtenidas mientras realizas la acción para aumentar la fuerza de esta acción.

Algunas cartas de Zoo te permiten ejecutar un efecto "después de terminar" tu acción. En este caso, completa tu acción, incluido el movimiento de las cartas de Acción, antes de ejecutar el efecto.

Al comienzo del juego, todas tus cartas de Acción se muestran al costado. Si recibe una actualización de tarjeta, usted puede voltear una carta de Acción de su elección del lado y o para el lado. La tarjeta permanece en su ranura de tarjeta actual. Comenzando con tu próxima acción, puedes usar esa carta de Acción para realizar una versión mejorada de la acción para el resto del juego.

**💡 Hay 4 formas de mejorar una de tus cartas de Acción en el juego: en el registro de Conservación, el registro de Reputación y cuando obtienes tu segundo zoológico asociado o tu segunda universidad asociada. Uno de ellos te permite elegir una alternativa. Así que ten en cuenta que no puedes mejorar todas tus cartas de Acción! En cada juego tendrás que decidir qué actualizaciones son más importantes para ti.**

No puedes "hacer nada" con tu acción (por ejemplo, jugar 0 cartas de Animal o construir 0 edificios).

Las acciones individuales se explican en detalle en las siguientes páginas. Aquí hay una breve descripción de las acciones:

### CARTAS Acción (página 9)

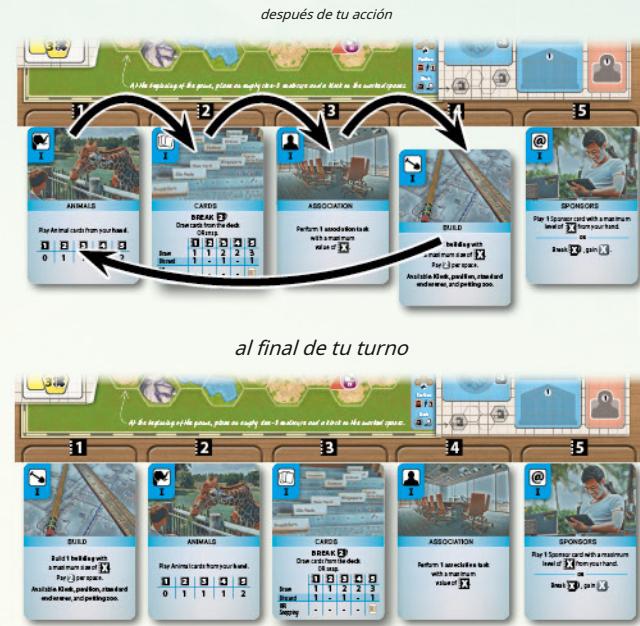
El Tarjetas Acción te permite ganar nuevas cartas de zoológico (tarjetas de animales, patrocinadores y proyectos de conservación) del mazo o de la pantalla.

### Acción CONSTRUIR (página 10)

Se necesitan recintos para acomodar a los animales en su zoológico. El Construir acción te permite construir recintos estándar para animales de todas las categorías o recintos especiales para categorías de animales particulares. También puedes construir quioscos y pabellones.

### Ejemplo: realizar una acción

Para su acción de este turno, elija la acción Construir en la ranura de tarjeta 4. Mueva la tarjeta hacia abajo, para indicar que se está usando, y realice la acción con una fuerza de 4. Luego, tome la tarjeta de Acción en su mano, mueva el Tarjetas de acción en las ranuras 1 a 3 una ranura a la derecha y coloque la tarjeta de acción de compilación en la ranura de tarjeta 1 ahora disponible.



### ANIMALES Acción (página 11-13)

Con el **animales** acción puedes agregar animales a recintos vacíos. Debe cumplir condiciones especiales para esto y pagar el costo de la adquisición del animal. A cambio, los animales te otorgan habilidades especiales y agregan íconos a tu zoológico, que podrías necesitar para apoyar proyectos de conservación.

### ASOCIACIÓN Acción (página 14-16)

Con el **Asociación** acción, envías a los trabajadores de tu asociación a trabajar en asociaciones zoológicas. Con su ayuda, su reputación aumenta, puedes obtener universidades y zoológicos de otros continentes como socios, apoyar proyectos de conservación o donar a la conservación de animales.

### PATROCINADORES Acción (página 17)

El **Patrocinadores** acción te gana el apoyo de los patrocinadores (haciéndolos jugar en tu zoológico). O lo apoyan directamente o financian un proyecto, como un edificio único. Muchos de ellos te otorgan un efecto continuo o ingresos. Al final del juego, puedes obtener puntos adicionales de atracción o conservación de sus patrocinadores.

### Acción X-TOKEN (página 18)

Si te encuentras en una situación en la que no puedes o no quieres realizar ninguna de las 5 acciones, puedes realizar esta acción alternativa para obtener exactamente 1 ficha X. Todavía debe seleccionar y mover una tarjeta a la ranura 1, desplazando todas las demás tarjetas a la derecha como en otras acciones. La fuerza de la ranura en la que se encuentra la tarjeta no contribuye a esta acción.



## TARJETAS

Avanza la ficha Break 2 espacios. Luego roba cartas del mazo O haz clic.

**I**

### DIBUJANDO DESDE LA BARAJA

Compare la fuerza de la **X** con la tabla de la tarjeta. Saque el número indicado de cartas (máximo 3) de la baraja. Luego, es posible que tengas que descartar una carta de tu mano, que puede ser una de las cartas que acabas de sacar o una carta que ya tienes en la mano.

### chasquido

Si ejecutas la acción con una fuerza **X** de al menos **5**, luego, en lugar de robar varias cartas del mazo, puede tomar exactamente 1 carta de la pantalla en su mano. Se llama **chasquido**. Puedes tomar cualquier carta, independientemente de la reputación de tu zoológico. Repone la pantalla al final de tu turno.

**2** sea que rompa o extraiga del mazo, primero avance el Break token 2 pasos (no ganes dinero por esto).

Puede tener cualquier cantidad de cartas en su mano después de esta acción, pero durante el descanso, es posible que deba descartar cartas hasta el límite de cartas de su mano de 3 cartas (o 5 con una universidad específica) (ver *Romperen* la página 18).



## TARJETAS

Avanza la ficha Break 2 espacios. Luego roba cartas del mazo o dentro del rango de reputación O haz clic.

### DIBUJO DENTRO DEL RANGO DE REPUTACIÓN

Si ha actualizado el *Tarjetasacción*, puedes robar cartas dentro de tu rango de reputación, es decir, de la pantalla (hasta tu contador de Reputación) y/o del mazo. Además, se actualiza la tabla impresa en la tarjeta que determina los detalles de la acción. Puedes sacar de la pantalla y del mazo en el orden que elijas, pero la pantalla no se repone hasta que hayas completado tu turno.

### chasquido

Si ha actualizado el *Tarjetasacción*, puede romperse a un nivel **bajoejem** nivel de fuerza, **a partir de** una fuerza de **6**. Si elige **3** el complemento opción, no hace ninguna diferencia **nce** si la fuerza es o más alto.



Además, después actualizando tu

*Tarjetasacción*, puede continuar progresando más allá de 9 reputación en la pista de Reputación.

## ••• La pista de reputación y la pantalla •••

El tablero de juego tiene una pantalla de 6 cartas (ver **Ben** el ejemplo: *Tomar cartas usando el lado IIabajo*). Junto a estas cartas está el registro de Reputación, en el que llevas un registro de la reputación de tu zoo (ver **UNen** el ejemplo: *Tomar cartas usando el lado IIabajo*).

Siempre que se le permita aumentar la reputación de su zoológico **♦**, avanza tu contador 1 paso en esta pista. Para aumentar el reputación de su zoológico a 10 (o más), debe haber actualizado la *Tarjetas* Tarjeta de acción para **lado Yo**. Él  icono en el espacio 10 (carpeta 5) sirve como recordatorio.

Si avanza su contador de Reputación a un espacio con una bonificación al lado, toma la bonificación inmediatamente y solo una vez. Si su contador ha llegado al espacio 15 en el registro de Reputación y su zoológico sigue recibiendo reputación, su contador permanecerá en el espacio 15 y, en su lugar, deberá realizar 1 apelación por cada paso de reputación que le quede.

La ubicación de su contador determina qué cartas en la pantalla son "**dentro del rango de reputación**" para usted. Dentro del rango de reputación está la carta en la misma carpeta que tu contador, así como todas las cartas en las carpetas con números más bajos. Esto significa que cuanto mayor sea la reputación de su zoológico, más cartas habrá dentro de su rango de reputación.

Si ha tomado una o más cartas de la pantalla, **no reponga la pantalla hasta que haya completado todo su turno**. Luego, mueva las tarjetas de las carpetas con números más altos a las carpetas con números más bajos. No cambies el orden de las cartas. Finalmente, llena cada espacio vacío con una carta del mazo.

Junto a la pantalla se encuentra el **pila de descarte**. Puedes **nomira** a través de la pila de descarte durante el juego.

### Ejemplo: Tomar cartas usando **adoYo**

Eres azul, y estás realizando la acción con fuerza 5, lo que te permite tomar 4 cartas y descartar 1. Sobre todo, te gustaría tener en el display al León que está dentro de tu rango de reputación. te llevas el león (**1**), roba 2 cartas de la baraja (**2**) y luego decide tomar también el Caracal de la pantalla (**3**). Luego descartas una carta de tu mano.

Al final de tu acción, las cartas de las carpetas 3, 5 y 6 se mueven hacia abajo. (**4**) y volteas 2 cartas nuevas para las carpetas 5 y 6 (**5**). Si el León no hubiera estado dentro del rango de reputación, solo habrías podido obtenerlo chasqueando. En ese caso, no te habrían permitido robar más cartas, pero podrías haber completado la acción con fuerza 3 o 4.





#### CONSTRUIR

Construye exactamente 1 compilación de su elección con un tamaño máximo de en su mapa del zoológico. Paga 2 dinero por espacio. Disponible: Quiosco, pabellón, recinto estándar y zoológico interactivo.

El tamaño de un edificio se mide por la cantidad de espacios que cubre en el mapa del zoológico. En esta acción, tienes a tu disposición el quiosco (tamaño 1), el pabellón (tamaño 1), varios recintos estándar (tamaños 1 a 5) y el zoológico de mascotas (recinto especial tamaño 3). Cada zoológico puede contener solo 1 zoológico de animales acariables. Otros edificios se pueden construir más de una vez. Su mapa del zoológico muestra una descripción general de todos los edificios. Todas las envolventes estándar de cada tamaño y todas las distintas envolventes especiales tienen la misma forma.

Necesitas **recintos** para alojar animales, mientras **quiiscos** otorgarle ingresos durante cada descanso. Cada **pabellón** construye inmediatamente (y solo una vez) aumenta el atractivo de tu zoológico en 1.

Paga el **costo de construcción** en el suministro general antes de colocar el edificio en el mapa del zoológico. El costo de un edificio es el doble del número de espacios que cubrirá, llamado tamaño. Por lo tanto, costo = tamaño x2 dinero.

construir el edificio **adyacente** a uno existente, lo que significa que al menos 1 borde del nuevo edificio debe tocar un borde de uno existente. Para su primer edificio, en cambio, al menos 1 espacio debe estar en un espacio de borde de su mapa de zoológico.

Sólo puede construir sobre la **espacios vacíos** de su mapa del zoológico. Los edificios no pueden extenderse más allá del borde del mapa, superponerse a otros edificios o cubrir espacios de agua o rocas.

Todavía no se le permite construir en espacios con el icono . Para hacerlo, primero debe actualizar su *Construir* tarjeta de acción.

UN **quiisco** siempre debe haber al menos 3 espacios de cualquier otro quiisco en el mapa del zoológico, lo que significa que siempre debe haber al **menos 2 espacios** entre 2 quiiscos. La nota debajo del espacio del zoológico asociado en el mapa de su zoológico sirve como recordatorio.

Si tu no **poder** construye el edificio deseado en tu mapa del zoológico de acuerdo con las reglas anteriores, debes elegir un edificio diferente.

Construir un **recinto estándar** con el lado vacío hacia arriba para que pueda ser ocupado por un animal más tarde. El lado vacío tiene un borde amarillo y muestra , donde X es el tamaño del recinto. Para el Petting Zoo ambos lados son iguales.

Si cubre uno o más espacios con un , toma inmediatamente la bonificación de ubicación correspondiente una vez.

Las bonificaciones se explican en la descripción general de los iconos.



#### CONSTRUIR

Construye tantos buildis diferentesng s como quieras con un tamaño total máximo de en tu ma del zoológico. Recién disponible: gran aviario de pájaros y casa de reptiles.

Si ha actualizado el *Construir* ración, también puedes construir los recintos especiales Large Bird Aviary y Reptile House (ambos de tamaño 5). Al igual que con el zoológico de mascotas, cada zoológico solo puede acomodar 1 casa de reptiles y 1 aviario de aves grandes. Ambos lados de estos recintos especiales también son iguales.

Cuando construyas el **Casa reptiloAviario de pájaros grandes**, puedes **inmediatamente** mover animales de un recinto estándar al nuevo recinto especial. Usted está **no permitido** hacer esto en cualquier otro momento del juego. por favor refiérase a *Animals* acción y página 12 específicamente para obtener más detalles sobre cómo funcionan los gabinetes especiales.

no puedes construir **edificios únicos** con esta acción, solo entran en juego con las cartas de Patrocinador asociadas.

Además, ahora tienes la oportunidad de construir **varios** edificios con una sola acción. Sin embargo, no puede construir 2 edificios idénticos con el mismo *Construir* ración, cada uno de ellos debe serdi diferente. El tamaño total de estos edificios no debe exceder .

Construye los edificios en tu mapa **después del otro**. Pague cada edificio por separado antes de construirlo. Si cubres un ícono de bonificación, tomas inmediatamente la bonificación de ubicación antes de construir el siguiente edificio. Sin embargo, no tome ninguna bonificación "después de terminar" hasta que el *Construir* se completa la acción.

Actualizar su *Construir* ración también **alhola** te permitió construir sobre los espacios de tu mapa del zoológico con el ícone lo que significa que ahora puedes cubrir completamente tu mapa del zoológico. Si cubre todos los espacios del mapa de su zoológico, aumente inmediatamente el atractivo de su zoológico en 7. Esto puede suceder a través de la *Construir* ración, pero también a través de otro efecto cuando algo se construye en tu zoológico. Debes haber cubierto todos los espacios en tu mapa del zoológico, excepto los espacios de agua y los espacios de roca.

### Ejemplo: Posible construyendo espacios para un quiisco

Las marcas de verificación verdes indicar espacios donde se puede construir otro quiisco.



### Ejemplo: Edificio con bono de colocación

Está realizando la acción *Construir* en la ranura de tarjeta 5 y desea construir un gabinete estándar de 2 y 3 espacios. Sin embargo, solo tiene 7 dinero a su disposición y los dos recintos cuestan un total de 10. Dado que está construyendo su primer recinto con una bonificación de colocación de 5 dinero(1), obtienes esta bonificación inmediatamente después de construir el primer recinto. Luego, el dinero estará disponible para pagar su segundo recinto.(2).





## ANIMALES

Juega cartas de animales de tu mano.

I

Compara la fuerza **X** de la acción con la mesa en el tarjeta. Juega hasta el número indicado de cartas de Animal de tu mano.

Siga los pasos a continuación para cada animal:

**1. Consultar condiciones:** Cualquier condición que debas cumplir para poder jugar la carta Animal se indica en el lado izquierdo de la carta. Solo puede jugar la carta si cumple con todas las condiciones (por ejemplo, un zoológico asociado específico o una categoría de animales, así como íconos de continente). Las condiciones se explican en la descripción general de Icon.

**2. Pagar costo:** Pague el costo del animal indicado en la esquina superior izquierda de la tarjeta Animal. Si tiene un zoológico asociado en el continente de donde proviene el animal, esto reduce el costo en 3 monedas por ícono de continente. Pagar el dinero en el suministro general. Si tiene una tarjeta que le permite ganar dinero por jugar al animal, solo toma ese dinero en un paso posterior, lo que significa que ya debe tener suficiente dinero de antemano para pagar el costo total del animal.

**3. Llenar recinto vacío:** Para jugar una carta de Animal y acomodar al animal en tu zoológico, necesitas espacios libres en un recinto. Puede colocar cualquier animal, excepto los animales del zoológico de mascotas, en un recinto estándar vacío. El recinto debe tener al menos el tamaño requerido indicado en la esquina superior izquierda de la tarjeta Animal. Luego volteé el recinto hacia su lado ocupado. Algunos animales también afirman que su recinto debe estar al lado de uno o dos espacios de agua y/o rocas.

Los requisitos de recinto de un animal se indican junto al tamaño del recinto estándar en la tarjeta. Los animales del Petting Zoo no se pueden acomodar en un recinto estándar, solo en su recinto especial, el Petting Zoo. Todos los reptiles y algunas aves pueden ser

alojados en un recinto estándar o especial, la Casa de Reptiles y el Aviario de Aves Grandes, respectivamente. En ese caso, la tarjeta muestra dos requisitos de recinto diferentes, y puede elegir si colocar al animal en un recinto estándar o especial (para más detalles, consulte *Recintos Especiales* en la página 12).

**4. Coloque la tarjeta Animal:** Coloca la carta de Animal al lado de tu mapa del zoológico (ver *Colocación de cartas* en la página 13).

**5. Ejecutar efectos:** Cada vez que juegas con un animal, el atractivo de tu zoológico aumenta. Avanza tu ficha en el registro de apelación el número de pasos indicado en la carta. Algunos animales también te otorgan puntos para proyectos de conservación o aumentan la reputación de tu zoológico. Si es así, avanza también las fichas en las pistas correspondientes. Muchos animales tienen un efecto adicional cuando se juegan. Si el texto del efecto contiene "después de terminar", no lo ejecute hasta que haya terminado todo su *Animals* acción. En todos los demás casos, ejecuta el efecto inmediatamente, incluso antes de jugar otra carta de Animal. Lo mismo se aplica a los efectos de otras cartas que se activan al jugar tu carta Animal. Si hay múltiples efectos simultáneos, eliges el orden de ejecución (ya sea que estos efectos sean atractivos, reputación, puntos de conservación o ganados por la habilidad del animal o de otras cartas).



*Si a su grupo no le gusta el efectos interactivos*



*en su lugar, puede usar los efectos alternativos previstos para el juego en solitario (ver *Diseño de cartas de animales* en esta página).*

Si una acción te permite jugar 2 cartas de Animal, juégalas una tras otra y completa todos los pasos anteriores para el primer animal (excepto los efectos con "después de terminar") antes de hacer lo mismo nuevamente para el segundo animal. Puedes optar por no jugar una segunda carta de Animal.

Sólo después de eso, y después de haber movido el *animales* Tarjeta de acción en la ranura 1 de su mapa del zoológico, ejecute los efectos "después de terminar". Si hay múltiples efectos de este tipo, tú eliges el orden de ejecución.

Las tarjetas de animales representan los diferentes animales que puedes acomodar en tu zoológico.

**(1)** La esquina superior izquierda explica los requisitos del gabinete que debe cumplir. El número en el hexágono indica el tamaño mínimo del recinto en el que se puede colocar a este animal. **(2)** Junto a él pueden aparecer 1 o 2 íconos de roca y/o agua. Esto significa que el recinto debe estar al lado de al menos esa cantidad de espacios del tipo o tipos representados. **(3)** Si el animal también puede ir en un recinto especial, ese tipo y los espacios que ocupa el animal se representan justo a la derecha de los requisitos del recinto normal. Los requisitos de agua y roca también se aplican al recinto especial.

**(4)** Debajo de los requisitos del recinto está el costo monetario que debe pagar para jugar la carta y acomodar al animal en su zoológico.

**(5)** Debajo de los costos, en el lado izquierdo, algunos animales tienen condiciones adicionales que debe considerar.

### Diseño de tarjeta de animales



**(6)** La esquina superior derecha muestra la categoría del animal y (a excepción de los animales del zoológico de mascotas) el continente de donde es originario. Estos íconos interactúan con todas sus otras tarjetas y, a menudo, son importantes para completar proyectos de conservación.

**(7)** La esquina inferior derecha muestra el aumento en el atractivo de su zoológico una vez que se ha acomodado al animal. Algunos animales ofrecen bonificaciones adicionales, como puntos de proyectos de conservación o reputación. **(8)** Cuando se juegan, muchos animales tienen un efecto que se ejecuta inmediatamente o después del *Animals* acción (ver *Habilidades de los animales* en las páginas 2 y 3 del Glosario.) Si el efecto de la carta Animal se refiere a un ícono que aparece en la propia carta, ese ícono cuenta para el efecto.

Algunas cartas de animales tienen un efecto interactivo, por ejemplo, Venom. Este efecto solo puede aplicarse a ti si tu zoológico tiene 5 o más atractivos. El espacio 5 en la pista de Apelación está marcado como recordatorio. Consulte el Glosario para conocer los detalles del efecto.



**(9)** Algunos animales tienen un efecto diferente en el juego en solitario, que se muestra en un cuadro azul con el ícono.

## Recintos Especiales (Zoológico de mascotas, casa de reptiles, aviario de aves grandes)

Hay 3 recintos especiales diferentes: Petting Zoo(1), Casa reptil(2) y Aviario de Aves Grandes(3). Tu zoológico solo puede tener **uno** de cada tipo de cerramiento especial.



Animales del zoológico de mascotas

no se puede acomodar en un recinto estándar; únicamente en su recinto especial, el Petting Zoo.

Todos los reptiles y algunas aves se pueden acomodar en un recinto estándar o especial, la Casa de Reptiles y el Aviario de Aves Grandes, respectivamente. En ese caso, la tarjeta muestra dos requisitos de recinto diferentes, y puede elegir si colocar al animal en un recinto estándar o especial. Si un animal requiere espacios de agua y/o rocas junto a su recinto estándar, el mismo requisito también se aplica al respectivo recinto especial.

Si desea acomodar al animal en un recinto especial, use fichas de jugador de su suministro para marcar el número de espacios de recinto indicados en el icono de recinto especial en la tarjeta. Si no quedan suficientes espacios libres en el recinto especial, no podrá alojar al animal allí. Nunca necesita voltear un recinto especial: ambos lados de la loseta son iguales.

Si construyes una Casa de Reptiles o un Aviario de Aves Grandes y ya tienes animales en tu zoológico que podrían alojarse allí, puedes inmediatamente y solo por esta vez, mover estos animales a tu nuevo recinto especial correspondiente.

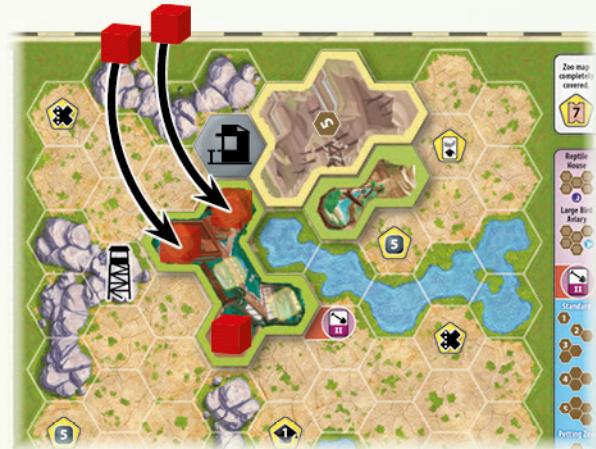
Para cada animal que mueva, busque el recinto estándar ocupado más pequeño que cumpla con todos los requisitos del recinto del animal (incluidos los espacios de agua y roca) y gírelo hacia su lado vacío. En el raro caso de que no exista tal recinto, invierta el recinto estándar ocupado más pequeño que cumpla al menos con el requisito de tamaño del recinto del animal. Luego marque el recinto especial con el número correspondiente de fichas de jugador.

Si tiene varios animales que podrían trasladarse, puede decidir para cada animal por separado si desea trasladarlo o no.

## Ejemplo: Jugar con animales (recintos)

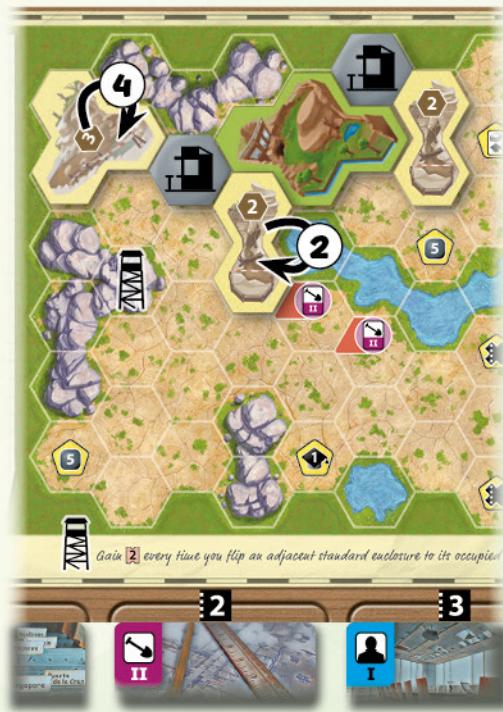
Juegas con el caimán de hocico ancho y tienes 2 opciones para acomodarlo en tu zoológico.

Podría ponerlo en su recinto estándar de 5 espacios, ya que este es al menos de tamaño 4 y al lado de un espacio de agua. Luego daría la vuelta al recinto a su lado ocupado. Pero preferirías poner el caimán en tu Reptile House. Esto también es posible porque está al lado del agua y tiene espacio para al menos 2 de tus fichas de jugador. Coloca 2 de tus fichas en la Casa de Reptiles. El recinto de 5 espacios todavía está disponible para otro animal, como un gran reptiliano.



## Ejemplo: Jugar con animales (efecto inmediato)

Realizas la acción Animales con fuerza 5 para jugar 2 animales. Primero, juegas el búho real euroasiático(1). Usted paga el costo, volteá un recinto de 2 espacios(2), gana 4 atractivos y ejecuta el efecto de la carta, poniendo 2 nuevas cartas en tu mano(3). Afortunadamente, el lince euroasiático se encuentra entre ellos, que prefiere jugar sobre el marabú. Por lo tanto, decides jugar con el lince euroasiático como tu segundo animal.(4).



**II**

## ANIMALES

Juega cartas de animales de tu mano o dentro del rango de reputación.

Si ha actualizado el *animales* acción, puedes jugar cartas de animales directamente desde la pantalla, en lugar de solo desde tu mano. Para hacerlo, la tarjeta respectiva debe estar dentro de su rango de reputación. Además del coste del animal, deberás pagar una cantidad de dinero igual al número de la carpeta desde la que juegas la carta Animal. Si tiene permitido jugar 2 cartas de Animal, puede elegir jugar 2 cartas de su mano, 2 de la pantalla o 1 carta de su mano y 1 carta de la pantalla. Juega a los animales uno tras otro. No repongas la pantalla hasta que hayas terminado tu turno.

Además, puede aumentar la reputación de suzo o por 1, si realizas esta acción con una fuerza de al menos 5. Aumenta la reputación desde el comienzo de su acción, de modo que su rango de reputación para esta acción ya sea mayor.

Finalmente, después de actualizar su *animales* acción, también puedes jugar animales que tienen la

### Colocación de cartas



Coloque las tarjetas de Patrocinador y Animal jugadas superpuestas para ahorrar espacio. Toda la información que necesitas para el resto del juego se muestra en la parte superior de la tarjeta.

Algunas cartas de Patrocinador tienen un efecto adicional al final del juego. Estas cartas están marcadas con una franja marrón vertical detrás del nivel de la carta (como en la segunda carta jugada en este ejemplo). Esto hace que las cartas con efectos de final de juego sean más fáciles de encontrar una vez que se han jugado.



### Categorías de animales

Hay 7 categorías de animales en Ark Nova:

- Pájaro
- herbívoro
- Depredador
- Primate
- Reptil
- Sopitar
- animales del zoológico de mascotas

2 de estas 7 categorías son casos especiales, oso animal y zoológico de mascotas . A diferencia de las otras categorías, su ícono es negro sobre fondo blanco.

Los osos son más una subcategoría. Su ícono ocurre principalmente en combinación con el ícono de herbívoro o depredador .

Por razones de juego, inventamos una categoría separada para los animales del zoológico de mascotas, reemplazando la categoría biológica.

Si el juego solicita categorías de animales, esto incluye implícitamente también a los osos y animales del zoológico de mascotas. Si este no es el caso, quedan explícitamente excluidos.



### Ejemplo: Jugar animales usando *adoYo*

Eres rojo y usas la acción de animales mejorada para jugar con 2 animales. Debido a que está realizando la acción con fuerza 5, primero puede aumentar la reputación de su zoológico en 1 a una reputación de 4(1). Esto significa que las carpetas 1 a 3 ahora están dentro del rango de reputación para usted.



Juegas al tejón europeo de la carpeta 3 de la pantalla.(2) y por lo tanto pagar 3 dinero además del costo normal del animal. Luego juegas otro animal de tu mano, el puercoespín crestado (3). Despues de haber poblado los recintos respectivos, aumentando el atractivo de su zoológico y usado las habilidades de los animales, su turno termina. Antes de que el próximo jugador tome su turno, repone la pantalla.



## ASOCIACIÓN



Realice exactamente una tarea de asociación.

I

Para llevar a cabo una tarea de asociación, necesita al menos 1 trabajador de asociación activo en el bloc de notas de su mapa del zoológico. Coloque a este trabajador en el tablero de la Asociación en la tarea que desea realizar. Si 1 **desula** asociación de trabajadores ya está en **marcha** en esta tarea, en su lugar debe colocar 2 para realizar esta tarea. Si 3 de **sulos** trabajadores de la asociación ya están en **esta** tarea, no puede volver a realizarla por el momento. Los trabajadores de la asociación en colores que no sean los suyos no importan aquí.

En un descanso, todos los trabajadores de su asociación regresan a su mapa del zoológico y vuelven a estar activos. Como resultado, todas las tareas vuelven a estar disponibles para realizarlas con 1 trabajador de la asociación. Más sobre esto en *Romper* en la página 18.

Cada tarea requiere una fuerza de acción diferente **X**. Puede solo realizar una tarea de asociación si la fuerza de su acción es al menos tan alta como el valor de la tarea.

**Las distintas tareas son:**

**2 Creciente reputación:** Aumenta la reputación de tu zoológico en 2. Avanza tu contador de Reputación en la pista de Reputación y recibe cualquier bonificación que se muestre, si corresponde.

La reputación de tu zoológico determina a cuántas cartas puedes acceder en la pantalla (rango de reputación). Además, se requiere cierta reputación mínima para jugar ciertas cartas de Patrocinador (ver *Patrocinadores* en la página 17).



### La Junta de la Asociación

El tablero de la Asociación se divide en 2 áreas. En el área azul están las tareas que puedes realizar utilizando los trabajadores de tu asociación. Si no has actualizado la acción de Asociación, solo puedes realizar exactamente 1 de estas tareas. En el área rosa, después de actualizar tu tarjeta de acción de la Asociación, puedes obtener puntos adicionales para proyectos de conservación al donar a organizaciones de conservación de animales. Arriba y debajo del tablero de la Asociación están los espacios para los proyectos de conservación que puedes apoyar durante el juego.



3

**Ganar un zoológico asociado:** Tome un zoológico asociado del tablero de la Asociación y colóquelo en el espacio de zoológico asociado vacío más bajo en su mapa de zoológico. Si ese espacio muestra una bonificación, tómalo una vez e inmediatamente. No puedes tomar un zoológico asociado que ya tenga, todos sus zoológicos asociados deben ser de diferentes continentes. Además, puedes llevar un máximo de 4 zoológicos asociados en total; su mapa del zoológico no tiene espacio para un quinto. Para tomar un tercer (o cuarto) zoológico asociado, debe haber actualizado la acción de Asociación a *adoYo*. Si ya tiene todos los zoológicos asociados que están en el tablero de la Asociación en ese momento, o si no puedes colocar el zoológico asociado en su mapa de zoológico, no puedes realizar esta tarea. En el descanso, se repone el suministro de zoológicos asociados en el tablero de la Asociación (ver *Romper* en la página 18).

Cada zoológico asociado reduce el costo de jugar todas las cartas de Animal de su continente en 3 monedas por ícono de continente en la carta de Animal. También le proporciona 1 ícono del continente respectivo, que puedes activar otros efectos de cartas y puedes contar para proyectos de conservación. Ciertas tarjetas de animales requieren un zoológico asociado del mismo continente.

4

**Obtener una universidad asociada:** Tome una universidad del tablero de la Asociación y colóquela en el espacio universitario disponible más bajo de su mapa del zoológico. Si ese espacio muestra una bonificación, tómalo una vez e inmediatamente. También avanzas tu contador de Reputación en consecuencia si está representado en la universidad. No puedes tomar una universidad que ya tienes. Entonces, si ya tienes todas las universidades que están en el directorio de la Asociación en ese momento, no puedes realizar esta tarea. En el descanso, se repone la oferta de universidades en el tablero de la Asociación (ver *Romper* en la página 18).

Las universidades aumentan la reputación de tu zoológico, otorgan íconos de investigación y son la única forma de aumentar el límite de tu mano a 5 cartas.

## 5

**Trabajo de proyecto de conservación.**: Puedes apoyar un proyecto de conservación que ya está en juego o jugar una carta de Proyecto de Conservación de tu **mano** apoyarlo de inmediato. Si traes un **nuevo** Carta de Proyecto de Conservación en juego, colócalas **sobre** la junta de la Asociación en el **más a la izquierda** espacio. Si ya hay un proyecto de conservación allí, mueve todas las cartas de Proyecto de Conservación sobre el tablero un lugar a la derecha antes de colocar la carta. Según el número de jugadores, solo puede haber hasta 2, 3 o 4 cartas sobre el tablero de la Asociación. Si (después de colocar el nuevo proyecto de conservación) hay más cartas sobre el tablero de las permitidas para el conteo de jugadores, coloque la carta más a la derecha en la pila de descarte. Devuelve las fichas de jugador de la carta descartada a la reserva (no al mapa del zoo) del jugador correspondiente. Los proyectos básicos de conservación por debajo de la junta de la Asociación nunca se mueven, incluso cuando cuentan con el apoyo total. Además, no se agregan nuevos proyectos de conservación de base durante el juego.

Para apoyar un proyecto de conservación, debe cumplir una condición (representada en la tarjeta) que no tiene ficha de jugador. Solo se le permite apoyar cada proyecto de conservación **una vez**. Esto significa que no puede apoyar un proyecto que ya tiene uno de sus tokens de jugador.

Coloca 1 ficha de jugador de tu elección **desde el lado izquierdo de su mapa del zoológico** según la condición que cumplas, y como recompensa avanza tu contador de Conservación y el contador de Reputación (si corresponde) según el premio representado en la carta. Si puedes cumplir más de una condición, tú eliges cuál. En el Glosario de la página 1 se encuentra una explicación de los diversos proyectos de conservación.

Cuando tomas la ficha de jugador de tu mapa del zoológico, activas la bonificación correspondiente. Siempre obtienes la bonificación de inmediato. Con algunos de ellos, también obtienes la bonificación nuevamente durante cada descanso. Elige si quieres recibir este bono antes o después de la recompensa por el proyecto de conservación. Las bonificaciones se explican en la descripción general de los iconos.



*Consejo: a veces vale la pena apoyar un proyecto de conservación en un nivel inferior, por ejemplo, para obtener las bonificaciones en el registro de conservación o para activar un ingreso en el lado izquierdo del mapa del zoológico al principio del juego.*

## Diseños de proyectos de conservación

Estas tarjetas representan los diferentes proyectos de conservación que puedes apoyar. Cada tarjeta representa 3 condiciones **(1)** cumplir, así como las correspondientes recompensas **(2)**. Ciertas cartas de Proyectos de Conservación otorgan una bonificación adicional al jugador que las juega **(3)**. Hay dos tipos de proyectos de conservación.



En la mayoría de los casos, debe tener un número determinado de un ícono específico en su zoológico (en el ejemplo de la izquierda, Reptiles). Cuente los íconos en el borde superior de todas sus tarjetas, tanto en las tarjetas de animales como de patrocinadores (incluidos los requisitos de espacio de agua o roca, pero sin incluir las condiciones a la izquierda), así como en sus zoológicos y universidades asociados.



### Ejemplo: Jugar una carta de Proyecto de Conservación

Juegas una nueva carta de Proyecto de Conservación de tu mano: **Animales Grandes**. Como hay tres jugadores y ya hay 3 proyectos de conservación, primero debes descartar la carta de Proyecto de Conservación más a la derecha (Programa de Cría de Reptiles) **(1)**, mueve las otras dos tarjetas de proyecto una posición a la derecha **(2)**, y luego coloque la nueva tarjeta de animales grandes en el espacio recién disponible a la izquierda **(3)**. Ya que tienes 3 animales grandes en tu zoológico, toma una ficha de jugador del mapa de tu zoológico y colócalas en el medio. **(4)**. Por esto ganas 3 puntos de proyecto de conservación. También obtienes la bonificación en el espacio del que tomaste tu token de jugador, que era para tomar inmediatamente (y solo una vez) 3 tokens X.



## Ejemplo: Liberar un animal

Decides liberar tu tortuga africana estimulada en el Parque Nacional del Serengeti. La tortuga necesita un recinto de 3 espacios y, por lo tanto, cumple la condición intermedia, que aún no se ha reclamado. Decides marcar el espacio restante en la carta del Proyecto de Conservación con tu ficha de jugador del espacio "12 dinero".(1).

Cuando el animal abandona tu zoológico, retiras 2 fichas de jugador de tu Reptile House y las devuelves a tu suministro. Mueves tu contador en la pista de apelación 6 pasos hacia atrás (la apelación del animal). La otra información en la tarjeta no importa. Luego, avanzas tu ficha en la pista de Conservación 4 pasos y tomas 12 dinero (ya que tomaste la ficha de jugador del espacio de bonificación correspondiente). Finalmente, colocas la carta African Spurred Tortoise en la pila de descarte.(2).



## Ejemplo: Tareas de asociación con **AdoYo**

Decides gastar una ficha X para la acción de la Asociación en la ranura de tarjeta 5 para ejecutarla con fuerza 6. Ganas una universidad y 2 reputación con un trabajador de la asociación cada uno.(1). Además, paga 5 dinero como donación y gana un punto de conservación por ello.(2). La próxima donación costará 7 dinero.

## ASOCIACIÓN

Realizar una o más tareas de asociación diferentes. Puede hacer una donación.



II

Si ha actualizado el Asociaciónacción, puede realizar **varios diferentes** tareas de asociación con una sola acción. Para cada tarea, necesita 1 o 2 de los trabajadores de su asociación. El total **valor** El resultado de todas las tareas de la asociación no puede exceder la fuerza de su acción. El valor total puede ser menor.

Si elige realizar un trabajo de proyecto de conservación y apoyar una nueva tarjeta de Proyecto de Conservación, puede jugar esa tarjeta directamente desde la pantalla. La carta que juegues debe estar dentro de tu rango de reputación. Como coste adicional, deberás pagar una cantidad de dinero igual al número de la carpeta desde la que juegas la carta de Proyecto de Conservación. No llenes la pantalla hasta que hayas completado tu turno.

Además las tareas de la asociación, se le permite hacer exactamente 1 donación a un programa de bienestar animal. Pague la cantidad de dinero más pequeña visible en el área de **0** "donación" (en el suministro general y luego cubra el espacio correspondiente con una de sus fichas de jugador) **de su suministro** para que la cantidad de dinero en este espacio ya no sea visible. Ganas 1 punto de conservación por esto. Si todos los espacios excepto el último están ocupados por fichas de jugador, cada donación subsiguiente cuesta 12 dinero y no tienes que colocar más fichas en ese espacio.

Para poder hacer una donación, debe haber realizado al menos 1 tarea de asociación durante la misma acción. No necesita un trabajador de la asociación para hacer una donación. Puedes hacer un máximo de 1 donación por **Asociaciónacción**.



#### PATROCINADORES



Juegue exactamente 1 tarjeta de patrocinador O avance el token Break y tome dinero.

Esta acción te permite **jugar exactamente 1** tarjeta de patrocinador de su mano, siempre que la fuerza de la acción sea al menos igual al nivel de la tarjeta de patrocinador y usted cumpla con las condiciones de la tarjeta (representadas en el lado izquierdo de la tarjeta). Ejecute el efecto instantáneo (si está disponible) y/o el efecto recurrente de la tarjeta (si está disponible y activado por el ícono en esta tarjeta de Patrocinador), luego colóquelo junto a su mapa del zoológico.

**X** Alternativamente, puede usar esta acción para avanzar el romper al final de los pasos y tomar dinero para hacerlo. Tú **s** tomaré dinero incluso si la ficha Break no necesita todos los pasos para llegar al espacio final.

#### PATROCINADORES



Juegue una o más cartas de Patrocinador O avance el token Break y tome dinero.

Si ha actualizado el *Patrocinadores* escisión, puedes jugar **varias tarjetas de patrocinador** con una acción. La fuerza de tu acción **X 1** debe ser al menos tan alto como la suma de los niveles en todas las cartas jugadas (rememetro ber, con tél ayuda de X-tokens también puede aumentar el más allá). Juega las cartas una tras otra, lo que significa que ejecutas completamente todos los efectos instantáneos de una carta (excepto los efectos "después de terminar") antes de jugar la siguiente carta.

Al jugar cartas de Patrocinador, puede optar por jugarlas desde el **mostrar** tu mano. Cualquier carta jugada desde la pantalla debe estar dentro de su rango de reputación. Paga una cantidad adicional de dinero igual al número de la carpeta desde la que juegas la tarjeta de Patrocinador. No llenes la pantalla hasta que hayas completado tu turno.

Si utilizas el *Patrocinadores* escisión para avanzar el token Break, tomas dinero **dos veces**.

Finalmente, después de actualizar su *Patrocinadores* escisión, también puedes jugar cartas de Patrocinador que tengan la **II** icono como condición.

#### Diseño de tarjetas de patrocinador

(1) El nivel de cada tarjeta de Patrocinador se encuentra en la esquina superior izquierda.

(2) Si la tarjeta te permite colocar un edificio especial en tu zoológico, este edificio debe construirse junto al agua o las rocas, este requisito se muestra junto al nivel (donde también estaría en las tarjetas de Animal). (3) Las condiciones que debe cumplir para jugar la carta se muestran en el lado izquierdo de la carta. (4) Si la tarjeta en sí proporciona un ícono, se representa en la esquina superior derecha.

Las tarjetas de patrocinador pueden tener una variedad de efectos diferentes. (5) Si la tarjeta tiene un efecto recurrente, este se muestra en la parte superior de la tarjeta sobre un fondo azul, a menos que te proporcione ingresos durante cada descanso, en cuyo caso el fondo es morado.



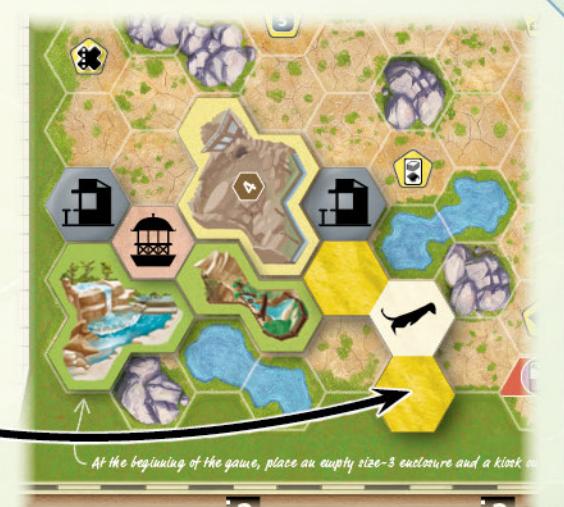
(6) Un efecto único al jugar la carta se indica con un fondo amarillo en la esquina inferior izquierda de la carta. (7) Un efecto durante la puntuación final se indica con un fondo marrón en la esquina inferior derecha de la tarjeta. Una franja marrón vertical detrás del nivel de la tarjeta (1) sirve como recordatorio de que esta tarjeta tiene un efecto en la puntuación final (en caso de que coloque las tarjetas superpuestas).

Si un efecto en una tarjeta de Patrocinador se refiere a un ícono que aparece en la propia tarjeta de Patrocinador, este ícono cuenta para el efecto o para activar el efecto. Sin embargo, solo los íconos en las esquinas superiores derechas de las tarjetas (4) se utilizan, no los que se encuentran en cualquier otra parte de la tarjeta, a excepción de los íconos de roca y agua, que se encuentran en la esquina superior izquierda.

(8) Algunos efectos ya se explican en la propia tarjeta de Patrocinador; todos los efectos de las cartas se explican en las páginas 4–7 del Glosario.

#### Ejemplo: jugar una carta de patrocinador

Usa la acción Patrocinadores para jugar la carta *Guarida de suricatas* (ver arriba). Necesitas una fuerza de acción de 5 y la reputación de tu zoológico debe ser de al menos 3. Coges la *guardia de suricatas* de los edificios exclusivos y la colocas en el mapa de tu zoológico, al lado de al menos 1 roca. Puedes reconocer la *guardia de suricatas* por el ícono en la esquina inferior izquierda de la tarjeta. Dado que la propia tarjeta *Meerkat Den* tiene un ícono de herbívoro, el atractivo de su zoológico aumenta inmediatamente en 2.





I II

**Toma 1 ficha X.**

Si no puede o no quiere realizar ninguna de las 5 acciones, aún puede usar esta acción alternativa y tomar 1 X-token. Puedes realizar esta acción usando cualquier carta de Acción. Es independiente del valor de la ranura de la tarjeta y no puede usar fichas X para aumentar la fuerza de la acción. No importa si la tarjeta de acción se ha actualizado.

Todavía debe seleccionar una tarjeta de Acción, moverla a la ranura 1 y mover las tarjetas intermedias a la derecha. Luego, toma una ficha X. Si ya tiene 5 tokens X, no puede realizar esta acción.

**Puntos de apelación y conservación**

Durante el juego aumentas el atractivo de tu zoológico y acumulas puntos de conservación. Esto es necesario para ganar y también te ayuda durante el juego.

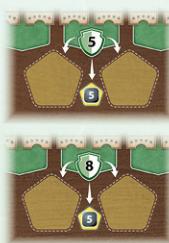
El atractivo de tu zoológico determina cuánto dinero ganas en cada descanso.

Además, hay 4 espacios en la pista de Conservación que proporcionan un efecto único inmediato cuando los alcanzas o los pasas. Esos espacios son los siguientes:

**• 2 puntos de conservación:**

Mejora una de tus cartas de Acción (dale la vuelta) o active un trabajador de asociación adicional (tome un trabajador acostado del espacio más bajo debajo del

bloc de notas y colóquelo en el bloc de notas). Cualquiera de las opciones está disponible para cada jugador que llegue al espacio 2.

**• 5 / 8 puntos de conservación:**

Tomar 5 dinero una de las fichas de bonificación junto a este espacio en el marcador de Conservación. Ejecute el efecto (dinero o ficha de bonificación) inmediatamente. Si toma una ficha de bonificación, retírela del juego después. La opción de tomar 5 dinero permanece incluso después de que ambos tokens de bonificación se hayan ido.

**• 10 puntos de conservación:**

El **primer** vez un jugador alcanza o supera los 10 Puntos de Conservación, **todos los jugadores** elige y descarta una de sus cartas de puntuación final. Colóquelos boca abajo debajo del pila de tarjetas de puntuación final restantes. Si nadie acumula 10 puntos de conservación antes de que finalice el juego, todos los jugadores deben elegir y descartar una tarjeta de puntuación final antes de que pueda comenzar la puntuación final del juego.

**Romper**

Ark Nova no sigue un sistema de rondas fijas. Usted toma turnos, tomando 1 turno a la vez, hasta que la ficha de Descanso haya avanzado al último espacio de la pista de Descanso. El efecto de una carta de **Ruina**, una carta de Patrocinador o una carta de Animal podría causar que esto suceda. Si activas el descanso, completa tu turno actual, toma la ficha de descanso y luego todos los jugadores realizan los siguientes pasos en orden:

**1. Límite de cartas de mano:**

Si tiene más cartas en su mano de las que permite su límite de mano, descarte cualquier carta excedente de su elección de su mano a la pila de descarte.

Normalmente tu límite de mano es 3, pero una universidad en particular te permite tener 5 ( ).

**2. Fichas en cartas de Acción:**

Si tienes fichas de Multiplicador, Veneno y/o Constricción en tus cartas de Acción, devuélvelas a la reserva. Ya no tienen ningún efecto.

**3. Junta de asociación:**

Devuelva a todos los trabajadores de su asociación del tablero de la Asociación al bloc de notas en su mapa del zoológico. Vuelven a estar disponibles para usted como trabajadores activos. Reponer el Visualización de zoológicos y universidades asociados para que exactamente uno de cada zoológico y universidad asociado vuelva a estar disponible. No es necesario reabastecer las universidades y los zoológicos asociados que ya tienen todos los jugadores.

**4. Reponer pantalla:**

Deseche las dos cartas inferiores de la pantalla (carpetas 1 y 2) a la pila de descarte, mueva las cartas restantes hacia abajo y reponga la pantalla. El icono  en carpetas 1 y 2 sirve como recordatorio.

**5. Tomar ingresos:**

La mayoría de las veces, todos los jugadores pueden tomar sus ingresos simultáneamente. Algunos efectos pueden requerir que esto suceda en el orden de los jugadores, como que varios jugadores tengan un efecto que les permita tomar una carta de la pantalla. En estas situaciones, los jugadores afectados deben tomar ingresos en el sentido de las agujas del reloj comenzando por el jugador que inició el descanso. La pantalla se repone después de cada jugador.

una. Recaudar ingresos de acuerdo con la **apelación** de tu zoológico. Tome la cantidad de dinero indicada junto a su contador en la pista de apelación.

*Ejemplo: Si su contador está en el espacio 7 de la pista de Apelación, tome 11 dinero.*

b. Recaudar ingresos por los **quioscos** en el mapa de tu zoológico.

Verifique cada quiosco en su mapa del zoológico por separado. Tome 1 dinero por cada edificio único, recinto especial, **ocupado** recinto estándar, y pabellón contiguo al mismo. Un edificio debe compartir al menos un lado de un espacio con un quiosco para que se considere adyacente a él. Un recinto estándar vacío no proporciona ingresos (pero un recinto especial vacío sí).

C. Recoge todos los **ingreso** indicado por el siguiente ícono:

 El ícono aparece en algunas tarjetas de Patrocinador y en algunas bonificaciones en el lado izquierdo de su mapa del zoológico. Tome solo las bonificaciones en su mapa de zoológico que ya haya activado (aquellas que haya descubierto al colocar la ficha de jugador en un proyecto de conservación).

#### 6. romper pista:



Devuelve la ficha de Pausa al espacio de inicio para el conteo de jugadores.

Luego, el descanso termina y el juego continúa con el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj tomando su próximo turno.



## FIN DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN FINAL

#### 1. Juego terminado

Si al final de tu turno o durante un descanso tu **Contador de conservación** y **contador de apelación** están siempre en el **misma área de puntuación**, o si se han cruzado, se activa el final del juego. Cada **área de puntuación** comprende un espacio del marcador de Conservación y los espacios adyacentes del marcador de Apelación.

Si el final del juego se activa al final del **tu turno**, todos los demás jugadores (pero no tú) tomarán un turno más. La próxima vez que sea tu turno, pasa a la puntuación final. Si se activa el final del juego **durante un descanso**, todos los jugadores (incluyéndote a ti) tomarán un turno más.

#### 2. Tarjetas de puntuación

Al final del juego, todavía obtienes puntos de conservación o apelación de tu **Tarjeta(s) de puntuación final**, así como de todas tus cartas con un ícono de fin de juego. Recuerda, si ningún jugador alcanzó los 10 puntos de conservación, todos los jugadores deben descartar una de sus tarjetas de puntuación final antes de sumar estos puntos a sus totales.

#### 3. Determinar puntos de victoria

Finalmente, es hora de contar los puntos de victoria. Comience mirando el área de puntuación donde se encuentra su contador de conservación. Encuentre el valor de apelación más bajo en esa área de puntuación. Este es su número objetivo. Compare su número objetivo con el valor de su contador de apelación. Reste su número objetivo de su valor de apelación y el resultado son sus puntos de victoria. El jugador con el **Punto de victoria positivo más alto** total es el ganador. En caso de empate, el jugador empacado que apoyó la mayor cantidad de Proyectos de Conservación gana el juego (puede determinar esto contando cuántas fichas de jugador se han eliminado del lado izquierdo de su mapa del zoológico). Si el marcador sigue empacado, todos los jugadores empacados comparten la victoria.



Es posible que haya notado que para tener una puntuación positiva, su contador de apelación y su contador de conservación tienen que cruzarse! ¡Tenlo en cuenta cuando tomes decisiones para maximizar tu puntuación!

#### Example: Ganador

Red tiene 64 apelación y 20 conservación puntos. Ambos se cruzan en la sección de conservación (marco blanco). El juego finaliza ganador.



#### Example: Desempeño

You take a turn and you take tasks and money for each of them.



#### Final Scoring Card Layout

Each Final Scoring card has either a table below, left or right (below, right), to indicate how your campaign's Grand Total of Conservation Points affect the level of the game. For scoring purposes, consider your campaign's Grand Total of Conservation Points and the icons on the card to determine the points you can gain in each of the four conservation point formats on a single Final Scoring card.



#### Example: Determinar Victoria

(1) Blue tiene 16 conservación puntos; la menor apelación value en esa sección es (the Target Number) es 76.

(2) Blue tiene 72 apelación, que significa que Blue's apelación value es 4 puntos short of that Target Number. Blue has 4 Victory Points.

(3) Red tiene 18 conservación puntos; la menor apelación value en esa sección es 70.

(4) Red tiene 79 apelación, que significa que Red's apelación value es 9 puntos beyond that Target Number. Red has +9 Victory Points.



## JUEGO EN SOLITARIO

Si juegas Ark Nova solo, modifica las reglas de la siguiente manera:

### Configuración

- Diseñe 3 tarjetas básicas de Proyectos de Conservación y **hagan** coloque cualquier ficha de un color diferente sobre ellos (es decir, como una configuración de 3 jugadores).
- No utilices la ficha de Descanso. En su lugar, coloca 7 fichas de jugador de cualquier color sin usar en los espacios de la columna izquierda de la ficha individual.(UN).
- Empiezas el juego con 20 recursos.

### Turno / Cartas

Las tarjetas con efectos interactivos tienen una franja azul en la parte inferior con el icono; el contenido de la franja azul reemplaza el efecto interactivo de la tarjeta con un efecto de solo apropiado. Encontrará esta función en 1 tarjeta de puntuación final y varias tarjetas de animales.

Puede haber hasta 2 cartas de Proyectos de Conservación sobre el tablero de la Asociación.

Si realiza una acción que haría avanzar la ficha de ruptura, simplemente no lo hace. Si aceptaría dinero por moverlo, aún obtendrá el dinero. No obtiene un token X por activar un descanso (ver *Jugabilidad / Descansos* a la derecha).

*Ejemplos: Juegas el Cougar con la habilidad Saltar 3. Aunque no hay una ficha de ruptura para avanzar, aún tomas 3 dinero.*

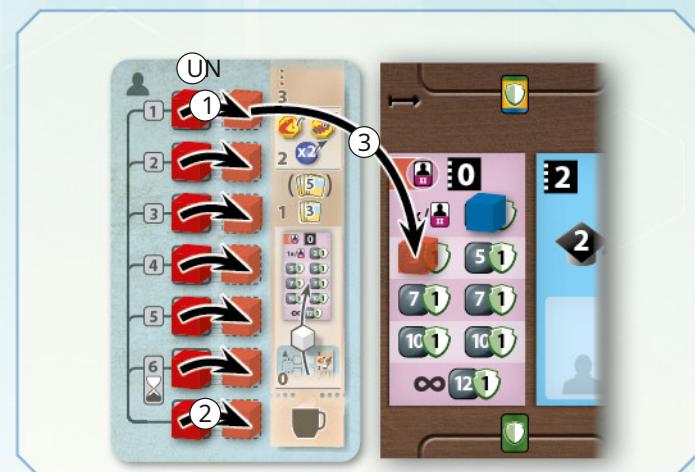
*Utilizas la acción de Patrocinadores mejorada con una fuerza X de 4 para la capacidad de ruptura. Aunque no hay una ficha de ruptura para avanzar, aún toma 8 dinero.*

### Jugabilidad / Descansos

Cada vez que termines un turno, mueve la ficha de jugador superior en la columna izquierda de la ficha individual al espacio a su derecha (en la columna derecha)(1). Si mueve la última ficha de la columna de la izquierda a la columna de la derecha(2)(y así revelar el icono de descanso), inmediatamente resuelve un descanso.

Al comienzo del descanso, coloque la ficha de jugador superior en el espacio de donación abierto con el número más pequeño en el tablero de la Asociación.(3)(si todos los demás espacios, excepto el espacio 12, ya están ocupados, colóquelo junto al espacio 12, incluso si esto no tiene efecto sobre las donaciones) y mueva las fichas restantes a la columna izquierda de la loseta individual (pero ahora 1 más la fila está vacía).

Luego realice todos los pasos de un descanso excepto el paso 6.



El juego termina después de 6 rondas, cuando solo quedan 2 fichas en la ficha individual y movió la de abajo a la derecha. No desencadene otro descanso, sino que haga la puntuación final en su lugar.

Si usted tiene **al menos 0** Puntos de Victoria después de la puntuación final (lo que significa que tanto su ficha de Apelación como su ficha de Conservación han llegado a la misma área de puntuación o se han pasado entre sí), ha ganado el juego en solitario.

### Niveles de dificultad / Desafío en solitario

Recomendamos que **principiantes** comienza el juego en solitario con un llamamiento de **20**. Dependiendo de tu experiencia, puedes comenzar el juego con **10** o incluso **0** apelación. ¡Comenzar el juego en solitario con 0 atractivo es todo un desafío! Siéntete libre de jugar tantos juegos como quieras en cada nivel de dificultad.

Como **undesafío especial**, juega 3 juegos seguidos. En este caso, no baraje las cartas después de cada juego. En su lugar, retire todas las cartas de ese juego en particular (pila de descartes, exhibición, todas sus cartas y todos los proyectos de conservación) y configure el juego con las cartas restantes. Elimina también los dos mapas del zoológico que tenías para elegir, así como las 4 fichas de bonificación. Para el tercer juego, tendrás que reutilizar 3 fichas de bonificación aleatorias eliminadas.

Ya no tienes acceso a las cartas que están fuera de juego, con la única excepción de las habilidades de los animales. *Afirmación y Dominio*.

Al final de cada juego, registre su puntuación; luego sume las 3 puntuaciones al final. Si la suma es al menos 0 (es decir, no negativa), ¡has superado el desafío!

### ••••• Créditos •••••

**Diseño de juego:** Mathias Wigge • **Diseño gráfico:** Christof "hacer todo" Tisch, Steffen Bieker • **Ilustraciones:** Loïc Billiau, Dennis Lohausen **Cubrir:** Steffen Bieker • **Edición y Realización:** Bastian Winkelhaus, Inga Keutmann, Frank Heeren • **Corrección de pruebas:** Donny Behne, Nathan Morse

Nos gustaría agradecer a Corinna Spellerberg y Ursula Steinhoff por su apoyo en la traducción y composición tipográfica y Andreas Resch por hacer la escena del juego en 3D.

© 2021 Feuerland  
Verlagsgesellschaft mbH  
Wilhelm-Reuter-Straße 37  
65817 Eppstein-Bremthal  
[www.feuerland-spiele.de](http://www.feuerland-spiele.de)



**Juegos finales**  
2 Techview Drive, Suite 2  
Cincinnati, OH 45215  
[www.capstone-games.com](http://www.capstone-games.com)

Distribuido en el Reino Unido por:  
Esdevium Games Ltd, comercializada como Asmodee UK  
6 Waterbrook Road, Alton, GU34 2UD, Reino Unido

¿Busca más información o le falta algo?  
<https://capstone-games.com/board-games/ark-nova>

En representación de los muchos probadores y seguidores, agradecemos a Matteo Lindner, Gernot Köpke, Denny Delakowitz, Zsolt Hevesi, Jonas Langenbrinck, Thomas Hansel, Roland Hoyer, Sebastian Born, Paul Borczyk, Alexandra Nikolay, Tobias Bruch, Helge Ostertag, Jan Henry, Olaf Darge, Pan Pollack, Jule Pollack, Carsten Stürmer, Lea Reinisch, Patrick Hoffbauer, Stephan Rink, Claudia Scharf, Hanno Girke, Niels Roehl, Jan Kempf, Tobias Zimmermann, Arne Aßmann, Christoph Keutmann, Karol Pryk, Christian Hildenbrand, James Hourston, Tina Steinbrecher, Simon Poppinga, Christin Pfaff, Daniel Lau, Lisa Hofman, Christian Brinker, Jens Will, Florian Bücherl, Alexander Fendt, Kilian Grieb, Armin Stangl, Sascha Rings, Florian Schlusnus y especialmente Tina Landwehr-Rödke.

