

ARK NOVA MENEDÉK

SZÓSZEDET

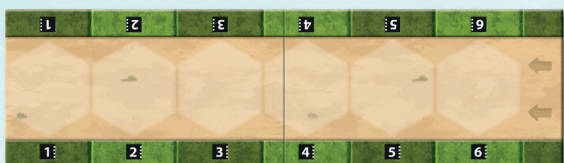
TARTOZÉKOK IKONOK

AZ EGYSZEMÉLYES JÁTÉK SZABÁLYAI

TARTOZÉKOK ÁTTEKINTÉSE

Közös tartozékok

1 kínálattábla



1 természetvédelmi tábla



10 természetvédelmi cél



135 lapka

Állatok (sárga)



Épületek (kék)



Projektek (lila)



Nyílt területek

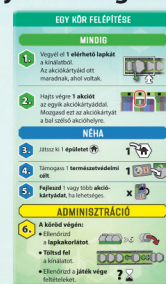


21 erszényjelző

20 természetvédelmi jelző

1 pontozótömb

5 játékossegédlet



5 játék vége jelző

(1x 10 pontos, 4x 5 pontos)



Egyszemélyes játékváltozathoz: 18 körjelző
(3 az 1-6 értékek mindegyikéből)



Játékosstartozékok (5x mindegyikből)



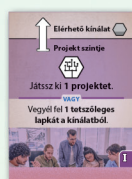
1 állatkerettábla 1 lapkartartó



1 lapkartartó

4 akciókártya

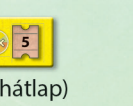
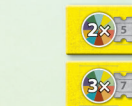
1 projektek akciókártya



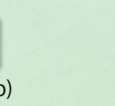
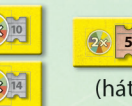
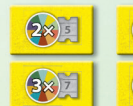
3 állatok akciókártya



4 fejlesztésjelző (5 színben)



4 természetvédelmi eredmény jelölő (5 színben)



A KÜLÖNBÖZŐ IKONOK MAGYARÁZATA

Néhány szabályt ebben a részben úgy magyarázunk el, hogy példának egy konkrét ikont használunk, például a ragadozóikat. Ha ugyanilyen ikont látsz ragadozó helyett például madárral, arra ugyanaz a szabály vonatkozik, a másik ikont behelyettesítve.

Állatméretek



Kis állatok. A kis állat olyan állat, aminek a szintje (a lapka közepénél, a bal oldalon) 2 vagy 3.



Nagy állatok. A nagy állat olyan állat, aminek a szintje (a lapka közepénél, a bal oldalon) 4 vagy 5.

Élőhely



A „változó” élőhely ikonja nem számít bele a meghatározott élőhelyikonok közé (erdő, szikla, víz). Ha például egy lapka az állatkeretben az erdőikonok után ad pontot, akkor ez az ikon nem számít.

Pontozás



1 pontot kapsz minden **különböző állatikonért, illetve kontinensikonért**, ami ezzel a lapkával közvetlenül **szomszédos**

lapkán van. Tehát ha egy ikon több szomszédos lapkán is megtalálható, akkor az csak egyszer számít. A többi ikon, mint az élőhelyikonok, a projektikon vagy az épületikon nem számítanak.



2 pontot kapsz minden főemlősikonért, ami ezzel a lapkával közvetlenül **szomszédos** lapkán van. Az ezen a lapkán található **főemlősikon** nem számít.



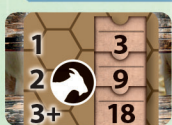
2 pontot kapsz minden **épületikonért** az állatkertedben. A lapka, amin az ikon található, **bárhol** lehet az állatkertedben. Az ezen a lapkán lévő épületikon is számít.



2 pontot kapsz minden **Európa-ikonért**, ami ezzel **összefüggő** lapkákon van. Ez a következőket foglalja magába:

- a lapkát, amin a pontozás látható.
- az Európa-ikonos lapkákat, amelyek közvetlenül szomszédosak ezzel a lapkával.
- az Európa-ikonos lapkákat, amelyekről kizárólag szomszédos Európa-ikonos lapkákon lépkedve el tudunk jutni eddig a lapkáig.

Példa: Ebben a példában a hóbagoly és az alpesi terület mind-egyike 8 pontot ér: mindkettő esetében 2 pontot kapsz a hóbagolyért, az európai vidráért, az alpesi kőszáli kecskéért és az alpesi területért (A). Az európai társállatkertért egyik sem ad pontot, mivel az sem közvetlenül, sem közvetetten (más Európa-ikonokon keresztül) nem összefüggő a hóbagollyal vagy az alpesi területtel.



Pontokat kapsz a háziállatok egy **összefüggő csoportjáért**. A kapott pontok mennyisége a csoportban lévő állatok számától függ.

Egy olyan csoportért, amiben:

- 1 háziállat van (ami nem szomszédos másik háziállat-ikonos lapkával): 3 pontot kapsz.
- 2 háziállat van: 9 pontot kapsz. A két háziállatnak egymással szomszédosnak kell lennie.
- 3 vagy több összefüggő háziállat van: összesen 18 pontot kapsz. Az összefüggő azt jelenti, hogy a csoport bármelyik lapkájáról el tudsz jutni a csoport bármelyik másik lapkájára csak szomszédos, a csoporthoz tartozó lapkákon lépkedve.

Ezeket a pontokat **nem háziállatonként** kapod, hanem az **egész csoportért**.

Ha több olyan összefüggő csoportban is vannak háziállataid, amelyek egymástól elkülönülnek, akkor az egyes csoportokat külön kell pontozni.

PÉLDA – HÁZIÁLLAT: Ebben a példában összesen 12 pontot kapsz a háziállatokért. A **házi számár** és a **juh** két állatot tartalmazó csoportot alkotnak (A), amiért 9 pont jár. A **házi kecske** nem szomszédos másik háziállattal, így egy önálló csoportot alkot, ami 3 pontot ér. Ha mindhárom háziállat egyetlen összefüggő csoportot alkotna, akkor összesen 18 pontot érnének.



2 pontot kapsz minden lapkáért, ami a játék végén a kezvedben van.

Hatások

Az alábbi hatások végrehajtása nem kötelező.



Húzz 1 lapkát a kupacból, és vedd a kezvedbe.



Dobj el legfeljebb 2 lapkát, kapsz 1 pontot mindegyikért.

Eldobhatsz legfeljebb 2 lapkát a kezvedből, és mindegyik eldobott lapkáért kapsz 1 erszenyjelzöt. A játék végén minden erszenyjelző 2 pontot ér.



Mozgass 1 akciókártyát az 1-re.

Miután befejezted, mozgathatod az egyik akciókártyádat (az állatkerted alatt) a jelenlegi akcióhelyéről a bal szélső

akcióhelyre úgy, mintha ezt az akciót használtad volna, de anélkül, hogy az akciót végrehajtanád. Ha így teszel, mozgassd a két akcióhely közötti akciókártyákat egy hellyel jobbra. Ezzel a többi akció erőssége növekszik.

A „**miután befejezted**” kifejezés azt jelenti, hogy előbb befejezed a jelenlegi akciód, és ennek megfelelően mozgatsz az akciókártyáidat, mielőtt ezt a hatást érvényesíted.



Helyezz le 1 nyílt területet a kupacból az állatkertedbe.



Lehelyezhetsz 1 nyílt területet az állatkertedbe (egy üres mezőre, szomszédosan egy másik lapkával vagy a bejárattal). Ehhez vedd el a kupac felső lapkáját, és helyezd le képpel lefelé fordítva nyílt területként, anélkül, hogy megnéznéd az előlapját. Ha letakarsz vele egy lehelyezési bónuszt, azt azonnal megkapod.



Vegyd el 1 lapkát a kínálatból.



Vegyd el 1 tetszőleges lapkát a kínálatból, és vedd a kezvedbe. Ennél és más hasonló hatásoknál nem számít, hogy az 1.

lépésben mely lapkák számítanak elérhetőnek.



Az ikonnak megfelelően vegyd el 1 tetszőleges állatot vagy épületet a kínálatból.



Vedd el a jelzett számú természetvédelmi jelzöt a készletből (ebben az esetben 1-et).

Fedj fel 3 lapkát a kupacból, és tarts meg 1 állatot

Fedd fel a kupac felső 3 lapkáját. Vegyél 1 állatlapkát a kezvedbe. Dobd el a többi lapkát. Ha nem fedtél fel állatlapkát, akkor nem veheted a kezvedbe egyiket sem.

Helyezz át 1 lapkát az állatkertedben.



Áthelyezhetsz 1 lapkát, ami már az állatkertedben van, egy másik mezőre. A lapkának meg kell felelnie az általános

lehelyezési szabályoknak az új mezőn, és ha van ilyen, akkor a lehelyezési feltételeknek is (épületek). A régi mezője körüli lapkák lehelyezési szabályait nem kell figyelembe venni.

Részletesebben:

- Olyan lapkákat, amelyek **nyílt területet igényelnek** akkor helyezhetsz át, ha a nyílt területek már léteznek az új mező körül (ezzel a hatással nem hozhatsz létre új nyílt területeket).
- Ha „**vissza a szabadba**” projektet helyezel át, akkor a projektet a letakart állatlapkával együtt kell áthelyezned úgy, mintha ezek 1 lapkát alkotnának (nem veheted le a projektet az állatról).
- Lehelyezési feltétellel rendelkező épületek esetén** a feltételnek az új mezőn is teljesülnie kell (például a majomháznak az új mezőjén ugyanúgy legalább 1 főemlős mellett kell lennie). Ugyanakkor, ha egy **épületnek kijátszási feltétele** van, akkor ezt a feltételt nem kell újra teljesítened (például nem kell újra 4 lapkát eldobnod a szobor áthelyezésekor).
- Ha az új mezőn **lehelyezési bónusz** található, akkor azt megkapod az áthelyezéskor. **Nem** érvényesítheted ugyanakkor az áthelyezett lapka **hatásait**.
- Az nem számít, hogy mi történik a lapka **korábbi mezője** körül. Azaz áthelyezhetsz nyílt területeket is egy állat mellől úgy, hogy az állatnak ezután már nem lesz teljesítve a nyílt terület igénye, vagy egy lapkát egy épület mellől úgy, hogy az épület feltétele innentől nem teljesül.



Amikor kijátszol egy állatlapkát vagy projektlapkát, ami

tartalmazza a jelzett ikont (ebben az esetben sziklaikon, illetve Ázsia-ikon), az **akció szükséges erőssége** X-szel csökken (ebben az esetben 1-gyel, illetve 2-vel). A hatás **még nem** érvényesül akkor, amikor azt a lapkát játszod ki, amin ez az állandó hatás van.

Ha egy olyan lapkát játszol ki, amire több ilyen hatás is érvényesíthető (ebben az esetben egy ázsiai sziklás állat), akkor a hatások összeadódnak (ebben az esetben a szükséges akció erőssége 3-mal csökken). Az akció szükséges erőssége soha nem csökkenhet 0 alá. Ha 2 állatot játszol ki egy fejlesztett akciókártyával (itt például 2 ázsiai állatot), akkor a hatás mindkét állatra külön érvényesül. Ez a hatás semmilyen módon nem alkalmazható ezzel az ikonnal rendelkező épületlapkák kijátszása esetén.



*Vegyél el 1 épületet a kínálatból.

Amikor egy olyan lapkát játszol ki, ami tartalmazza a kettőspont előtti ikont (ebben az esetben növényevőikont), akkor érvényesül a kettőspont utáni hatás (ebben az esetben: vegyél el 1 épületet a kínálatból).

Ez a hatás annak a lapkának a kijátszása esetén is érvényesül, amelyiken a hatás látható.

Ha a hatást nem tudod végrehajtani (itt például azért, mert nincs épület a kínálatban), akkor a jutalom elveszik.



Ha egy olyan projektet játszol ki, amivel **visszaengedsz egy állatot a szabadba**, helyezd le a projektlapkát egy olyan, az

állatkertedben lévő állatlapkára, amin a **megfelelő ikon** megtalálható (ebben az esetben Afrika-ikon). Az állat és az ikonjai mostantól nem számítanak az állatkertedben lévőeknek.

A továbbiakban nem használhatod az állat ikonjait és nem kapsz pontokat az állatért a játék végén. Az elengedésért 2 vagy 3 természetvédelmi jelzőt kapsz, attól függően, hogy az elengedett állat kis vagy nagy méretű (lásd az 1. oldalon). **Nem** helyezheted le a lapkát egy **projektlapkára** vagy **épületlapkára** akkor sem, ha azon a megfelelő ikon megtalálható.

Az épületek lehelyezési és kijátszási feltételei

Az alábbi épületeket olyan mezőre kell lehelyezned az állatkertedben, amik az általános lehelyezési szabályokon kívül a jelzett **lehelyezési feltételnek** is megfelelnek.

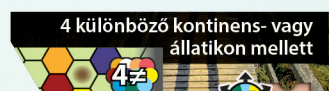


Helyezd le ezt az épületet úgy, hogy **közvetlenül szomszédos** legyen legalább 2 lapkával, amin a jelzett **ikon** megtalálható (ebben az esetben a vízikon). A lapkák, amik mellé az épületet lehelyezed, nem kell, hogy közvetlenül szomszédosak legyenek egymással.



Helyezd le ezt az épületet úgy, hogy **közvetlenül szomszédos** legyen egy területtel, ami legalább 4 olyan **összefüggő**

lapkából áll, amiken szerepel a jelzett ikon (ebben az esetben az erdőikon). Az épületnek az összefüggő terület legalább egyik lapkájával közvetlenül szomszédosnak kell lennie. Az „összefüggő lapkák” jelentését a pontozás részben találod. Nem helyezheted le az épületet úgy, hogy az épület maga köt össze 2 kisebb összefüggő területet, ezzel létrehozva a szükséges méretű összefüggő területet.

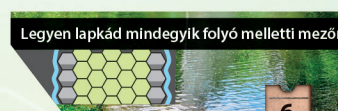


Helyezd le ezt az épületet úgy, hogy az **közvetlenül szomszédos** legyen legalább 4 **különböző** állatikkal és/vagy kontinensikkal, tetszőleges kombinációban. A többi ikon – mint az élőhelyikonok, a projektikon vagy az épületikon – nem számít.

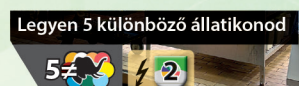
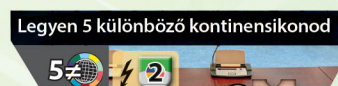


Helyezd le ezt a lapkát úgy, hogy az **közvetlenül szomszédos** legyen a **folyóval** az állatkerted bal vagy jobb szélén. Ez azt jelenti, hogy ezt az épületet kizárólag a bal szélső 3 vagy a jobb szélső 3 mező egyikére helyezheted le. Továbbra is igaz, hogy az épületet egy üres mezőre kell lehelyezned, szomszédosan egy másik lapkával. A játék elején például még nem tudod lehelyezni ezt az épületet (mivel a bejáratod túl messze van a folyótól).

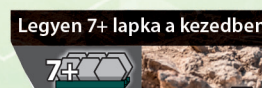
Az alábbi épületeket **tetszőleges üres mezőre** lehelyezheted, ami **megfelel az általános lehelyezési szabályoknak, feltéve, hogy a kijátszási feltételük teljesül:**



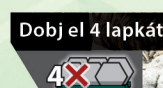
Ennek az épületnek a kijátszásához mind a 6 folyó melletti mezőn kell, hogy legyen lapka. Ez az állatkerted bal szélső 3 és jobb szélső 3 mezője.



Ennek az épületnek a kijátszásához mind az 5 kontinensikkal vagy (a lehetséges 6-ból) legalább 5 **különböző** állatikkal rendelkezned kell az állatkertedben lévő lapkákon.



Ennek az épületnek a kijátszásához **legalább 7** lapkának kell a kezvedben lennie a köröd **3.** lépésében. Ez a lapka is beleszámít a 7 lapkába.



Ennek az épületnek a kijátszásához 4 másik, tetszőleges lapkát kell **eldobnod** a kezvedből. Ha kevesebb mint 4 másik lapka van a kezvedben, akkor ezt az épületet nem tudod kijátszani.

AZ EGYSZEMÉLYES JÁTEKVÁLTOZAT JÁTEKMENETE ÉS CÉLJA

Az egyszemélyes játékváltozatban ugyanúgy köröket játszol le, ahogy egy többszemélyes játékban. A szokásos adminisztráción felül minden körödben el kell távolítanod 1 lapkát a kínálatból (úgy, mintha lenne egy ellenfeled). A körjelzők használatával állapíthatod meg, hogy melyik lapkát kell eltávolítanod a kínálatból. Szintén ezekkel tartod számon, hány kört játszottál. A célod az, hogy meghatározott számú kör alatt kiválassd a játék végét, és közben minél több pontot szerezz.

Előkészületek

5 Keverd meg a 18 körjelzőt, és helyezd azokat egy könnyen elérhető helyre, képpel lefelé fordítva. Ettől eltekintve a játékot ugyanúgy készítsd elő, mint egy többszemélyes játékot. Helyezd a **projektek** akciókártyádat az 1-es értékű akcióhelyre az állatkerted alatt (mivel te vagy a kezdőjátékos). **Változások a 6. lépésben** – a kínálat feltöltése: Mielőtt feltöltenéd a kínálatot új lapkákkal, fordíts 1 körjelzőt képpel felfelé. Ha van lapka a felfedett értéknek megfelelő helyen a kínálatban, dobd el. Ha **nincs ott lapka**, akkor dobd el a legkisebb értékű helyen lévő lapkát. Ezután a szokásos módon **töltsd fel a kínálatot**.



Példa: Ha ez a kínálat állapota a **6. lépésben**, és a felfedett körjelző értéke 4, dobd el az **alpakát** a kínálat 4-es helyéről.

Viszont, ha a felfedett jelző értéke 5, akkor az **oroszlánt** kell eldobnod a kínálat 2-es helyéről (mivel az 5-ös helyen nincs lapka, így a legkisebb értékű helyen lévő lapkát kell eldobnod).

4

5

Változások a játék végében és a végső pontozásban:

Ha felfedted az utolsó körjelzőt is, és a játék végét nem váltod ki abban a körben, akkor veszítettél.

Ezzel szemben, amint kiválasztod a játék végét, azonnal győzöl. Ha szeretnéd összehasonlítani az eredményedet a többi egyszemélyes játékos eredményével, hajtsd végre a szokásos játék végi pontozást, beleértve a 10 pontot a játék vége jelzőért, és adj hozzá további 5 pontot minden körjelzőért, amit még nem fedtél fel (ez megegyezik a körök számával, amire nem volt szükség a játék befejezéséhez).

Nagyobb kihívás

és több változatosság

A nagyobb kihívás érdekében játszhatod a játékot 15, sőt, akár csupán 12 véletlenszerű körjelzővel. A többi jelzőt tedd vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznéd azokat.

Tetszett a játék?

Akkor méretesd meg a frissen szerzett állatkert-vezetői tapasztalatodat újra – az **ARK NOVÁBAN**. A **nemzetközi sikerjáték**, az ARK NOVA nem csak számtalan társasjáték-rajongó szívét, de több díjat is elnyert:



- 1–4 játékosnak
- 14 éves kortól
- 90–150 percben
- haladó játék



KÉSZÍTŐK

Tervezte: Mathias Wigge

Vizuális tervezés: Christof Tisch, Dennis Lohhausen

Borító: Christof Tisch, Steffen Bieker ötletéből

Illusztrációk: Felix Wermke

Szerkesztés és megvalósítás: Frank Heeren, Bastian Winkelhaus, Felina Haun, Inga Keutmann

Lektorálás: Nathan Morse, Bastian Winkelhaus

Elrendezés és tördelés: Ursula Steinhoff, Felina Haun

3D látvány: Andreas Resch

Fordító: Kóc

A készítőik nevében szeretnénk köszönetet mondani a következőknek:

Raik Neuwirth, Stella Berker, Michael Lahl, Olaf Darge, Wanja Heeren, Ilai Heeren, Timo Kessler, Nina Piel, Fabian Piel, Diana Deparade, Johanna Bochennek, Konrad Bochennek, Vincent Bochennek, Anja Holzapfel, Andreas Peter, Miriam Faßbender, Tristan Tisch, Nicole Harkovskaya, Yannik Stürmlin, Roland Hoyer, Zsolt Hevesi, Denny Delakowitz, Carolin Wigge, Pan Pollack, Jule Pollack, Paul Bischof, Jan Schmerbach és Leonie Kock.

Képek:

083: Nyíregyházi Állatpark

089: Szilágyi Attila

076, 077, 083, 096, 097, 098, 099, 108, 109, 121, 132: Zoo Frankfurt

Többi: pixabay.com, iStock.com, magán

© 2025 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Nassaustraße 3
65719 Hofheim am Taunus
www.feuerland-spiele.de