

ARK NOVA

PAKIET MAP 2



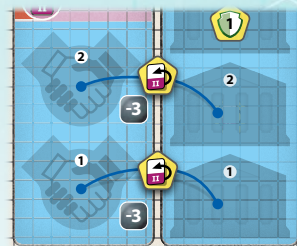
© 2024 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH

Nowe zasady ogólne dla poniższych Map

Na niektórych z nowych Map nie zyskujesz ulepszenia karty za zdobycie drugiego Uniwersytetu lub drugiego Zoo partnerskiego. Zamiast tego zyskujesz pierwszy bonus, gdy tylko zdobędziesz zarówno 1 Zoo partnerskie **jak i** 1 Uniwersytet.

Zyskujesz drugi bonus, gdy tylko zdobędziesz zarówno 2 Zoo partnerskie **jak i** 2 Uniwersytety.

Na Mapie 11 (Jaskinie) zyskujesz dodatkowo bonus, gdy tylko zdobędziesz zarówno 3 Zoo partnerskie **jak i** 3 Uniwersytety.



Zdolności zwierząt występujące na wielu Mapach

ZDOLNOŚĆ ZWIERZĘCIA: PRZYSTOSOWANIE*

Dobierz X nowych kart Punktacji Końcowej, następnie odrzuć X karty Punktacji Końcowej (tutaj 3).

Możesz odrzucić nowe karty Punktacji Końcowej, karty które już miałeś lub kombinację obu.



ZDOLNOŚĆ ZWIERZĘCIA: ZNAKOWANIE*

Po zakończeniu akcji połóż 1 ze swoich znaczników gracza na **karcie Zwierząt**

na ekspozycji, na której nie ma znacznika żadnego z graczy.

Gdy karta z twoim znacznikiem gracza zostanie odrzucona z ekspozycji, trafia na twoją rękę.

Gdy karta z twoim znacznikiem gracza opuszcza ekspozycję w inny sposób (zostaje pobrana na rękę albo zagrana z ekspozycji przez dowolnego gracza), otrzymujesz 2 pieniądze (z puli ogólnej). W obu przypadkach zabierz swój znacznik gracza do twojej puli.

Mapa Turniejowa 1

Gdy tylko wesprzesz Projekt Ochrony Przyrody wybierając bonus „Weź 1 kartę z zasięgu reputacji lub dobierz 1 kartę z talii”, zyskujesz dodatkową zdolność do końca gry: Raz w każdej twojej turze możesz odrzucić 1 kartę z twojej ręki aby zwiększyć siłę akcji o 1.

Nawet jeżeli masz możliwość wykonania więcej niż 1 akcji w twojej turze, możesz skorzystać z tej zdolności tylko dla jednej z nich.

Możesz połączyć działanie tej zdolności i żetonów X, aby zwiększyć siłę akcji o więcej niż 1. Maksimum

posiadanych żetonów X to 5, co oznacza, że możesz maksymalnie zwiększyć siłę akcji o 6 (jeśli wykorzystasz wszystkie 5 żetonów X i tę zdolność). Nie możesz użyć tej zdolności, by zyskać żeton X.



ZDOLNOŚĆ ZWIERZĘCIA: PADLINOŻERCA 3

Przetasuj stos kart odrzuconych i dobierz z niego 3 wierzchnie karty. Zatrzymaj 1 i odrzuć pozostałe.

Mapa 11: Jaskinie

PRZECHOWYWANIE

Umieść 1 kartę z twojej ręki (zakrytą) pod pustym miejscem po prawej stronie twojej planszy Zoo, obok notatnika.

Ta plansza zawiera 3 miejsca do przechowywania kart, co oznacza, że możesz przechowywać jednocześnie maksymalnie 3 karty. Jeżeli zyskasz bonus więcej niż 3 razy (na przykład dzięki karcie Sponsora 221 - Archeolog), możesz skorzystać z niej ponownie pod warunkiem, że jedno z tych miejsc zostało opróżnione (patrz niżej).

+Przechowywane karty nie są traktowane jak karty na ręce i nie liczą się do limitu kart sprawdzanego podczas Przerwy, ponadto są odporne na efekty takie jak *Podkradanie*.

Podczas każdej Przerwy w kroku Pobrania dochodu zyskujesz po 2 pieniądze za każdą przechowywaną w ten sposób kartę.





ZDOLNOŚĆ ZWIERZĘCIA: DODATKOWA ZMIANA*

Możesz zwrócić 1 Pracownika

Stowarzyszenia z planszy Stowarzyszenia na twój notatnik. Możesz go użyć ponownie (jako część akcji Stowarzyszenia). Nie musisz pamiętać, jakie zadanie wykonywał, zanim został zabrany. Jeśli wykonasz to samo zadanie ponownie i nie będzie tam innych Pracowników, 1 Pracownik wystarcza do wykonania zadania. Jeśli 2 twoich Pracowników wykonuje to samo zadanie, nie możesz wykonać tego zadania ponownie.

*Te zdolności zostały wprowadzone w rozszerzeniu Wodny Świat.

Mapa 12: Sztuczna Inteligencja

Na tej mapie znajdują się 4 bonusy, które zwiększają na stałe siłę twoich akcji. Na początku rozgrywki umieść po 1 znaczniku gracza na każdym polu z bonusem . Gdy zdobywasz taki bonus, przesuń z niego znacznik gracza na pierwsze od lewej miejsce na kartę z żółtą obwódką (np. ) , na którym jeszcze nie znajduje się taki znacznik. Umieszczając znacznik gracza zakrywasz wartość siły tego miejsca.

Zyskujesz te bonusy po zakryciu ich ikon na Mapie, zdobyciu drugiego Uniwersytetu i zatrudnieniu trzeciego Pracownika Stowarzyszenia. To **nie** jest zwykły bonus za umieszczenie. Jeżeli ponownie odkryjesz jeden z tych bonusów na Mapie (na przykład dzięki zdolności zwierzęcia *Wytrzebianie*), przenieś z powrotem znacznik gracza – z pierwszego od prawej miejsca – na odkryte pole z bonusem.

Za każdym razem gdy wykonujesz akcję z miejsca z zakrytą wartością siły, użyj pierwszej na prawo od tego miejsca widocznej wartości siły.

- Na przykład gdy zdobyłeś pierwszy bonus, siła akcji karty z pierwszego twojego miejsca wynosi 2 zamiast 1.
- Po zdobyciu drugiego bonusu siła akcji pół 1 i 2 wynosi 3.
- Po zdobyciu trzeciego bonusu siła akcji pół 1 i 2 nadal wynosi 3 (ponieważ miejsce 3 nie ma żółtej obwódki, nigdy nie zakrywasz wartości 3 siły). Ale siła akcji miejsca 4 wynosi 5.
- Po zdobyciu ostatniego, czwartego bonusu siła akcji kart na miejscach 1 i 2 wynosi 3. Natomiast siła akcji kart na miejscach 4 i 5 wynosi 6.

Dla akcji Kart i Zwierząt siłę akcji 6 traktuj jakby wynosiła 5.



MAGNES NA ZWIERZĘTA

Weź wszystkie karty Zwierząt z ekspozycji na swoją rękę. Nie ma znaczenia, czy te karty są w twoim zasięgu reputacji, czy nie. Jeśli w tym momencie na ekspozycji nie ma żadnej karty Zwierząt, zdolność nie ma efektu. Na koniec twojej tury uzupełnij ekspozycję.

Mapa 13: Stół kreślarski

Na tej mapie nie zyskujesz 7 punktów Atrakcyjności za całkowicie zapełnioną Mapę Zoo. Zamiast tego możesz zyskać bonus natychmiast (i podczas każdej Przerwy) po zakryciu w całości jednego z 4 obszarów na twojej Mapie Zoo. Bonusy za obszary to (patrząc od góry i w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara): 3 pieniądze, 2 punkty Atrakcyjności, 1 punkt Reputacji i *Łowca* 4.

Rozpoczynasz grę z Wybiegiem rozmiaru 2 pół na środku twojej Mapy Zoo. Cztery obszary na mapie są umieszczone nad, pod i po obu stronach tego Wybiegu, oddzielone polami skał i wody. Wybieg rozmiaru 2 pół na środku Mapy nie jest częścią żadnego z tych obszarów.

Jeżeli odkryjesz ponownie pole na Mapie (na przykład dzięki zdolności zwierząt *Wytrzebianie*), a pole to było

częścią całkowicie zapełnionego obszaru, nie zyskujesz więcej bonusu za ten obszar podczas kroku pobrania dochodu, ale nie tracisz wcześniej pozyskanych bonusów. Jeśli ponownie zapełnisz całkowicie ten obszar, zyskujesz ponownie natychmiastowy bonus i znów zyskasz go podczas każdej Przerwy.



ZDOLNOŚĆ ZWIERZĘCIA: WYTRZEBIANIE*

Możesz usunąć 1 pusty standardowy Wybieg z Mapy twojego Zoo i zwrócić go do puli. Otrzymaj 2 pieniądze za każde miejsce zajmowane przez usuwany Wybieg. Dozwolone jest oddzielanie w ten sposób innych Budowli. Wszelkie bonusy za umieszczenie, jakie znajdowały się pod tą Budowlą, można zdobyć ponownie, jeśli ponownie je przykryjesz (chyba że masz kartę taką jak „Przebudowa” [280] w twoim Zoo).

Mapa 14: Laguna



ZNAJDŹ KARTĘ SPONSORA BĘDĄCEGO OSOBĄ

Odkrywaj karty z góry talii tak długo, aż znajdziesz kartę Sponsora będącego **osobą**. Weź tę kartę na rękę i odłóż pozostałe odkryte karty na spód talii (nie zmieniając ich kolejności). Aby ustalić czy karta Sponsora jest osobą, sprawdź nazwę karty, **a nie ilustrację**. Na przykład „Laboratorium kwarantanny” ma pojedynczą osobę na ilustracji, ale nazwa jednoznacznie wskazuje na instytucję, a nie osobę. Z drugiej strony „Specjalista ds. komunikacji” jest osobą, choć na ilustracji widać więcej osób na ekranie.

Zyskujesz ten bonus za każdym razem, gdy zatrudniasz nowego Pracownika Stowarzyszenia, włącznie z pierwszym Pracownikiem na początku gry. Podczas przygotowania do rozgrywki zyskujesz kartę Sponsora-osoby po dobraniu początkowych 8 kart, ale przed odrzuceniem 4. To oznacza, że rozpoczniesz z 9 kartami na rękę, z których zatrzymasz 5. Możesz odrzucić kartę Sponsora-osoby, którą znalazłeś i zatrzymać zamiast tego 5 innych kart.




ZAGRAJ KARTĘ SPONSORA BĘDĄCEGO OSOBĄ ZA DARMO

Możesz zagrać kartę Sponsora-osoby ze swojej ręki bez ponoszenia kosztu. Ten bonus działa podobnie do tego „zagraj kartę Sponsora za X pieniędzy” z gry podstawowej, ale możesz zagrać wyłącznie kartę Sponsora-osoby i nie musisz płacić za to żadnych pieniędzy.



ZDOLNOŚĆ ZWIERZĘCIA: ATAK REKINA*

Odrzuć 1 kartę Zwierząt z ekspozycji w zasięgu twojej Reputacji: Zyskujesz połowę  tej karty (zaokrąglając w dół). Jeżeli w zasięgu Reputacji nie ma kart Zwierząt, ta umiejętność nie ma efektu. Nie uzupełniaj ekspozycji przed końcem twojej tury.



IKONA FALI*

Po zakryciu tego bonusu, odrzuć dolną kartę z ekspozycji (zwykle tę z folderu 1) i uzupełnij ekspozycję.

*Te zdolności zostały wprowadzone w rozszerzeniu Wodny Świat.