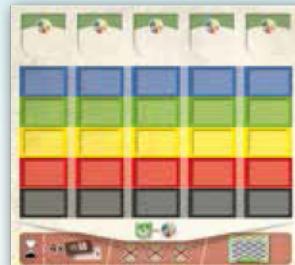


СОСТАВ ИГРЫ
ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ:
1 Поле дисплея

5 Маркеров конца игры
(1 × 10 очков, 4 × 5 очков)

1 Поле сохранения видов

10 Целей по сохранению видов

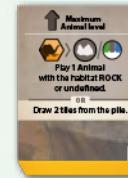
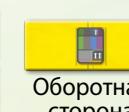
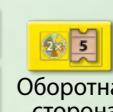
2 Памятки игрока

Оборотная сторона

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКА (ПО 5 КАЖДОГО):

1 План зоопарка
(планшет игрока)

1 держатель для тайлов
**1 Карта действия
Проекты**

**3 Карты действия
Животные**

4 Маркера улучшений
(5 цветов)

**Оборотная
сторона**
**4 Маркера достижений
в сохранении видов** (5 цветов)

**Оборотная
сторона**
ОБЪЯСНЕНИЕ РАЗЛИЧНЫХ СИМВОЛОВ

Некоторые правила в этом разделе объясняются на примере конкретного символа, например, символа хищники. Если вы встретите тот же символ, но с птицей (например), правило будет всё равно применимо.



Крупное животное. Крупное животное — это Животное, уровень которого (по центру левого края тайла) равен 4 или 5.

РАЗМЕРЫ ЖИВОТНЫХ


Маленькое животное. Маленькое животное — это Животное, уровень которого (по центру левого края тайла) равен 2 или 3.

СРЕДА ОБИТАНИЯ


Символ «неопределённой» среды обитания не учитывается как любая из определённых сред обитания (лес, вода, скала). Например, если тайл в вашем зоопарке приносит очки за символы леса, этот символ не учитывается.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ



Получите 1 очко за каждую **разновидность животных и/или символ континента** на тайлах, **примыкающих** к данному тайлу. Таким образом, одинаковые символы, которые можно найти на нескольких соседних тайлах, засчитываются только один раз. Другие символы, такие как среда обитания, Проекты или Строения, не учитываются.



Получите 2 очка за каждый **символ примата** на тайлах, которые **соседствуют** с этим тайлом. Символ примата на этом тайле не учитывается.



Получите 2 очка за каждый символ **Строения** в вашем зоопарке. Тайлы с этим символом могут находиться **в любом месте** вашего зоопарка. Символ Строения на этом тайле также учитывается.



Получите 2 очка за каждый **символ Европы** на **соединённых** тайлах.

Сюда входят:

- сам тайл, на котором вы видите это условие подсчёта очков.
- тайлы с символом Европы, непосредственно примыкающие к этому тайлу.
- тайлы с символом Европы, находящиеся в смежной группе с этим тайлом, образуя непрерывный путь к этому тайлу через другие тайлы с символом Европы.

В этом примере **Полярная сова** и **Альпийская зона** приносят вам по 8 очков каждая: в обоих случаях по 2 очка за Полярную сову, Евразийскую выдру, Альпийского горного козла и Альпийскую зону **(A)**. **Европейский партнерский зоопарк** **(B)** не приносит очков ни за что из этого, поскольку он ни напрямую, ни косвенно (через другие тайлы с символом Европы) **не связан** ни с Полярной совой, ни с Альпийской зоной.



Получите очки за **группу соединённых** Животных контактного зоопарка. Количество очков зависит от количества Животных контактного зоопарка в группе. За группу из:

- 1 Животного контактного зоопарка (не рядом с другим тайлом с символом контактного зоопарка) вы получаете 3 очка.
- 2 Животных контактного зоопарка вы получаете 9 очков. Два Животных контактного зоопарка должны быть рядом друг с другом.
- 3 или более соединённых Животных контактного зоопарка вы получаете в общей сложности 18 очков. «Соединённые» означает, что все Животные контактного зоопарка в этой группе соседствуют как минимум с одним другим Животным контактного зоопарка в той же группе.

Вы получаете эти очки **не за каждое животное контактного зоопарка**, а за **всю группу**! Если у вас несколько отдельных связанных групп животных контактного зоопарка, каждая группа получает очки по раздельности.

ЖИВОТНЫЕ КОНТАКТНОГО ЗООПАРКА: В этом примере вы получаете в общей сложности 12 очков за ваших животных контактного зоопарка. **Осёл** и **Овца** образуют группу из 2 Животных контактного зоопарка **(A)**, что приносит вам 9 очков. **Коза** **(B)** не связана с другими Животными контактного зоопарка, поэтому она представляет собой отдельную группу и приносит 3 очка. Если бы все 3 Животных контактного зоопарка были объединены в группу из 3, они бы принесли в общей сложности 18 очков.



Получите 2 очка за каждый тайл в вашей руке в конце игры.

ЭФФЕКТЫ

Выполнение этих эффектов необязательно.

Вытяните 1 тайл из стопки и добавьте его себе в руку.

Discard up to 2 tiles, gain 1 for each.

Move 1 Action to .

Вы можете сбросить до 2 тайлов из вашей руки, чтобы получить 1 маркер сумчатых за каждый сброшенный тайл. Каждый маркер сумчатых приносит 2 очка в конце игры.

После завершения вы можете переместить 1 из своих карт действий (из-под плана зоопарка) из текущего слота в самый левый слот и переместить карты действий между ними вправо, как если бы вы использовали эту карту действия для совершения действия (но вы не выполняете действие, указанное на карте). Это делает другие действия сильнее.

«После завершения» означает, что вы сначала завершаете текущее действие и соответственно перемещаете карты действий, прежде чем использовать этот эффект.

Place 1 Open Area from the pile in your zoo.

Вы можете разместить 1 открытую территорию в ваш зоопарк (на пустую клетку рядом с тайлом или входом). Для этого возьмите 1 тайл из стопки и выложите его лицевой стороной вниз в качестве открытой территории, не глядя на его лицевую сторону. Если вы закроете им бонус размещения, вы немедленно получите этот бонус.

Take any 1 tile from the display.

Возьмите 1 любой тайл по вашему выбору с дисплея и добавьте его в свою руку. Ограничение «доступная» из шага 1 этого хода не распространяется на этот и другие подобные эффекты.

В зависимости от символа, возьмите любое 1 Животное или Строение с дисплея в свою руку.

Возьмите указанное количество маркеров сохранения видов из запаса (в данном случае 1).



Откройте 3 верхних тайла из стопки. Возьмите 1 тайл Животного в свою руку. Сбросьте остальные тайлы. Если вы не открыли тайл Животного, вы не получаете тайл.



Вы можете переместить 1 тайл, который уже находится в вашем зоопарке, на другую клетку. Вкратце: тайл должен соответствовать общим правилам размещения на новой клетке и, если применимо, специальным правилам размещения (Строения). Тайлы вокруг старой клетки не учитываются. Подробнее:

- Вы можете перемещать тайлы, **требующие открытых территорий**, только если необходимые открытые территории уже существуют на новой локации (в данный момент вы не можете создавать новые открытые территории).
- Если вы перемещаете **Проект «Выпустить в дикую природу»**, вы должны переместить сам Проект вместе с покрытым Животным, как если бы они были 1 тайлом (вы не убираете проект с Животного).
- Для **Строений с условием размещения** это условие должно быть выполнено на новой клетке (например, Дом приматов должен находиться рядом как минимум с 1 приматом на новом месте). Однако для **Строений с условием розыгрыша** вам не нужно снова выполнять это условие (например, вам не нужно снова сбрасывать 4 тайла для Статуи).
- Если на новой клетке есть **бонус размещения**, вы активируете его перемещением. Однако в этот момент вы **не** активируете никаких **эффектов** на перемещаемом тайле.
- Что произойдёт вокруг **старой клетки** перемещённого тайла не важно, то есть вы можете переместить открытые территории от Животного, чтобы у него больше не было необходимых открытых территорий, или переместить тайл, находившийся рядом со строением, так чтобы его условие больше не выполнялось.



Каждый раз, когда вы разыгрываете тайл **Животного** или **Проекта** с изображённым символом (в данном случае, Скалы или Азия), требуемая **сила действия** для этого тайла уменьшается на X (в данном случае, на 1 или 2). Эффект **не применяется** когда вы разыгрываете тайл с этим постоянным эффектом!

Если вы разыгрываете тайл, который активирует несколько таких постоянных эффектов (в данном случае, Скальное животное из Азии), эффекты суммируются (в этом случае требуемая сила действия уменьшится на 3). Однако требуемая сила действия никогда не опускается ниже 0. Если вы можете разыграть 2 Животных с улучшенной картой действия (например, если вы разыгрываете вместе 2 Азиатских животных), эффект применяется к каждому из 2 Животных отдельно.



* Take 1 Building from the display.

Эффект не влияет на тайлы Строений с этим символом. Каждый раз, когда вы разыгрываете тайл с символом, изображённым перед двоеточием (в данном случае, Травоядное), вы получаете эффект, изображённый после двоеточия (в данном случае, возьмите 1 Строение с дисплея). Это также относится к тайлу, на котором изображён этот эффект!

Если вы не можете применить эффект (например, потому что в данный момент на дисплее нет ни одного Строения), то он пропадает.



Если вы разыгрываете тайл Проекта, с помощью которого выпускаете Животное на волю, поместите тайл Проекта на тайл **Животного** в вашем зоопарке с **соответствующим символом** (в данном случае, Африки). Животное и изображённые на нём символы больше не считаются находящимися в вашем зоопарке. Вы больше не можете использовать симво-

лы Животного, и в конце игры не получите за Животное очков. Немедленно получите 2 или 3 маркера сохранения видов за него, в зависимости от того, является ли выпущенное животное маленьким или крупным (см. страницу 1). Вы не можете разместить тайл этого Проекта на тайле другого **Проекта** или **строения** с изображённым символом.

УСЛОВИЯ РАЗМЕЩЕНИЯ И РОЗЫГРЫША, ИЗОБРАЖЁННЫЕ НА СТРОЕНИЯХ

Вам необходимо размещать следующие Строения на клетках плана вашего зоопарка, которые, помимо обычных правил размещения, также соответствуют указанному условию размещения:



Разместите это Строение так, чтобы оно было **рядом** как минимум с 2 тайлами с изображённым **символом** (в данном случае, вода). Тайлы, рядом с которыми размещается Строение, не обязательно должны быть рядом друг с другом.



Разместите это Строение так, чтобы оно было **рядом** с областью, состоящей как минимум из 4 **Соединенных** тайллов с изображённым символом (в данном случае, Лес). Строение должно прилегать как минимум к 1 тайлу, входящему в состав соединённой области. Определение соединённых тайллов см. в разделе «Подсчёт очков». Вы не можете размещать Строение таким образом, чтобы с помощью этого Строения 2 меньшие области объединялись в большую область, необходимую для этого Строения.



Разместите это Строение так, чтобы оно было **рядом** с любой комбинацией как минимум 4 различных символов разновидностей животных и/или континентов. Другие символы, такие как среда обитания, Проекты или строения, не учитываются.

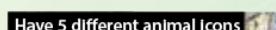


Разместите это Строение так, чтобы оно было **рядом с рекой** с левого или правого края плана вашего зоопарка. Это означает, что вы можете разместить это Строение только на 3 клетках с левого или с правого края плана вашего зоопарка. Вам всё ещё необходимо разместить Строение на пустой клетке рядом с тайлом, уже имеющимся на плане вашего зоопарка. Например, в начале игры вы ещё не можете разместить это Строение (потому что ваш вход слишком далеко от реки).

Вы можете разместить следующие Строения на пустой клетке по вашему выбору, которая соответствует обычным правилам размещения, при условии, что вы также выполните указанные условия розыгрыша:



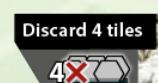
Чтобы разыграть это Строение, все 6 клеток у реки должны быть заполнены тайлами. Это 3 клетки с левого края и 3 клетки с правого края плана вашего зоопарка.



Чтобы разыграть это Строение, вам необходимо иметь все 5 символов континентов или как минимум 5 различных символов разновидностей животных (из 6 доступных) на тайлах в вашем зоопарке.



Чтобы разыграть это Строение, на **шаге** вашего хода у вас в руке должно быть **не менее** 7 тайллов. Сам этот тайл также идёт в счёт этих 7 тайллов.



Чтобы разыграть это Строение, вы должны **бросить** 4 других тайла по вашему выбору с руки. Если у вас в руке меньше 4 других тайллов, вы не можете разыграть это Строение.

ПОРЯДОК ИГРЫ И ЦЕЛИ ОДНОЧОЙ ИГРЫ

В одиночной игре ходы распределяются так же, как и в игре для нескольких игроков. Кроме того, каждый ход вы убираете с дисплея 1 тайл (как если бы у вас был соперник). Вы используете маркеры одиночной игры, чтобы определить, какой дополнительный тайл вы убираете с дисплея. Вы также используете их для подсчёта количества сделанных вами ходов. Ваша цель — завершить игру за определённое количество ходов и набрать как можно больше очков.

ПОДГОТОВКА

Перемешайте 18 маркеров одиночной игры и разместите их лицевой стороной вниз в удобном месте. В остальном подготовьте игру так же, как и для игры на несколько человек. Поместите карту действия **Проекты** под значение 1 на плане вашего зоопарка (потому что вы первый игрок).

Изменения в шаге 6 – Пополнение дисплея: перед тем, как пополнять дисплей новыми тайлами, переверните 1 маркер одиночной игры лицевой стороной вверх. Если на позиции с изображённым числом на дисплее есть тайл, сбросьте его. Если **тайла там нет**, сбросьте тайл с **самой нижней заполненной позиции**. Затем пополните дисплей как обычно.



Изменения в конце игры и итоговом подсчёте очков: Если вы открыли последний маркер одиночной игры и не выполняете ни одного условия завершения игры в этом же ходу, вы проигрываете.

В противном случае вы выигрываете игру сразу же после активации завершения игры. Если вы хотите сравнить игру с другими выигранными вами одиночными играми, проведите стандартный итоговый подсчёт очков, включая 10 очков за маркер конца игры. Также добавьте 5 очков к вашему счёту за каждый маркер одиночной игры, который остался закрытым (т.е. за каждый раунд, который вам не понадобился для завершения игры).

БОЛЬШЕ СЛОЖНОСТИ

И БОЛЬШЕ РАЗНООБРАЗИЯ

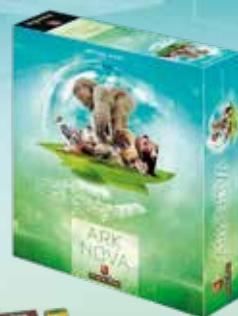
Для повышения сложности вы также можете играть с 15 или даже всего 12 случайными маркерами одиночной игры. Верните оставшиеся маркеры в коробку, не смотря на них.

Вдохновил ли вас «Заповедник»?

Тогда испытайте свои недавно приобретённые навыки управляющего зоопарком снова — в **ARK NOVA!** Будучи **международным бестселлером**, ARK NOVA уже завоевала сердца многих поклонников игр и множество наград:



- 1–4 игрока
- Возраст 14+
- 90–150 минут
- Игра для экспертов



CREDITS

Game design: Mathias Wigge

Graphics design: Christof Tisch, Dennis Lohhausen

Cover: Christof Tisch, based on a design by Steffen Bieker

Illustrations: Felix Wermke

Editing & Realization: Frank Heeren, Bastian Winkelhaus, Felina Haun, Inga Keutmann • **English translation:** Felina Haun

Proofreading: Nathan Morse, Bastian Winkelhaus

Layout & Typesetting: Ursula Steinhoff, Felina Haun

3D game scene: Andreas Resch

On behalf of the many playtesters and supporters, we would like to thank 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 and Leonie Kock.

Image credits:

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

All others: pixabay.com, iStock.com, private