

МАТІАС ВІГґЕ



# НОВИЙ КОВЧЕГ





# КОМПОНЕНТИ

## Карти

212 карт зоопарку

11 карт підрахунку очок



зворот



128 карт тварин



64 карти спонсорів



20 карт проєктів збереження



зворот



лице

12 карт базових проєктів збереження

20 двосторонніх карт дій (набори по 5 карт)



зворот



лице



лице



зворот

## Ігрові поля та планшети

1 головне поле

1 поле асоціацій



Орієнтація комірок для карт з обох сторін поля різниться. Виберіть зручніший для себе варіант.



8 планшетів гравців (мапи зоопарків)

## Плитки й жетони

90 стандартних вольєрів різного розміру



4 мапи «А»: мапи з початковими перевагами для новачків (легкий рівень)

4 мапи «0»: мапи з більшою кількістю клітинок з бонусами (середній рівень)

8 мап (від «1» до «8») на звороті мап «А» та мап «0» з індивідуальними приготуваннями (складний рівень)

12 особливих вольєрів

(обидві сторони однакові)



порожній заселений  
1-місні вольєри (28 шт.)



порожній заселений  
2-місні вольєри (24 шт.)



порожній заселений  
3-місні вольєри (15 шт.)



порожній заселений  
4-місні вольєри (13 шт.)



порожній заселений  
5-місні вольєри (10 шт.)

34 плитки кіосків / павільйонів



кіоск  
лице



павільйон  
зворот



4 контактні зоопарки



4 терарії



4 авіарії

## Додаткові плитки й жетони

### 15 унікальних будівель



лице

зворот

### 70 жетонів монет



### Інше

- 2 органайзери
- 1 глосарій
- 1 довідник символів
- 1 книжка правил

### 20 партнерських зоопарків



по 4 кожного

### 12 університетів



по 4 кожного

### 9 жетонів бонусів



лице

зворот

### 1 плитка для соло-гри

(обидві сторони однакові)



### 20 жетонів сили



### 8 жетонів подвоєння



### 8 жетонів отрути



### 8 жетонів удушення



## Дерев'яні компоненти

### 1 фішка перерви



### Компоненти в 4 кольорах (синій, червоний, чорний, жовтий). Комплект кожного кольору містить:

#### 3 лічильники



#### 4 спеціалісти асоціацій



#### 25 кубиків гравців



## Зміст

|   |           |
|---|-----------|
| Вступ і мета гри .....                        | 3         |
| Приготування до гри .....                     | 4         |
| Перебіг гри .....                             | 6         |
| • Мапа зоопарку .....                         | 6         |
| • Карти зоопарку .....                        | 7         |
| → Трек перерви .....                          | 7         |
| <b>Хід гравця (5 карт дій) .....</b>          | <b>8</b>  |
| • Дія «Карти» .....                           | 9         |
| → Трек репутації та ринок .....               | 9         |
| • Дія «Будівництво» .....                     | 10        |
| • Дія «Тварини» .....                         | 11        |
| → Структура карт тварин .....                 | 11        |
| → Особливі вольєри .....                      | 12        |
| • Дія «Асоціація» .....                       | 14        |
| → Поле асоціацій .....                        | 14        |
| → Структура карт проєктів збереження .....    | 15        |
| • Дія «Спонсори» .....                        | 17        |
| → Структура карт спонсорів .....              | 17        |
| • Дія «Жетон сили» .....                      | 18        |
| <b>Очки привабливості та збереження .....</b> | <b>18</b> |
| <b>Перерва .....</b>                          | <b>18</b> |
| Кінець гри й підрахунок очок .....            | 19        |
| → Структура карт підрахунку очок .....        | 19        |
| Соло-гра .....                                | 20        |

## ВСТУП І МЕТА ГРИ

У грі «Новий ковчег» ви будете планувати й розбудовувати сучасний зоопарк наукового спрямування. Саме для цього ви споруджуватимете вольєри для тварин відповідно до їхнього способу життя й підтримуватимете проєкти збереження різних видів.

Збираючи різноманітних тварин, ви зробите свій зоопарк популярнішим, тобто просуватиметесь треком привабливості й отримуватимете більший дохід. Дбайливе поводження з тваринами дасть вам змогу підтримувати проєкти збереження, як-от програми розведення, що сприятиме вашому просуванню треком збереження і дасть відповідні бонуси. Рух цими треками відбувається в протилежних напрямках — щойно ваші лічильники зустрінуться, гра завершиться. Гравець із найкращим поєднанням показників привабливості та збереження стає власником найуспішнішого зоопарку, а отже, переможцем!

Ви зможете співпрацювати із зоопарками й університетами з усього світу в рамках різних асоціацій зоопарків. Спеціалісти та спонсори допоможуть упоратися з різноманітними завданнями для досягнення ваших цілей.

Розробник і видавець доклали всіх зусиль, щоб зробити цю гру якомога реалістичнішою. Однак у рідкісних випадках вони пішли на поступки заради ігрової динаміки. Наприклад, коали присвоєно підкатегорію «ведмідь» — цих тварин часто ними вважають, але насправді вони не належать до ведмедів. Те саме стосується і вимог до вольєрів.



# ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

## Загальні приготування

- 1 Покладіть **головне поле** на центр стола. Розмістіть **фішку перерви** на початковій поділці треку перерви відповідно до кількості гравців. *Якщо гравців троє, розмістіть фішку перерви на поділці з позначкою 3.*
- 2 Перемішайте 9 **жетонів бонусів** і горілиць розмістіть по одному випадковому жетону бонусу в 4 порожніх жовтих комірках бонусу на головному полі. Не кладіть жетони бонусів у 2 жовті комірки з символами. Поверніть 5 невикористаних жетонів у коробку, в цій грі вони не знадобляться.
- 3 Перетасуйте **карти зоопарку** й покладіть їх на головне поле колодою долілиць у комірку з символом . **Долілиць** викладіть 6 карт із цієї колоди в комірки головного поля (ви перевернете ці карти горілиць наприкінці приготувань). Цю частину ігрового поля називають **ринком**.
- 4 Покладіть 2 **органайзери** біля головного поля, щоб використовувати їх як загальний запас.

*Радимо заповнити один з органайзерів вольєрами, як показано праворуч. В інший покладіть решту плиток і жетонів. Компонентів предостить, тому частину вольєрів і кіосків / павільйонів можна зберігати в пакетику. Якщо вам усе-таки забракне якогось компонента, замініть його чимось підходящим.*



## Приготування гравців

На цьому етапі кожен гравець виконує описані нижче дії.

- A** Візьміть будь-яку **мапу зоопарку «А»** й розмістіть її перед собою. Невикористані мапи зоопарків поверніть у коробку, в цій грі вони не знадобляться.

*На звороті 4 з 8 мап зоопарків зображено мапу «А» (вони всі однакові). Радимо в першій партії грати саме з ними, вони полегшують процес ознайомлення з грою і дають чималі винагороди.*

*На звороті інших 4 мап зоопарків зображено мапу «О» (вони теж усі однакові). Ця мапа підійде новачкам після першої партії.*

*На лицевій стороні кожної мапи зоопарку є складніші мапи з номерами від 1 до 8. Вони відрізняються особливими властивостями й призначені для досвідчених гравців. Якщо ви граєте з цими мапами, то під час приготувань візьміть 2 випадкові мапи зоопарків і виберіть собі одну зі складніших мап. Також можете викласти мапи зоопарків (кількість гравців + 1) складнішими мапами догори, і гравці у зворотному порядку ходів виберуть собі по 1 мапі. Невибрані мапи зоопарків поверніть у коробку.*

*Досвідчений гравець у грі з новачками може дати їм фору, дозволивши взяти мапу «О» (невелика перевага на початку) або мапу «А» (значна перевага на початку).*

- Б** Візьміть набір **карт дій**, що складається з карт «Будівництво», «Карти», «Тварини», «Асоціація» і «Спонсори». Покладіть по 1 карті **стороною** догори в кожну з п'яти комірок унизу своєї мапи зоопарку. Карту дії «Тварини» покладіть у крайню ліву комірку, позначену **1**. Решту карт дій розмістіть у 4 комірках у випадковому порядку.



- 5** Розмістіть **поле асоціацій** біля головного поля, залишивши достатньо місця для одного ряду карт над полем асоціацій та одного ряду карт під ним.

- 5a** Покладіть по 1 **партнерському зоопарку** з кожного континенту та по 1 **університету** кожного типу у відповідні комірки поля асоціацій.

- 5b** Перетасуйте **карти базових проєктів збереження** і покладіть їх колодою долілиць біля поля асоціацій. Для гри вчотирьох покладіть **під полем** горілиць 4 верхні карти колоди, а якщо гравців менше — тільки 3 верхні карти.

- 5в** Для гри **вдвох** візьміть 6 кубиків гравця будь-якого невикористаного кольору й закрийте ними:

- на розміщених горілиць **картах базових проєктів збереження**: лівий рівень на карті ліворуч, середній рівень на карті посередині та правий рівень на карті праворуч;
- на **полі асоціацій**: три комірки у стовпці в лівій частині **зони благодійності**.

Закриті рівні / комірки вважають заблокованими, тож гравці не можуть їх використовувати.



- 6** Перетасуйте карти підрахунку очок і покладіть їх долілиць біля поля асоціацій.

- 7** Як завгодно визначте першого гравця. Ходи виконують за годинниковою стрілкою.

**5в** *Приклад приготувань до гри вдвох. Червоний колір у цій грі не використовують.*



- В** Виберіть **колір** і візьміть усі компоненти цього кольору.

- B1** Розмістіть **лічильники** на перших поділках треку привабливості збереження та репутації . Розмістіть лічильники на треку привабливості відповідно до черговості ходів: перший гравець ставить лічильник на поділку «0», другий — на поділку «1», третій — на поділку «2» і четвертий — на поділку «3».

- B2** Розмістіть 7 **кубиків гравця** свого кольору у визначених комірках з лівого краю своєї мапи зоопарку. Решту кубиків покладіть поблизу, вони знадобляться пізніше.

- B3** Розмістіть 4 **спеціалістів асоціацій**: 1 на блокноті мапи зоопарку (це активний спеціаліст), а інших 3 покладіть у визначені комірки нижче блокнота.

- T** Візьміть 25 монет із запасу й покладіть їх на блокнот своєї мапи зоопарку.

- A** Візьміть 2 карти підрахунку очок і покладіть біля своєї мапи зоопарку. Можете переглядати ці карти будь-коли, але не показуйте їх іншим гравцям.

- E** Візьміть 8 карт зоопарку. Залиште 4 з них на руці, а решту покладіть горілиць у комірку скиду головного поля. Не показуйте іншим гравцям карти, що залишилися у вас на руці.

*Карты в скид кладуть горілиць, щоб було легше відрізняти скид від інших стосів карт і ніхто помилково не брав звідти карт. Звісно, ви можете класти карти в скид долілиць, якщо вам так зручніше.*

*Радимо залишити в початковій руці 1–2 карти спонсорів і 2–3 карти тварин. Переконайтеся, що на цих картах немає умов, які ви не зможете виконати на початку гри. За можливості вибирайте карти з символами, що відповідають картам базових проєктів збереження під полем асоціацій.*

- Ж** Щойно всі гравці виберуть карти для початкової руки, переверніть горілиць 6 карт на ринку.




## ПЕРЕБІГ ГРИ


У грі «Новий ковчег» немає чітко визначених раундів. Гравці по черзі (за годинниковою стрілкою) виконують по одному ходу, доки не активується умова завершення гри. Крім того, у грі передбачено так звані *перерви* для виконання адміністративних дій: скидання зайвих карт з руки, відкликання спеціалістів, отримання доходів тощо. *Докладніше про перерви читайте на с. 18.*

Під час свого ходу ви завжди виконуєте одну дію, яка може дати вам додаткові ефекти чи бонуси. Для цього ви маєте 5 карт дій, розміщених під вашою мапою зоопарку. Ви можете розширити свій зоопарк, зіграти карти зоопарку чи взяти нові карти зоопарку. Номер комірки карти дії визначає, як багато ви можете зробити під час виконання цієї дії. *Докладніше про це читайте в розділі «Хід гравця (5 карт дій)» на с. 8.*

### Мапа зоопарку

Ваш зоопарк (1) розташований на великій ділянці в центрі мапи зоопарку. Тут ви розміщуєте різноманітні вольєри (стандартні або особливі), кіоски, павільйони й унікальні будівлі. Перелік розмірів і форм усього, що ви можете збудувати, наведено праворуч (2).

На клітинках зі скелями (С) та водоймами (В) будувати не можна, однак вольєри для деяких тварин треба розміщувати лише поряд із цими клітинками. Усі інші клітинки придатні для будівництва. Якщо на клітинці щось збудовано, то згідно з ігровою термінологією цю клітинку вважають **закритою**. Ви можете будувати на клітинках із символом  лише тоді, коли вдосконалили карту дії «Будівництво». *Докладніше див. розділ «Хід гравця (5 карт дій)» на с. 8.*

Деякі клітинки мають бонус розміщення  (3). Закривши таку клітинку, ви негайно отримуєте відповідний бонус. У довіднику символів наведено інформацію про всі бонуси.

У лівій частині мапи зоопарку показано бонуси, які можна отримати за підтримку різноманітних проектів збереження (4). На початку гри в комірках з бонусами розміщено 7 кубиків гравця. Щоразу, підтримуючи проєкт збереження, ви можете перемістити один із цих кубиків на карту проєкту збереження. Це завжди дає вам негайний бонус, а інколи й додатковий бонус під час кожної перерви.

У нижній частині мапи зоопарку зображено комірки для карт дій (5). Номер угорі кожної комірки вказує на силу карти дії, розміщеної в ній.

Кожна складніша мапа зоопарку має особливу властивість, яка відрізнятиме ваш зоопарк від інших (6). Мапа «А», яку ми радимо для вашої першої партії, має однакову для всіх гравців властивість. На початку гри розмістіть порожній 3-місний вольєр (цифрою 3 догори) на вказаних клітинках.



## Карти зоопарку

Найважливіші компоненти гри — це карти зоопарку 3 типів. Докладніше кожен тип карт описано далі.



**Карти тварин** використовують для додавання тварин у свій зоопарк. Тваринам потрібні порожні вольєри, і саме завдяки тваринам ваш зоопарк здобуватиме очки привабливості.



За допомогою **карт спонсорів** ви можете наймати спеціалістів, зводити унікальні будівлі й активувати різноманітні ефекти.



За допомогою **карт проєктів збереження** ви підтримуєте ці проєкти та здобуваєте очки збереження. Звичай ви спеціалізуєтеся на певних видах тварин і континентах, звідки вони походять. Для деяких проєктів збереження ви повертатимете тварин у дикую природу. Крім карт зоопарку, потрібних для проєктів збереження, від самого початку гри вам доступні також **карти базових проєктів збереження**.


### Трек перерви

На головному полі є трек перерви, призначений для відліку часу до наступної перерви.



На початку гри та після кожної перерви **фішку перерви** розміщують на початковій поділці, яка визначається кількістю гравців (1). Певні ігрові ефекти дають вам змогу перемістити її на відповідну кількість поділок у напрямку кінця треку перерви. Щойно досягши останньої поділки треку (2), ви оголошуєте перерву (*див. с. 18*).

Перерва починається після завершення вашого поточного ходу. За досягнення останньої поділки треку перерви ви отримуєте 1 жетон сили. Ігноруйте будь-які додаткові кроки на треку (тобто зупиніться на останній поділці). Після завершення перерви перемістіть фішку перерви на початкову поділку треку.

У правій частині мапи зоопарку зображено секції **партнерських зоопарків (7)** й **університетів (8)**. У грі є 5 типів партнерських зоопарків і 3 типи університетів. Зауважте, що, хоч партнерські зоопарки представляють 5 континентів, ви можете співпрацювати щонайбільше з 4 з них. Щоб почати партнерство з новим зоопарком чи університетом, розмістіть жетон у найнижчій порожній комірці відповідного стовпця. Щоб додати третій партнерський зоопарк, ви повинні спершу вдосконалили карту дії «Асоціація» (*докладніше див. «Хід гравця (5 карт дій)» на с. 8*). Про це нагадують колір фону секції та символ . Розмістивши партнерський зоопарк або університет у комірці з бонусом, ви негайно отримуєте вказаний бонус.

**Партнерський зоопарк** спрощує розміщення тварин з відповідного континенту у вашому зоопарку, адже зменшує вартість такого розміщення на 3 монети за кожен символ континенту на карті тварини.

**Університет** дає бонуси й символи, вказані на його плитці.

Праворуч на мапі зоопарку є секція запасу для ваших додаткових **спеціалістів асоціації (9)**, яких ви розміщуєте тут на початку гри. Як і з партнерськими зоопарками й університетами, ви використовуєте спеціалістів, починаючи з найнижчої комірки. Отримавши змогу найняти спеціаліста асоціації, перемістіть його в секцію блокнота вище. Тепер цей спеціаліст стає активним. Деякі мапи зоопарків дають додаткові очки збереження за наймання останнього спеціаліста.

Ви зберігаєте всіх своїх активних спеціалістів, монети та жетони сили в секції **блокнота (10)**.





## Хід гравця (5 карт дій)

Ви розміщуєте свої карти дій під своєю мапою зоопарку. Кожна карта завжди лежить у комірці внизу мапи. Номер комірки визначає силу **X** карти дії, розміщеної в цій комірці. Діапазон номерів від 1 (крайня ліва позиція) до 5 (крайня права позиція) вказує: що далі праворуч розміщується карта дії, то сильнішим буде її ефект.

У свій хід виберіть одну з карт дій, посуньте її трохи нижче, щоб вона вирізнялася з-поміж інших, і виконайте її дію з силою **X**. Завершивши дію, заберіть цю карту з комірки. Потім посуньте всі карти дій, розташовані ліворуч від неї, на одну комірку праворуч, а щойно використану карту розмістіть у порожній комірці **1**.

Жетони сили збільшують силу дії. За кожен використаний жетон збільште силу **X** дії на 1. Використавши жетон сили, поверніть його в загальний запас. Ви можете використати будь-яку кількість жетонів сили під час виконання дії. Однак перевищення сили деяких дій понад **5** не дає ніякої користі. Ви ніколи не можете мати більше ніж 5 жетонів сили. Силу дії треба визначити перед її виконанням. Це означає, що жетони сили, отримані під час виконання дії, не можна використати для збільшення сили цієї дії.

Деякі карти зоопарку мають ефект зі словом «завершивши». Ви активуєте такий ефект лише після того, як завершите вказану в його описі дію, зокрема перемістите карти дій у нові комірки.

На початку гри всі карти дій лежать **сторону І** догори. Здобувши вдосконалення карти **II**, ви можете перевернути будь-яку карту дії **сторону II** догори. Ця карта залишається у своїй комірці. До кінця гри ви виконуватимете вдосконалений варіант цієї дії. Удосконалений варіант буде доступний вам під час виконання наступної дії, але для виконання різних умов поточної дії таку карту дії можна відразу трактувати як удосконалену.

**Ви можете вдосконалити будь-яку свою карту дії одним із 4 способів: завдяки треку збереження, завдяки треку репутації, після отримання другого партнерського зоопарку та після отримання другого університету. Зауважте, що ви не зможете вдосконалити всі свої карти дій! У кожній грі вам доведеться вирішувати, які вдосконалення для вас найважливіші.**

Ви не можете «не робити нічого» під час виконання дії (як-от не зіграти жодної карти тварини чи нічого не збудувати).

Докладніше кожна окрема дія описана на подальших сторінках, а нижче наведено короткий опис дій.

### Дія «КАРТИ» (с. 9)

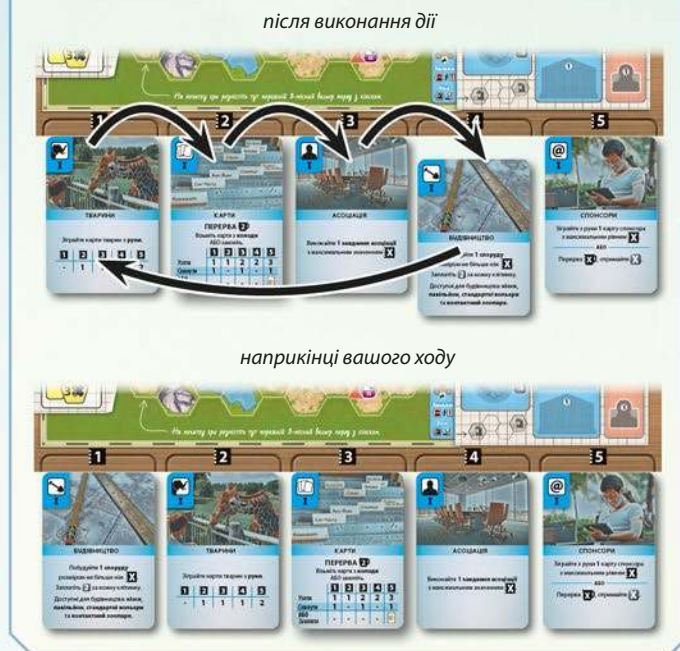
Ця дія дає змогу отримати нові карти зоопарку (карти тварин, спонсорів і проєктів збереження) з колоди або ринку.

### Дія «БУДІВНИЦТВО» (с. 10)

Для розміщення тварин у зоопарку потрібні вольєри. Ця дія дає змогу побудувати стандартні вольєри для тварин усіх категорій або особливі вольєри для деяких категорій тварин. Ви також можете будувати кіоски й павільйони.

## Приклад виконання дії

У цей хід ви граєте карту дії «Будівництво» з комірки «4». Посуньте цю карту вниз, щоб вирізнити її, і виконайте дію із силою 4. Потім візьміть карту виконаної дії, посуньте праворуч карти в комірках «1», «2», «3», а карту дії «Будівництво» покладіть у щойно звільнену комірку «1».



### Дія «ТВАРИНИ» (с. 11–13)

Ця дія дає змогу поселяти тварин у порожні вольєри. Для цього треба виконати певні умови й оплатити вартість тварини. Тварини дадуть вам особливі властивості, а також символи, потрібні для підтримки проєктів збереження.

### Дія «АСОЦІАЦІЯ» (с. 14–16)

Ця дія дає змогу направляти ваших спеціалістів на роботу в зоологічних асоціаціях. Завдяки їм зростатиме ваша репутація, ви зможете залучати університети й партнерські зоопарки з інших континентів, підтримувати проєкти збереження і робити пожертви для збереження тварин.

### Дія «СПОНСОРИ» (с. 17)

Ця дія дає змогу отримувати допомогу від спонсорів, граючи їхні карти у свій зоопарк. Вони підтримують безпосередньо вас або фінансують окремі проєкти, як-от зведення унікальних будівель. Багато з них дають постійний ефект або дохід. Наприкінці гри ваш зоопарк може здобути додаткові очки привабливості або збереження від своїх спонсорів.

### Дія «ЖЕТОН СИЛИ» (с. 18)

Якщо виникне ситуація, за якої ви не можете або не хочете виконувати жодну з 5 дій, то можете натомість отримати 1 жетон сили. Вам усе одно треба вибрати й перемістити одну з карт дій у комірку «1», відповідно посунувши інші карти праворуч. Сила комірки цієї карти не впливає на отримання жетонів.





## КАРТИ

Перемістіть фішку перерви вперед на 2 поділкі. Візьміть карти з колоди АБО захопіть.

I

### УЗЯТТЯ КАРТ З КОЛОДИ

Зіставте силу **X** цієї дії з таблицею на карті. Візьміть відповідну кількість карт (щонайбільше 3) з колоди. Після цього, можливо, вам доведеться скинути карту з руки (або зі щойно взятих карт, або з тих, які ви вже мали на руці).

### ЗАХОПЛЕННЯ

Якщо сила **X** дії становить щонайменше **5**, то ви можете замість кількох карт з колоди взяти на руку рівно 1 карту з ринку. Це називають *захопленням*. Ви можете взяти будь-яку карту, незалежно від репутації вашого зоопарку. Наприкінці свого ходу поповніть ринок.

**2** Перш ніж взяти карти з колоди чи захопити, перемістіть фішку перерви на 2 поділкі вперед (ви не отримуєте за це монети).

Після цієї дії ви можете мати на руці будь-яку кількість карт. Однак під час перерви вам доведеться скинути зайві карти з руки, якщо ви перевищуєте ліміт у 3 карти (а за наявності певного університету — 5). Див. розділ «Перерва» на с. 18.



## КАРТИ

Перемістіть фішку перерви вперед на 2 поділкі. Візьміть карти з колоди чи діапазону репутації АБО захопіть.

II

### УЗЯТТЯ КАРТ З ДІАПАЗОНУ РЕПУТАЦІЇ

Удосконаливши дію «Карти», ви можете брати карти з ринку відповідно до діапазону вашої репутації (від початку треку до позиції вашого лічильника репутації) *та/або* колоди. Крім того, характеристики цієї дії, наведені в таблиці, також удосконалюються. Ви можете брати карти з ринку й колоди в будь-якій послідовності, але поповнювати ринок новими картами можна лише після завершення свого ходу.

### ЗАХОПЛЕННЯ

Удосконаливши дію «Карти», ви можете захоплювати карти з ринку з меншою силою дії — **починаючи** з **3**. Навіть якщо сила дії буде більша ніж **3**, то цей ефект не зміниться.

Крім того, вдосконаливши дію «Карти», ви зможете просувати свій лічильник треком репутації далі за поділку «9».



## ••• Трек репутації та ринок •••

На головному полі є ринок (позначений літерою **Б** у «Прикладі взяття карт за допомогою сторони II» нижче) з 6 картами. Поряд з ним розташований трек репутації (позначений літерою **А** у «Прикладі взяття карт за допомогою сторони II» нижче), на якому ви відстежуєте репутацію свого зоопарку.

Щоразу, коли ви покращуєте репутацію **♦**, свого зоопарку, перемістіть свій лічильник треком репутації на 1 поділку вперед. Щоб підвищити репутацію зоопарку до 10 (і вище), вам треба вдосконалити карту дії «Карти» до **сторони II**. Про це нагадує символ на поділці «10» (тека № 5).

Якщо ваш лічильник репутації досяг поділкі біля комірки з бонусом, ви отримуєте цей бонус (негайно і лише один раз). Якщо ваш лічильник досяг поділкі «15» треку репутації, то, далі підвищуючи репутацію свого зоопарку, ви не просуваєте лічильник на 1 поділку вперед, а здобуваєте 1 очко привабливості.

Позиція вашого лічильника визначає, які карти на ринку перебувають у вашому **діапазоні репутації**. До цього діапазону належить карта в теці, де розміщений ваш лічильник, а також карти в усіх попередніх теках. Отже, що вища репутація вашого зоопарку, то більше карт перебуває у вашому діапазоні репутації.

Якщо ви взяли одну або більше карт з ринку, **не поповнюйте його новими картами до повного завершення свого ходу**. Тоді перемістіть карти з тек з більшими номерами в теки з меншими номерами. Не змінюйте послідовності карт. Насамкінець заповніть порожні теки картами з колоди.

Біля ринку є комірка **скиду**. Протягом гри переглядати карти в скиді **не можна**.

### Приклад узяття карт за допомогою сторони II

Ви (синій гравець) виконуєте дію із силою 5, тому можете взяти 4 карти та скинути 1. Передусім вам потрібна карта «Лев», що лежить на ринку у вашому діапазоні репутації. Ви берете цю карту (1), потім берете 2 карти з колоди (2), а тоді вирішуєте взяти також карту «Каракал» з ринку (3). Насамкінець ви скидаєте карту з руки.

Завершивши дію, ви посуваєте ліворуч карти з тек № 3, 5 і 6 (4) та викладаєте горілиць 2 нові карти в теки № 5 і 6 (5). Якби карта «Лев» була поза вашим діапазоном репутації, ви могли б лише захопити її. У такому разі ви не могли б брати інших карт, але мали б змогу виконати цю дію з силою 3 або 4.







## БУДІВНИЦТВО

### I

Побудуйте на своїй мапі зоопарку рівно 1 споруду розміром не більше ніж **X**. За кожну закриту клітинку заплатіть 2 монети. Доступно: кіоск, павільйон, стандартні вольєри й контактний зоопарк.


Розмір споруди визначається кількістю клітинок, яку вона закриває на мапі зоопарку. Виконуючи цю дію, ви можете побудувати кіоск (1 клітинка), павільйон (1 клітинка), різні стандартні вольєри (1–5 клітинок) і контактний зоопарк (особливий вольєр завбільшки 3 клітинки). У кожному зоопарку можна розмістити **лише 1** контактний зоопарк. Обмежень щодо кількості інших споруд немає. На мапі зоопарку наведено перелік усіх споруд. Стандартні вольєри кожного розміру й особливі вольєри мають однакову форму.

Для розміщення тварин вам потрібні **вольєри**. **Кіоски** забезпечують дохід під час кожної перерви. Кожен побудований **павільйон** негайно (і лише один раз) збільшує привабливість зоопарку на 1.

Перш ніж розмістити споруду на мапі зоопарку, оплатіть монетами її **вартість будівництва** у загальний запас. Вартість будівництва дорівнює розміру споруди (кількості клітинок, які вона закрийє), помноженому на 2.

Нову споруду можна збудувати лише **поряд** з наявною, тобто вона повинна прилягати принаймні 1 стороною до наявної. Натомість ваша перша споруда повинна принаймні 1 клітинкою закрити межову клітинку мапи зоопарку.


Ви можете будувати лише на **порожніх клітинках** мапи зоопарку. Споруди не повинні виходити за межі мапи, перекривати одна одну або закрити клітинки з водоймами чи скелями.

Також не можна будувати на клітинках із символом , якщо ви не вдосконалили карту дії «Будівництво».

**Кіоски** завжди розміщують на відстані щонайменше 3 клітинки один від одного, тобто між 2 кіосками повинно бути **щонайменше 2 клітинки**. Про це нагадує малюнок під стовпцем партнерських зоопарків на вашій мапі.

Якщо ви **не можете** збудувати бажану споруду на своїй мапі відповідно до наведених вище правил, ви повинні вибрати іншу споруду.

**Стандартні вольєри** будують порожньою стороною до гори, щоб пізніше їх могли заселити тварини. Ця сторона має жовті краї та символ **X**, де X — розмір вольєра. У контактного зоопарку обидві сторони однакові.

Закривши одну або кілька клітинок із символом , ви негайно (і лише один раз) отримуєте відповідний бонус розміщення. У довіднику символів наведено інформацію про всі бонуси.

### Приклад будівництва кіоску

Зелені пташки позначають клітинки, на яких можна побудувати ще один кіоск.



## БУДІВНИЦТВО

### II

Побудуйте на своїй мапі зоопарку будь-яку кількість різних споруд загальним розміром не більше ніж **X**. Додатково доступно: авіарій і терарій.


Удосконаливши дію «Будівництво», ви зможете будувати особливі вольєри — авіарій і терарій (обидва завбільшки 5 клітинок). Як і з контактним зоопарком, на мапі зоопарку може бути лише 1 терарій та 1 авіарій. Обидві сторони цих особливих вольєрів також однакові.

Збудувавши **терарій** або **авіарій**, ви можете **негайно** (і лише **один раз** для кожної споруди) перемістити тварин зі стандартних вольєрів у новозбудований особливий вольєр. Це **не можна** робити в будь-який інший момент гри. Докладніше про особливі вольєри читайте в розділі «Тварини» (с. 11–12).

Цєю дією ви не можете зводити **унікальні будівлі**. Їх зводять лише за допомогою певних карт спонсорів.

Крім того, ви тепер можете будувати **кілька** споруд однією дією «Будівництво» за умови, що ці всі споруди будуть різних типів, а їхній загальний розмір не перевищуватиме **X** клітинок.

Будуйте споруди на мапі **по черзі**, окремо сплачуючи за кожну з них перед будівництвом. Закривши символ бонусу, ви негайно (тобто перед будівництвом наступної споруди) отримуєте бонус розміщення. Однак бонуси ефектів зі словом «завершивши» ви отримуєте лише після завершення дії «Будівництво».

Удосконаливши дію «Будівництво», ви зможете будувати споруди на клітинках із символом , а отже, отримуєте змогу повністю закрити мапу зоопарку. Закривши всі клітинки свого зоопарку, негайно збільште його привабливість на 7. Це може статися як внаслідок дії «Будівництво», так і завдяки іншим ефектам зведення споруд у зоопарку. Ви повинні закрити кожну клітинку на мапі зоопарку, крім клітинок з водоймами та скелями.

### Приклад будівництва з бонусом розміщення

Ви використовуєте карту дії «Будівництво» із силою 5, щоб побудувати 2-місний і 3-місний стандартні вольєри. Проте на цю мить ви маєте лише 7 монет, а загальна вартість вольєрів — 10. Ви зводите першу споруду на клітинці з бонусом розміщення «5 монет» (1), тому негайно отримуєте цей бонус. Отже, тепер вам вистачає монет для будівництва другого вольєра (2).








## ТВАРИНИ

### Зіграйте карти тварин з руки.

I



Зіставте силу **X** цієї дії з таблицею на карті. Залежно від значення сили ви можете зіграти зазначену кількість карт тварин з руки.

Для кожної карти тварини виконайте такі кроки:

- Перевірте умови.** Усі умови, які ви повинні виконати, щоб зіграти карту тварини, вказано в лівій частині цієї карти. Зіграти карту можна, лише виконавши всі її умови (як-от маючи певний партнерський зоопарк, категорію тварин або символ континенту). У довіднику символів наведено інформацію про умови розігрування.
- Оплатіть вартість.** Оплатіть вартість тварини, вказану в лівому верхньому кутку її карти. Якщо ви маєте партнерський зоопарк на континенті, звідки походить ця тварина, то її вартість зменшується на 3 монети за кожен символ континенту. Сплачені монети слід помістити в загальний запас. Якщо ви маєте карту, яка дає монети за розігрування тварин, то ви отримуєте їх пізніше. Тобто ви повинні мати достатньо монет перед оплатою повної вартості тварини.
- Заселіть порожній вольєр.** Щоб зіграти карту тварини й розмістити тварину в зоопарку, вам потрібні вільні місця у вольєрі. Ви можете розмістити будь-яку тварину, крім свійської , у порожній стандартній вольєр. Розмір вольєра повинен бути не меншим за розмір, указаний у верхньому лівому кутку карти тварини. Потім переверніть вольєр заселеною стороною догори. Деякі тварини потребують, щоб їхні вольєри прилягали до 1 або 2 клітинок з водоймами та/або скелями. Відповідні вимоги вказані на карті тварини біля розміру вольєра для її розміщення. Свійських тварин не можна розміщувати в стандартному вольєрі, лише в їхньому особливому вольєрі — контактному зоопарку. Усіх рептилій і деяких птахів можна розміщувати як у стандартних

вольєрах, так і в особливих (тераріях й авіаріях відповідно). На картах цих тварин вказано вимоги для різних типів вольєрів; ви можете вибрати, у який з них поселити тварину (див. «Особливі вольєри» на с. 12).

- Розмістіть карту тварини.** Покладіть зіграну карту тварини біля своєї мапи зоопарку (див. «Розміщення карт» на с. 13).
- Активуйте ефекти.** Щоразу, коли ви граєте карту тварини, привабливість вашого зоопарку зростає. Перемістіть свій лічильник на треку привабливості на кількість поділок, вказану на карті. Деякі тварини також дають очки збереження або збільшують репутацію зоопарку. У такому разі перемістіть лічильники на відповідних треках. Багато тварин також володіють додатковими ефектами під час розігрування. Якщо опис ефекту містить слово «завершивши», не активуйте його, доки повністю не завершите дію «Тварини». У всіх інших випадках активуйте ефект негайно, навіть перед розігруванням іншої карти тварини. Те саме стосується ефектів інших карт, які активуються внаслідок розігрування карти тварини. Ви самі визначаєте послідовність застосування ефектів, які активуються одночасно (як-от здобування очок збереження, репутації та привабливості чи ефекти карт тварин або інших карт).

 Якщо вашій компанії не подобається грати з **інтерактивними ефектами** , можете натомість використовувати альтернативні ефекти, призначені для соло-гри (див. «Структура карт тварин» на цій сторінці).

Якщо дія «Тварини» дає змогу зіграти 2 карти тварин, зіграйте їх по черзі: виконайте всі наведені вище дії для першої тварини (крім ефектів зі словом «завершивши»), а тоді зробіть те саме для другої тварини. Ви можете не грати другу карту тварини.

Лише виконавши всі кроки розігрування карт і перемістивши карту дії «Тварини» в комірку «1» мапи зоопарку, активуйте ефекти зі словом «завершивши». Якщо таких ефектів кілька, ви самі визначаєте послідовність їх активації.


### ••• Структура карт тварин •••

Карты тварин представляють різних тварин, яких ви можете розмістити у своєму зоопарку.


- У верхньому лівому кутку вказано вимоги до вольєра, які треба виконати. Число в шестикутнику визначає найменший можливий розмір вольєра для цієї тварини. (2) Поряд може бути зображено 1 або 2 символи водойм і/або скель. Це означає, що вольєр повинен прилягати до 1 чи 2 клітинок відповідного типу.
- Якщо тварину можна також поселити в особливому вольєрі, то його тип і кількість потрібних клітинок вказано праворуч від вимог до стандартного вольєра. Вимоги щодо розміщення біля водойм і/або скель стосуються й особливого вольєра.
- Під вимогами до вольєра вказано вартість тварини, яку треба заплатити, щоб зіграти карту й розмістити тварину в зоопарку.
- Під вартістю деяких тварин вказано додаткові умови, які треба виконати, щоб зіграти їхню карту.



- У правому верхньому кутку вказано категорію тварини й континент, звідки вона походить (крім свійських тварин). Ці символи взаємодіють з іншими вашими картами та часто є важливими для підтримки проєктів збереження. (7) У правому нижньому кутку вказано, на скільки зростає привабливість зоопарку після розміщення тварини. Деякі тварини дають додаткові бонуси, як-от очки збереження чи репутації. (8) Розігрування багатьох карт тварин дає ефект, що активується негайно або після завершення дії «Тварини» (див. «Властивості тварин» у глосарії на с. 2–3). Якщо в описі ефекту згадано символ, зображений на самій карті, то цей символ враховують під час активації ефекту.

Деякі карти тварин мають інтерактивний ефект , як-от отрута. Цей ефект застосовують до гравців, чий зоопарк має щонайменше 5 очок привабливості. Про це нагадує позначка на поділці «5» треку привабливості. Докладніше про ефекти див. глосарії.



- Деякі тварини мають інші ефекти в соло-грі. Їх наведено в синьому полі з символом .



## ❁❁ Особливі вольєри (контактний зоопарк, терарій, авіарій) ❁❁

У грі є 3 типи особливих вольєрів: контактний зоопарк (1), терарій (2) і авіарій (3). У зоопарку можна розмістити лише **один** особливий вольєр кожного типу.



Свійських тварин 🐾 не можна розміщувати в стандартному вольєрі, лише в їхньому особливому вольєрі — контактному зоопарку.

Усіх рептилій і деяких птахів можна розміщувати як у стандартних вольєрах, так і в особливих (тераріях і авіаріях відповідно). На картах цих тварин указано вимоги для різних типів вольєрів; ви можете вибрати, у який з них поселити тварину. Якщо для розміщення тварини стандартний вольєр повинен прилягати до клітинок з водоймами та/або скелями, то ті самі вимоги стосуються й особливого вольєра.

Щоб розмістити тварину в особливому вольєрі, позначте своїми кубиками гравця (з особистого запасу) потрібну

кількість клітинок у вольєрі відповідно до символу особливого вольєра на карті тварини. Якщо в особливому вольєрі бракує вільних клітинок, ви не можете розмістити в ньому цю тварину. Перевертати особливий вольєр не треба — обидві сторони плиткі однакові.

Якщо ви побудували терарій або авіарій і вже маєте у своєму зоопарку тварин, яких можна там розмістити, то можете негайно (і лише один раз) перемістити цих тварин у відповідний новозбудований особливий вольєр. За кожну переміщену таким способом тварину знайдіть найменший заселений стандартний вольєр, що відповідає вимогам розміщення цієї тварини (зокрема вимогам щодо водойм і скель) і переверніть його порожньою стороною догори. У рідкісній ситуації, коли у вас немає відповідного вольєра, переверніть найменший заселений стандартний вольєр, який відповідає принаймні вимогам щодо розмірів. Якщо ж у вас немає навіть таких, то не перевертайте жодного вольєра. Тоді позначте особливий вольєр відповідною кількістю своїх кубиків. Якщо ви можете перемістити кількох тварин, то вибираєте для кожної з них, переміщувати її чи ні.

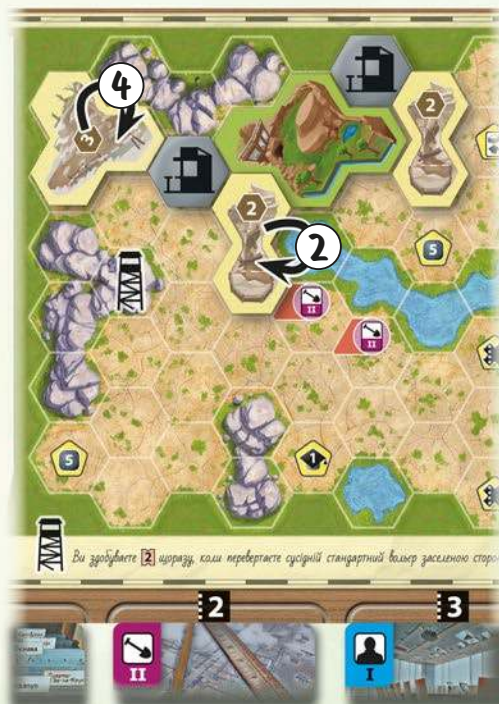
### Приклад розігрування тварин (вольєри)

Ви граєте карту «Ширококрилий кайман» і маєте 2 варіанти його розміщення у своєму зоопарку. Ви можете розмістити його у 5-місному стандартному вольєрі (адже його розмір не менше ніж 4 клітинки й він розміщений біля клітинки з водоймою) і перевернути відповідну плитку заселеною стороною догори. Але натомість ви поселяєте каймана в терарій. Це можливо, бо терарій теж біля водойми й має потрібні 2 вільні клітинки. Розмістіть 2 свої кубики на плитці терарію. 5-місний вольєр залишається доступним для великої тварини іншої категорії.



### Приклад розігрування тварин (негайний ефект)

Ви виконуєте дію «Тварини» із силою 5, щоб зіграти 2 карти тварин. Спершу ви граєте карту «Палеарктичний пугач» (1). Ви сплачуєте її вартість, перевертаєте 2-місний вольєр (2), здобуваєте 4 очки привабливості й активуєте ефект пугача, узявши на руку 2 нові карти (3). Вам пощастило взяти карту «Євразійська рись», яку ви вирішуєте зіграти замість карти «Марабу» (4).







## ТВАРИНИ

Зіграйте карти тварин з руки або діапазону репутації.

Удосконаливши дію «Тварини», ви можете грати карти тварин безпосередньо з ринку, а не лише з руки. Ці карти повинні перебувати у вашому діапазоні репутації. Крім вартості тварини, ви повинні заплатити кількість монет, що дорівнює номеру теки, з якої ви граєте карту тварини. Якщо ви маєте змогу зіграти 2 карти тварин, то можете зіграти: 2 карти з руки, 2 карти з ринку або 1 карту з руки та 1 карту з ринку. Грайте карти тварин одну за одною. Не поповнюйте ринок новими картами, поки повністю не завершите свій хід.

Крім того, ви можете збільшити репутацію свого зоопарку на 1, якщо виконаєте цю дію із силою щонайменше **5**. Збільшуйте репутацію на початку дії, щоб ваш діапазон репутації під час її виконання був вищим.

Удосконаливши дію «Тварини», ви також можете грати карти тварин з умовою



## Розміщення карт

Кладіть зіграні карти тварин і карти спонсорів так, щоб вони перекривали одна одну й займали менше місця. Уся інформація, потрібна для подальшої гри, міститься згорі кожної карти.

Деякі карти спонсорів володіють додатковими ефектами, що активуються наприкінці гри. Такі карти позначені вертикальною коричневою смужкою під зображенням рівня карти (як на другій карті зверху в цьому прикладі). Це спрощує пошук таких карт після їх розігрування.



## Категорії тварин

У грі «Новий ковчег» є 7 категорій тварин:

- Примати
- Птахи
- Рептилії
- Травояди
- Хижаки
- Ведмеді
- Свійські тварини

Категорії ведмедів і свійських тварин — особливі. Тому вони, на відміну від решти кольорових категорій, позначаються чорним символом на білому фоні.

Ведмеді — це швидше підкатегорія. Їхній символ зазвичай трапляється в поєднанні з символом травоядів або хижаків .

З ігрових причин ми відокремили свійських тварин , які, звісно, не є біологічною категорією.

Якщо ігровий текст стосується категорій тварин, то вони включають і ведмедів, і свійських тварин (звісно, якщо не вказано інакше).



## Приклад розігрування тварин за допомогою сторони II

Ви (червоний гравець) використовуєте вдосконалену дію «Тварини», щоб зіграти 2 карти тварин. Виконуючи дію з силою 5, ви можете спершу збільшити репутацію свого зоопарку на 1 до значення 4 (1). Це означає, що теки № 1–3 тепер перебувають у вашому діапазоні репутації.

Ви граєте карту «Європейський борсук» з теки № 3 на ринку (2), а тому, крім вартості тварини, додатково платите 3 монети. Тоді ви граєте з руки карту «Чубатий їжачек» (3). Заселивши потрібні вольєри, збільшивши привабливість свого зоопарку й використавши властивості тварин, ви завершуєте свій хід. Перш ніж настане черга наступного гравця, поповніть ринок новою картою.





## АСОЦІАЦІЯ



I

Виконайте рівно 1 завдання асоціації.

Щоб виконати завдання асоціації, вам потрібен щонайменше 1 активний спеціаліст у секції блокнота вашої мапи зоопарку. Розмістіть свого спеціаліста на тому завданні поля асоціацій, яке хочете виконати. Якщо 1 з **ваших** спеціалістів асоціацій уже виконує **це** завдання, ви повинні натомість розмістити 2 спеціалістів для його виконання. Якщо 3 з **ваших** спеціалістів асоціацій уже виконують **це** завдання, ви поки не можете виконати його знову. Спеціалістів асоціацій інших гравців не враховують.

Під час перерви ви повертаєте всіх спеціалістів асоціацій на свою мапу зоопарку, і вони знову стають активні. Унаслідок цього ви знову можете виконувати будь-яке завдання 1 спеціалістом. Докладніше див. розділ «Перерва» на с. 18.

Для кожного завдання потрібна різна сила дії: **X**. Ви можете виконувати завдання асоціації лише тоді, коли значення вашої сили дії дорівнює або перевищує значення завдання.

До завдань асоціацій належать:

**2 Збільшення репутації.** Репутація вашого зоопарку збільшується на 2. Перемістіть свій лічильник на треку репутації вперед та отримайте зображені бонуси, якщо такі є.

Репутація вашого зоопарку визначає, до скількох карт на ринку ви маєте доступ (ваш діапазон репутації). Крім того, певне мінімальне значення репутації потрібне для розігрування деяких карт спонсорів (див. розділ «Спонсори» на с. 17).

**3 Отримання партнерського зоопарку.** Візьміть партнерський зоопарк з поля асоціацій і розмістіть його в найнижчій порожній комірці партнерського зоопарку на вашій мапі зоопарку. Якщо в цій комірці є бонус, негайно отримайте його (і лише один раз). Ви можете мати щонайбільше по 1 партнерському зоопарку з кожного континенту. Крім того, кількість комірок для партнерських зоопарків на мапі зоопарку обмежена, тому ви можете мати щонайбільше 4 такі зоопарки. Щоб отримати третій і четвертий партнерські зоопарки, ви повинні вдосконалити дію «Асоціація» до **сторони II**. Якщо ви вже маєте всі партнерські зоопарки, що на цю мить є на полі асоціацій, або не можете розмістити партнерський зоопарк на своїй мапі, то не можете виконувати це завдання. Під час перерви поповніть поле асоціацій новими партнерськими зоопарками замість отриманих гравцями (див. розділ «Перерва» на с. 18).

Кожен партнерський зоопарк знижує вартість розігрування всіх карт тварин зі свого континенту на 3 монети за кожен символ континенту на карті тварини. Цей зоопарк також дає вам 1 символ відповідного континенту, який може активувати ефекти інших карт і враховується в проєктах збереження. Для деяких карт тварин потрібні партнерські зоопарки з того самого континенту.

**4 Отримання партнерського університету.** Візьміть університет з поля асоціацій і розмістіть його в найнижчій порожній комірці університету на вашій мапі зоопарку. Якщо в цій комірці є бонус, негайно отримайте його (і лише один раз). Також перемістіть уперед лічильник на треку репутації, якщо вибраний університет має відповідну позначку. Ви не можете отримати університет, який уже маєте. Тому якщо ви вже маєте всі університети, що на цю мить є на полі асоціацій, ви не можете виконати це завдання. Під час перерви поповніть поле асоціацій новими університетами замість отриманих гравцями (див. розділ «Перерва» на с. 18).

Університети збільшують репутацію зоопарку, дають символи досліджень і лише завдяки ним можна збільшити ліміт карт на руці до 5.



### ••• Поле асоціацій •••

Поле асоціацій розділене на 2 зони. У синій зоні ви побачите завдання, які можуть виконувати ваші спеціалісти. Якщо ви не вдосконалили дію «Асоціація», то можете виконувати рівно 1 з цих завдань. Удосконаливши дію «Асоціація», в рожевій зоні ви зможете здобувати додаткові очки збереження за пожертви природоохоронним організаціям. Угорі та внизу поля асоціацій є комірки для проєктів збереження, які ви можете підтримувати протягом гри.





**5** **Робота над проектом збереження.** Ви можете підтримати наявний проект збереження або зіграти карту нового проекту збереження з **руки** й одразу його підтримати. Якщо ви граєте карту **нового** проекту збереження, розмістіть її над полем асоціацій у **крайній лівій** комірці. Якщо там уже є проект збереження, то перш ніж розмістити в ній новий проект, перемістіть усі наявні карти проектів збереження над полем на одну позицію праворуч. Залежно від кількості гравців над полем асоціацій може бути не більше ніж 2, 3 або 4 карти. Якщо після розміщення нового проекту збереження кількість карт над полем перевищує максимально дозвану для вашої кількості гравців, перемістіть карту з крайньої правої комірки у скид. Поверніть усі кубики гравця зі скинутої карти в запас (не на мапу зоопарку) відповідного гравця. Базові проекти збереження під полем асоціацій ніколи не переміщують, навіть якщо вони повністю підтримані. Також протягом гри ви не додаєте нові базові проекти збереження.

Щоб підтримати проект збереження, ви повинні виконати умову (вказану на карті), на якій немає кубика гравця. Ви можете підтримати кожен проект збереження лише **один раз**, тобто якщо на проекті вже є ваш кубик, ви не зможете підтримати його знову.

Розмістіть 1 будь-який кубик з **лівої частини своєї мапи зоопарку** на умові, яку ви виконуєте, й у винагороду перемістіть лічильники збереження та репутації (якщо можливо) вперед відповідно до значень, указаних на карті. Якщо ви можете виконати кілька умов, виберіть одну з них. *Докладніше про різні проекти збереження читайте в глосарії на с. 1.*

Беручи кубик зі своєї мапи зоопарку, ви негайно отримуєте відповідний бонус. Деякі бонуси ви отримуватимете знову під час кожної перерви. Виберіть, коли саме отримати цей бонус — до чи після винагороди за проект збереження. Ви не можете підтримати проект, якщо на лівій частині вашої мапи зоопарку вже немає кубиків. У довіднику символів наведено інформацію про всі бонуси.

**Порада.** Інколи варто підтримати проект збереження на нижчому рівні, щоб, наприклад, отримати бонуси з треку збереження або раніше забезпечити собі дохід від бонусів у лівій частині мапи зоопарку.

## Структура карт проектів збереження

Ці карти представляють різні проекти збереження, які ви можете підтримати. Кожна з них містить 3 умови (1) і відповідні винагороди за їх виконання (2). Деякі карти проектів збереження дають додатковий бонус гравцеві, який їх зіграє (3). Є 2 типи проектів збереження.



Здебільшого ви повинні зібрати у своєму зоопарку певну кількість символів (як-от рептилій у прикладі ліворуч). Рахуйте символи вгорі всіх своїх карт тварин і спонсорів (зокрема вимоги до клітинок з водоймами й/або скелями, але без умов розігрування зліва), а також на своїх партнерських зоопарках та університетах.



Проекти збереження, що вимагають випускати тварин у дикую природу, виконують дещо інакше. Замість зібрати певну кількість символів ви повинні скинути зі свого зоопарку 1 карту тварини з указаним символом (у наведеному прикладі Африки, **A**). Виберіть, яку тварину скинути, й отримайте один з бонусів проекту збереження, що відповідає вимогам цієї тварини до розміру вольєра (**B**). Можливість поселити цю тварину в особливому вольєрі не впливає на умову підтримки проекту збереження. Перемістіть лічильник привабливості назад на кількість поділок, указану на карті тварини. Вилучіть відповідну кількість кубиків з особливого вольєра (якщо можете) АБО переверніть порожньою стороною догори найменший заселений стандартний вольєр, що відповідає вимогам розміщення цієї тварини. Покладіть карту тварини у скид. *Докладніше про проекти збереження цього типу читайте в глосарії на с. 1.*

## Приклад розігрування карти проекту збереження

Ви граєте з руки новий проект збереження «Великі тварини». Через те що гравців троє і 3 проекти збереження вже розміщено, спершу скиньте крайню праву карту проекту («Програма розведення рептилій») (1), а тоді перемістіть інші 2 проекти на одну комірку праворуч (2) і розмістіть нову карту «Великі тварини» у щойно звільнену позицію ліворуч (3). У вашому зоопарку є 3 великі тварини, тому візьміть кубик зі своєї мапи зоопарку й розмістіть його на середній умові (4). За це ви здобуваєте 3 очки збереження, а також 3 жетони сили як негайний одноразовий бонус комірки, з якої ви забрали свій кубик.





## Приклад випускання тварини

Ви вирішили випустити свою шпороносну черепаху в національний парк «Серенгети». Черепаці потрібен 3-місний вольєр, тому ви виконуєте середню умову, досі ніким не закриту. Щоб позначити цю умову на карті проєкту збереження, ви використовуєте кубик з комірки «12 монет» (1).

Коли тварина залишає ваш зоопарк, ви вилучаєте 2 кубики зі свого терарію та повертаєте їх у свій запас, а також переміщуєте лічильник на треку привабливості на 6 поділок назад (показник привабливості черепахи). Іншу інформацію на карті не враховують. Далі ви переміщуєте лічильник на треку збереження на 4 поділки вперед і береже 12 монет (бонус комірки, з якої ви взяли кубик). Насамкінець ви кладете карту «Шпороносна черепаха» у скид (2).



## Приклад завдання асоціації за допомогою сторони II

Ви вирішуєте використати 1 жетон сили, щоб виконати дію «Асоціація» (її карта в комірці 5) із силою 6. Один з ваших спеціалістів дає вам змогу взяти жетон університету, а другий — збільшити репутацію на 2 (1). Крім того, ви платите 5 монет як пожертву й здобуваєте за це 1 очко збереження (2). Вартість наступної пожертви — 7 монет.



## АСОЦІАЦІЯ



Виконайте 1 або кілька різних завдань асоціації. Ви можете зробити 1 пожертву.

Удосконаливши дію «Асоціація», ви можете виконати кілька різних завдань асоціацій за одну дію. Для кожного завдання вам потрібен 1 або 2 ваших спеціалісти. Загальне значення всіх завдань асоціацій не може перевищувати силу дії  $\Sigma$ , але може бути меншим.

Якщо ви вирішуєте розіграти нову карту проєкту збереження й одразу його підтримати, то можете зіграти цю карту безпосередньо з ринку. Карта повинна перебувати у вашому діапазоні репутації. Крім того, ви повинні заплатити додаткову вартість, що дорівнює номеру теки, з якої ви розіграєте карту проєкту збереження. Не поповнюйте ринок новими картами, доки повністю не завершите свій хід.

На додаток до завдань асоціації ви отримуєте змогу зробити 1 пожертву природоохоронній організації. Заплатіть у загальний запас найменшу видиму кількість монет у зоні благодійності (0) та закрийте відповідну комірку одним з кубиків з особистого запасу так, щоб кількість монет на ній стала невидимою. За це ви здобуваєте 1 очко збереження. Якщо всі комірки, крім останньої (на ній не треба розмішувати кубики), закриті кубиками, вартість усіх подальших пожертв становить 12 монет.

Щоб зробити пожертву, ви повинні виконати принаймні 1 завдання асоціації під час тієї самої дії. Для самої пожертви вам не потрібен спеціаліст асоціації. Ви можете зробити лише 1 пожертву за 1 дію «Асоціація».





## СПОНСОРИ

**Зіграйте рівно 1 карту спонсора АБО перемістіть уперед фішку перерви й отримайте монети.**

Ця дія дає вам змогу зіграти з руки **рівно 1** карту спонсора за умови, що сила дії **X** не менша, ніж рівень карти спонсора, і ви виконуєте умови розігрування, вказані в лівій частині цієї карти. Активуйте негайний (якщо є) та/або повторюваний ефект карти (якщо він є та активується символом на цій карті спонсора), а тоді розмістіть її біля своєї мапи зоопарку.

**X** Ви також можете використати цю дію, щоб перемістити фішку перерви на **X** поділок уперед й отримати за це **X** монет. Ви отримаєте **X** монет, навіть якщо фішка перерви не переміститься на всю вказану кількість поділок, завчасно діставшись останньої поділки.



## СПОНСОРИ

**Зіграйте 1 чи кілька карт спонсорів АБО перемістіть фішку перерви й отримайте монети.**

Удосконаливши дію «Спонсори», ви можете за одну дію зіграти **кілька карт спонсорів**. Значення сили дії **X** **плюс 1** повинно дорівнювати сумі рівнів усіх зіграних карт або перевищувати її (пам'ятайте: за допомогою жетонів сили ви можете збільшувати значення сили **X** понад **5**). Грайте карти по черзі, тобто активуйте всі негайні ефекти однієї карти (крім ефектів зі словом «завершивши»), перш ніж грати наступну.

Ви можете грати карти спонсорів з руки або **ринку** (лише у своєму діапазоні репутації). Для розігрування карт з ринку ви повинні заплатити додаткову вартість, що дорівнює номеру теки з розігрованою картою спонсора. Не поповнюйте ринок новими картами, доки повністю не завершите свій хід.

Якщо ви переміщуєте фішку перерви за допомогою дії «Спонсори», отримайте **X x 2** монет.

Крім того, удосконаливши цю дію, ви зможете розіграти карти спонсорів з умовою

## Структура карт спонсорів

(1) У лівому верхньому кутку вказано рівень карти спонсора. (2) Якщо карта дає змогу розмістити в зоопарку особливу будівлю, що повинна межувати з водоймами або скелями, то відповідну вимогу зображено біля рівня карти (так само як на картах тварин). (3) Умови, які ви повинні виконати, щоб зіграти цю карту, вказано в лівій частині карти. (4) Символ, який дає сама карта, зображено в її правому верхньому кутку.

Кarti спонсорів мають різні ефекти. (5) Повторювані ефекти зображено у верхній частині карти на синьому фоні, а дохід під час перерв — на фіолетовому.



(6) У лівому нижньому кутку на жовтому фоні зображено одноразовий ефект розігрування карти. (7) У правому нижньому кутку на коричневому фоні зображено ефект, який враховуватиметься під час підрахунку очок наприкінці гри. Вертикальна коричнева смужка під зображенням рівня карти (1) є нагадуванням, що карта впливає на підрахунок очок наприкінці гри (на випадок, якщо ви перекриваєте карти одна одною).

Якщо в описі ефекту карти спонсора згадано символ, зображений на самій карті, то цей символ враховується для ефекту або активує ефект. Це правило стосується лише символів у правому верхньому кутку карти (4), а також символів водойм і скель у лівому верхньому кутку.

(8) Деякі ефекти описано на самій карті спонсора. Опис усіх ефектів можна знайти в глосарії на с. 4–7.

## Приклад розігрування карти спонсора

Виконайте дію «Спонсори», щоб зіграти карту «Лігво сурикатів» (див. угорі). Для цього сила дії повинна становити 5, а значення репутації зоопарку — щонайменше 3. Візьміть відповідну унікальну будівлю і розмістіть її на своїй мапі зоопарку біля принаймні 1 клітинки зі скелями. Відповідну плитку зображено в лівому нижньому кутку карти. Карта «Лігво сурикатів» містить символ травоядів, тому її ефект працює негайно й привабливість вашого зоопарку збільшується на 2.




На початку гри розмістіть тут порожній 3-місний вольтер поряд з скелями.




## ЖЕТОН СИЛИ

## Перерва



Візьміть 1 жетон .

Якщо ви не можете або не хочете виконувати жодної з 5 дій, ви маєте змогу натомість отримати 1 жетон сили. Для цього використайте будь-яку карту дії (вона може бути вдосконалена або й ні). У такому разі сила комірки цієї карти () не має значення. Ви не можете використовувати жетони сили для збільшення сили цієї дії.

Ви повинні вибрати карту дії, перемістити її в комірку «1», а інші карти — праворуч. Потім візьміть жетон сили. Якщо ви вже маєте 5 жетонів сили, то не можете виконати цю дію.

### Очки привабливості та збереження

У процесі гри ви підвищуєте привабливість свого зоопарку й здобуваєте очки збереження. Це допомагає під час гри й потрібно для перемоги.

Привабливість вашого зоопарку визначає, скільки монет ви отримаєте під час кожної перерви. Ви не можете вийти за межі треків, тобто ви можете набрати щонайбільше 113 очок привабливості та 41 очко збереження.

Крім того, на треку збереження є 4 поділki, які дають негайний одноразовий ефект, коли ви дістаєтеся до них або проходите далі них. Ці поділki описано нижче.

#### • 2 очки збереження



Ви можете удосконалити одну зі своїх карт дій (перевернути її) **або** активувати додаткового спеціаліста асоціації (перемістіть спеціаліста з найнижчої комірки в секцію блокнота). Обидва

варіанти доступні кожному гравцеві, який дістанеться до поділki 2 або пройде її.

#### • 5 / 8 очок збереження



Ви можете взяти 5 монет **або** один з бонусних жетонів з комірок біля цих поділок на треку збереження. Негайно активуйте ефект (отримання монет чи жетона бонусу). Вибравши жетон бонусу, потім вилучіть його з гри.



Варіант отримання 5 монет залишається доступним, навіть якщо обидвох жетонів бонусів там уже немає.


#### • 10 очок збереження



Коли будь-який гравець **вперше** здобуває 10 або більше очок збереження, **усі гравці** вибирають і скидають одну зі своїх карт підрахунку очок.


Покладіть ці карти долілиць під стос решти карт підрахунку очок. Якщо до кінця гри ніхто не здобуває 10 очок збереження, усі гравці повинні вибрати та скинути одну зі своїх карт підрахунку очок, перш ніж почнеться підрахунок результатів гри.



У гри «Новий ковчег» немає фіксованої системи раундів. Гравці по черзі виконують ходи, доки фішка перерви не переміститься на останню поділku треку перерви . Цьому можуть сприяти ефекти карт дій, спонсорів і тварин. Якщо ви активуєте перерву, завершіть поточний хід, візьміть 1 жетон сили (якщо ще не маєте 5 жетонів сили) та фішку перерви. Після цього всі гравці виконують наведені нижче дії у визначеній послідовності.

#### 1. Ліміт карт на руці



Якщо кількість карт на вашій руці перевищує дозволений ліміт, покладіть будь-які зайві карти у скид. Зазвичай ліміт карт на руці становить 3, але певний університет дає змогу збільшити його до 5 .

#### 2. Жетони на картах дій



Якщо на ваших картах дій є жетони подвоєння, отрути та/або удушення, поверніть їх у загальний запас. Їхні ефекти більше не діють.

#### 3. Поле асоціації





Поверніть усіх своїх спеціалістів з поля асоціації на блокнот своєї мапи зоопарку. Вони знову доступні для вас як активні спеціалісти. Поповніть поле новими

партнерськими зоопарками й університетами так, щоб було по 1 жетону кожного типу. Партнерські зоопарки й університети, які вже мають усі гравці, знову викладати не треба.

#### 4. Поповніть ринок



Покладіть 2 крайні ліві карти з ринку (теки № 1 і 2) у скид, посуньте решту карт ліворуч і покладіть нові карти на ринок. Про це нагадує символ  →  на теках № 1 і 2.

#### 5. Отримайте дохід




Здебільшого гравці можуть отримувати дохід одночасно, однак інколи це треба робити по черзі, адже деякі ефекти можуть вимагати від кількох гравців узяти карту з ринку. У такому разі почніть з гравця, що активував перерву, і далі за годинниковою стрілкою. Ринок поповнюється після кожного гравця.

А. Отримайте дохід відповідно до значення **привабливості** свого зоопарку. Візьміть кількість монет, указану біля вашого лічильника на треку привабливості. *Приклад: якщо ваш лічильник на поділці «7» треку привабливості, візьміть 11 монет.*

Б. Отримайте дохід від **кіосків** на своїй мапі зоопарку. Дохід кожного кіоску слід рахувати окремо. Ви отримуєте 1 монету за кожну унікальну будівлю, особливий вольєр, **заселений** стандартний вольєр і павільйон поряд з кіоском. Для цього споруда й кіоск повинні прилягати одне до одного принаймні однією стороною. Порожні стандартні вольєри не дають доходу (на відміну від порожніх особливих вольєрів).



В. Отримайте весь **дохід**, указаний символом  на деяких картах спонсорів і в бонусах у лівій частині вашої мапи зоопарку. Отримайте дохід лише з активованих бонусів на мапі зоопарку (з яких ви перемістили кубики на проекти збереження).

### 6. Трек перерви



Поверніть фішку перерви на початкову поділку відповідно до кількості гравців.


Після цього перерва завершується і гру продовжує наступний за годинниковою стрілкою гравець.

## КІНЕЦЬ ГРИ Й ПІДРАХУНОК ОЧОК

### 1. Кінець гри


Якщо наприкінці вашого ходу або під час перерви ваші **лічильники очок збереження та привабливості** опиняються в **одній зоні підрахунку** або проходять один попри одного на своїх треках, гра закінчується. **Зона підрахунку** — це поділка треку збереження і дотичні до неї поділки треку привабливості. Якщо умова кінця гри виконується наприкінці **вашого ходу**, то всі інші гравці (крім вас) виконують ще по 1 ходу, перш ніж почнеться підрахунок очок. Якщо умова кінця гри виконується під час **перерви**, всі гравці виконують ще по 1 ходу.

### 2. Підрахунок очок за карти

Наприкінці гри ви здобуваєте очки збереження або привабливості від своїх **карт підрахунку очок**, а також від усіх карт із символом кінця гри . Пам'ятайте, що, коли ніхто з гравців не здобув 10 очок збереження, усі гравці мають скинути одну зі своїх карт підрахунку очок, перш ніж додавати ці очки до свого результату.

### 3. Визначення переможця

Спершу погляньте на зону підрахунку, де перебуває ваш лічильник очок збереження. Знайдіть найменше значення привабливості в цій зоні. Це ваше цільове значення. Тепер від значення вашого лічильника привабливості відніміть цільове значення. Перемагає гравець із **найбільшою додатною кількістю очок**. У разі, якщо кілька гравців матимуть однакову кількість очок, перемагає той з них, хто підтримав найбільше проєктів збереження (це можна визначити, порахувавши кількість кубиків, вилучених з лівої частини мапи зоопарку кожного гравця). Якщо й далі нічия, то ці гравці ділять перемогу.

 Ви могли помітити, що для отримання додатного результату ваші лічильники привабливості та збереження мають розминутися. Пам'ятайте про це, вибираючи стратегію для досягнення найліпшого результату.

### Приклад кінця гри

Червоний гравець здобув 64 очки привабливості та 20 очок збереження. Обидва лічильники перебувають в одній зоні підрахунку (позначена білою рамкою). Умову кінця гри виконано.



### Приклад отримання доходу від кіосків

Ви отримуєте 4 монети від своїх кіосків (по 2 монети від кожного з них).



### Структура карт підрахунку очок

Кожна карта підрахунку очок містить таблицю (унизу ліворуч) або текст (унизу праворуч), що вказують, як здобути додаткові 1–4 очки збереження наприкінці гри. Для підрахунку використовуйте власні університети й символи на своїх картах. За допомогою однієї карти підрахунку очок можна здобути не більше ніж 4 очки збереження.



### Приклад визначення переможця

- (1) Синій гравець здобув **16** очок збереження; найменше значення привабливості в цій зоні підрахунку (цільове значення) = **6**.
- (2) Синій гравець здобув лише **72** очки привабливості; його значення привабливості на 4 очки менше, ніж цільове, тому синій гравець здобуває **-4** очки.
- (3) Червоний гравець здобув **18** очок збереження; найменше значення привабливості в цій зоні підрахунку (цільове значення) = **70**.
- (4) Червоний гравець здобув **79** очок привабливості; його значення привабливості на **9** очок перевищує цільове, тому червоний гравець здобуває **+9** очок.






Якщо ви граєте в «Новий ковчег» у соло-режимі, змініть деякі базові правила, як описано нижче.

### Приготування

- Викладіть 3 карти базових проєктів збереження, як у грі втрьох, але **не** розміщуйте на них кольорових кубиків.
- Не використовуйте фішку перерви. Натомість покладіть 7 кубиків будь-якого кольору (крім вашого) в комірку в лівому стовпці плитки для соло-гри (A).
- Почніть гру з 20 очками привабливості.

### Хід / Карти

Карти з інтерактивними ефектами містять унизу синю смужку з символом . У соло-грі замість інтерактивних ефектів ви виконуєте ефекти з синьої смужки. Ви побачите її на 1 карті підрахунку очок та кількох картах тварин.

Над полем асоціацій може розміщуватися до 2 проєктів збереження.

Ігноруйте вказівки з переміщення фішки перерви, але якщо за переміщення ви повинні отримати монети, отримайте їх. Ви не отримуєте жетон сили за активацію перерви (див. нижче розділ «Перебіг гри / Перерви»).

*Приклад 1.* Ви граєте карту «Пума» з властивістю «стрибок 3». Ви не переміщуєте вперед фішку перерви, бо її немає в соло-грі, але все одно отримуєте 3 монети.

*Приклад 2.* Ви використовуєте вдосконалену дію «Спонсори» із силою 4 для властивості, що наближає перерву. Ви не переміщуєте вперед фішку перерви, бо її немає в соло-грі, але все одно отримуєте 8 монет.

### Перебіг гри / Перерви

Щоразу, коли ви завершуєте хід, перемістіть верхній кубик у лівому стовпці плитки для соло-гри праворуч (у правий стовпець) (1). Перемістивши останній кубик з лівого стовпця в правий і відкривши символ перерви (2), ви негайно починаєте перерву.

На початку перерви розмістіть верхній кубик гравця у відкриту комірку з найменшим числом у зоні благодійності поля асоціацій (3) (якщо всі комірки, крім комірки «12», уже зайняті, розмістіть кубик поруч з коміркою «12» — це не матиме ефекту на пожертви) і перемістіть решту кубиків назад у лівий стовпець плитки для соло-гри (але тепер у ньому буде на 1 порожній рядок більше). Після цього виконайте всі дії перерви, крім 6.

### Приклад приготувань і перебігу гри



Гра завершується через 6 раундів, коли в лівому стовпці плитки для соло-гри залишиться лише 2 кубики, нижній з яких ви перемістите праворуч. Не активуйте перерву. Натомість виконайте підрахунок очок.

Якщо ви здобули **щонайменше 0** очок (тобто ваші лічильники привабливості та збереження розминулися або перебувають в одній зоні підрахунку), ви перемагаєте в соло-грі.

### Рівні складності / Випробування в соло-грі

Радимо **новачкам** починати соло-гру з **20** очками привабливості. Залежно від свого досвіду, ви можете розпочати гру з **10** чи навіть **0** очок привабливості! Спробуйте зіграти кілька ігор на кожному рівні складності.

Як **особливе випробування** зіграйте 3 партії поспіль, не перемішуючи карти після закінчення кожної з них. Натомість відкладайте вбік усі карти, використані під час партії (зі скиду й ринку, усі ваші карти й проєкти збереження), і грайте наступну партію з рештою карт. Також відкладайте 2 мапи зоопарків, з-поміж яких ви робили вибір, і 4 жетони бонусів. Для третьої партії повторно використайте 3 випадкові жетони бонусів з раніше відкладених. Відкладені карти можна використовувати лише для властивостей тварин «Відстоювання» та «Домінування».

Наприкінці кожної партії записуйте свої результати, а потім підсумуйте всі 3 результати. Якщо сума становитиме принаймні 0 (тобто не буде від'ємною), ви пройшли випробування!

### Творці гри

Дизайн гри: Mariac Birge

- **Графічний дизайнер:** Крістоф «На всі руки» Тіш, Штеффен Бікер
- **Ілюстрації:** Лоїк Біллау, Денніс Лохаузен
- **Обкладинка:** Штеффен Бікер
- **Редагування й реалізація:** Бастіан Вінкельгаус, Інґа Койтман, Франк Герен
- **Коректура:** Донні Бене, Натан Морзе

Окрема подяка Корінні Шпеллерберг та Урсулі Штайнгофф за допомогу з перекладом і верстанням, а також Андреасу Решу за створення тривимірної ігрової сцени.

#### Українське видання

- **Керівники проєкту:** Олег Сидоренко та Олександр Невський
- **Переклад:** Роман Павлюкевич
- **Випускова редакторка:** Олена Науменко
- **Редагування:** Святослав Михаць
- **Верстка:** Андрій Бордун
- **Коректор:** Анатолій Хлівний
- **Особлива подяка:** Олександр Дедик, Андрій Журба



iGames  
29015, Україна, м. Хмельницький, вул. Трудова, 5-Е, 87  
www.igames.ua



© 2021 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH  
Wilhelm-Reuter-Straße 37 65817 Eppstein-Bremthal  
www.feuerland-spiele.de