

СПРАВОЧНИК

И дизайнер, и издатель приложили все усилия, чтобы реалистично воплотить это дополнение. Однако, как и в базовой игре, в редких случаях были допущены уступки в угоду игровой механике. Например, россомаха имеет подкласс «медвежий», хотя она не относится к семейству медвежьих. То же самое относится к тому факту, что вы можете разместить одно крупное морское животное в разных аквариумах, что не соответствует действительности.

Новые Бонусные жетоны

Храните **серый** бонусный жетон  до тех пор, пока не решите использовать его как разовый бонус. Вы можете использовать его в любое время в течение любого из ваших ходов. Переверните жетон после использования. Желтые эффекты являются немедленными эффектами (как обычно).



Вы можете игнорировать до 3 условий на 1 карте Животного при её розыгрыше. Переверните жетон после использования.



Бесплатно разместите 3 киоска/павильона в любой комбинации (способность животного: *Позерство*).



Верните 1 вашего работника ассоциации с планшета Ассоциации в блокнот на вашем планшете зоопарка (способность животного: *Дополнительная смена*). Переверните жетон после использования.



Возьмите 3 новые карты финальных целей, затем сбросьте 3 карты финальных целей (способность животного: *Адаптация*).



Вы можете использовать этот жетон как любую иконку при поддержке базового природоохранного проекта. Переверните жетон после использования.



Верхняя часть: Немедленно и единожды — Подбор 1 карты.
Нижняя часть: Постоянный эффект — ваш лимит карт в руке увеличивается на 1. (Либо до 4, либо до 6, в зависимости от того, есть ли у вас университет, увеличивающий лимит карт).

Credits

Game design: Mathias Wigge • **Graphics design:** Christof Tisch
Illustrations: Loïc Billiau, Dennis Lohausen • **Cover:** Steffen Bieker
Editing & Realization: Bastian Winkelhaus, Inga Keutmann, Frank Heeren
Proofreading: Nathan Morse

Representing the many playtesters and supporters, we thank
Nina Ringhoff, Marcel Ringhoff, Christopher Aust-Preece, Denny Delakowitz, Jonas
Langenbrinck, Roland Hoyer, Sebastian Koers, Boris Beara, Zsolt Hevesi, Marco Malitius.
Also thanks to Arne Afsmann for the idea of the Underwater Tunnel and
to Dennis Beck for the idea of the Final Scoring card Accessible Zoo.

Looking for more information or missing something?
<https://capstone-games.com/board-games/ark-nova-marine-worlds>

© 2023 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Straße 37
65817 Eppstein
www.feuerland-spiele.de



Capstone Games
2 Techview Drive, Suite 2
Cincinnati, OH 45215
www.capstone-games.com

Distributed in the UK by:
Esdevium Games Ltd,
trading as Asmodee UK
6 Waterbrook Road
Alton, GU34 2UD, UK

Version 1.0

Image Credits

Wikimedia Commons under Creative Commons license (commons.wikimedia.org,
creativecommons.org):
268: BambooBeast, 271: Mohammed ali Moussa, 529: Nick Hobgood, 532: Adriana Zingone,
Domenico D'Alelio, Maria Grazia Mazzocchi, Marina Montresor, Diana Sarno, LTER-MC team, 544: q phia,
545: Simon Fraser University, 546: Jeff Kubina, 547: Tino Strauss, 548: Hans Hillewaert, 549: Anneli Salo,
553: Fir0002, 558: Pablo Fernicola
All others: pixabay.com, iStock.com, private

Пояснения к Картам Действий



Животные

- 1) Если сила действия позволяет вам разыграть 2 карты животного, но вы разыгрываете только 1, то вы можете проигнорировать 1 условие на этой карте животного. **Сторона I:** сила 5; **Сторона II:** сила 3+)
- 2) После завершения этого действия вы можете раскрыть свои карты соперникам, чтобы показать, что у вас нет карт животных. Если сделали это, откройте X карт с верха колоды. Выберите из них 1 карту животного и добавьте её в руку. Остальные карты сбросьте. (Способность животного *Охотник X*) **Сторона I:** X=4 карты; **Сторона II:** X=6 карт)
- 3) **Сторона I:** Уменьшите стоимость первого животного, разыгрываемого этим действием, на 2 (минимум до 0). **Сторона II:** За каждое животное, которое вы разыгрываете этим действием (и только один раз за каждое животное), вы можете заплатить 2 дополнительные монеты, чтобы получить 1 дополнительное очко привлекательности. (Не уменьшайте стоимость первого животного, как вы делали на Стороне I).
- 4) **Сторона I:** После завершения этого действия: поместите 1 кубик игрока на карту животного на рынке, на которой ещё нет кубика игрока (любого игрока). Когда карта с вашим кубиком игрока сбрасывается с рынка, эта карта вместо сброса идёт к вам в руку. Когда карта с вашим кубиком игрока покидает рынок любым другим способом (взята в руку или разыграна с рынка любым игроком), получите 2 монеты (из общего запаса). В любом случае верните ваш кубик игрока в свой запас. (Способность животного: *Метка*). **Сторона II:** При розыгрыше карты животного с рынка, на которой находится один из ваших кубиков игрока, вы получаете 1 очко репутации (в дополнение к 2 монетам от способности *Метка*). Затем, после завершения этого действия, примените способность животного *Метка*.



Ассоциации

- 1) **Сторона I:** Если вы используете это действие, чтобы взять жетон партнёрского зоопарка, вы **должны** взять его из запаса, а не с планшета Ассоциаций. Вы можете взять жетон партнёрского зоопарка, который у вас уже есть (даже если у вас их уже больше одного). Если в запасе больше нет подобных жетонов партнёрского зоопарка, вы больше не можете его получить, даже если последний экземпляр всё ещё находится на планшете Ассоциаций. (Если у всех уже есть определённый жетон партнёрского зоопарка, не пополняйте его во время перерыва). Если у вас есть несколько жетонов партнёрского зоопарка одного континента, каждый из них снижает стоимость животного, разыгрываемого вами с этого континента. **Сторона II:** То же, что и Сторона I, но также относится к университетам. Вы также можете взять любой новый доступный университет. Возьмите его рядом с планшетом Ассоциации, а универсальный университет оставьте на месте. Наличие нескольких университетов, увеличивающих лимит карт в руке до 5, не увеличивает ваш лимит карт ещё больше.
- 2) **Сторона I:** При использовании задачи «Природоохранные проекты» вы можете нанять работника ассоциации вместо поддержки проекта. Поместите нового работника рядом с работником, выполняющим эту задачу. Во время следующего перерыва верните обоих работников в свой запас. Вы не можете снова использовать ту же задачу до перерыва, так как там уже находятся 2 ваших работника. Вам не нужно иметь возможность поддерживать природоохранный проект, чтобы вместо этого нанять нового работника. **Сторона II:** При выполнении задачи ассоциации вы можете поместить 1 дополнительного работника на эту задачу, чтобы снизить требование к этой задаче на 2. Вы можете делать это несколько раз. *Пример: Имея в распоряжении всех 4 работников ассоциации, вы хотите поддержать природоохранный проект и получить жетон партнёрского университета. Обычно для этого требуется действие силой 9. Разместив 2 дополнительных работников на задачах (либо обоих на одной задаче, либо по одному на каждой), вы снижаете стоимость задач на 4, и теперь для обеих задач достаточно действия силой 5.*
- 3) **Сторона I:** Если сила действия выше, чем требуется для выполняемой вами задачи (а не просто равна ей), получите 1 X-жетон. **Сторона II:** Каждый раз, когда вы используете это действие для внесения пожертвования, платите на 1 монету меньше за каждый X-жетон на вашем блокноте (минимум 0). При этом вам не нужно сбрасывать X-жетоны.

- 4| **Сторона I:** При использовании этой карты действия с силой 5, вы можете ничего не разыгрывая переместить эту карту в слот 1, а затем совершить другое действие (Способность животного: *Решимость*). Вам не нужно для этого иметь работника ассоциаций в запасе. **Сторона II:** Вместо внесения пожертвования вы можете взять 1 карту из колоды или с рынка в пределах вашей репутации. Выполните это в конце действия «Ассоциация», для этого вы должны выполнить как минимум 1 задачу ассоциации во время этого действия (точно так же, как если бы вам потребовалось внести пожертвование).



Сооружения

- 1| **Сторона I:** Вы можете построить 1 дополнительный павильон. Вы можете сделать это, даже если вы строите павильон в рамках текущего действия «Сооружения», и даже если вы превышаете силу этого действия на 1, строя этот павильон. Заплатите 3 монеты за дополнительный павильон (обычная стоимость 2 плюс дополнительная стоимость 1). Вы можете строить все здания (включая дополнительный павильон) в любом порядке. **Сторона II:** То же самое, что и Сторона I, но стоимость дополнительного павильона снижена до 2 монет (обычная стоимость).
- 2| См. «Сооружения 1». Здесь: вместо павильона — киоск.
- 3| **Сторона I:** Вы можете строить с силой $X+1$. **Сторона II:** То же самое, что и Сторона I, но вы можете строить столько стандартных вольеров каждого типа, сколько захотите (ограничение силы $X+1$ всё равно действует). Это не позволяет вам строить более 1 киоска и 1 павильона.
- 4| **Сторона I:** Вы можете заплатить 2 монеты, чтобы застроить 1 клетку воды или камня, как если бы это было место для строительства. Это применимо только во время выполнения данного действия, а не при строительстве любым другим способом или размещении уникального строения. **Сторона II:** То же самое, что и сторона I, но вместо того, чтобы платить 2 монеты, вы получаете 2 монеты, когда застраиваете клетку воды или камня. Вы по-прежнему можете застраивать только 1 клетку воды или камня за действие.



Карты

- 1| Независимо от силы действия, оставьте себе все взятые карты. Вам не нужно сбрасывать 1 карту.
- 2| Выберите до X раз: ИЛИ сбросьте 1 карту с рынка и пополните его, ИЛИ сбросьте 1 карту из руки и возьмите 1 из колоды (Способность животного: *Рытьё X*). Сделайте это перед доббором новых карт. (**Сторона I:** $X=1$; **Сторона II:** $X=2$).
- 3| Вы можете совершить подбор (взять любую карту с рынка) вместо добора карт с меньшей силой, чем обычно (**Сторона I:** сила 3+; **Сторона II:** сила 2+). **Сторона II:** Когда сила вашего действия равна 5, вы можете совершить подбор 2 карт. Не пополняйте рынок между ними.
- 4| **Сторона I:** После завершения этого действия вы можете заплатить 2 монеты, чтобы поместить любую карту действия в слот 1 (Способность животного: *Ум*). **Сторона II:** То же самое, что и сторона I, но вам не нужно платить монеты, чтобы поместить карту действия в слот 1.





- 1| **Сторона I:** В дополнение к вашему действию вы можете заплатить 1 X-жетон, чтобы получить 5 монет, ИЛИ заплатить 5 монет, чтобы получить 1 X-жетон. Вы можете сделать это до или после вашего действия «Спонсоры». Вы можете сделать это независимо от того, разыгрываете ли вы карту спонсора или выбираете «Перерыв». Вы не можете использовать новый X-жетон для увеличения силы текущего действия «Спонсоры». **Сторона II:** Как Сторона I ИЛИ вы можете заплатить 1 X-жетон или 5 монет, чтобы получить 1 очко репутации.
- 2| Получайте X дополнительных монет, когда вы получаете деньги благодаря этому действию «Спонсоры» (независимо от того, сколько денег и из скольких источников). Это включает в себя использование «Перерыва», розыгрыш карты спонсора, которая сама даёт вам деньги, и любые эффекты, дающие вам деньги, которые срабатывают из-за разыгрываемой вами карты спонсора. (**Сторона I:** X=3 монеты; **Сторона II:** X=5 монет).
- 3| **Сторона I:** В дополнение к вашему действию вы можете сбросить 1 карту спонсора, чтобы получить 4 монеты. Вы можете сделать это до или после вашего действия «Спонсоры». Вы можете сделать это независимо от того, разыгрываете ли вы карту спонсора или выбираете «Перерыв». **Сторона II:** То же самое, что и Сторона I, но вы можете сбросить любую карту (не только карту спонсора), чтобы либо получить 4 монеты (как на Стороне I), либо снизить уровень карты спонсора, разыгрываемой этим действием, на 2.
- 4| **Сторона I:** В дополнение к вашему действию вы можете сбросить 1 карту спонсора, чтобы совершить подбор любой 1 карты спонсора с рынка. Вы можете сделать это до или после своего действия. Вы можете сделать это независимо от того, разыгрываете ли вы карту спонсора или выбираете «Перерыв». **Сторона II:** При выборе «Перерыва» вы можете сбросить любую карту (не только карту спонсора), чтобы разыграть карту спонсора из своей руки, заплатив X монет, где X — уровень карты. Вы можете сделать это до или после получения денег от «Перерыва».

Пояснения к Природоохранным Проектам

134-139 (План Управления): Получите бонус в правом нижнем углу сразу при разыгрывании карты (и только в этот момент).

Пояснения к картам финальных целей

012 | ДИЗАЙНЕРСКИЙ ЗООПАРК: Каждая форма считается только один раз, независимо от того, сколько зданий такой формы в вашем зоопарке. Стандартный вольер на 1 клетку, киоск и павильон имеют одинаковую форму; то же самое относится к стандартному вольеру на 2 клетки, малому аквариуму, водной площадке и площадке приключений и так далее.

013 | ЗООПАРК СО СПЕЦИАЛЬНОЙ СРЕДОЙ ОБИТАНИЯ: Выберите 1 значок континента, для которого вы не поддержали базовый природоохранный проект по континенту (карты 103–107). Если такая карта проекта была добавлена в верхний ряд благодаря способности *Притязание*, она **не** считается базовым природоохранным проектом.

014 | ЗООПАРК СПЕЦИАЛЬНЫХ ВИДОВ: Аналогично 013. Здесь: значок категории животных вместо значка континента (карты 108–112 и 133), а карта проекта, добавленная в верхний ряд благодаря способности *Доминирование*, также не считается.

015 | ПЛОЩАДКИ ДЛЯ ПИКНИКА: Подсчитайте количество киосков и павильонов в вашем зоопарке. Меньшее из этих 2 чисел — это количество имеющихся у вас наборов. Неважно, где на вашей карте зоопарка расположены эти здания.

016 | ДОСТУПНЫЙ ЗООПАРК: Условия указаны на левом краю ваших карт под стоимостью (карты животных) или уровнем (карты спонсоров) карты. Если на карте несколько условий, каждое из них учитывается. Неважно, какого рода условия на картах, и неважно, выполнили ли вы их или смогли проигнорировать, чтобы разыграть карту.

017 | ИНТЕРНАЦИОНАЛЬНЫЙ ЗООПАРК: Аналогично 009. Здесь: значки континентов вместо значков категорий животных. Кроме того, ваши значки континентов на партнёрских зоопарках считаются как 2 значка каждый. То же самое не относится к партнёрским зоопаркам вашего оппонента.

Адаптация (Adapt): Возьмите X новых карт финальных целей, затем сбросьте X карт финальных целей. Вы можете сбросить новые карты финальных целей, карты финальных целей, которые у вас уже были, или их комбинацию.

Камуфляж (Camouflage): Вы можете игнорировать 1 условие на 1 животном, которое вы разыгрываете после этого животного, но только в том же ходу.

Сокращение (Cut Down): Удалите 1 пустой стандартный вольер с вашей карты зоопарка и верните его в общий запас. Получите по 2 монеты за каждую клетку, которую занимал вольер. Допустимо, если это разделит ваши оставшиеся здания друг от друга. Любые бонусы за размещение на клетках под этим зданием могут быть получены снова, если вы накроете их повторно (если только у вас в зоопарке нет «Реконструкции» (280)). Если удаленный вольер граничит с «Открытой зоной» (карта зоопарка 2) или является «Областью экспансии» (272), получите 4 дополнительные монеты (как если бы вольер был на 2 клетки больше).

Дополнительная смена (Extra Shift): Верните 1 вашего работника ассоциации с планшета Ассоциаций в блокнот на вашем планшете зоопарка. Вы можете использовать этого работника снова (в рамках действия «Ассоциация»). Вам не нужно помнить, какую задачу работник выполнял ранее. Если вы снова выполняете эту задачу и там нет вашего работника, для выполнения задачи будет достаточно 1 работника. Если 2 ваших работника находятся на одной и той же задаче, вы не сможете выполнить эту задачу снова.

Скольжение (Glide): Вы можете выбрать один и тот же эффект несколько раз при сбросе нескольких значков. При сбросе «Зелёного пилорыла» (545) учитываются оба его значка. Вы можете сбрасывать карты без значка морского животного, но не получите за это никакого эффекта. Разместите киоск бесплатно и по обычным правилам строительства.

Полезный (Helpful): Это животное является Обитателем Рифов, поэтому оно активирует эффекты Обитателей Рифов всех Обитателей Рифов, уже находящихся в вашем зоопарке; однако у него самого нет эффекта Обитателя Рифов.

Метка (Mark): После завершения этого действия поместите 1 кубик игрока на карту животного на рынке, на которой ещё нет жетона игрока (любого из игроков). Когда карта с вашим жетоном игрока сбрасывается с рынка, эта карта вместо этого идет к вам в руку. Когда карта с вашим жетоном игрока покидает рынок любым другим способом (взята в руку или разыграна с рынка любым игроком, включая вас), получите 2 монеты (из запаса). В любом случае верните кубик игрока в свой запас.

Маркетинг (Marketing): Вы можете разыграть карту спонсора из своей руки, заплатив X монет, где X — уровень карты. (Значок уже известен по базовой игре, теперь у способности появилось название).

Банда обезьян (Monkey Gang): Открывайте карты с верха колоды до тех пор, пока не откроете карту со значком примата. Будь то карта спонсора или карта животного, возьмите её в руку, а все остальные раскрытые карты положите под низ колоды (не меняя их порядка).

Подводное плавание (Scuba Dive): Если среди открытых карт нет карт спонсоров, вы должны сбросить все открытые карты.

Притягательное для Морских Животных (Sea Animal Magnet): Аналогично «Притягательному для спонсоров». Здесь: морские животные вместо карт спонсоров.

Атака Акулы (Shark Attack): Если в пределах вашей репутации нет карт животных, эта способность не имеет эффекта. Если вы используете «Атаку акулы 2», а в пределах вашей репутации есть только 1 карта животного, сбросьте только эту 1 карту. Если вы используете «Атаку акулы 2» и сбрасываете 2 карты, округлите половину суммы их очков привлекательности в меньшую сторону, а не очки привлекательности каждой карты по отдельности. Не обновляйте рынок до конца вашего хода.

Симбиоз (Symbiosis): Получите 1 эффект другого морского животного в вашем зоопарке, за исключением эффекта Обитателя Рифов. Вы не можете получить эффект, активирующий всех Обитателей Рифов, или получить одиночный эффект Обитателя Рифов. Если на карте животного более 1 эффекта, вы должны выбрать 1 из них. Если полученный вами эффект является эффектом «после завершения», вы используете его только после завершения текущего действия.

Обмен (Trade): Вы можете либо заплатить 1 X-жетон, чтобы получить 5 монет, либо заплатить 5 монет, чтобы получить 1 X-жетон.

Карты Спонсоров

265 | БИЗНЕС ПО ФРАНШИЗЕ: ● Вы можете бесплатно разместить 1 киоск на своей карте зоопарка. Действуют обычные правила строительства, в том числе правило расстояния для киосков. ● В фазе дохода каждого «Перерыва» получайте 1 монету за каждый киоск, который есть на картах зоопарка у всех остальных игроков. ● Получите 1 очко охраны природы, если у вас 5 или более киосков.

266 | МОРСКОЙ БИОЛОГ: ● За каждый значок морского животного, разыгранный в любом зоопарке, получайте 3 монеты.

267 | АМБАРНАЯ КОШКА : ● Получите 1 очко привлекательности, если сумма ваших киосков и павильонов составляет от 1 до 3, 3 очка привлекательности — если от 4 до 6, или 5 очков привлекательности — если 7 или более. ● Получите 1 очко охраны природы за каждый киоск, рядом с которым есть как минимум 3 пустых клетки для строительства (максимум до 3 очков охраны природы). Клетки для строительства — это все клетки на карте вашего зоопарка, за исключением клеток с горами и водой.

268 | ЕВРОПЕЙСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ: ● Получите 2 монеты за 1–2 значка Европы, 5 монет за 3–4 значка Европы или 10 монет за 5 или более значков Европы в вашем зоопарке. ● За каждый значок Европы, который вы разыгрываете в своём зоопарке: поместите 1 кубик игрока на карту животного на рынке, на которой ещё нет кубика игрока (любого из игроков). Когда карта с вашим кубиком игрока сбрасывается с рынка, эта карта вместо этого идет к вам в руку. Когда карта с вашим жетоном кубиком покидает рынок любым другим способом (взята в руку или разыграна с рынка любым игроком), получите 2 монеты (из резерва). В любом случае верните ваш жетон игрока в свой запас. (Способность животного: *Метка*). ● Получите 1 очко охраны природы, если вы сделали как минимум 3 пожертвования в течение игры. (Вы всегда можете определить их количество, посчитав свои кубики игрока на планшете Ассоциации. Для этой цели размещайте кубик на планшете даже в том случае, если вам пришлось заплатить 12 монет за пожертвование).

269 | АВСТРАЛИЙСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ: ● За каждый значок Австралии, который вы разыгрываете в своём зоопарке, замените 1 стандартный вольер в вашем зоопарке на вольер, размер которого на 1 больше. Если вольер занят, получите 2 очка привлекательности. Новый вольер должен накрывать те же клетки, что и старый, плюс 1 дополнительную клетку. Если дополнительная клетка накрывает бонус за размещение, вы его получаете. Вы не получаете бонус за повторное размещение на клетках старого вольера. ● Получите 1 очко привлекательности за каждую карту "в сумке" (используя другие карты со способностью животного *Сумчатое* или карту зоопарка 7) в вашем зоопарке (максимум до 5 очков привлекательности). Если вы выпустили животное в дикую природу, у которого была карта "в сумке", или отправили Эксперта по Австралии в экспедицию, их карты "в сумке" больше не учитываются.

270 | МОРСКАЯ НАУЧНАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ: ● За каждый значок морского животного, который вы разыгрываете в своём зоопарке, вы можете выполнить либо действие а), либо б):

а) Сбросьте 1 из ваших разыгранных карт спонсоров-людей (не из руки), чтобы получить 1 очко охраны природы. Чтобы определить, является ли карта спонсора человеком, смотрите на название карты, а не на картинку. Например, на карте «Карантинная лаборатория» изображен один человек, но название явно не является человеком. С другой стороны, «Талантливый коммуникатор» является человеком, хотя на картинке на экране также показано более одного человека. Вы теряете все будущие бонусы от этой карты спонсора-человека и любые значки на ней, но вам не нужно возвращать ничего из того, что вы получили от этого человека ранее.

б) Раскройте 3 верхние карты колоды. Выберите 1 карту спонсора и добавьте её в руку. Остальные карты сбросьте. Если среди раскрытых карт нет карт спонсоров, сбросьте все раскрытые карты (Способность животного: *Подводное плавание*).

271 | МЕСТО РАСКОПОК: ● Разместите уникальное здание «Место раскопок» на своем планшете зоопарка. Получайте любые бонусы за размещение этого уникального здания дважды подряд. ● Получите 1 очко охраны природы, если все бонусы за размещение на вашем планшете зоопарка накрыты.

272 | ОБЛАСТЬ ЭКСПАНСИИ: ● Вы можете бесплатно разместить стандартный вольер на 3 клетки (действуют обычные правила строительства).

● Считайте любой вольер на 3 клетки, расположенный хотя бы на одной пограничной клетке, вольером на 5 клеток (после того, как он там размещен).

● Получите 1 очко охраны природы, если все пограничные клетки на вашем планшете зоопарка, являющиеся клетками для строительства, накрыты.

273 | ПУБЛИКАЦИИ: ● Вы можете сделать 1 пожертвование. Для этого вам не нужно иметь улучшенную карту действия «Ассоциация». Действуют обычные правила. ● Каждый раз, когда вы делаете пожертвование, платите на 1 монету меньше за каждый значок исследования в вашем зоопарке (минимум до 0 монет).

274 | СТАТУЯ-ТАЛИСМАН: Получите 1 очко привлекательности при розыгрыше этой карты. ● Разместите уникальное здание «Статуя-талисман» на своем планшете зоопарка. ● В фазу дохода каждого перерыва получайте 1 очко привлекательности. ● Получите 2 очка привлекательности за каждого другого игрока, чей зоопарк имеет больше очков привлекательности, чем ваш (в одиночной игре вы не можете получить привлекательность таким способом). Получите эти очки после того, как все игроки получают очки привлекательности в конце игры.

275 | ЗАКЛИНАТЕЛЬ ЛОШАДЕЙ: ● Найдите в стопке сброса 1 карту животного для контактного зоопарка по вашему выбору и возьмите её в руку. Если в стопке сброса нет животных для контактного зоопарка, вы ничего не получаете. Вы не можете просматривать стопку сброса в любое другое время (например, перед разыгрыванием этой карты). ● За каждый значок животного для контактного зоопарка, разыгранный в любом зоопарке, получаете 2 монеты (за каждый значок).

276 | ЛАНДШАФТНЫЙ САДОВНИК: ● Вы можете бесплатно разместить 1 павильон (действуют обычные правила строительства). Также получите 1 очко привлекательности за каждый павильон в вашем зоопарке (таким образом, за бесплатный павильон вы обычно получаете в сумме 2 очка привлекательности). ● За каждый павильон, который вы строите или размещаете, получайте 1 X-жетон. Вы не можете получить более 1 X-жетона за одно действие или перерыв (от эффектов дохода) таким способом.

277 | ПОЛЕВЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ КАСАТОК: Получите 3 очка репутации при розыгрыше этой карты.

278 | ДОМ АМАЗОНКИ: Получите 1 очко репутацию, 2 очка охраны природы и 4 очка привлекательности при розыгрыше этой карты. ● Разместите уникальное здание «Дом Амазонки» на своём планшете зоопарка (по соседству как минимум с 1 клеткой камня и 1 клеткой воды).

279 | ПОДВОДНЫЙ ТОННель: Получите 2 очка привлекательности при розыгрыше этой карты. Каждая клетка жетона подводного туннеля считается за 1 клетку воды (туннель находится под водой), и туннель считается смежным с водой. Ни требования на этой карте, ни само уникальное здание не считаются значками воды в вашем зоопарке. ● Разместите уникальное здание «Подводный туннель» на своем планшете зоопарка, накрыв 2 клетки воды (по соседству с другим зданием, как обычно). ● Вы можете размещать морских животных в этом здании. Считайте его специальным аквариумом для всех целей (включая перемещение животных). В нем есть место для размещения до 2 кубиков игрока. ● Получите 3 очка привлекательности за 1 примыкающий аквариум (малый или большой) или 5 очков привлекательности за два примыкающих аквариума.

280 | РЕКОНСТРУКЦИЯ: ● Вы можете перенести до 3 зданий на своей карте зоопарка. Снимите до 3 зданий со своей карты зоопарка, а затем разместите их снова бесплатно (действуют обычные правила строительства). Допустимо, если это действие разделит ваши здания друг от друга. Вы также можете бесплатно разместить 1 павильон и/или 1 киоск (действуют обычные правила строительства). Вы не получаете бонусы при повторном размещении этих зданий, а также не получаете новые карты спонсоров за покрытие значков Н на карте зоопарка 8. Если ваша карта зоопарка уже полностью застроена, вы не получаете повторно бонус за это при перемещении зданий. ● За каждый бонус за размещение (и каждый значок Н на карте зоопарка 8), который вы накрываете, вы не получаете награду. ● Получите 5 очков привлекательности, если вы полностью застроили свою карту зоопарка (все клетки, кроме клеток камня и воды).



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИКОНОК

	Значки разных категорий животных
	Значки разных континентов
	Значки разных категорий животных и континентов
	Значки категорий животных одной категории
	Значки континентов одного континента
	Условие: наличие любого партнёрского университета
	Условие: наличие киоска в вашем зоопарке
	Карты в руке
	Стопка сброса

	Обитатель Рифов: Получите все эффекты Обитателей Рифов в вашем зоопарке (включая эту карту) в любом желаемом порядке
	Верх – У этого Обитателя Рифов нет собственных эффектов. Низ – Эффект: получите 3 монеты.
	Описывает эффект Обитателя Рифов.
	Каждый раз, когда вы обновляете рынок и добавляете карту с этим значком, сбросьте карту в папке 1 и обновите рынок снова (повторите этот процесс, если вы добавите ещё одну карту с этим значком). <i>Пример: см. страницу 5 правил.</i>

	Способность животного Метка После завершения действия поместите 1 кубик игрока на пустую карту животного на рынке. • Сброшена: Получите карту. • Покидает рынок другим способом: Получите 2 монеты
	Способность животного Дополнительная смена Верните 1 вашего работника ассоциаций
	Способность животного Атака Акулы X Сбросьте X карт животных с рынка в пределах  . Получите половину очков привлекательности (окр. ↓)
	Способность животного Охотник X Откройте X карт колоды. Возьмите 1 карту. Остальные сбросьте. <i>X = число или количество</i> 
	Способность животного Рытьё X Выберите X раз: • Сбросьте 1 карту с рынка и обновите его. • Сбросьте 1 карту с руки и возьмите 1 карту из колоды.

	Получите 1 очко репутации за каждые 2 значка исследования в вашем зоопарке.
	Раскрывайте карты с верха колоды, пока не найдёте карту с изображённым значком. Возьмите эту карту в руку, а все остальные раскрытые карты положите под низ колоды.
	Раскрывайте карты с верха колоды, пока не найдёте маленькое или крупное животное. Возьмите эту карту в руку, а все остальные раскрытые карты положите под низ колоды.

