

ARCHE NOVA

ZOO MAP PACK 2

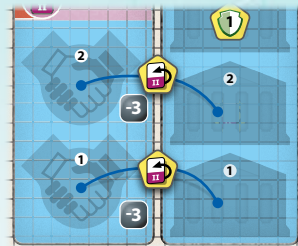


© 2024 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Nassastr. 3
65719 Hofheim am Taunus
www.feuerland-spiele.de

Neue generelle Regeln für verschiedene Zoopläne

Auf einigen der neuen Zoopläne erhältst du die Kartenaufwertungen nicht wie gewohnt bereits für den zweiten Partnerzoo bzw. die zweite Universität. Stattdessen erhältst du die erste Belohnung erst, sobald du **sowohl 1 Partnerzoo als auch 1 Universität** hast. Die zweite Belohnung erhältst du, sobald du **sowohl 2 Partnerzoos als auch 2 Universitäten** hast.

Auf Zooplan 11 (Höhlen) erhältst du ebenfalls eine Belohnung, sobald du **sowohl 3 Partnerzoos als auch 3 Universitäten** hast.



Tierfähigkeiten auf verschiedenen Zooplänen



TIERFÄHIGKEIT: ANPASSEN*

Ziehe X Endwertungskarten, dann wirf X Endwertungskarten ab (hier 3).

Du darfst neu gezogene Endwertungskarten, Endwertungskarten, die bereits auf deiner Hand waren, oder eine Kombination aus beidem abwerfen.



TIERFÄHIGKEIT: MARKIEREN*

Lege im Anschluss an diese Aktion 1 deiner Markierungssteine auf eine **Tierkarte** in der Auslage, auf der sich noch kein

Markierungsstein (von dir oder einer anderen Person) befindet. Wird eine Karte mit deinem Markierungsstein aus der Auslage abgeworfen, nimm sie stattdessen auf die Hand. Wenn eine Karte mit deinem Markierungsstein darauf auf irgendeine andere Weise die Auslage verlässt (weil sie gezogen oder aus der Auslage gespielt wird, egal von wem, auch von dir selbst), so erhältst du 2 Geld (aus dem Vorrat). Nimm in beiden Fällen deinen Markierungsstein zurück in deinen Vorrat.

Turnierplan 1

Sobald du ein Artenschutzprojekt unterstützt und den Einkommensbonus „Nimm 1 Karte in Rufreichweite oder ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel“ auswählst, erhältst du bis zum Spielende eine weitere Fähigkeit: Einmal pro Zug darfst du 1 Karte aus deiner Hand abwerfen, um die Stärke deiner Aktion um 1 zu erhöhen.

Auch wenn du in deinem Zug mehr als eine Aktion durchführst, darfst du diese Fähigkeit nur für eine der Aktionen nutzen.

Du darfst diese Eigenschaft mit X-Markern kombi-

nieren, um die Stärke der Aktion um mehr als 1 zu erhöhen. Du darfst weiterhin bis zu 5 X-Marker besitzen und benutzen. Somit kannst du die Stärke einer Aktion um bis zu 6 erhöhen (wenn du 5 X-Marker und diese Fähigkeit nutzt). Du darfst diese Aktion nicht nutzen, um dir 1 X-Marker zu nehmen.



TIERFÄHIGKEIT: AASEN 3

Mische den Ablagestapel und ziehe davon 3 zufällige Karten. Behalte 1 Karte und lege die anderen ab.

Plan 11: Höhlen



EINLAGERN

Lege 1 Karte aus deiner Hand verdeckt unter einen leeren Lagerplatz auf der rechten Seite deines Zooplans.

Der Plan verfügt über 3 Lagerplätze, so dass du maximal 3 Karten gleichzeitig einlagern kannst. Wenn du den Bonus mehr als 3 Mal erhältst, z.B. durch die Sponsorenkarte 221 (Archäologin), kannst du ihn nur benutzen, wenn du einen freien Lagerplatz hast (siehe unten).

Karten in einem Lagerplatz gelten nicht als in deiner Hand. Sie zählen daher in der Pause bei der Ermittlung des Handkartenlimits nicht mit. Außerdem sind sie immun gegen Effekte wie *Stibitzen*.

Während der Einkommensphase jeder Pause erhältst du 2 Geld für jeden deiner belegten Lagerplätze.

Du darfst dir die Karten in deinem Lager jederzeit ansehen.

Du darfst jederzeit eine Karte aus dem Lagerplatz auf deine Hand nehmen. Dies gilt auch während des Zuges einer anderen Person, z.B. wenn diese ein Tier mit der Tierfähigkeit *Stibitzen* ausspielt.



TIERFÄHIGKEIT: EXTRASCHICHT*

Nimm 1 deiner Verbandsarbeiter vom Verbandstableau wieder zurück auf den Notizzettel deines Zooplans. Du darfst ihn (mit einer Verbandsaktion) erneut einsetzen. Du musst dir nicht merken, welche Verbandsarbeit er ausgeführt hat. Willst du diese Verbandsarbeit erneut ausführen und dort steht keiner deiner Verbandsarbeiter (mehr), brauchst du wie üblich nur 1 Verbandsarbeiter. Verbandsarbeiten, auf deren Feld 2 deiner Arbeiter stehen, darfst du nicht noch einmal ausführen.

*Diese Fähigkeiten wurden erstmals in der Erweiterung „Wasserwelten“ eingeführt.

Plan 12: Künstliche Intelligenz

Dieser Plan hat 4 Boni, die die Grundstärke deiner Aktionen verändern. Lege zu Spielbeginn jeweils 1 Markierungsstein auf jeden -Bonus. Wenn du diesen Bonus erhältst, lege den Markierungsstein auf den Kartenplatz mit einer gelben Umrahmung, der am weitesten links ist und noch keinen Markierungsstein enthält (z. B. ). Mit dem Markierungsstein verdeckst du die Stärke dieses Kartenplatzes.

Du erhältst die Boni, indem du sie auf deinem Plan abdeckst, beim Erhalt der zweiten Universität und des dritten Verbandsarbeiters. Der Bonus ist **kein** Platzierungsbonus. Wenn du das Feld auf deinem Plan wieder freiräumst (zum Beispiel mit der Tierfähigkeit *Absägen*), lege den Markierungsstein vom Kartenplatz am weitesten rechts zurück auf das freigeräumte Feld.

Immer wenn du ein Aktionsfeld benutzt, bei dem auf dem Kartenplatz die Angabe zur Stärke verdeckt ist, nutze als Stärke die nächste sichtbare Stärke rechts von diesem Kartenplatz. Das bedeutet:

- Nach Erhalt des ersten Bonus hat dein Kartenplatz 1 die Stärke 2.

- Nach Erhalt des zweiten Bonus haben deine Kartenplätze 1 und 2 die Stärke 3.
- Nach Erhalt des dritten Bonus haben deine Kartenplätze 1 und 2 weiterhin die Stärke 3 (denn der Kartenplatz 3 hat keine gelbe Umrahmung, Stärke 3 wird nie verdeckt). Zusätzlich hat dein Kartenplatz 4 die Stärke 5.
- Nach Erhalt des vierten Bonus haben deine Kartenplätze 1 und 2 die Stärke 3, und deine Kartenplätze 4 und 5 die Stärke 6.

Für die Aktionen Karten und Tiere führe die Aktion der Stärke 6 als eine Aktion der Stärke 5 aus.



TIERMAGNET

Nimm alle Tierkarten aus der Auslage auf die Hand.

Dies ist unabhängig davon, ob die Karten in deiner Rufreichweite liegen oder nicht. Wenn keine Tierkarte ausliegt, hat diese Fähigkeit keinen Effekt. Fülle am Ende deines Zuges die Auslage auf.

Plan 13: Reißbrett

Auf diesem Plan erhältst du **nicht** die 7 Attraktion für das vollständige Bebauen. Stattdessen ist der Plan in 4 Gebiete unterteilt. Wenn du eines der Gebiete vollständig bebaut hast, erhältst du sofort und in jeder Pause den angegebenen Bonus für dieses Gebiet. Die Boni sind von oben im Uhrzeigersinn: 3 Geld, 2 Attraktion, 1 Ruf und *Jäger* 4.

Du startest mit einem 2er-Gehege im Zentrum deines Zooplans. Die 4 Gebiete des Plans befinden sich oben, rechts, unten und links von diesem Gehege. Sie sind durch die Wasser- und Felsenfelder voneinander getrennt. Das 2er-Gehege im Zentrum gehört zu keinem der Gebiete.

Wenn du ein Feld auf der Karte wieder freiräumst (zum Beispiel mit der Tierfähigkeit *Absägen*) und dieses Feld war Teil eines vollständig bebauten

Gebietes, erhältst du den Bonus in der Pause nicht mehr, aber du verlierst auch keinen bereits erhaltenen Bonus. Wenn du das Gebiet wieder vollständig bebaut, erhältst du erneut sofort und in jeder Pause den Bonus.



TIERFÄHIGKEIT: ABSÄGEN*

Entferne 1 leeres Standardgehege von deinem Zooplan und lege es zurück in den Vorrat. Erhalte 2 Geld für jedes Feld, welches das Gehege bedeckt hat. Deine restlichen Bauwerke müssen danach nicht mehr alle miteinander verbunden sein. Du kannst Platzierungsboni, die dadurch wieder frei geworden sind, erneut erhalten, wenn du sie erneut überbaust (es sei denn, du hast eine Karte wie z. B. Karte 280 „Umbaumaßnahmen“ in deinem Zoo).

Plan 14: Lagune

FINDE 1 PERSONEN-SPONSORENKARTE



Decke Karten vom Nachziehstapel auf, bis du 1 **Personen**-Sponsorenkarte aufdeckst.

Nimm diese Karte auf die Hand. Lege den Rest unter den Nachziehstapel (ohne die Reihenfolge zu ändern). Um zu bestimmen, ob es sich bei einer Sponsorenkarte um eine Personen-Sponsorenkarte handelt, prüfe den Namen der Karte, **nicht das Bild**. Zum Beispiel zeigt das „Quarantänelabor“ eine einzelne Person auf dem Bild, aber der Kartenname beschreibt eindeutig keine Person. Andererseits steht das „Kommunikationstalent“ für eine Person, auch wenn auf der Karte mehr als eine einzelne Person sichtbar ist.

Du erhältst diesen Bonus jedes Mal, wenn du einen neuen Verbandsarbeiter erhältst, dies gilt auch für den ersten Verbandsarbeiter zu Spielbeginn. Zu Spielbeginn erhältst du die Personen-Sponsorenkarte, nachdem du deine 8 Startkarten gezogen hast, aber bevor du 4 Karten ablegst. Das bedeutet, dass du mit 9 Handkarten beginnst, von denen du 5 behältst. Du darfst die gezogene Personen-Sponsorenkarte ablegen und 5 andere Karten behalten.



SPIELE KOSTENLOS EINE PERSONEN-SPONSORENKARTE

Du darfst kostenlos eine Personen-Sponsorenkarte aus deiner Hand spielen. Dieser Bonus ist ähnlich zum Effekt aus dem Grundspiel „Spiele eine Sponsorenkarte für X Geld“, allerdings darfst du **nur Personen**-Sponsorenkarten spielen und du musst nichts bezahlen.



TIERFÄHIGKEIT: HAIFISCHEN*

Lege 1 Tierkarte aus der Auslage in Rufreichweite ab. Erhalte die halbe  der abgelegten Karte (runde ab). Wenn sich keine Tierkarte in Rufreichweite befindet, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Fülle die Auslage erst am Ende deines Zuges auf.



WELLENSYMBOL*

Wenn du diesen Platzierungsbonus erhältst, lege die Karte in Register 1 (oder dem niedrigsten Register, das eine Karte enthält) ab und fülle die Auslage wieder auf.

*Diese Fähigkeiten wurden erstmals in der Erweiterung „Wasserwelten“ eingeführt.