

MUNDOS MARINHOS

UMA EXPANSÃO DE
ARK NOVA

INTRODUÇÃO

Esta expansão adiciona um novo tipo de animal aos seus zoológicos: os **animais marinhos**. Para acomodá-los, você precisará construir Aquários, um novo tipo de cercado especial.

Uma nova **universidade** lhe dá acesso garantido a 1 ícone de animal de sua escolha (enquanto estiver disponível no suprimento).

Para todas as **cartas de Ação**, agora há 4 versões alternativas com pequenos bônus. Substitua 2 de suas Cartas de Ação por versões alternativas no início da partida para produzir uma experiência de jogo habitual, porém diferente.

Além disso, esta expansão vem com novas **cartas de Zoológico**, **Pontuação Final** e **Fichas Bônus** para você misturar com as do jogo base.

E, por fim, ela contém **contadores** individuais para as 3 trilhas e, em cada cor, um conjunto de 7 **animais** que são usados para apoiar projetos de conservação, substituindo os marcadores de jogador regulares.



Atenção! Além do conteúdo novo, esta expansão também contém algumas substituições para o jogo base. Veja a pág. 2 para mais informações.

COMPONENTES

81 cartas (+38 substitutas)



54 (+9) cartas de Zoológico



6 (+7) cartas de Pontuação Final



1 (+2) cartas de Projeto de Conservação Básico

32 Animais

16 (+8) Patrocinadores

6 (+1) Projetos de Conservação



20 cartas de Ação alternativas (+20 substitutas)

Tabuleiros

1 tabuleiro de Associação substituto



Peças e Marcadores

8 cercados especiais (ambos os lados são iguais)



4x Aquários Pequenos



4x Aquários Grandes



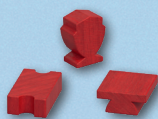
4 construções únicas

7 universidades



6 (+1) fichas Bônus

Componentes de Madeira em cada cor de jogador:



3 contadores alternativos



7 marcadores de jogador alternativos

1 peça para o modo solo



3 Quiosques/ Pavilhões

ANTES DA PREPARAÇÃO

Adicione os novos cercados especiais, construções únicas e Quiosques/Pavilhões extras ao suprimento. (Caso você não consiga armazenar tudo nos organizadores, use saquinhos plásticos).

Adicione as novas fichas Bônus às do jogo base.

Adicione todas as cartas de Zoológico, Projeto de Conservação Básico e Pontuação Final aos seus respectivos baralhos do jogo base. Caso você queira, posteriormente, jogar novamente uma partida sem a expansão, poderá identificar todas as novas cartas por este ícone:

Você pode encontrá-lo na parte esquerda da faixa colorida com o nome da carta.

Atenção! As seguintes cartas substituem cartas do jogo base: 001, 003, 005, 008, 009, 010, 011, 101, 102, 131, 207, 208, 225, 226, 227, 250, 261, 262. Certifique-se de remover as cartas antigas correspondentes.

Algumas dessas cartas são substituídas porque seu poder foi alterado para as novas cartas desta expansão. Outras são substituídas pois apresentam um ícone para "todos os tipos de animais" que não inclui os novos animais marinhos; as cartas substituídas apresentam um novo ícone para simbolizar "diferentes tipos de animais" . Além disso, também introduzimos um novo ícone para "diferentes tipos de continentes" (antigo ; novo ; não há nenhum continente novo nesta expansão).

As cartas de Ação do jogo base são substituídas por uma versão de funcionalidade idêntica (mas que também permite que você construa Aquários), mas usam menos texto para dar espaço às novas opções das cartas de Ação alternativas.

Uma ficha Bônus substituta para a ficha "Jogue uma carta de Patrocinador da sua mão pagando dinheiro" também está incluída. Ela agora apresenta um fundo cinza e o ícone introduzido nas novas fichas Bônus, o que significa que pode ser usada posteriormente. Para obter mais informações sobre elas, consulte o Glossário.

PREPARAÇÃO

Ao jogar com esta expansão, prepare a partida normalmente, mas com as seguintes mudanças e adições:

Preparação Geral

- 2** Coloque aleatoriamente 1 ficha Bônus adicional virada para cima ao lado do ícone de atratividade próximo ao espaço 15 da trilha de Reputação. Confira as regras sobre essa ficha na pág. 8.
- 5** Substitua o antigo tabuleiro da Associação do jogo base pelo novo.
- 5a** Coloque a nova universidade genérica (aquela com o ícone) em seu espaço no tabuleiro de Associação. Coloque as universidades específicas perto do tabuleiro de Associação.



Preparação Individual

- B** (Após pegar um mapa de zoológico, mas antes de fazer qualquer outra coisa.) Selecione 2 cartas de Ação alternativas. (Para detalhes sobre a seleção, consulte a explicação das cartas de Ação alternativas na pág. 8.) Substitua as duas cartas de Ação regulares correspondentes pelas duas cartas de Ação selecionadas. Em seguida, posicione suas cartas de Ação da maneira usual (carta de Ação de Animais no espaço 1, todas as outras cartas de Ação distribuídas aleatoriamente nos outros 4 espaços).

C1 Use os contadores alternativos desta expansão.


C2 Em vez de colocar os 7 marcadores de jogador regulares na lateral esquerda do mapa do zoológico, use os 7 marcadores de jogador alternativos desta expansão.

COMO JOGAR

Esta expansão apresenta três novos conceitos: animais marinhos, uma nova universidade e cartas de Ação com um toque especial.

Nova Categoria de Animais: Animais Marinhos

REGRAS GERAIS

Animais Marinhos são representados por este ícone: 

Alguns animais marinhos também pertencem a uma segunda categoria de animais. *Por exemplo, o Tubarão Touro é um animal marinho e um predador.*



ACOMODAÇÃO DOS ANIMAIS MARINHOS

A maioria dos animais marinhos precisa ser acomodada nos 2 novos cercados especiais, o Aquário Pequeno e o Grande. **Eles não podem ser acomodados em nenhum outro cercado.**


Apenas alguns animais que pertencem à categoria de animais marinhos e outra categoria de animais também podem ser acomodados em um cercado padrão ou no Viveiros de Répteis (veja a próxima página; isso não se aplica a todos esses animais).



Este é o Aquário Grande. Ele ocupa 5 espaços.



Este é o Aquário Pequeno. Ele ocupa 2 espaços.

Ambos os Aquários possuem um ícone de água, o que significa que você deve construí-los ao lado de pelo menos 1 espaço de água. O ícone  no Aquário conta como um ícone de água no seu zoológico.

Você pode construir 1 Aquário Grande e 1 Pequeno em seu zoológico. Assim como todos os outros cercados especiais, você pode construir no máximo 1 de cada, portanto, não é permitido construir 2 Aquários do mesmo tipo.

Caso você construa os dois, eles não precisam ficar um ao lado do outro.

Você já pode construir ambos os Aquários com o Lado I da carta de Ação *Construir*. Não é necessário melhorar a carta de Ação de *Construir* para poder construí-los.

Se você construir seu **primeiro Aquário** (seja ele pequeno ou grande) e você já tiver animais no seu zoológico que podem ser acomodados nele, você poderá transferi-los imediatamente para esse Aquário (e somente desta vez). Para animais que podem ser acomodados tanto em um cercado padrão quanto em um Aquário, siga as regras usuais do jogo base. Para animais que podem ser acomodados tanto no Viveiro de Répteis quanto em um Aquário, mova a quantidade correspondente de marcadores de jogador do Viveiro de Répteis para o Aquário. No caso desses animais, você também pode movê-los no sentido oposto ao construir o Viveiro de Répteis.

Quando você construir seu **segundo Aquário**, você **não** pode mover nenhum animal para ele.

Estas são as diferentes possibilidades de acomodação para os animais marinhos:



Este animal marinho só pode ser acomodado em um Aquário. Note que o tamanho do cercado padrão está representado em VERMELHO e o número interno está escuro. Isso significa que o animal **não** pode ser acomodado em um cercado padrão. O tamanho do cercado padrão é usado apenas para determinar se, por exemplo, o animal é pequeno ou grande (*neste caso, um animal pequeno*).

Ao lado dele, a carta mostra um Aquário com um número. Esse número indica quantos marcadores de jogador você deve colocar em um Aquário para acomodar este animal marinho. Embora apenas o Aquário Grande esteja representado, você pode acomodar o animal em um Aquário Pequeno ou Grande. Você pode até mesmo colocar marcadores no Aquário Pequeno e no Grande, se necessário (*não neste caso, pois você só precisa colocar 1 marcador*).



O Aquário deste animal marinho precisa estar ao lado de um espaço de rocha. Se você colocar marcadores de jogador no Aquário Pequeno e no Grande para acomodar este animal, ambos os aquários precisarão estar adjacentes a um espaço de rocha.



Este animal pode ser acomodado em um Aquário **ou** no Viveiro de Répteis e você precisa colocar 3 marcadores de jogador em um desses cercados especiais. Você não pode misturar esses cercados (*por exemplo, não é permitido colocar 2 marcadores em um Aquário e 1 marcador no Viveiro dos Répteis*). Se você libertar este animal na natureza e houver marcadores suficientes no Viveiro dos Répteis e nos Aquários, você poderá escolher de qual tipo de cercado especial irá removê-los (não é possível misturar).




Este é o raro caso de um animal marinho que pode ser acomodado em um cercado padrão ou em um Aquário. Portanto, o tamanho do cercado padrão é representado na cor regular e não em vermelho. Qualquer que seja o cercado que abrigue o animal, ele deve ser estar ao lado de água e rocha.

HABITANTES DE RECIFES

Cerca de metade dos animais marinhos desta expansão são Habitantes de Recifes. Eles possuem um novo ícone no lado direito da carta com seu efeito de Habitante de Recife representado **1**.

Sempre que você jogar uma carta de Habitante de Recifes, acione os efeitos de Habitante de Recifes de todos os Habitantes de Recifes em seu zoológico (incluindo o Habitante de Recifes que você acabou de jogar). Dessa forma, você pode obter o efeito de Habitante de Recifes de um animal diversas vezes, não apenas uma.

Os novos efeitos de Habitante de Recifes são descritos e explicados na caixa de texto da carta. Nesse caso, há um ícone de coral  na frente da descrição **1a**. Alguns efeitos de Habitante de Recifes não são explicados na carta, pois são conhecidos do jogo base. Se os Habitantes de Recifes possuírem texto na carta, mas sem o ícone de coral na frente da descrição, trata-se de outra habilidade de animal **2**.

Você pode escolher a ordem em que resolverá quaisquer efeitos de Habitante de Recifes e habilidades adicionais (efeitos "após finalizar" devem ser resolvidos após a conclusão da ação, como de costume).

ÍCONE DE ONDA



Todos os animais marinhos (e algumas cartas de Patrocinador relacionadas a animais marinhos) possuem este ícone de onda. Ele pode ser encontrado no lado direito da carta, logo abaixo da faixa colorida com o nome do carta.

Este ícone **não possui efeito ao jogar** a carta.

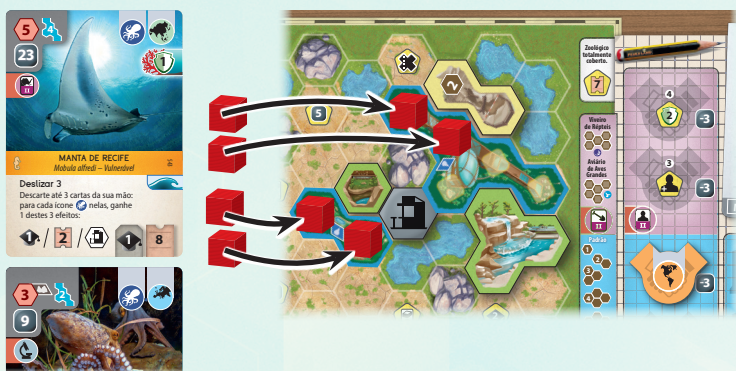
Ao invés disso, sempre que você repuser a exibição e adicionar uma carta com o ícone de onda, descarte a carta mais baixa (pasta 1) da exibição e reponha novamente. No caso raro de você revelar 2 (ou mais) cartas com ícone de onda ao mesmo tempo, descarte 1 carta para cada ícone de onda (portanto, as 2, ou mais, cartas mais baixas).

Ignore os ícones de onda durante a preparação.



Exemplo: jogando um animal em um Aquário.

Você possui os dois Aquários e joga a Manta dos Recifes. São necessários 4 marcadores de jogador no Aquário. Como você ainda tem o Polvo Comum em sua mão, que precisa de 2 espaços em um Aquário adjacente a um espaço de rocha, e somente o Aquário Grande está ao lado de uma rocha, então você deve deixar espaço livre suficiente. Assim, para a Manta dos Recifes, você coloca 2 marcadores de jogador no Aquário Pequeno e 2 marcadores de jogador no Aquário Grande.

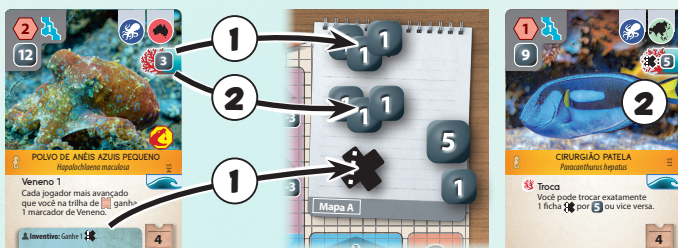


Exemplo: jogando um Habitante de Recifes

1 Jogar o Polvo de Anéis Azuis como seu primeiro animal marinho dá a você 3 de dinheiro e 1 ficha X (assumindo que esteja jogando sozinho ou usando a variante amigável).

2 Jogar o Cirurgião Patela como seu segundo animal lhe fornece os dois efeitos de Habitante de Recifes em qualquer ordem de sua escolha, 3 moedas (do Polvo de Anéis Azuis Pequeno) e a capacidade de trocar 1 ficha X por 5 moedas ou vice-versa (do Cirurgião Patela). Você não recebe a ficha X do Polvo de Anéis Azuis novamente.

Se, mais tarde, você jogar outro Habitante de Recifes, receberá novamente 3 de dinheiro do Polvo de Anéis Azuis Pequeno e a opção de trocar 1 ficha X por 5 de dinheiro ou vice-versa do Cirurgião Patela, além do efeito Habitante de Recifes do novo animal.

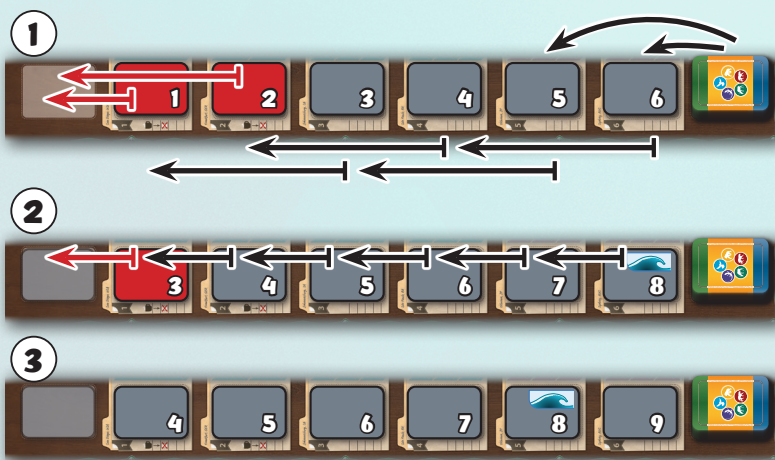


Exemplo: revelando um ícone de onda

1 Durante a Pausa, você descarta as duas cartas mais baixas da exibição, move as cartas restantes para baixo e adiciona duas novas cartas às pastas 5 e 6 da exibição.


2 Uma dessas cartas possui um ícone de onda, então você descarta a nova carta mais baixa (pasta 1) da exibição, move as cartas restantes para baixo e adiciona outra carta nova à pasta 6.


3 A nova carta não tem o ícone de onda, portanto, você terminou de reabastecer e passa para a próxima etapa da Pausa.



Uma Nova Universidade

Ao usar uma ação de Associação para obter uma universidade parceira, você só pode adquirir uma das novas universidades se ambas as opções a seguir forem verdadeiras:

 Essas universidades são inspiradas tematicamente na iniciativa de livros de registros genealógicos da WAZA.

1. A universidade genérica (com o ícone ) ainda está no tabuleiro de Associação.
2. Você ainda não possui nenhuma das novas universidades.

Pegue uma das novas universidades com o ícone de animal de sua escolha dentre as que estão próximas ao tabuleiro da Associação e coloque-a no próximo espaço disponível de universidade parceira em seu zoológico.

Pegue a universidade genérica do tabuleiro de Associação e coloque-a ao lado do tabuleiro da Associação. Durante a próxima Pausa, ao reabastecer o tabuleiro de Associação, coloque-a de volta em seu espaço no tabuleiro de Associação.

Isso significa que...

- cada jogador pode ter no máximo 1 das novas universidades.
- antes de cada Pausa, apenas 1 jogador pode obter uma das novas universidades.
- as opções de universidades novas diminuem quanto mais você demorar para obter uma delas.

Pegar uma das novas universidades lhe dá 3 benefícios:

- 1 Você ganha 1 ícone de animal para seu zoológico (que depende de qual universidade você escolher).
- 2 Você pode procurar 1 carta do baralho que corresponda ao ícone de animal da sua universidade. Revele cartas do topo do baralho até que seja revelada uma carta com o ícone de animal correspondente. Independentemente de ela ser uma carta de Animal ou uma carta de Patrocinador, coloque essa carta em sua mão e as outras cartas reveladas no fundo do baralho (sem alterar a ordem).
- 3 Você ganha 1 ícone de pesquisa para seu zoológico.



Exemplo: ganhando uma das novas universidades

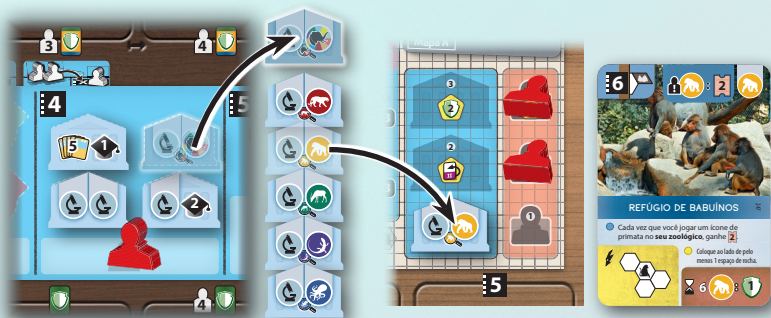
Usando a ação de Associação, você pretende obter uma nova universidade.

A universidade de pássaros não está mais disponível, portanto, você só pode escolher entre as 5 universidades restantes.

Você escolhe a universidade de primatas e a coloca em seu zoológico. Além disso, você retira a universidade genérica do tabuleiro da Associação para que nenhum outro jogador possa adquirir uma das novas universidades até a próxima Pausa.

Ganhar o ícone de primata em seu zoológico aciona o Refúgio de Babuínos, dando a você 2 de atratividade.

A nova universidade também permite que você procure uma carta de sua categoria de animais. Você revela cartas do topo do baralho até revelar a primeira carta com um ícone de primata, o Bugio Vermelho da Bolívia. Você adiciona essa carta à sua mão e coloca as outras cartas reveladas no fundo do baralho.



Cartas de Ação com Propriedades Especiais

ESTRUTURA DAS NOVAS CARTAS DE AÇÃO

Para abrir espaço para o texto adicional nas novas cartas de Ação, alteramos a estrutura das cartas de Ação. (Agora, as cartas de Ação regulares apresentam o número 0 na faixa colorida, enquanto as novas cartas apresentam números de 1 a 4.) O local de onde você compra ou joga cartas agora está indicado acima da faixa colorida com o nome da ação, em vez de estar descrito na caixa de texto.



Compre cartas do baralho.



Jogue cartas da sua mão.



Compre cartas dentro do alcance da sua reputação.



Compre cartas dentro do alcance da sua reputação com um custo adicional de X.

AS NOVAS CARTAS DE AÇÃO

Além de sua função regular, estas novas cartas de Ação oferecem um pequeno bônus e/ou permitem que você faça coisas que não eram possíveis antes. A característica especial da carta de Ação está indicada no círculo em seu canto superior esquerdo. Para cada uma das 5 cartas de Ação, existem agora 4 diferentes versões alternativas. Em cada partida, você substituirá duas das suas cartas de Ação regulares por uma versão alternativa.



DIFERENTES TIPOS DAS NOVAS CARTAS DE AÇÃO

Algumas destas cartas de Ação concedem um efeito adicional para você.

	PAUSA 2				
	1	2	3	4	5
Compre	1	1	2	2	3
Descarte	1	-	1	-	1
OU Compre Diretamente	-	-	-	-	

2:

Por exemplo, esta carta de Ação de *Cartas* permite que você pague 2 de dinheiro para colocar 1 carta de Ação no espaço 1 após finalizar a ação.

Outras possuem apenas valores diferentes, mas fora isso, são iguais às versões regulares.

Faça 1 **construção** com um tamanho máximo de **X+1**.

Pague 2 por espaço.

Disponíveis: **cercado padrão, Quiosque, Pavilhão, Aquário e Mini Zoo.**

Por exemplo, esta carta de Ação de *Construir* permite que você construa com uma força X+1 ao invés da força X regular.

Ao melhorar essas cartas de Ação, algumas delas mantêm o mesmo efeito, mas perdem ou reduzem o custo.

	PAUSA 2				
	1	2	3	4	5
Compre	1	2	2	3	4
Descarte	-	1	-	1	1
OU Compre Diretamente	-	-			

1:

Por exemplo, após aprimorar esta carta de Ação de *Cartas*, você não precisará mais pagar 2 de dinheiro para posicionar 1 carta de Ação no espaço 1 após finalizar a ação.

Outras fornecem um efeito adicional após serem melhoradas.

Faça 1 **ou mais construções diferentes** com um tamanho total máximo de **X+1**.

Pague 2 por espaço.

Disponíveis agora: **Aviário de Aves Grandes e Viveiro de Répteis.**

Você pode construir mais de 1 **cercado padrão do mesmo tamanho**.

Por exemplo, esta carta ainda permite que você construa com uma força de X+1, mas também permite que você construa mais de 1 cercado padrão do mesmo tipo.

Por fim, algumas cartas de Ação fornecem um efeito diferente em cada um de seus lados.

Jogue cartas de Animal.					
1	2	3	4	5	
-	1	1	1	2	

O **primeiro animal** que você jogar custa 2 a menos.

Jogue cartas de Animal.					
1	2	3	4	5	
1	1	2	2	1, 2	

Adicionalmente, para cada animal que você jogar, você pode pagar 2 para ganhar 1.

Por exemplo, esta carta de Ação de *Animais* permite que você economize dinheiro no lado I, mas permite que você pague para obter atratividade adicional no lado II.

Confira uma explicação detalhada de todas as cartas de Ação no Glossário.

PREPARAÇÃO: SELEÇÃO DAS NOVAS CARTAS DE AÇÃO

No começo da etapa **B** da preparação individual (após pegar um zoológico, mas antes de fazer qualquer outra coisa), cada jogador pega 3 das novas cartas de Ação aleatoriamente.

Selecione as cartas de Ação da seguinte maneira: das 3 cartas de Ação, fique com 1 e passe as outras 2 para o jogador à sua esquerda. Das 2 cartas que você recebeu do jogador à sua direita, fique com 1 e passe a última para o jogador à sua esquerda. Do conjunto final de 3 cartas de Ação que você obteve, descarte 1 e use as outras 2 em sua partida. Devolva as cartas de Ação descartadas para a caixa.

Durante a seleção, você pode optar por manter cartas de Ação do mesmo tipo na primeira e na segunda seleção; entretanto, após todas as 3 cartas serem selecionadas, você deve escolher 2 cartas de Ação de tipos **diferentes** para usar na partida. No caso raro de você terminar a seleção com 3 cartas de Ação do mesmo tipo, compre 1 carta de Ação aleatória de outro tipo dentre as que não estão na seleção. Você deve usar a carta aleatória e 1 das 3 cartas de Ação que você selecionou.

Jogo solo: se você jogar Ark Nova sozinho, basta pegar 3 das novas cartas de Ação aleatoriamente e escolher 2 delas (com tipos de ação diferentes) para usar em sua partida. No caso raro de você comprar 3 cartas de Ação do mesmo tipo, compre mais 1 carta de Ação aleatória de outro tipo. Você deve usar a carta aleatória e 1 das 3 cartas de Ação que comprou inicialmente.

❖❖❖ A Ficha Bônus na Trilha de Reputação ❖❖❖

Se você já alcançou o espaço 15 da trilha de reputação e a ficha Bônus ainda está no final da trilha de reputação, ao ganhar mais 1 de reputação, você terá a opção de receber essa ficha Bônus ou 1 de atratividade. Se você decidir pegar a ficha, siga o procedimento normal. Se você decidir receber 1 de atratividade, a ficha permanece na trilha até que alguém a obtenha.

PARTIDA SOLO

A partir de 2023, adicionamos uma peça ao jogo base de Ark Nova para jogar solo. Essa peça também está incluída nesta expansão, para aqueles que possuem uma versão mais antiga do jogo.

Se você estiver começando o jogo solo com 10 ou 20 de atratividade, coloque essa peça com o lado 35 ou 45 para cima no espaço correspondente da trilha de atratividade durante a preparação. Ao jogar uma carta de Patrocinador com a condição "máx. 25 de atratividade", trate-a como se estivesse dizendo máx. 35 ou máx. 45 de atratividade em vez disso. A peça na trilha de atratividade lembra você disso.

Este ajuste garante que a condição de atratividade corresponda ao nível de dificuldade. Isso também se aplica às partidas sem a expansão.

grok.

FEUERLAND

