

MATHIAS WIGGE



ARK NOVA



MATÉRIEL

Cartes

212 cartes Zoo

11 cartes Décompte final



verso



128 cartes Animal



64 cartes Mécène



20 cartes Projet de conservation



verso



recto

12 cartes Projet de conservation de base

20 cartes Action recto-verso (5 par jeu)



verso



recto



recto



verso

Plateaux

1 plateau de jeu

1 plateau Association



Le verso propose un agencement différent. Utilisez le côté qui vous convient le mieux.



8 plateaux Zoo



Tuiles et jetons

90 enclos standard de différentes tailles



vide occupé
28 enclos de taille 1



vide occupé
24 enclos de taille 2



vide occupé
15 enclos de taille 3



vide occupé
13 enclos de taille 4



vide occupé
10 enclos de taille 5

34 tuiles Kiosque / Pavillon



Kiosque (recto)



Pavillon (verso)



4 parcs animaliers



4 vivariums à reptiles



4 grandes volières

12 enclos spéciaux

(recto/verso identique)

4 Plateaux A :

adaptés aux débutants, avec un avantage de départ (facile)

4 Plateaux 0 :

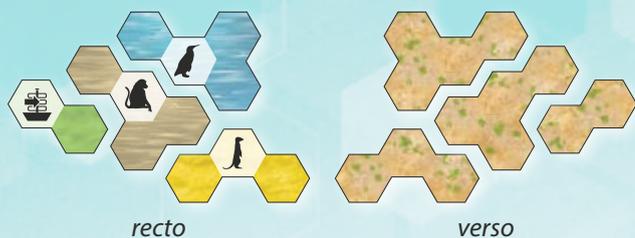
avec plus de cases bonus (intermédiaire)

8 Plateaux 1-8 :

au verso des plateaux A et 0, pour une mise en place personnalisée (avancé)

Autres tuiles et jetons

15 bâtiments uniques



recto

verso

70 crédits



Autres

- 2 casiers
- 1 glossaire
- 1 aide de jeu
- 1 livret de règles

20 zoos partenaires



4 de chaque

12 universités



4 de chaque

9 tuiles Bonus



recto

verso

1 tuile Solo

(recto/verso identique)



20 jetons X



8 jetons Multiplicateur



8 jetons Venin



8 jetons Constriction



Pions en bois

1 pion Pause



Pions des joueurs (noir, bleu, rouge, jaune), pour chaque couleur :

3 marqueurs



4 bénévoles



25 cubes Joueur



Table des Matières

Introduction et but du jeu.....	3
Mise en place.....	4
Comment jouer.....	6
• Votre plateau Zoo.....	6
• Cartes Zoo.....	7
→ La piste Pause.....	7
Un tour / les 5 cartes Action.....	8
• Action Cartes.....	9
→ La piste de réputation et la rivière.....	9
• Action Construction.....	10
• Action Animaux.....	11
→ Cartes Animal.....	11
→ Enclos spéciaux.....	12
• Action Association.....	14
→ Le plateau Association.....	14
→ Projets de conservation.....	15
• Action Mécènes.....	17
→ Cartes Mécène.....	17
• Action de jeton X.....	18
Points d'attrait et de conservation.....	18
Pause.....	18
Fin du jeu et décompte final.....	19
→ Cartes Décompte final.....	19
Jeu en solo.....	20

INTRODUCTION ET BUT DU JEU

Dans **Ark Nova**, vous préparez et construisez un zoo moderne à visée scientifique. Vous construisez des enclos en accord avec le style de vie des animaux et soutenez des projets de conservation pour assurer la préservation des différentes espèces.

En abritant de nombreux animaux, votre zoo attire davantage de visiteurs, ce qui vous fait progresser sur la piste d'attrait et vous garantit de meilleures rentrées d'argent. Parallèlement, il est nécessaire de veiller au bien-être de vos animaux pour soutenir des projets de conservation, comme des programmes de reproduction par exemple, qui vous feront avancer sur la piste de conservation et toucher des bonus intéressants. Ces deux pistes sont opposées, et la partie s'arrête lorsque vos deux marqueurs, partis de chaque bout, se rencontrent. Le joueur qui réussit à trouver le juste équilibre entre attrait et conservation, et parvient ainsi à bâtir le meilleur zoo, remporte la partie.

Le travail de vos bénévoles dans différentes associations internationales vous permet de nouer des partenariats avec des zoos et universités tout autour du monde. Différents spécialistes et mécènes peuvent aussi vous aider à accomplir vos objectifs.

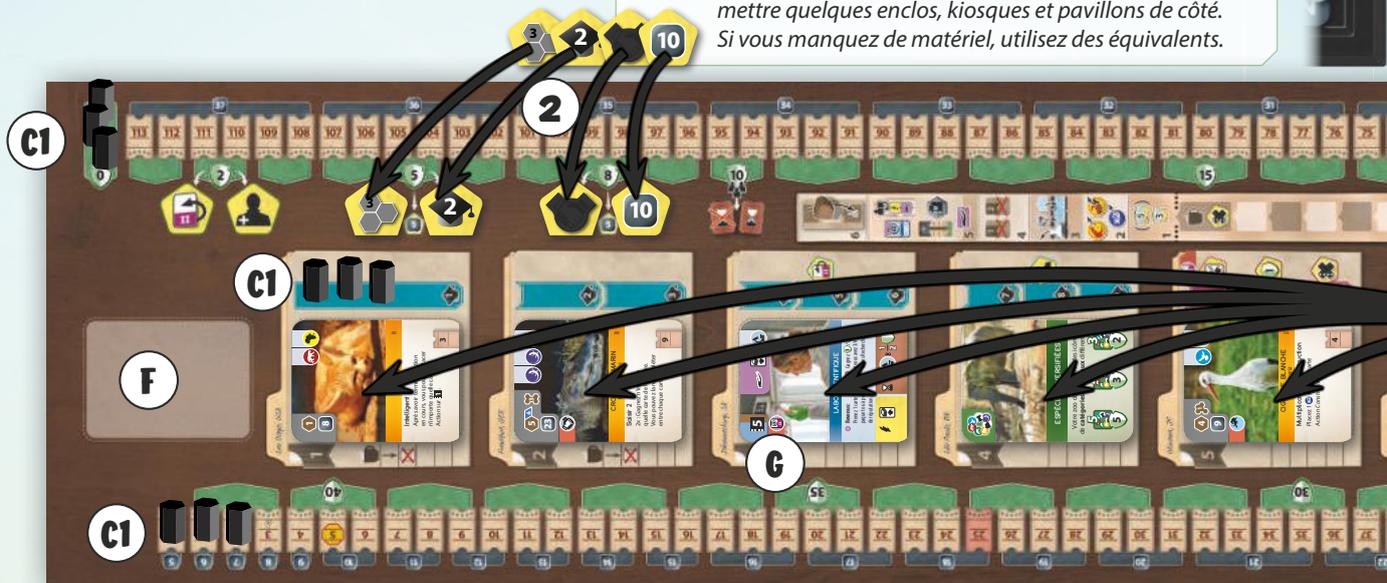
L'auteur et l'éditeur ont cherché à rendre le jeu aussi réaliste que possible. Toutefois, ils ont dû occasionnellement faire des concessions pour conserver une certaine fluidité dans la mécanique du jeu. Par exemple, le koala est assimilé à la sous-classe des ours, ce qui ne correspond pas à la réalité, même si c'est un raccourci commun. Il en est de même pour les prérequis des différents enclos.

MISE EN PLACE

Mise en place générale

- 1 Placez le **plateau de jeu** au centre de la table. Placez le **pion Pause** sur la case de départ de la piste qui correspond à votre nombre de joueurs.
À 3 joueurs, placez ce pion sur la case marquée 3.
- 2 Mélangez les **9 tuiles Bonus** et placez une tuile Bonus au hasard sur chacune des 4 cases jaunes vides du plateau, face visible. Ne placez rien sur les 2 cases jaunes marquées d'une icône. Rangez les 5 tuiles restantes.
- 3 Mélangez les **cartes Zoo** pour créer un paquet face cachée sur l'emplacement du plateau marqué . Prenez les 6 premières cartes du paquet et placez-les sur les emplacements prévus à cet effet, face cachée, pour former **la rivière**. Vous révélez ces cartes à la fin de la mise en place.
- 4 Placez les 2 casiers de **rangement** à côté du plateau pour former la réserve.

Nous vous recommandons de placer tous les enclos dans l'un des casiers, comme indiqué ci-contre, et de ranger les autres tuiles et jetons dans le second casier. Il y a normalement largement assez de jetons : vous pouvez même mettre quelques enclos, kiosques et pavillons de côté. Si vous manquez de matériel, utilisez des équivalents.



Mise en place de chaque joueur

Chaque joueur prépare son espace comme suit :

- A Prenez n'importe quel **plateau Zoo A** et placez-le face visible devant vous (côté A). Rangez les plateaux non utilisés.

4 des 8 plateaux Zoo fournis sont des plateaux Zoo A, qui sont tous identiques et adaptés aux débutants. Ils permettent de découvrir le jeu en douceur et offrent des bonus confortables.

Les 4 plateaux restants sont marqués Plateau 0 (tous sont identiques également). Vous pourrez les utiliser dès votre deuxième partie.

Au verso de tous ces plateaux, vous trouverez des plateaux numérotés de 1 à 8, à utiliser une fois que vous aurez le jeu bien en main. Ce sont les plateaux avancés, qui sont tous différents les uns des autres et vous offrent une capacité spéciale unique. Lors de la mise en place, procédez comme suit : soit chaque joueur en reçoit 2 et conserve celui qui lui convient, soit vous tirez au sort autant de plateaux que de joueurs + 1, et faites choisir à chacun le plateau qui lui convient dans le sens antihoraire. Dans les deux cas, rangez les plateaux non choisis.

Si vous connaissez déjà bien le jeu et que vous jouez avec des débutants, vous pouvez leur donner un léger avantage en les faisant jouer sur un plateau 0, ou un avantage plus important en les faisant jouer sur un plateau A.

- B Prenez un jeu de 5 **cartes Action (Construction, Cartes, Animaux, Association et Mécènes)** et placez-les avec le **niveau I** visible dans les emplacements **numérotés** de votre plateau Joueur. La carte **Animaux** doit occuper le premier emplacement **1**. Les quatre autres cartes sont placées au hasard.



5 Placez le plateau **Association** à proximité du plateau principal en laissant suffisamment de place pour une rangée de cartes au-dessus et une autre en-dessous.

5a Placez **1 zoo partenaire** de chaque continent et **1 université** de chaque type sur les cases correspondantes du plateau Association.

5b Mélangez les **cartes Projet de conservation de base** pour former une pile face cachée près du plateau. À 4 joueurs, placez les 4 premières cartes de cette pile **face visible** sous le plateau Association (sinon, les 3 premières).

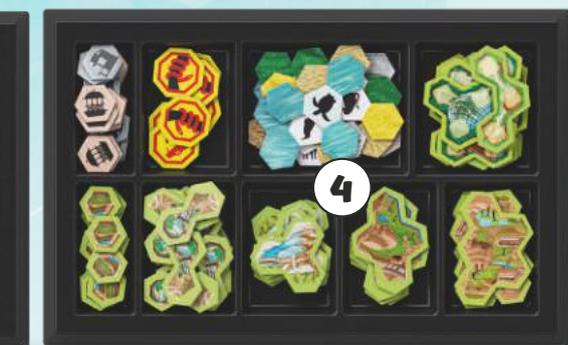
5c À **2 joueurs**, prenez 6 cubes Joueur d'une couleur non utilisée et recouvrez :

- sur les **cartes Projet de conservation de base** : l'emplacement de gauche de la carte de gauche, l'emplacement du milieu de la carte centrale, l'emplacement de droite de la carte de droite.
- sur le **plateau Association** : les trois emplacements de gauche de la **zone des dons**.

Les niveaux et emplacements ainsi bloqués sont inutilisables.

6 Mélangez les cartes **Décompte final** pour former une pile face cachée près du plateau.

7 Déterminez le premier joueur au hasard. On joue dans le sens horaire.



C Choisissez une **couleur** et prenez tous les éléments de cette couleur.

C1 Placez vos marqueurs au début de chacune des pistes du plateau de jeu : attrait , conservation et réputation . Les joueurs placent leur marqueur sur la piste d'attrait dans l'ordre du tour : le premier joueur se place sur **0**, le deuxième sur **1**, le troisième sur **2** et le quatrième sur **3**.

C2 Prenez **7 cubes** à votre couleur et placez-les dans les emplacements indiqués, côté gauche de votre plateau Zoo. Conservez les autres cubes à portée de main.

C3 Prenez vos **4 bénévoles** et placez-en 1 sur le bloc-notes de votre plateau Zoo : celui-ci est actif, alors que les 3 autres sont en réserve (couchez-les sur les emplacements correspondants).

E Piochez 2 cartes Décompte final et placez-les à proximité de votre plateau Zoo. Vous pouvez les regarder à tout moment, mais les autres joueurs ne doivent pas les voir.

F Piochez 8 cartes Zoo. Choisissez-en 4 à conserver dans votre main et défaussez les 4 restantes face visible sur l'emplacement prévu à cet effet. Les autres joueurs ne doivent pas voir ce que vous avez en main.

Il est préférable de laisser la défausse visible pour éviter de la confondre avec la pioche, mais si vous préférez, vous pouvez aussi jouer avec une défausse cachée.

Nous vous conseillons de choisir 1-2 cartes Mécène et 2-3 cartes Animal pour construire votre main de départ. Attention aux conditions de pose : ne gardez pas de cartes trop difficiles à poser en début de partie. Essayez de choisir des cartes qui correspondent aux projets de conservation de base disponibles.

D Prenez **25 crédits** de la réserve et placez-les sur le bloc-notes de votre plateau Zoo.

G Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs cartes, révélez les 6 cartes de la rivière.



COMMENT JOUER

Le jeu ne se déroule pas en un nombre de manches prédéfini. Les joueurs jouent chacun à leur tour dans le sens horaire jusqu'à déclencher la fin de la partie. De plus, il y a des pauses de temps en temps, qui permettent d'interrompre temporairement le cours du jeu, principalement pour gérer les tâches administratives : défausser les cartes qui excèdent votre limite de cartes en main, rappeler des bénévoles, toucher des revenus, etc. Vous trouverez plus de détails sur les pauses p.18.

Votre plateau Zoo

Votre zoo (1) se trouve sur la grande partie centrale de votre plateau Zoo. C'est là que vous allez placer vos bâtiments, tels que les enclos (standard ou spéciaux), kiosques, pavillons, ou autres. Un aperçu des enclos vous est donné sur la droite (2).

Vous n'avez pas le droit de construire sur les cases de rocher (R) ou d'eau (E) mais certaines espèces nécessitent un enclos adjacent à ce genre de cases. Toutes les autres cases sont des emplacements de construction : vous pouvez donc y placer des bâtiments. Une case où vous avez construit est dite "recouverte". Vous ne pouvez pas construire sur les cases marquées de l'icône  avant d'avoir amélioré votre carte Action Construction (voir Tour de jeu : les 5 cartes Action p.8).

Certaines cases proposent un bonus de placement  (3). Vous recevez le bonus indiqué par l'icône au moment où vous la recouvrez. Consultez l'aide de jeu pour une liste détaillée des bonus.

Les cases bonus qui apparaissent sur le bord gauche de votre plateau peuvent être activées lorsque vous soutenez des projets de conservation (4). Au début de la partie, chacune de ces cases abrite un cube Joueur. Lorsque vous soutenez un projet de conservation, retirez l'un de ces cubes et placez-le sur la carte Projet de conservation. Cela vous fait toujours gagner un bonus immédiat. Parfois, vous regagnerez ce bonus à chaque pause.

En bas de votre plateau (5), vous disposez de cinq emplacements de cartes Action. Le chiffre indiqué sur chaque emplacement définit la force de la carte Action que vous y placerez.

Une capacité spéciale unique (6) est donnée sur les plateaux avancés. Les plateaux A, que nous vous recommandons pour votre première partie, donnent la même capacité à tous les joueurs : au début de la partie, placez un enclos de 3 cases sur les cases indiquées, côté 3 visible (enclos vide).



Les cartes Zoo

Les trois types de cartes Zoo sont les éléments les plus importants d'Ark Nova. Les types de cartes spécifiques seront définis ultérieurement.



Les cartes **Animal** vous permettent d'ajouter des animaux dans votre zoo. Chaque carte nécessite un enclos vide et vous rapporte des points d'attrait.



Les cartes **Mécène** vous permettent de recruter des spécialistes, construire des bâtiments uniques, ou bénéficier d'effets spéciaux, entre autres.



Avec les cartes **Projet de conservation**, vous soutenez des projets qui vous permettent de collecter des points de conservation. Souvent, vous vous spécialisez dans une ou plusieurs espèces spécifiques, et dans le ou les continents où elles vivent. Certains projets vous demanderont de relâcher des espèces dans la nature. En plus des cartes Projet du paquet de cartes Zoo, il existe des cartes Projet de conservation de base disponibles dès le début du jeu.

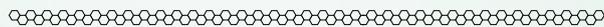
La piste Pause

Cette piste imprimée sur le plateau permet de compter le temps qu'il vous reste avant la prochaine pause.



Au début de la partie et après chaque pause, le pion Pause doit être placé sur la case correspondant à votre nombre de joueurs (1). Lorsque vous déplacez le jeton, faites-le bouger du nombre de cases approprié vers la fin de la piste. Lorsque vous atteignez la dernière case (2), vous déclenchez une pause pour tous les joueurs (voir p.18).

Si vous déclenchez une pause, elle commence à la fin de votre tour actuel. Atteindre la dernière case de la piste vous rapporte 1 jeton X (tout déplacement excédentaire est ignoré). Après la pause, remplacez le pion Pause sur sa case de départ.



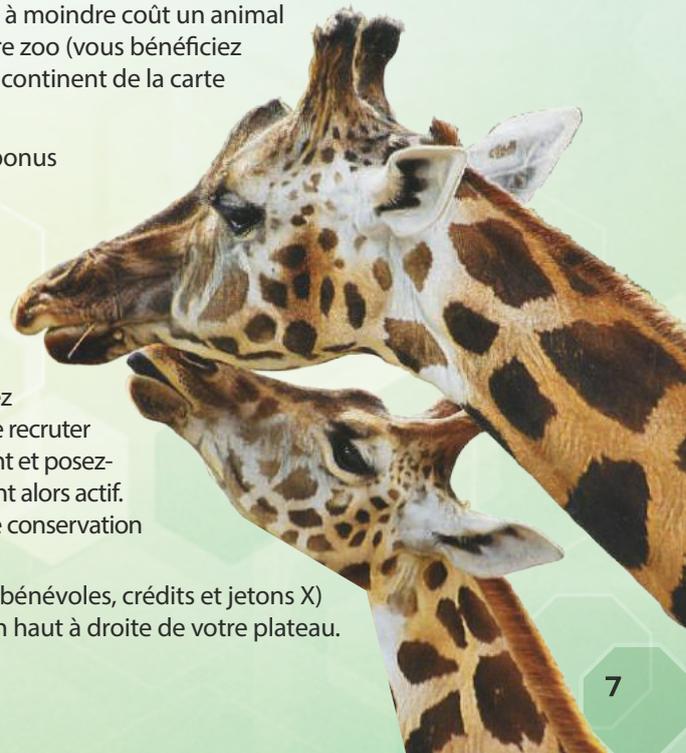
Le côté droit de votre plateau Zoo dispose d'emplacements réservés aux **zoos partenaires (7)** et aux **universités partenaires (8)**. Il y a des zoos partenaires sur les 5 continents, mais vous ne pouvez pas dépasser 4 zoos partenaires. Lorsque vous établissez un partenariat avec un zoo ou une université, placez la tuile correspondante sur l'emplacement vide le plus bas de la colonne appropriée. Pour avoir un troisième zoo partenaire, vous devez d'abord améliorer votre carte Action **Association** (voir Tour de jeu : les 5 cartes Action p.8). Le fond coloré et l'icône vous permettent de ne pas oublier cette règle. Si un bonus est indiqué sur un emplacement de zoo ou université partenaire que vous recouvrez, vous touchez immédiatement ce bonus.

Un **zoo partenaire** vous permet d'abriter à moindre coût un animal du continent qui lui correspond dans votre zoo (vous bénéficiez d'une réduction de 3 crédits par icône de continent de la carte Animal en question).

Une **université partenaire** rapporte les bonus et icônes indiqués.

Vous pouvez stocker vos **bénévoles (9)** supplémentaires tout à droite de votre plateau au début de la partie. Comme pour les zoos et les universités partenaires, utilisez-les de bas en haut (à cette différence qu'au lieu de placer une tuile sur votre plateau, vous en retirez un pion). Lorsqu'un effet de jeu vous permet de recruter un bénévole, prenez-le depuis cet emplacement et posez-le sur votre bloc-notes juste au-dessus : il devient alors actif. Certains plateaux Zoo rapportent des points de conservation lorsque vous engagez votre dernier bénévole.

Tous les éléments qui vous sont disponibles (bénévoles, crédits et jetons X) doivent être stockés sur le **bloc-notes (10)** en haut à droite de votre plateau.



Tour de jeu : les 5 cartes Action

Vos cartes Action sont placées au bas de votre plateau Zoo. Chaque carte doit être assignée à un emplacement numéroté, dont le chiffre définit la force **X** de l'action qui lui a été associée. Les chiffres vont de 1 (tout à gauche) à 5 (tout à droite). En conséquence, plus une carte est loin sur la droite, plus l'action associée est puissante.

À votre tour, choisissez la carte Action que vous voulez jouer, décalez-la légèrement vers le bas, puis résolvez l'action de cette carte avec une force de **X**. Après avoir terminé l'action, retirez la carte Action de son emplacement, décalez les cartes qui se trouvaient à sa gauche d'un cran vers la droite, puis remplacez la carte Action choisie dans l'emplacement **1**, que vous venez de libérer.

Vous pouvez utiliser des jetons X pour augmenter la force d'une action. Pour chaque jeton X que vous utilisez, augmentez la force **X** de l'action de 1. Ensuite, remettez le jeton à la réserve. Vous pouvez utiliser autant de jetons X que vous le désirez pour une action. Toutefois, dans certains cas, une force supérieure à **5** ne permet pas d'améliorer l'action entreprise. Vous ne pouvez jamais posséder plus de 5 jetons X. Vous devez définir la force d'une action avant de l'entreprendre ; ainsi, vous ne pouvez pas utiliser les jetons X gagnés pendant que vous résolvez l'action pour en augmenter la force.

Certaines cartes Zoo vous permettent de résoudre un effet "après avoir terminé" l'action en cours. Dans ce cas, terminez votre action, déplacez les cartes Action, puis résolvez l'effet indiqué.

Au début de la partie, toutes vos cartes Action sont de **niveau I**. Si vous recevez une amélioration de carte, vous pouvez retourner une carte Action de votre choix depuis le **niveau I** vers le **niveau II**. La carte reste dans le même emplacement. Dès votre prochaine action, vous pouvez utiliser cette carte Action améliorée pour bénéficier d'effets plus puissants, et ce jusqu'à la fin de la partie.

 Il existe 4 moyens d'améliorer une carte Action : la piste de conservation, la piste de réputation, le deuxième zoo partenaire, et la deuxième université partenaire. L'un d'eux offre une alternative. Gardez à l'esprit que vous ne pourrez pas améliorer toutes vos cartes Action ! Pour chaque partie, il vous faudra décider quelles améliorations sont les plus importantes.

Vous n'avez pas le droit de ne rien faire avec une action (par exemple, jouer 0 animal ou construire 0 bâtiment).

Les actions sont décrites plus en détail dans les pages suivantes ; en voici déjà un aperçu rapide.

Action CARTES (P.9)

L'action *Cartes* vous permet de gagner de nouvelles cartes Zoo (cartes Animal, Mécène ou Projet de conservation) depuis le paquet ou la rivière.

Action CONSTRUCTION (P.10)

L'action *Construction* vous permet de construire des enclos standard pour des animaux de toutes les catégories, ou des enclos spéciaux pour des catégories spéciales. Vous en aurez besoin pour abriter vos animaux. Vous pouvez aussi construire des kiosques et des pavillons.

Exemple : Faire une action

À votre tour, vous choisissez l'action *Construction de l'emplacement n°4*. Décalez la carte vers le bas pour indiquer que vous la jouez puis résolvez cette action avec une force de 4. Ensuite, prenez la carte Action en main, décalez les cartes des emplacements 1 à 3 d'un cran vers la droite, puis remplacez la carte Action *Construction* dans l'emplacement 1 qui est maintenant vacant.



Action ANIMAUX (P.11-13)

L'action *Animaux* vous permet d'ajouter des animaux à des enclos vides. Vous devez remplir les conditions spécifiques indiquées et payer le coût requis pour acquérir l'animal voulu. Les animaux vous font profiter de capacités spéciales et ajoutent des icônes à votre zoo, qui vous seront utiles pour soutenir des projets de conservation.

Action ASSOCIATION (P.14-16)

L'action *Association* vous permet d'envoyer vos bénévoles travailler dans des associations zoologiques. Grâce à eux, votre réputation augmente, vous pouvez nouer des partenariats avec des universités et des zoos d'autres continents, soutenir des projets de conservation, ou faire des dons pour la préservation animale.

Action MÉCÈNES (P.17)

L'action *Mécènes* vous permet de vous attirer le soutien de mécènes (en les jouant dans votre zoo). Ils peuvent vous apporter un soutien direct ou financer des projets, comme un bâtiment unique. Beaucoup garantissent un effet ou un revenu permanent. À la fin de la partie, ils peuvent vous rapporter des points d'attrait ou de conservation supplémentaires.

Action JETON X (P.18)

Si vous ne pouvez pas ou que vous ne voulez pas faire l'une des 5 actions, vous pouvez choisir cette action pour gagner exactement 1 jeton X. Vous devez tout de même choisir une carte et la déplacer dans l'emplacement n°1 tout en décalant les autres cartes d'un cran vers la droite, comme pour les autres actions. Le chiffre de l'emplacement choisi n'a aucun effet sur votre action.



CARTES

I

Avancez le pion Pause de 2 cases. Ensuite, piochez des cartes depuis le paquet OU saisissez.

PIOCHER DES CARTES DU PAQUET

Consultez le tableau de la carte pour savoir combien de cartes (max.3) vous pouvez piocher, en fonction de la force **X** de l'action. Si vous devez défausser une carte, vous pouvez choisir n'importe quelle carte de votre main, même si vous venez de la piocher.

SAISIR

Si vous faites cette action avec une force **X** d'au moins **5**, vous pouvez prendre exactement 1 carte de la rivière au lieu de piocher des cartes dans le paquet, et l'ajouter à votre main. C'est ce qu'on appelle Saisir une carte. Vous pouvez prendre n'importe quelle carte, quelle que soit la réputation de votre zoo. Complétez la rivière à la fin de votre tour.

2 Dans les deux cas (piocher ou saisir), vous devez d'abord faire avancer le pion Pause de 2 cases. Vous ne gagnez pas de crédits à cette occasion.

Vous pouvez conserver autant de cartes que vous voulez en main après cette action, mais lors de la pause, vous devrez peut-être en défausser pour respecter votre limite de 3 cartes en main (ou de 5, avec une université spécifique) (voir Pause p.18).



CARTES

II

Avancez le pion Pause de 2 cases. Ensuite, piochez des cartes depuis le paquet ou à portée de réputation OU saisissez.

PIOCHER À PORTÉE DE RÉPUTATION

Si vous avez amélioré l'action Cartes, vous pouvez piocher des cartes du paquet, mais aussi à portée de réputation : ce terme désigne les cartes de la rivière que votre marqueur de réputation a atteint ou dépassé. Notez aussi que le tableau qui détermine les détails de votre action (nombre de cartes, défausse) est différent.

SAISIR

Si vous avez amélioré l'action Cartes, vous pouvez saisir une carte dès que la force de votre action atteint **3** ou plus. En revanche, cela ne change pas le nombre de cartes que vous pouvez saisir.

Enfin, améliorer votre action Cartes vous permet de continuer à progresser au-delà de 9 sur la piste de réputation.



La piste de réputation et la rivière

La rivière du plateau de jeu propose 6 cartes (B dans l'exemple ci-dessous). Vous marquez l'évolution de la réputation de votre zoo sur la piste de réputation (A) qui court le long de la rivière.

Lorsqu'un effet de jeu vous permet d'augmenter la réputation de votre zoo, faites avancer votre marqueur d'une case sur cette piste. Pour atteindre une réputation de 10 (ou plus), vous devez avoir amélioré votre carte Action Cartes au niveau II. L'icône de la piste (sur le dossier n°5) vous rappelle cette règle.

Si votre marqueur de réputation atteint une case marquée d'un bonus, vous récupérez ce bonus immédiatement, et une seule fois. Si votre marqueur a atteint la case 15 de la piste et que vous recevez encore de la réputation, le marqueur ne bouge plus, mais vous recevez 1 point d'attrait pour chaque case non parcourue à la place.

L'emplacement de votre marqueur indique quelles cartes de la rivière sont "à portée de réputation" pour vous. Toute carte placée sur le même dossier que votre marqueur, et toute carte placée sur un dossier d'un numéro inférieur, est à portée de réputation. Plus la réputation de votre zoo est élevée, plus vous avez de cartes à portée de réputation.

Si vous prenez une ou plusieurs cartes de la rivière, attendez la fin de votre tour avant de reconstituer la rivière. Ensuite seulement, faites glisser les cartes des dossiers des numéros les plus élevés vers les dossiers des numéros les moins élevés. Ne modifiez pas l'ordre des cartes. Enfin, comblez tout espace vacant avec les cartes piochées au sommet du paquet.

La défausse se trouve à l'extrémité de la rivière. Il est interdit de consulter la défausse en cours de jeu.

Exemple : Piocher des cartes, niveau II

Vous êtes le joueur bleu. Vous effectuez l'action améliorée Cartes, avec une force de 5. Cela vous permet de piocher 4 cartes et d'en défausser 1. Vous commencez par prendre le Lion (1) qui est à portée de réputation. Vous décidez ensuite de piocher 2 cartes du paquet (2) et terminez par le Caracal (3). Enfin, vous défaussez une carte de votre main.

À la fin de votre action, il reste les cartes des dossiers 3, 5 et 6. Vous les faites glisser vers les emplacements inférieurs (4) et révélez deux nouvelles cartes pour les dossiers 5 et 6 (5). Si le Lion n'avait pas été à portée de réputation, vous auriez pu l'obtenir uniquement en le saisissant. Dans ce cas, vous n'auriez pas pu prendre une autre carte ; en revanche, une force de 3 ou de 4 aurait suffi pour bénéficier de l'effet Saisir (puisque votre carte a été améliorée).



CONSTRUCTION



I

Construisez exactement 1 bâtiment de votre choix dans votre zoo, d'une taille maximum de X. Payez 2 crédits par case. **Disponibles : kiosque, pavillon, enclos standard et parc animalier.**

La taille d'un bâtiment est définie par le nombre de cases qu'il recouvre sur votre plateau Zoo. Cette action vous permet de construire un kiosque (taille 1), un pavillon (taille 1), un enclos standard (taille 1-5) et le parc animalier (enclos spécial taille 3). Chaque zoo peut contenir **un seul** parc animalier mais les autres bâtiments peuvent exister en plusieurs exemplaires. Votre plateau Zoo vous donne un aperçu des bâtiments existants. Les enclos standard de toutes les tailles et les différents enclos spéciaux ont tous la même forme.

Vous avez besoin d'**enclos** pour abriter les animaux. Les **kiosques** vous offrent des revenus lors de chaque pause. Chaque **pavillon** construit fait immédiatement augmenter l'attrait de votre zoo de 1 point (une seule fois).

Payez le **coût de construction** à la réserve avant de placer le bâtiment sur votre plateau Zoo. Le coût d'un bâtiment est de deux fois le nombre de cases qu'il recouvre (sa taille). En conséquence, coût = taille x2 crédits.

Tout nouveau bâtiment doit être adjacent à un bâtiment existant, ce qui signifie qu'au moins un bord du nouveau bâtiment doit toucher un bord d'un bâtiment existant. Votre tout premier bâtiment, quant à lui, doit recouvrir au moins une case frontalière (de bord de plateau) de votre zoo.

Vous pouvez uniquement construire sur les **cases vides** de votre plateau Zoo. Aucune partie d'un bâtiment ne peut sortir du plateau, recouvrir un autre bâtiment, ou une case de rocher ou d'eau.

Vous ne pouvez pas construire sur les cases marquées de l'icône  avant d'avoir amélioré votre carte Action Construction.

Un **kiosque** doit toujours être à au moins 3 cases de distance de tout autre kiosque de votre plateau (il doit donc y avoir **au moins 2 cases** entre chaque kiosque : un schéma vous le rappelle juste au-dessus de votre emplacement de carte n°4).

Si vous **ne pouvez pas** construire le bâtiment voulu sur votre plateau Zoo car les règles données ci-dessus vous empêchent de le faire, vous devez choisir un autre bâtiment.

Les **enclos standard** doivent être placés face vide visible (bord jaune et icône , où X représente la taille de l'enclos) afin de pouvoir ensuite abriter un animal. Pour le parc animalier, les deux faces sont identiques.

Si vous recouvrez une ou plusieurs cases marquées d'un , vous touchez immédiatement le bonus de placement correspondant (une seule fois). Voyez l'aide de jeu pour l'explication des différentes icônes.

Exemple : Cases pouvant accueillir un kiosque

Les coches vertes indiquent les cases où vous pouvez construire un autre kiosque.



CONSTRUCTION



II

Construisez autant de bâtiments différents que vous le souhaitez, avec une taille totale maximum de X. Maintenant disponibles : grande volière et vivarium à reptiles.

Si vous avez amélioré l'action Construction, vous pouvez maintenant construire les enclos spéciaux *Grande volière* et *Vivarium à reptiles* (taille 5). Tout comme le parc animalier, chaque zoo ne peut accueillir qu'une grande volière et un vivarium chacun. Le recto et le verso de ces tuiles est le même.

Lorsque vous construisez la **grande volière** ou le **vivarium à reptiles**, vous pouvez **immédiatement** déplacer des animaux d'un enclos standard vers le nouvel enclos spécial. Vous ne pourrez pas le faire à un autre moment du jeu. Voyez la section Animaux p.12 pour plus de détails sur les enclos spéciaux.

Vous ne pouvez pas **construire de bâtiments uniques** avec cette action ; ils ne peuvent être construits que grâce aux cartes Mécène qui leur sont associées.

De plus, vous pouvez maintenant construire **plusieurs** bâtiments en une action. Toutefois, vous ne pouvez pas construire 2 bâtiments identiques avec la même action Construction ; chacun d'entre eux doit être différent. La taille totale de ces bâtiments ne peut pas excéder **X**.

Placez les bâtiments sur le plateau Zoo **l'un après l'autre**. Payez séparément chaque bâtiment avant de le placer.

Si vous recouvrez une icône bonus, vous touchez immédiatement le bonus de placement, avant même de placer le bâtiment suivant. Attention cependant, vous ne touchez aucun bonus "après avoir terminé l'action en cours" tant que l'action Construction n'est pas terminée.

Améliorer l'action Construction vous permet de construire des bâtiments sur les cases de votre zoo marquées de l'icône , ce qui signifie que vous pouvez maintenant recouvrir complètement votre plateau Zoo. **Si vous recouvrez toutes les cases de votre plateau Zoo, son attrait augmente immédiatement de 7.** Vous pouvez obtenir ce résultat avec l'action Construction mais aussi par un autre effet de jeu, lorsque vous construisez quelque chose dans votre zoo. Vous devez avoir recouvert toutes les cases de votre plateau Zoo, à l'exception des cases de rocher et d'eau.

Exemple : Construire avec un bonus de placement

Votre carte Action Construction (améliorée) est dans l'emplacement n°5. Vous voulez construire un enclos standard de 2 cases et un autre de 3 cases. Hélas, vous n'avez que 7 crédits à disposition, pour un coût total de 10. Vous payez 4 crédits pour le premier enclos, que vous placez sur une icône bonus qui vous rapporte immédiatement 5 crédits (1). Avec cet argent et ce qui vous reste, vous pouvez construire le deuxième enclos (2).



ANIMAUX



I

Jouez des cartes Animal de votre main.

Consultez le tableau de la carte pour connaître le nombre de cartes Animal que vous pouvez jouer depuis votre main, en fonction de la force **X** de l'action.

Pour chaque animal, suivez les étapes ci-dessous :

- Vérifiez les conditions :** le côté gauche de chaque carte Animal indique les conditions que vous devez remplir pour la jouer. Vous pouvez jouer la carte uniquement si vous remplissez toutes les conditions (par exemple, un zoo partenaire spécifique, une catégorie d'animaux, ou une ou plusieurs icônes de continent). Voyez l'aide de jeu pour une explication des icônes.
- Payez le coût** indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte Animal que vous voulez jouer. Si vous avez un zoo partenaire dans le continent d'origine de l'animal, ce coût est réduit de 3 crédits par icône de continent. Payez la somme due à la réserve. Si vous avez une carte qui vous rapporte des crédits lorsque vous jouez cet animal, vous ne toucherez ces crédits qu'après (en d'autres termes, vous devez d'abord avoir suffisamment de crédits pour poser l'animal).
- Occupez un enclos vide :** pour jouer une carte Animal et abriter l'animal dans votre zoo, il vous faut un enclos libre. Un enclos standard vide peut accueillir n'importe quel type d'animal à l'exception des animaux domestiques . L'enclos doit faire au moins la taille requise indiquée dans le coin supérieur gauche de la carte Animal. Ensuite, retournez l'enclos sur son côté occupé. Certains animaux requièrent des enclos adjacents à une ou deux cases de rocher et/ou d'eau : dans ce cas, une ou plusieurs icônes spécifiques apparaissent à côté de la taille d'enclos requise, en haut à gauche de sa carte. Les animaux domestiques peuvent uniquement être abrités dans un parc animalier. Les reptiles et certains oiseaux peuvent être abrités soit dans un enclos standard, soit dans leur enclos spécial (voir Enclos spéciaux p.12).

- Placez la carte Animal** à proximité de votre plateau Zoo (voir Placer des cartes p.13).
- Résolvez les effets :** lorsque vous jouez un animal, l'attrait de votre zoo augmente. Faites avancer votre marqueur du nombre de cases indiqué par la carte sur la piste d'attrait. Certains animaux vous accordent aussi des points de projets de conservation ou font augmenter la réputation de votre zoo (avancez les marqueurs correspondants). De nombreux animaux ont également un effet supplémentaire. Si le texte de l'effet indique "après avoir terminé l'action en cours", vous devez d'abord complètement terminer l'action Animaux avant de résoudre l'effet. Dans tous les autres cas, résolvez l'effet immédiatement, avant même de rejouer une carte Animal. Il en va de même pour tous les effets d'autres cartes que vous déclenchez en jouant votre carte Animal. Si certains effets sont simultanés, vous choisissez l'ordre de résolution (qu'il s'agisse d'effets de gain d'attrait, de réputation, de points de conservation, ou d'effets provoqués par la capacité de l'animal ou d'autres cartes).

Si une action vous permet de jouer 2 cartes Animal, jouez-les l'une après l'autre et résolvez toutes les étapes indiquées ci-dessus pour le premier animal (sauf les effets "après avoir terminé l'action en cours") puis faites de même pour le second. Vous avez aussi le droit de ne pas jouer un second animal dans ce cas.

Les effets "après avoir terminé l'action en cours" doivent être résolus après que vous avez déplacé votre carte Action Animaux dans l'emplacement n°1 de votre plateau. S'il y a plusieurs effets de ce type, vous choisissez l'ordre de résolution.

Note : si votre groupe de joueurs n'aime pas les effets interactifs , vous pouvez utiliser les effets indiqués sur fond bleu à la place, normalement prévus pour le jeu solo (voir l'encadré Cartes Animal ci-dessous).

Cartes Animal

Les cartes Animal représentent les différents animaux que vous pouvez abriter dans votre zoo.

Le coin supérieur gauche liste les prérequis d'enclos que vous devez remplir. L'icône hexagonale (1) indique la taille d'enclos minimum requise pour cet animal. Elle est parfois associée à des icônes de rocher ou d'eau (2) : cela signifie que l'enclos de cet animal doit être adjacent à au moins autant de cases de rocher et/ou d'eau qu'indiqué. Si l'animal peut être abrité dans un enclos spécial, l'icône de cet enclos spécial apparaît (3). Le chiffre inscrit à l'intérieur indique le nombre de cases que l'animal occupe dans ce type d'enclos. Les prérequis d'adjacence aux cases de rocher ou d'eau s'appliquent aussi pour l'enclos spécial.

La valeur indiquée en (4) est le coût de l'animal : c'est le nombre de crédits à dépenser pour abriter l'animal dans votre zoo.

Le bord gauche de la carte (5) indique les conditions supplémentaires à remplir pour jouer certains animaux.



Les icônes du coin supérieur droit (6) indiquent la catégorie de l'animal et son continent d'origine (sauf pour les animaux domestiques). Ces icônes interagissent avec vos autres cartes et sont importantes pour les projets de conservation.

Les icônes du coin inférieur droit (7) indiquent les bonus que vous marquez en jouant cet animal : ici, 1 point de réputation, 1 point de conservation, et 5 points d'attrait. Enfin, la partie inférieure (8) de la carte décrit l'effet qui se produit lorsqu'il est joué, soit immédiatement, soit après avoir terminé l'action Animaux (voir Capacités des animaux dans le glossaire). Lorsqu'un effet de carte Animal se rapporte à une icône qui apparaît sur sa propre carte, cette icône doit être prise en compte.

Certaines cartes Animal ont un effet interactif (par ex. *Venimeux*.) Vous ne pouvez pas être ciblé par ce type d'effet tant que vous n'avez pas au moins un attrait de 5. Une icône vous le rappelle sur la piste d'attrait.



En mode solo, certains animaux ont un effet spécifique (9) qui apparaît sur fond bleu avec l'icône

Ingénieux Gagnez 2 jetons 9

Enclos spéciaux (parc animalier, vivarium à reptiles, grande volière)

Il existe trois enclos spéciaux : le parc animalier (1), le vivarium à reptiles (2) et la grande volière (3). Votre zoo peut accueillir un enclos spécial de chaque type.



Les animaux domestiques ne peuvent pas occuper un enclos standard : ils doivent être abrités dans le parc animalier. Les reptiles et certains oiseaux peuvent être abrités soit dans un enclos standard, soit dans leur enclos spécial (le vivarium à reptiles ou la grande volière) : c'est pourquoi leurs cartes indiquent les deux types d'enclos. Si un prérequis d'adjacence aux cases de rocher ou d'eau apparaît sur une carte, ce prérequis s'applique aussi à l'enclos spécial.

Lorsque vous abritez un animal dans un enclos spécial, et uniquement dans ce cas, utilisez des cubes Joueur de votre réserve pour indiquer le nombre de cases qu'il occupe

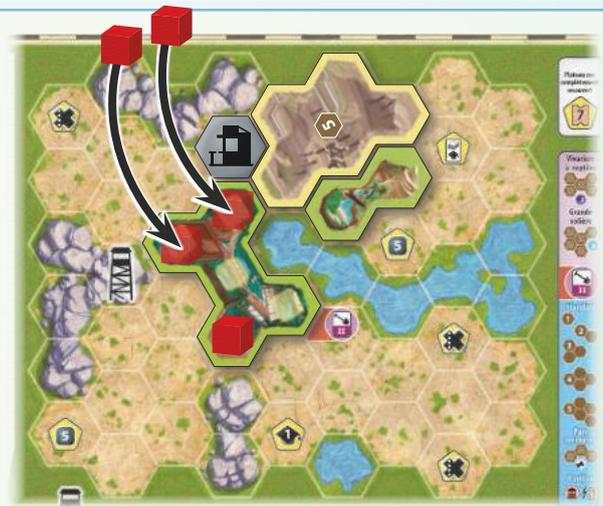
sur votre plateau (autant que le chiffre indiqué dans l'icône d'enclos spécial sur la carte). Si vous n'avez pas assez de cases disponibles dans votre enclos, vous ne pouvez pas y accueillir cet animal. Il est inutile de retourner l'enclos spécial car le recto et le verso sont identiques.

Si vous construisez un vivarium à reptiles ou une grande volière et que votre zoo abrite déjà des animaux qui pourraient y loger, vous pouvez immédiatement déplacer ces animaux dans votre nouvel enclos spécial (vous ne pourrez plus le faire ensuite). Pour chaque animal que vous déplacez, trouvez le plus petit enclos possible correspondant à ses prérequis (taille, rocher et/ou eau) et retournez-le face vide visible. S'il est impossible de trouver un tel enclos, retournez le plus petit enclos possible correspondant à ses prérequis de taille, sans tenir compte des rochers et de l'eau.

Ensuite, placez le nombre de cubes Joueur requis dans l'enclos spécial. Si plusieurs animaux peuvent être déplacés, vous pouvez choisir ceux que vous déplacez et ceux qui restent dans leur enclos standard.

Exemple : Jouer un animal (enclos)

Vous jouez le Caïman à museau large, avec deux options à votre disposition : soit utiliser l'enclos de 5 cases (taille 4+, adjacent à une case d'eau) pour le retourner sur son côté occupé, soit placer le caïman dans le vivarium à reptiles. En effet, puisqu'il est indiqué sur la carte et adjacent à une case d'eau, il est lui aussi éligible. En outre, il reste suffisamment de place pour y poser les 2 cubes Joueur requis par le chiffre imprimé dans l'icône. Vous placez donc 2 cubes dans le vivarium à reptiles, ce qui laisse votre enclos de 5 cases disponible pour un autre animal ; idéalement, un animal de grande taille, et pas forcément un reptile.



Exemple : Jouer un animal (effet immédiat)

Vous faites une action Animaux de force 5 pour jouer 2 animaux. D'abord, vous jouez le Hibou grand-duc (1). Vous payez le coût requis, retournez un enclos de 2 cases (2), gagnez 4 points d'attrait, et résolvez l'effet de la carte : piochez 4 cartes et gardez-en 2 (3). Une chance, vous piochez le Lynx boréal, qui vous intéresse plus que le Marabout que vous aviez déjà en main. Vous jouez donc le Lynx comme second animal (4).





ANIMAUX

Jouez des cartes Animal de votre main ou depuis votre portée de réputation.

Si vous avez amélioré l'action Animaux, vous pouvez jouer des cartes Animal directement depuis la rivière au lieu de les jouer de votre main, à condition qu'elles soient à portée de réputation. Dans ce cas, vous devez acquitter un coût supplémentaire d'autant de crédits que le numéro du dossier depuis lequel vous prenez la carte Animal (en plus du coût de la carte elle-même). Si vous êtes autorisé à jouer 2 cartes Animal, vous pouvez choisir de jouer ces 2 cartes depuis votre main, depuis la rivière, ou 1 carte depuis chaque. Jouez les animaux l'un après l'autre. Recomplétez la rivière uniquement lorsque vous avez terminé votre tour.

Si vous faites cette action avec une force d'au moins **5**, vous pouvez augmenter la réputation de votre zoo de 1 point au **tout début de votre action**. Cela affecte donc directement votre portée de réputation, et ce avant même que vous n'ayez choisi un animal à jouer.

Enfin, améliorer l'action Animaux permet de jouer les animaux marqués de l'icône



Placer des cartes

Lorsque vous jouez des cartes Animal ou Mécène, placez-les en colonne pour gagner de la place. Les informations dont vous avez besoin sont dans la partie supérieure de chaque carte.

Certaines cartes Mécène ont un effet supplémentaire qui se déclenche à la fin de la partie. Dans ce cas, une bande marron apparaît derrière leur niveau (2e carte de cet exemple). Cela permet de les retrouver facilement à la fin de la partie.



Catégories d'animaux

Il y a 7 catégories d'animaux dans Ark Nova :

- Oiseau
- Herbivore
- Prédateur
- Primate
- Reptile
- Ours
- Animal domestique

2 de ces catégories sont particulières : les ours et les animaux domestiques . C'est pourquoi leur icône est noire sur fond blanc.

Les ours sont plutôt une sous-catégorie. Souvent, leur icône apparaît avec une icône Herbivore ou Prédateur .

Les animaux domestiques ne sont pas classés comme tels dans le règne animal : nous avons inventé cette catégorie pour des raisons de gameplay.

Malgré tout, les ours et les animaux domestiques comptent comme des catégories d'animaux à part entière lorsque le jeu y fait référence. Toute exception est explicitement indiquée.



Exemple : Jouer un animal, niveau II

Vous êtes le joueur rouge et utilisez l'action améliorée Animaux pour jouer 2 animaux. Comme vous faites l'action avec une force de 5, vous pouvez d'abord augmenter la réputation de votre zoo de 1 point, ce qui vous amène à 4 (1). Ainsi, les dossiers 1 à 3 sont à portée de réputation.

Vous jouez le Blaireau européen directement depuis le dossier n°3 de la rivière (2) ce qui vous coûte 3 crédits en plus du coût de l'animal. Ensuite, vous jouez le Porc-épic à crête depuis votre main (3). Après avoir rempli les enclos requis, augmenté l'attrait de votre zoo et utilisé les capacités de vos animaux, votre tour se termine. Vous devez recompléter la rivière avant que le joueur suivant ne commence son tour.



ASSOCIATION



I

Effectuez exactement 1 mission associative.

Pour effectuer une mission associative, vous devez avoir au moins 1 bénévole actif sur le bloc-notes de votre plateau Zoo. Placez ce bénévole sur la mission du plateau Association de votre choix. Si **l'un de vos bénévoles est déjà** sur cette mission, vous devez y placer **2 bénévoles** au lieu d'un seul. S'il y a déjà **3 de vos bénévoles** sur cette mission, vous ne pouvez plus l'accomplir pour le moment. Les bénévoles adverses ne doivent pas être pris en compte.

Lors d'une pause (voir p.18), tous vos bénévoles retournent sur votre plateau Zoo et se réactivent. Toutes les missions deviennent donc de nouveau disponibles et vous pouvez y renvoyer 1 bénévole.

Chaque mission requiert une force d'action donnée **X**, qui est un minimum : pour l'effectuer, votre force d'action doit égaler ou dépasser la valeur de la mission.

Les missions disponibles sont :

Augmenter la réputation : Augmentez la réputation de votre zoo de 2. Faites avancer votre marqueur sur la piste de réputation et touchez immédiatement tout bonus indiqué, le cas échéant.

La réputation de votre zoo définit le nombre de cartes auquel vous avez accès dans la rivière (portée de réputation). De plus, certaines cartes Mécène ne peuvent pas être jouées si votre zoo n'a pas suffisamment de réputation (voir action *Mécènes* p.17).

3 Nouer un partenariat avec un zoo : Prenez un zoo partenaire depuis le plateau Association et placez-le sur l'emplacement libre le plus bas dans la section "zoos partenaires" de votre plateau. Si cet emplacement indique un bonus, vous le touchez immédiatement (et une seule fois). Vous ne pouvez pas prendre un zoo partenaire que vous avez déjà ; ils doivent tous venir d'un continent différent. De plus, vous ne pouvez avoir qu'un maximum de 4 zoos partenaires, car votre plateau n'a pas suffisamment de place pour 5. Pour prendre votre 3e (puis 4e) zoo partenaire, vous devez avoir amélioré l'action *Association* au **niveau II**. Si vous avez déjà tous les zoos partenaires qui se trouvent sur le plateau Association ou si vous ne pouvez pas placer le zoo partenaire sur votre plateau, alors vous ne pouvez pas effectuer cette mission. Lors de la pause (voir p.18), vous ajouterez de nouveaux zoos partenaires sur le plateau Association.

Chaque zoo partenaire réduit le coût de pose des cartes Animaux du même continent à raison de 3 crédits par icône de continent de la carte Animal. Un zoo partenaire offre également 1 icône de son continent, ce qui peut déclencher d'autres effets de cartes et peut compter pour certains projets de conservation. Certaines cartes Animal requièrent spécifiquement un zoo partenaire du même continent.

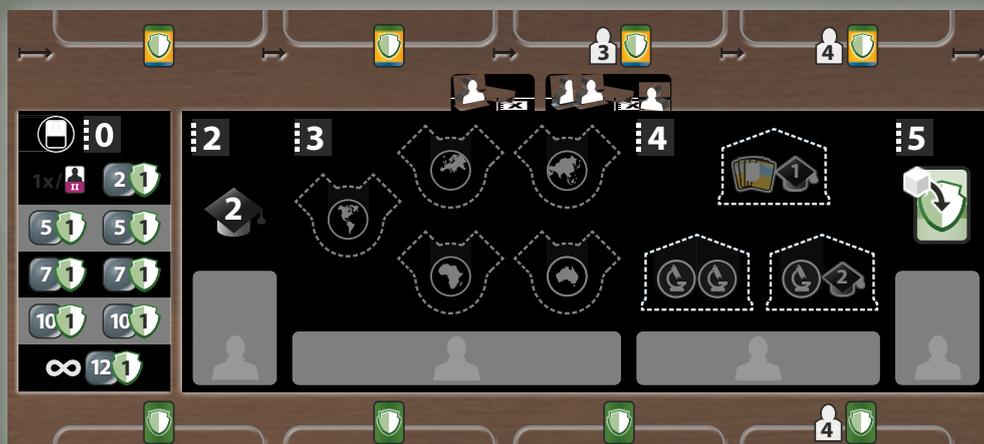
4 Nouer un partenariat avec une université : Prenez une université depuis le plateau Association et placez-la sur l'emplacement libre le plus bas dans la section "universités" de votre plateau. Si cet emplacement indique un bonus, vous le touchez immédiatement (et une seule fois). Faites également avancer votre marqueur de réputation du nombre de cases indiqué par l'université. Vous ne pouvez pas prendre une université que vous possédez déjà. Si vous avez déjà toutes les universités qui se trouvent sur le plateau Association, alors vous ne pouvez pas effectuer cette mission. Lors de la pause (voir p.18), vous ajouterez de nouvelles universités sur le plateau Association.

Les universités augmentent la réputation de votre zoo, offrent des icônes de recherche et sont la seule manière d'augmenter votre limite de cartes en main (jusqu'à 5).



Le plateau Association

Le plateau Association se divise en 2 zones. La zone bleue affiche les missions que vos bénévoles peuvent effectuer. Si vous n'avez pas amélioré l'action Association, vous pouvez seulement accomplir 1 de ces missions. La zone rose devient accessible une fois que vous avez amélioré l'action ; elle vous permet de marquer des points de projets de conservation supplémentaires en faisant des dons à des organisations de préservation animale. Les emplacements prévus au-dessus et en dessous du plateau Association permettent d'accueillir les projets de conservation que vous pouvez soutenir.



5 Travail de conservation : Vous pouvez soit soutenir un projet de conservation déjà en jeu, soit jouer une carte Projet de conservation de votre **main** à condition de le soutenir immédiatement (voir Glossaire p.1). Si vous amenez une **nouvelle** carte Projet de conservation en jeu, placez-la **au-dessus** du plateau Association, dans l'emplacement le plus à gauche. S'il y a déjà une carte Projet de conservation à cet endroit, déplacez toutes les cartes Projet qui se trouvent au-dessus du plateau d'un cran vers la droite avant de placer votre carte. En fonction du nombre de joueurs, il ne peut y avoir que 2, 3 ou 4 cartes au-dessus du plateau Association. Si, après avoir placé le nouveau projet de conservation, il y a trop de cartes par rapport au nombre de joueurs, défaussez la carte la plus à droite. Renvoyez tous les cubes Joueur qui s'y trouvaient dans la réserve de leurs propriétaires respectifs (et non sur leur plateau Zoo). Les projets de conservation de base qui se trouvent en dessous du plateau ne sont jamais déplacés, même lorsqu'ils sont complètement soutenus. Notez qu'aucun nouveau projet de conservation de base ne peut être ajouté pendant la partie.

Pour soutenir un projet de conservation, vous devez remplir une condition (indiquée sur la carte) libre de tout cube Joueur. Vous ne pouvez soutenir **qu'une seule fois** chaque projet de conservation ; en d'autres termes, vous ne pouvez pas soutenir un projet s'il y a déjà un de vos cubes dessus.

Prenez un cube Joueur de votre choix **depuis la partie gauche** de votre plateau Zoo et placez-le sur la condition que vous remplissez. En récompense, avancez votre marqueur de conservation et votre marqueur de réputation (le cas échéant) comme indiqué sur la carte. Si vous remplissez plusieurs conditions, choisissez celle que vous revendiquez.

Lorsque vous prenez un cube Joueur depuis votre plateau Zoo vous activez immédiatement le bonus correspondant. Certains emplacements vous offrent de nouveau ce bonus lors de chaque pause. Vous pouvez choisir de toucher le bonus avant ou après la récompense offerte par le projet de conservation. Voyez l'aide de jeu pour une explication détaillée des icônes.

Astuce : il peut être utile de soutenir le niveau le plus faible d'un projet de conservation, par exemple pour toucher les bonus de la piste de conservation ou pour activer rapidement un apport régulier de revenus.

••• Cartes Projet de conservation •••

Ces cartes représentent les projets de conservation que vous pouvez soutenir. Chacune propose 3 conditions (1) à remplir, chaque condition étant associée à une récompense (2). Certaines cartes rapportent un bonus supplémentaire au joueur qui les joue (3). Il existe deux types de projets de conservation.



Dans la plupart des cas, vous devez avoir un certain nombre d'icônes spécifiques dans votre zoo (ici, des reptiles). Comptez les icônes du bandeau supérieur de toutes vos cartes Animal et Mécène (dont les icônes d'adjacence de rocher et d'eau au besoin, mais pas les conditions de pose du bord gauche), ainsi que celles de vos zoos et universités partenaires.



Les projets de conservation qui vous demandent de relâcher un animal dans la nature (voir Glossaire p.1) fonctionnent différemment. Au lieu de collecter un certain nombre d'icônes, vous devez défausser 1 carte Animal avec une icône spécifique (ici, Afrique (A)) depuis votre zoo. Vous choisissez l'animal à défausser, mais l'enclos qu'il requiert doit au moins être de la taille requise (B) (le fait qu'il puisse ou non être placé dans un enclos spécial n'a aucune importance pour remplir la condition). Faites reculer votre marqueur d'attrait d'autant de points qu'indiqué sur la carte Animal défaussée. Si l'animal pouvait occuper un enclos spécial, retirez en priorité autant de cubes Joueur qu'il occupait de cases dans cet enclos. Sinon, trouvez le plus petit enclos standard possible correspondant à sa taille et retournez-le face vide visible. Placez la carte Animal sur la défausse.

Exemple : Jouer une carte Projet de conservation

Vous êtes le joueur rouge et jouez la carte Projet Grands Animaux depuis votre main. Puisque c'est une partie à 3 joueurs et qu'il y a déjà 3 projets dans cette rangée, le dernier projet (Programme de reproduction : Reptiles (1)) est défaussé, puis les deux autres sont décalés d'un cran vers la droite (2). Ensuite, vous placez votre carte dans l'emplacement de gauche (3). Puisque vous avez déjà 3 grands animaux dans votre zoo, vous prenez un cube Joueur depuis votre plateau et vous le placez sur la condition centrale de la carte (4), ce qui vous permet de marquer 3 points de conservation. En outre, vous touchez le bonus de l'emplacement d'où vous avez retiré votre cube Joueur, qui vous rapporte immédiatement (et une seule fois) 3 jetons X.



Exemple : Relâcher un animal

Vous décidez de relâcher votre Tortue sillonnée dans le parc national de Serengeti. La tortue est de taille 3 et remplit donc la condition du milieu de la carte Projet, qui est encore libre. Vous décidez de revendre cette condition en utilisant le cube Joueur qui se trouve sur l'emplacement "12 crédits" de votre plateau Zoo (1).

La tortue quitte le zoo : vous retirez 2 cubes Joueur de votre vivarium à reptiles et les remettez dans votre réserve. Votre zoo perd 6 points d'attrait (ceux de la tortue). Les autres icônes de la carte n'ont pas d'importance. Ensuite, vous faites avancer votre marqueur de 4 cases sur la piste de conservation (récompense) et recevez 12 crédits (bonus du plateau Zoo). Enfin, vous placez la carte de la tortue dans la défausse (2).



Exemple : Missions associatives, niveau II

Vous dépensez 1 jeton X pour faire une action Association de votre emplacement n°5 avec une force de 6. Un de vos bénévoles vous fait gagner 2 points de réputation, l'autre noue un partenariat avec une université (1). De plus, vous faites un don de 5 crédits (2), ce qui vous rapporte 1 point de conservation. Le don suivant coûtera 7 crédits.



ASSOCIATION



Effectuez 1 ou plusieurs missions associatives. Vous pouvez faire un don.

Si vous avez amélioré l'action Association, vous pouvez effectuer **plusieurs missions associatives différentes** en une seule action. Pour **chaque** mission, vous devez utiliser 1 ou 2 bénévoles. La valeur totale des missions associatives ne peut pas excéder la force **X** de votre action, mais elle peut être inférieure.

Si vous choisissez d'effectuer un travail de conservation et de soutenir une nouvelle carte Projet de conservation, vous pouvez jouer cette carte directement depuis la rivière au lieu de la jouer de votre main, à condition qu'elle soit à portée de réputation. Dans ce cas, vous devez acquitter un coût supplémentaire d'autant de crédits que le numéro du dossier depuis lequel vous prenez la carte Projet de conservation (en plus du coût de la carte elle-même). Recomplétez la rivière uniquement lorsque vous avez terminé votre tour.

En plus des missions associatives, vous pouvez faire exactement 1 don à un programme de préservation. Payez à la réserve le plus petit montant visible dans la section "Dons" **0** du plateau puis placez un cube Joueur **de votre réserve** (et non de votre plateau Zoo) sur l'icône correspondant au montant donné. Ceci vous rapporte 1 point de conservation. S'il ne reste que le dernier emplacement "12", chaque don coûte 12 crédits mais vous n'avez pas à y placer de cube.

Pour faire un don, vous **devez** avoir effectué au moins 1 mission associative lors de la même action. Vous n'avez pas besoin d'un bénévole supplémentaire pour faire un don. Vous pouvez faire un maximum de 1 don par **action** Association.

MÉCÈNES



Jouez exactement 1 carte Mécène OU faites avancer le pion Pause et recevez des crédits.

Cette action vous permet de jouer **exactement 1** carte Mécène de votre main, à condition que la force **X** de l'action soit au moins égale au niveau de cette carte, et que vous remplissiez les conditions indiquées. Résolez l'effet immédiat de la carte et/ou son effet récurrent (le cas échéant, s'il est déclenché par l'icône indiquée sur cette carte Mécène) puis placez-la à proximité de votre plateau Zoo.

Vous pouvez aussi utiliser cette action pour faire **avancer le pion Pause de X cases et recevoir X crédits. Vous recevez X crédits même si le pion Pause ne parcourt pas X cases avant d'arriver au bout de la piste.**

MÉCÈNES



Jouez 1 ou plusieurs cartes Mécène OU faites avancer le pion Pause et recevez des crédits.

Si vous avez amélioré l'action *Mécènes*, vous pouvez jouer **plusieurs cartes Mécène** en une seule action à condition que la force **X** de l'action +1 soit au moins égale au niveau cumulé des cartes jouées (rappel : les jetons X peuvent augmenter la force de l'action au-delà de **5**). Jouez les cartes l'une après l'autre. Vous devez complètement résoudre les effets immédiats d'une carte (sauf les effets "après avoir terminé l'action en cours") avant de jouer la carte suivante.

Si vous utilisez l'action améliorée *Mécènes* pour jouer des cartes Mécène, vous pouvez les jouer directement depuis **la rivière** au lieu de les jouer de votre main, à condition qu'elles soient à portée de réputation. Dans ce cas, vous devez acquitter un coût supplémentaire d'autant de crédits que le numéro du dossier depuis lequel vous prenez la carte Mécène (en plus du coût de la carte elle-même). Recomplétez la rivière uniquement lorsque vous avez terminé votre tour.

Si vous utilisez l'action améliorée *Mécènes* pour faire avancer le pion Pause, vous recevez **x2 X crédits**.

Enfin, améliorer l'action *Mécènes* vous permet de jouer les cartes Mécène marquées de l'icône .

Cartes Mécène

Le coin supérieur gauche indique le niveau de la carte Mécène (1).

Si la carte vous permet de placer un bâtiment spécial dans votre zoo et que ce bâtiment doit être adjacent à des rochers ou de l'eau, l'icône correspondante apparaît ici (comme pour les cartes Animal) (2). De même, les conditions de pose sont données à gauche (3). Certaines cartes fournissent elles-mêmes des icônes, qui apparaissent alors en haut à droite (4).

Les cartes Mécène provoquent des effets spécifiques. Lorsque l'effet est récurrent, il est indiqué sur fond bleu en haut de la carte (ou sur fond violet si l'effet génère des revenus lors de chaque pause) (5).



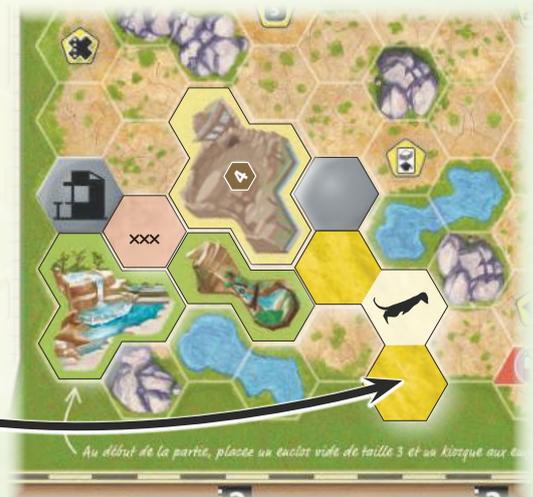
Le coin inférieur gauche sur fond jaune indique un effet unique (6). Le coin inférieur droit sur fond marron indique un effet de fin de partie (7), rappelé par la bande marron qui apparaît derrière son niveau (1).

Lorsqu'un effet de carte Mécène se rapporte à une icône qui apparaît sur sa propre carte, cette icône doit être prise en compte. Attention cependant : vous devez uniquement utiliser les icônes qui se trouvent en haut à droite (4) et aucune autre, à l'exception des icônes de rocher et d'eau en haut à gauche.

Enfin, certains effets sont détaillés sur la carte Mécène elle-même ; au besoin, les p.4-7 du Glossaire vous donnent de plus amples informations.

Exemple : Jouer une carte Mécène

Vous utilisez l'action *Mécènes* pour jouer le *Terrier de suricates* qui requiert une force de 5 et une réputation de 3. Prenez le *Terrier de suricates* parmi les bâtiments uniques et placez-le dans votre plateau Zoo de manière à ce qu'il soit adjacent à au moins une case de rocher. L'icône en bas à gauche vous permet de reconnaître le bâtiment parmi les autres. Puisque le *Terrier* lui-même dispose d'une icône Herbivore, l'attrait de votre zoo augmente immédiatement de 2.





Prenez 1 jeton X.

Si vous ne pouvez pas ou que vous ne voulez pas faire l'une des 5 actions, vous pouvez choisir cette action pour gagner exactement 1 jeton X. Vous pouvez faire cette action avec n'importe quelle carte Action, qu'elle soit améliorée ou non. Le chiffre de l'emplacement choisi n'a aucun effet sur votre action et il n'est pas possible d'utiliser des jetons X pour augmenter la force de l'action.

Choisissez une carte Action, déplacez-la dans l'emplacement n°1 tout en décalant les autres cartes d'un cran vers la droite, puis prenez un jeton X. Si vous avez déjà 5 jetons X, vous ne pouvez pas faire cette action.

Points d'attrait et de conservation

Au fil du jeu, vous allez augmenter l'attrait de votre zoo et collecter des points de conservation. Les deux vous mènent vers la victoire et vous fournissent des avantages.

L'attrait de votre zoo détermine le montant de crédits que vous recevez lors de chaque pause.

De plus, 4 cases de la piste de conservation vous rapportent un effet unique immédiat lorsque vous les atteignez ou dépassez :

2 points de conservation



Vous pouvez soit améliorer l'une de vos cartes Action (retournez-la), soit activer un bénévole supplémentaire (retirez le bénévole inactif de l'emplacement

le plus bas de votre plateau Zoo et posez-le sur votre bloc-notes). Les deux options sont disponibles pour chaque joueur qui atteint la case n°2.

5/8 points de conservation



Vous pouvez soit recevoir 5 crédits, soit prendre l'un des jetons Bonus adjacents sur la piste de conservation. Résolez ces effets (crédits ou bonus) immédiatement. Si vous prenez un jeton Bonus, retirez-le du jeu. S'il n'y a plus de jetons Bonus, vous pouvez encore recevoir 5 crédits.

10 points de conservation



La première fois qu'un joueur atteint ou dépasse 10 points de conservation, tous les joueurs choisissent une de leurs cartes Décompte

final à défausser. Placez-les face cachée sous la pile des cartes Décompte final restantes. Si aucun joueur ne parvient à atteindre 10 points de conservation avant la fin du jeu, tous les joueurs doivent choisir une carte Décompte final à défausser juste avant de procéder à ce décompte.



Le jeu ne se déroule pas en un nombre de manches prédéfini. Les joueurs jouent leur tour un par un jusqu'à ce que le pion Pause atteigne la dernière case de la piste

Cela peut arriver par l'effet d'une carte Action, Mécène ou Animal. Si vous déclenchez la pause, terminez votre tour, prenez le pion Pause, puis tous les joueurs résolvent les étapes suivantes :

1. Limite de cartes en main



Si vous avez plus de cartes en main que votre limite de cartes ne le permet, mettez toute carte excédentaire de votre choix à la défausse. Votre limite est de 3 cartes par défaut, ou 5 avec une des universités.

2. Jetons sur les cartes Action



Remettez les jetons Multiplicateur, Venin et Constriction dans la réserve. Ils n'ont plus aucun effet.

3. Plateau Association



Remettez les bénévoles que vous aviez envoyés sur le plateau Association sur votre bloc-notes. Ils sont de nouveau actifs. Recomplétez l'offre des zoos partenaires et des universités afin que chacun d'entre eux soit disponible en un seul exemplaire. Il est inutile de remettre les zoos et universités que tous les joueurs possèdent déjà.

4. Recomplétez la rivière



Défaussez les deux cartes des dossiers 1 et 2 de la rivière, faites glisser les autres cartes vers ces emplacements et piochez de nouvelles cartes pour compléter la rivière.

L'icône vous rappelle cette règle.

5. Touchez vos revenus



La plupart du temps, tous les joueurs peuvent toucher leurs revenus en même temps. Certains effets peuvent nécessiter de résoudre les revenus dans l'ordre du tour, par exemple lorsque des joueurs peuvent prendre une carte de la rivière. Dans ce cas, commencez par le joueur qui a initié la pause, puis poursuivez dans le sens horaire. Recomplétez la rivière après chaque joueur.

- a. Collectez les revenus liés à l'attrait de votre zoo. Prenez le montant de crédits indiqué à côté de votre marqueur sur la piste d'attrait.
Exemple : si votre marqueur est sur 7, vous touchez 11 crédits.
- b. Collectez les revenus liés aux kiosques de votre plateau Zoo. Résolez chaque kiosque l'un après l'autre : vous recevez 1 crédit pour chaque bâtiment unique, enclos spécial, enclos standard occupé et pavillon qui lui est adjacent (qui partage donc au moins un côté avec le kiosque). Un enclos standard vide ne génère pas de revenus, à la différence d'un enclos spécial.

- c. Collectez les revenus liés à l'icône suivante : . Cette icône apparaît sur certaines cartes Mécène et certains bonus de la partie gauche de votre plateau. Vous devez avoir activé ces bonus pour en profiter (un bonus est activé lorsque vous retirez le cube qui se trouvait dessus pour le mettre sur un projet de conservation).

6. Réinitialisation :

Remettez le pion Pause sur la case de départ de la piste correspondant à votre nombre de joueurs.

La pause est maintenant terminée ; la partie reprend avec le joueur suivant dans le sens horaire, qui joue son tour.



FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

1. Fin de la partie

Si, à la fin de votre tour ou lors d'une pause, votre **marqueur de conservation** et votre **marqueur d'attrait** se trouvent dans la même zone de décompte ou se sont croisés, la fin de partie se déclenche. **La zone de décompte** est l'espace formé par **une** case de la piste de conservation et toutes les cases de la piste d'attrait qui lui sont associées. Si la fin du jeu se déclenche lors de votre tour, les autres joueurs jouent un dernier tour. Lorsque c'est de nouveau à vous de jouer, passez au décompte final au lieu de jouer votre tour. Si la fin de partie se déclenche lors d'une pause, **tous les joueurs** (vous y compris) jouent un dernier tour.

2. Cartes

À la fin de la partie, vous pouvez recevoir des points de conservation ou d'attrait grâce aux cartes de **Décompte final** et aux cartes marquées de l'icône de fin de partie . Si aucun joueur n'a atteint 10 points de conservation, vous devez choisir une de vos cartes Décompte final à défausser avant cette étape.

3. Points de victoire

Pour compter les points de victoire, regardez la zone de décompte de votre marqueur de conservation et identifiez la plus faible valeur d'attrait de cette zone. C'est votre **valeur de référence**. Soustrayez à présent votre valeur de référence de votre score d'attrait pour connaître le total de vos **points de victoire**. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé est le vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur ex-aequo qui a soutenu le plus de projets de conservation l'emporte (pour le savoir en un coup d'œil, comptez le nombre de jetons Cube qui ont été retirés de la partie gauche de chaque plateau). S'il y a encore égalité, la victoire est partagée.

 Notez que pour avoir un score positif, votre marqueur d'attrait doit croiser votre marqueur de conservation. Gardez cela à l'esprit pour optimiser votre score !

Exemple : Fin de partie

Rouge a 64 points d'attrait et 20 points de conservation. Les deux marqueurs sont dans la même zone de décompte (ici encadrée en blanc) : la fin de partie se déclenche.



Exemple : Revenus des kiosques

Chacun de ces kiosques vous rapporte 2 crédits, soit 4 en tout (le grand enclos vide de 4 cases ne rapporte rien).



Cartes Décompte final

Chaque carte Décompte final présente un tableau, soit un texte. Dans les deux cas, vous pouvez gagner jusqu'à 4 points de conservation supplémentaires à la fin du jeu. Pour le décompte final, vous devez prendre en compte vos universités et les icônes des cartes qui se trouvent devant vous. Une même carte ne peut pas rapporter plus de 4 points de conservation.



Exemple : Comptage des points

(1) Bleu a 16 points de conservation. Dans cette zone de décompte, la valeur d'attrait la plus faible (sa valeur de référence) est 76.

(2) Bleu n'a que 72 points d'attrait. Son score final est donc de $72 - 76 = -4$.

(3) Rouge a 18 points de conservation. Dans cette zone de décompte, la valeur d'attrait la plus faible est 70.

(4) Rouge a 79 points d'attrait. Son score final est donc de $79 - 70 = +9$. Rouge gagne.



MODE SOLO

Si vous jouez à Ark Nova en solo, modifiez les règles comme suit :

Mise en place

- Placez 3 cartes Projet de conservation de base et ne placez **aucun** cube Joueur dessus (comme si vous faisiez une partie à 3 joueurs).
- N'utilisez pas le pion Pause. À la place, placez 7 cubes Joueur d'une couleur non utilisée dans les cases de la colonne de gauche de la tuile Solo (**A**).
- Vous commencez la partie avec un attrait de 20.

Tour / Cartes

Le texte standard des cartes avec un effet d'interaction est remplacé par celui qui se trouve dans la bande bleue au bas de la carte (icône ). Cela affecte plusieurs cartes Animal et une carte Décompte final.

Il peut y avoir jusqu'à 2 cartes Projet de conservation au-dessus du plateau Association.

Si vous faites une action qui doit faire avancer le pion Pause, rien ne se passe. Si cela devait vous faire gagner des crédits, vous recevez tout de même ces crédits. Comme vous ne déclenchez pas de pause, vous ne recevez pas de jeton X (voir Comment jouer / Pause ci-dessous).

Exemples : vous jouez le Puma avec la capacité Saut 3. Vous touchez 3 crédits même si vous n'avez pas de pion Pause à faire avancer.

Vous utilisez l'action améliorée Mécènes avec une force de 4 pour utiliser l'effet "Pause". Vous touchez 2x4=8 crédits, même si vous n'avez pas de pion Pause à faire avancer.

Comment jouer / Pauses

Chaque fois que vous terminez un tour, déplacez le cube Joueur le plus haut de la colonne de gauche dans la colonne de droite (**1**). Si vous déplacez le dernier cube de la colonne de gauche dans la colonne de droite (**2**) (révélant ainsi l'icône Pause), vous résolvez immédiatement une pause.

Au début de la pause, placez le cube Joueur le plus haut sur l'emplacement de don libre avec le plus petit numéro sur le plateau Association (**3**). Si tous les autres emplacements sont occupés, placez le cube près de l'emplacement "12" (cela n'a aucun effet sur les dons). Déplacez les cubes restants de la colonne de droite vers la colonne de gauche de la tuile Solo, qui compte maintenant une rangée de moins. Puis résolvez toutes les étapes de la pause, à l'exception de l'étape n°6.

Exemple : Mise en place et déroulement



La partie s'arrête après 6 manches, lorsqu'il ne reste que 2 cubes sur la tuile Solo et que vous déplacez celui du bas sur la colonne de droite. Vous ne déclenchez pas de pause : passez directement au décompte final.

Si vous avez **au moins** 0 point de victoire après le décompte final (il faut donc que vos marqueurs d'attrait et de conservation soient dans la même zone de décompte ou se soient croisés), alors vous gagnez la partie.

Niveaux de difficultés / Défi Solo

Nous recommandons aux débutants de commencer la partie solo avec un attrait de 20. Selon votre expérience, vous pouvez commencer la partie avec un attrait de 10 ou même de 0. Vous pouvez jouer autant de parties que vous voulez, au niveau que vous voulez.

Nous vous proposons également un **défi spécial** : dans ce mode, jouez 3 parties à la suite. Ne mélangez pas les cartes après chaque partie, mais retirez les cartes que vous avez utilisées (défausse, rivière, toutes vos cartes, tous les projets de conservation) et refaites une mise en place avec les cartes restantes. Retirez également les deux plateaux Zoo que vous aviez choisi, ainsi que les 4 tuiles Bonus. Pour la troisième partie, vous devrez réutiliser 3 tuiles Bonus au hasard.

Vous n'avez plus accès aux cartes qui sont hors jeu, sauf via les capacités **Revendication** et **Domination**.

Notez votre score à la fin de chaque partie. Si, à l'issue des 3 parties, votre score final est de **0 ou plus**, alors vous avez brillamment relevé le défi solo !

Crédits

Auteur : Mathias Wigge • **Conception graphique** : Christof "do-all" Tisch, Steffen Bieker • **Illustrations** : Loïc Billiau, Dennis Lohausen Couverture : Steffen Bieker • **Édition & Réalisation** : Bastian Winkelhaus, Inga Keutmann, Frank Heeren • **Relecture originale** : Donny Behne, Nathan Morse • **Traduction** : Antoine Prono (Transludis) • **Relecture VF** : Elina Bedzyk, Julien Carrère, Ludovic Chatillon, Nicolas De Oliveira, Marco Gariel, Alexis Janin, Patrice Leser, Morgane Pinault, Fabrice Servais, Grégory Sévin, Yoann Terradura.

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



Super Meeple
193, rue du faubourg Saint Denis
75010 Paris
www.supermeeple.com

Merci à tous les testeurs pour leur soutien :
Matteo Lindner, Gernot Köpke, Denny Delakowitz, Zsolt Hevesi,
Jonas Langenbrinck, Thomas Hansel, Roland Hoyer, Sebastian Born,
Paul Borczyk, Alexandra Nikolay, Tobias Bruch, Helge Ostertag,
Jan Henry, Olaf Darge, Pan Pollack, Jule Pollack, Carsten Stürmer,
Lea Reinisch, Patrick Hoffbauer, Stephan Rink, Claudia Scharf, Hanno
Girke, Niels Roehl, Jan Kempf, Tobias Zimmermann, Arne Aßmann,
Christoph Keutmann, Karol Pryk, Christian Hildenbrand,
James Hourston, Tina Steinbrecher, Simon Poppinga,
Christin Pfaff, Daniel Lau, Lisa Hofman, Christian Brinker,
Jens Will, Florian Bücherl, Alexander Fendt, Kilian Grieb,
Armin Stangl, Sascha Rings, Florian Schlusnus
et particulièrement Tina Landwehr-Rödde.



GLOSSAIRE

Ce glossaire rassemble des informations utiles sur les concepts du jeu et les cartes.
Vous pouvez le consulter en cas de doute.

Règles d'or

Les cartes comptent toujours pour elles-mêmes

La règle suivante s'applique à tous les effets sur les cartes Animal ou Mécène :

Si un effet de jeu se rapporte à une icône qui apparaît sur la carte elle-même, alors l'icône de la carte doit être prise en compte pour cet effet. Cette règle s'applique aux effets uniques comme aux effets déclenchés par un autre élément.

Exemple : la Représentante (Chaque fois que vous jouez une icône Recherche dans votre zoo, gagnez 1 point de réputation) vous rapporte 1 point de réputation lorsque vous la jouez.



Exemple : un Prédateur avec Meute (Gagnez 1 point d'attrait pour chaque icône Prédateur de votre zoo) vous rapporte 1 point d'attrait, même s'il n'y a pas d'autre prédateur dans votre zoo.

Ce qui compte comme une icône

Les icônes auxquelles les cartes font référence sont celles qui se trouvent en haut à droite des cartes, sur les zoos partenaires et sur les universités : pour compter, ces éléments doivent faire partie de votre zoo. Ce sont souvent des icônes de continent, de catégorie d'animaux et de recherche. Les prérequis de cases de rocher et d'eau (en haut à gauche des cartes Animal et des bâtiments uniques) comptent aussi comme des icônes.

Exemple : le Bassin des manchots a 1 icône Oiseau et 1 icône Eau.

Les conditions indiquées sur la partie gauche de chaque carte ne comptent pas comme des icônes. Les icônes des projets de conservation ne comptent pas non plus, car ils ne font pas partie d'un zoo.

Priorité aux cartes

Si le texte d'une carte contredit une règle, le texte de la carte s'applique.



Projets de conservation

Vous pouvez uniquement jouer une carte Projet de conservation si vous êtes en mesure de le soutenir immédiatement en y plaçant un cube.

113-122 (Relâcher dans la nature) : l'animal relâché doit remplir les conditions telles qu'indiquées sur la carte. Vous ne pouvez pas relâcher un animal plus petit ou plus grand que ce qui est demandé. **Exemple :** vous ne pouvez pas relâcher un grand animal pour remplir la condition du milieu (enclos de 3 cases). Gagnez 1 point de réputation lorsque vous jouez cette carte. Si vous soutenez une carte Projet de conservation Relâcher dans la nature qui se trouve déjà sur la table, vous ne recevez pas de réputation. Si vous relâchez un animal dans la nature, vous **perdez d'abord l'attrait** indiqué en bas à droite de sa carte ; de plus, comme vous défaussez cette carte, vous perdez les icônes qui se trouvent dessus.

Vous ne perdez ni les points de conservation / réputation indiqués en bas à droite de la carte Animal, ni les éventuels points d'attrait gagnés via sa capacité (par ex. avec Meute). Perdre les icônes n'a aucun effet direct ; vous n'avez pas à annuler a posteriori les effets que ces icônes vous ont fait gagner.

- Chaque fois que vous relâchez un animal, retournez un enclos occupé sur sa face vide (le cas échéant). Cela s'applique aussi aux animaux de Troupeau.
- Si vous retournez un enclos standard, retournez le plus petit enclos possible correspondant aux prérequis de l'animal que

vous relâchez (taille, rocher et/ou eau). S'il est impossible de trouver un tel enclos, retournez le plus petit enclos possible correspondant à ses prérequis de taille, sans tenir compte des rochers ou de l'eau.

Si des bonus et/ou effets multiples se produisent en même temps, vous pouvez les résoudre dans l'ordre de votre choix.

Exemple : vous avez une réputation de 4. Vous jouez la carte Mécène L'école du zoo qui vous fait gagner 1 point de réputation et 1 point de conservation. Elle vous permet aussi de placer un bâtiment unique et de prendre 1 carte à portée de réputation depuis la rivière (ou le paquet). Vous pouvez commencer par recevoir le point de réputation, puis le point de conservation. Avec 5 conservation, vous prenez une tuile bonus (+2 réputation). Vous placez ensuite le bâtiment unique et profitez d'un bonus de placement (+1 réputation). En procédant dans cet ordre, vous augmentez votre portée de réputation avant de vous servir.

icônes doubles

Certaines cartes affichent deux fois la même icône. Les effets déclenchés par cette double icône ou qui s'y rapportent se produisent deux fois.

Ainsi, un animal qui a 2 icônes de continent identiques et pour lequel vous avez un zoo partenaire vous coûte 6 crédits de moins (2x 3 crédits).

Si un bâtiment unique ou une carte Animal demande 2 prérequis identiques (par ex. 2 cases d'eau), les cases du bâtiment doivent être adjacentes à au moins **2 cases** de ce type. Si une seule case du bâtiment est adjacente à 2 cases de ce type, la condition est remplie. En revanche, ce n'est pas le cas si plusieurs cases du bâtiment sont adjacentes à une seule case de ce type.



Ces règles peuvent conduire à des situations où il n'y a techniquement pas d'enclos pour chacun de vos animaux. Cela reste exceptionnel et pour des raisons de fluidité, nous préférons accepter ces rares exceptions, que de devoir retenir pour toute la durée de la partie dans quel enclos se trouve quel animal exactement.

123-127 (Programme de reproduction) : la condition pour soutenir ces projets de conservation est la même pour les 3 emplacements. Vous pouvez choisir n'importe quel emplacement lorsque vous le soutenez.

Exemple : le premier joueur à soutenir un tel projet choisira souvent de recevoir 2 points de conservation et 2 de réputation. Si vous êtes le deuxième joueur à soutenir ce projet, vous pouvez choisir entre 2 points de conservation, ou 2 points de réputation et 1 de conservation.

Capacités des animaux

Action [Association, Cartes, Construction, Mécènes] : vous devez terminer l'action *Animaux* avant d'utiliser cette capacité, donc déplacer la carte Action *Animaux* dans l'emplacement n°1. Lorsque vous résolvez Action [X], utilisez la carte Action indiquée, puis placez-la dans l'emplacement n°1.

Bain de soleil : placez les cartes vendues sur la défausse.

Boost [Animaux, Association, Cartes, Construction, Mécènes] : vous devez terminer l'action *Animaux* avant d'utiliser cette capacité, donc déplacer la carte Action *Animaux* dans l'emplacement n°1. Ensuite, résolvez Boost. Déplacez les autres cartes vers la droite (ou vers la gauche, si vous placez une carte sur l'emplacement n°5).



Chapardage : notez que vous pouvez faire avancer votre marqueur d'attrait pour cet animal avant ou après avoir utilisé cette capacité. Normalement, vous n'allez donc pas tenir compte de l'attrait fourni par l'animal pour déterminer qui sera affecté par Chapardage. Seuls les joueurs qui ont déjà un attrait de 5 ou plus peuvent être affectés.

Si plusieurs joueurs sont à égalité d'attrait (min.5) ou de conservation (min. 1), vous choisissez le joueur affecté parmi eux. Si c'est vous qui avez le plus d'attrait, la capacité n'a aucun effet.

Le joueur affecté décide s'il vous laisse piocher une carte ou s'il vous donne 5 crédits.

Si vous piochez une carte, piochez-la au hasard dans la main du joueur ciblé (les cartes Décompte final ne peuvent pas être volées). Si le joueur ciblé n'a aucune carte en main, il doit vous donner 5 crédits ; à l'inverse, s'il n'a pas 5 crédits, il doit vous laisser piocher 1 carte. S'il n'a ni carte, ni crédits, il vous donne ce qu'il peut (ce peut être 0 crédit, s'il n'a absolument rien...)

Si un effet de jeu vous autorise à utiliser Chapardage deux fois contre le même joueur, résolvez-les l'un après l'autre. *Par exemple, le joueur ciblé peut vous laisser piocher 1 carte d'abord, puis changer d'avis pour le second chapardage, en fonction de ce que vous avez pris.*

Charognard : mélangez la défausse face cachée et piochez des cartes au hasard, puis remettez la défausse à sa place face visible.

Chasseur : s'il n'y a aucune carte Animal parmi celles que vous piochez, vous devez toutes les défausser.



Constriction : notez que vous pouvez faire avancer votre marqueur d'attrait pour cet animal avant ou après avoir utilisé cette capacité. Normalement, vous n'allez donc pas tenir compte de l'attrait fourni par l'animal pour déterminer qui sera affecté par Constriction. Seuls les joueurs qui ont déjà un attrait de 5 ou plus peuvent être affectés, quelle que soit la piste (attrait / conservation) sur laquelle ils sont en avance.

Les jetons Constriction réduisent la force d'une action.

Ils doivent être placés sur les cartes Action qui occupent les emplacements les plus élevés. Si vous résolvez Constriction 1, placez un jeton sur la carte de l'emplacement n°5. Si vous résolvez Constriction 2, placez des jetons sur les cartes des emplacements n°4 et n°5. Une carte ne peut pas subir 2 jetons Constriction ; si une carte est déjà marquée d'un jeton Constriction (qui viendrait d'un autre animal), elle n'en reçoit pas un second.

Si vous faites une action depuis une carte marquée d'un jeton Constriction, alors la force de cette action est réduite de 2 lors de ce tour. Si un jeton Multiplicateur vous permet de doubler une telle action, Constriction s'applique sur les deux actions. Vous pouvez toujours augmenter la force de l'action avec des jetons X. Après l'action, remettez le jeton Constriction de cette carte dans la réserve. Si une carte Action marquée d'un jeton Constriction occupe l'emplacement n°1 ou n°2 (par ex. à cause

d'un animal *Intelligent*), sa force est respectivement de -1 et 0, et vous ne pouvez pas l'utiliser telle quelle. Il vous faut soit utiliser suffisamment de jetons X pour augmenter la force de l'action jusqu'à 1 ou plus, soit utiliser l'action alternative Jeton X. Sinon, vous devrez attendre que votre carte Action occupe l'emplacement n°3 (au moins).

Tous les jetons Constriction retournent à la réserve sans effet supplémentaire lors de la prochaine pause.

Course : ajoutez les cartes piochées à votre main.

Détermination : vous devez terminer l'action *Animaux* avant d'utiliser cette capacité, donc déplacer la carte Action *Animaux* dans l'emplacement n°1. Lorsque vous résolvez Détermination, utilisez la carte Action de votre choix, puis placez-la dans l'emplacement n°1.

Domestique : votre premier animal domestique vous rapporte 3 points d'attrait, le deuxième 6, et le troisième 9. Puisque vous ne pouvez avoir qu'un seul parc animalier, vous ne pouvez pas abriter plus de 3 animaux domestiques. Les animaux domestiques sont des petits animaux

Domination : cherchez le projet de conservation de base indiqué parmi ceux qui se trouvent dans la pile face cachée et ajoutez-le à votre main. Si la carte indiquée est déjà en jeu, cette capacité n'a aucun effet.

Favori : votre portée de réputation n'affecte pas les cartes que vous récupérez. S'il n'y a aucune carte Mécène dans la rivière, cette capacité n'a aucun effet. À la fin de votre tour, recomplétez la rivière.

Fouisseur : vous pouvez choisir entre les options données pour chaque carte. Si vous choisissez de défausser une carte de la rivière, recomplétez-la immédiatement selon les règles classiques. Au besoin, déplacez les cartes des dossiers les plus élevés vers les moins élevés et placez la nouvelle carte dans le dossier n°6.



Hypnose : notez que vous pouvez faire avancer votre marqueur d'attrait pour cet animal avant ou après avoir utilisé cette capacité. Normalement, vous n'allez donc pas tenir compte de l'attrait fourni par l'animal pour déterminer qui sera affecté par Hypnose. Seuls les joueurs qui ont déjà un attrait de 5 ou plus peuvent être affectés.

Si plusieurs joueurs sont à égalité d'attrait, vous choisissez le joueur affecté parmi eux. Si c'est vous qui avez le plus d'attrait, la capacité n'a aucun effet.

Après que vous avez terminé d'utiliser la carte Action du joueur ciblé, ce joueur doit la déplacer dans l'emplacement n°1 de son plateau, comme s'il venait de l'utiliser.

Vous pouvez utiliser des jetons X pour augmenter la force de l'action. Les éventuels jetons Constriction et Venin de la carte du joueur ciblé vous affectent (mais pas les jetons Multiplicateur). Pour toute l'action, c'est le côté de la carte Action du joueur ciblé qui compte, et non le côté de la carte équivalente chez vous. Pour les autres cartes Action, c'est le côté de vos propres cartes Action qui compte.

Note : si vous disposez d'une carte Action améliorée et que vous utilisez Hypnose pour utiliser l'équivalent de cette carte chez un autre joueur, c'est bien sa carte que vous utilisez (donc, si lui ne l'a pas améliorée, c'est tant pis pour vous).

Exemples :

1. Vous faites l'action Construction d'un joueur qui a amélioré cette carte Action. Vous avez le droit de construire un vivarium à reptiles (par ex. si la carte est dans l'emplacement n°3 et que vous utilisez 2 jetons X), et de le placer sur une case , même si vous-même n'avez pas amélioré la carte Action Construction.

2. Vous faites l'action Animaux d'un joueur qui a amélioré cette carte. Vous pouvez donc jouer un animal qui requiert l'amélioration de cette carte, même si vous-même ne l'avez pas faite.
3. Vous faites l'action Association d'un joueur qui n'a pas encore amélioré cette carte. Vous ne pouvez pas prendre un troisième zoo partenaire avec cette action, même si vous-même avez déjà amélioré votre carte Action Association.
4. Vous faites l'action Mécènes d'un autre joueur et l'utilisez pour jouer une carte Mécène qui permet de construire un enclos. Comme votre propre action Construction a été améliorée, vous pouvez placer cet enclos sur une case  de votre plateau.

Intelligent : vous devez terminer l'action Animaux avant d'utiliser cette capacité, donc déplacer la carte Action Animaux dans l'emplacement n°1. Ensuite, résolvez Intelligent. Déplacez les autres cartes vers la droite.

x2 Multiplicateur [Association, Cartes, Construction, Mécènes] : placez immédiatement 1 jeton Multiplicateur sur la carte Action correspondante, ou sur n'importe quelle carte Action si vous récupérez la tuile bonus Multiplicateur. La prochaine fois que vous faites l'action indiquée, vous pouvez la faire deux fois. Vous résolvez l'action deux fois de suite avec la même force, puis placez la carte Action jouée dans l'emplacement n°1. Vous pouvez utiliser des jetons X pour augmenter la force de chaque action, mais chaque jeton X ne peut compter que pour une seule action. Les effets "après (avoir terminé) l'action en cours" surviennent après vos deux actions. Vous pouvez choisir différentes options pour chacune des deux actions.

Par exemple, si vous utilisez un multiplicateur sur une action Mécènes, vous pouvez jouer 2 cartes Mécène, ou déplacer le pion Pause deux fois, ou jouer 1 carte Mécène et déplacer le pion Pause une fois. Si vous déclenchez une pause avec la première action, vous pouvez tout de même résoudre votre seconde action ; la pause ne surviendra qu'à la fin de votre tour, comme d'habitude. Remettez le jeton Multiplicateur dans la réserve après utilisation. Si vous n'avez pas utilisé le jeton et qu'une pause survient, vous devez le rendre sans l'avoir utilisé.

Ostentatoire : vous pouvez placer la grande volière même si vous n'avez pas amélioré l'action Construction. Les autres règles de construction s'appliquent. Si votre plateau ne peut pas accueillir la grande volière ou si vous en avez déjà une, cet effet est perdu.

Pose : les règles de construction standard s'appliquent, notamment la distance minimum pour construire un kiosque. Si vous bénéficiez de l'effet Pose plusieurs fois d'affilée, placez vos bâtiments l'un après l'autre.

Poche ventrale : les cartes placées sous l'animal n'ont plus aucune fonction. Si vous relâchez l'animal dans la nature, mettez ces cartes à la défausse. Vous ne perdez pas les points d'attrait gagnés grâce à cette capacité à cette occasion.

Résistance : si vous jouez une carte avec Résistance avant qu'un joueur n'ait atteint 10 points de conservation, vous aurez une carte Décompte final supplémentaire. Lorsqu'un joueur atteint 10 points de conservation, vous pouvez défausser n'importe laquelle de vos cartes Décompte final et conserver les autres. À la fin de la partie, vous pouvez marquer les points de toutes les cartes Décompte final que vous avez conservées.

Revendication : choisissez un projet de conservation de base parmi ceux qui se trouvent dans la pile face cachée et ajoutez-le à votre main. Vous pourrez jouer ce projet de conservation comme n'importe quel autre avec l'action Association ; dans ce cas vous jouerez la carte au-dessus du plateau Association, et non en dessous (car cette rangée reste réservée aux projets de conservation de base tirés au début du jeu).

Saisir : appliquez les règles Saisir de l'action Cartes. Vous devez choisir une carte de la rivière. Saisir ne permet pas de piocher une carte depuis le paquet.

Saut : si vous utilisez cette capacité pour atteindre la dernière case de la piste Pause, vous gagnez 1 jeton X et déclenchez une pause. La pause aura lieu à la fin de votre tour.

Tonitruant : recrutez 1 bénévole supplémentaire (retirez le bénévole inactif de l'emplacement le plus bas de votre plateau Zoo et posez-le sur votre bloc-notes). Ce bénévole est immédiatement disponible. Selon votre plateau Zoo, recruter tous vos bénévoles peut vous rapporter des points de conservation supplémentaires. Si vous avez déjà recruté tous vos bénévoles, cette capacité n'a aucun effet.

Troupeau : vous pouvez jouer un animal de troupeau sans retourner un enclos sur son côté occupé si vous avez déjà 1 autre herbivore qui requiert au moins la même taille d'enclos dans votre zoo. Cet autre herbivore ne doit pas forcément être un animal de troupeau. Il n'y a aucune limite au nombre d'animaux de troupeau dans un même enclos, ce qui signifie que vous pouvez utiliser le même herbivore pour les accueillir, sans restriction. Si vous jouez un animal de troupeau mais que vous n'avez pas d'herbivore pouvant l'accueillir dans votre zoo, vous devez retourner un enclos standard de la bonne taille, comme d'habitude. Dans ce cas, vous ne pourrez plus ajouter dans cet enclos un herbivore qui n'est pas un animal de troupeau par la suite. Si vous relâchez un animal de troupeau dans la nature, vous avez le droit de retourner un enclos sur son côté vide comme d'habitude. On ne vous demande pas de prouver que l'animal occupait effectivement cet enclos-là.

 *Ces règles peuvent conduire à des situations où il n'y a techniquement pas d'enclos pour chacun de vos animaux. Cela reste exceptionnel et pour des raisons de fluidité, nous préférons accepter ces rares exceptions, que de devoir retenir pour toute la durée de la partie dans quel enclos se trouve quel animal exactement.*

 **Venimeux :** notez que vous pouvez faire avancer votre marqueur d'attrait pour cet animal avant ou après avoir utilisé cette capacité. Normalement, vous n'allez donc pas tenir compte de l'attrait fourni par l'animal pour déterminer qui sera affecté par Venimeux. Seuls les joueurs qui ont déjà un attrait de 5 ou plus peuvent être affectés.

Les jetons Venin vous forcent à payer des crédits si vous n'utilisez pas une carte Action marquée d'un jeton Venin.

Ils doivent être placés sur les cartes Action qui occupent les emplacements les plus bas. Si vous recevez 1 jeton, placez-le sur la carte de l'emplacement n°1. Si vous recevez 2 jetons, placez-les sur les cartes des emplacements n°1 et n°2. Une carte ne peut pas subir 2 jetons Venin ; si une carte est déjà marquée d'un jeton Venin (qui viendrait d'un autre animal), elle n'en reçoit pas un second.

Si vous faites une action depuis une carte marquée d'un jeton Venin, défaussez le jeton Venin. Les jetons Venin de vos autres cartes Action, s'il y en a, n'auront aucun effet à ce tour.

Si vous n'avez retiré aucun jeton Venin du tour et que vous avez encore au moins 1 carte Action marquée d'un jeton Venin à la fin de votre tour, alors vous devez impérativement payer 2 crédits à la réserve. Si vous ne pouvez pas payer, vous devez revenir sur votre tour et choisir une action différente pour être en mesure de payer. En d'autres termes, vous ne pouvez pas choisir de dépenser tous vos crédits pour éviter de payer. Cela peut vous conduire à devoir modifier votre action pour recevoir de l'argent.

Tous les jetons Venin retournent à la réserve sans effet supplémentaire lors de la prochaine pause.

Cartes Mécène



Cette icône (en haut à gauche) indique le niveau de la carte Mécène. Par défaut, pour jouer une carte, vous devez disposer d'une force d'action supérieure ou égale au niveau requis. Si une bande marron apparaît, c'est que cette carte a un effet sur le décompte final.

Types d'effets

fond bleu **en haut** de la carte



Effet permanent ou récurrent

fond violet avec une main **en haut** de la carte



Revenus lors de chaque pause

fond jaune avec un éclair **en bas à gauche** de la carte



Effet unique immédiat

fond marron avec un sablier **en bas à droite** de la carte



Effet unique de fin de partie

Comment lire les symboles

X:Y Si vous remplissez la condition indiquée à gauche, alors vous obtenez la récompense indiquée à droite. S'il n'y a aucun chiffre à gauche, vous pouvez gagner la récompense plusieurs fois (autant de fois que vous remplissez la condition). Il en va de même s'il est indiqué "pour chaque" dans la partie de gauche. S'il y a un ou plusieurs chiffres à gauche, vous ne gagnez la récompense qu'une seule fois. Si vous avez un choix parmi plusieurs chiffres, vous touchez la récompense associée au meilleur chiffre que vous puissiez obtenir avec votre zoo.

Exemple 1



Gagnez 1 point d'attrait par icône Asie de votre zoo.

Exemple 2



Si vous avez 3 (ou 4) icônes Herbivore dans votre zoo, gagnez 6 crédits.

Lexique

Bâtiments uniques (243 à 257) : vous devez construire ce bâtiment dans votre zoo. Si vous ne pouvez pas construire le bâtiment, vous ne pouvez pas jouer la carte.

Un bâtiment unique doit toujours être placé côté coloré visible. Il affiche une icône unique que vous pouvez retrouver sur la carte Mécène. Trouvez la tuile qui correspond à votre carte Mécène et placez-la sur votre plateau Zoo selon les règles classiques. Vous pouvez tourner une tuile dans tous les sens, mais vous ne pouvez pas la poser sur son côté opposé. Vous n'avez pas à dépenser de crédits pour construire un bâtiment unique. Les bâtiments uniques ne sont pas des enclos et vous ne pouvez pas placer d'animaux (supplémentaires) à l'intérieur. Les bâtiments uniques ne comptent jamais comme cases d'eau ou de rocher.

Case isolée / reliée : une case est isolée si elle n'est pas adjacente à une case recouverte, ou reliée si elle est adjacente à une case recouverte sans l'être elle-même.

Case frontalière : toute case du plateau (sauf eau/rocher) avec au moins une arête libre (ne donnant sur aucune case).

Petit / grand animal : les petits animaux sont ceux qui nécessitent un enclos de 1 ou 2 cases et les animaux domestiques. Les grands animaux sont ceux qui requièrent un enclos de 4 ou 5 cases.

Zoo (votre zoo) : votre zoo comprend tout ce qui est placé sur votre plateau Zoo et toutes les cartes jouées devant vous, plus ce qui se trouve dans votre réserve personnelle.

Zoo (un zoo) : n'importe quel zoo, donc l'ensemble de ce qui se trouve sur les plateaux Zoo, les cartes jouées devant les joueurs, et ce qui se trouve dans leur réserve personnelle.

Détail des cartes Mécène

201 : Vous pouvez prendre une carte à portée de réputation ou piocher une carte du paquet lorsque vous jouez cette carte, puis lors de la phase de revenus de chaque pause.

Gagnez 1 point de conservation si vous avez 3 à 5 icônes de recherche dans votre zoo, ou 2 points si vous en avez 6 ou plus.

202 : Pour chaque icône Recherche que vous jouez dans votre zoo, gagnez 1 point de réputation.

203 : Gagnez 2/5/10 crédits si vous avez 1/2/3 universités dans votre zoo. Soutenir un projet de conservation avec l'action Association requiert une force d'action de 4 au lieu de 5. Gagnez 1 point de conservation si vous avez 3 universités dans votre zoo.

204 : Gagnez 2 crédits pour chaque icône Recherche dans votre zoo. Pour chaque icône Recherche que vous jouez dans votre zoo, gagnez 1 point de conservation.

205 : Lorsque vous jouez cette carte, gagnez 2 points de réputation et 1 de conservation.

206 : Gagnez 2 points d'attrait par projet de conservation que vous avez déjà soutenu (soit 2 points par cube manquant sur la partie gauche de votre plateau Zoo).

Gagnez 1 point de conservation lors de la phase de revenus de chaque pause.

207: ● Faites le total des différentes icônes de catégories d'animaux et de continents de votre zoo. Pour chaque série de 2 icônes différentes, vous gagnez 1 point de conservation et les autres joueurs gagnent 2 crédits. *Exemple : si vous avez 7 icônes différentes, vous gagnez 3 points de conservation et les autres joueurs gagnent 6 crédits chacun.*

208: ● Gagnez 1 point d'attrait pour chaque icône Recherche de votre zoo. ● Chaque fois qu'une icône Recherche est jouée dans un zoo, gagnez 2 crédits (par icône). ● Gagnez 1 point de conservation si vous avez au moins 5 icônes de catégories d'animaux différentes dans votre zoo.

209: ● Gagnez 1 jeton X lorsque vous jouez cette carte, puis lors de la phase de revenus de chaque pause (vous ne pouvez pas en avoir plus de 5). ● Gagnez 1 point de conservation si vous avez 3 universités dans votre zoo.

210: ● Gagnez 1 point d'attrait pour chaque icône Amériques de votre zoo. ● **Pour chaque** icône Amériques que **vous jouez** dans votre zoo, vous pouvez gratuitement construire un kiosque. Les règles de construction classiques s'appliquent, notamment la distance minimum à respecter. ● Gagnez 1 point de conservation si vous avez au moins 5 kiosques dans votre zoo.

211: ● Gagnez 1 point d'attrait pour chaque icône Europe de votre zoo. ● **Pour chaque** icône Europe que **vous jouez** dans votre zoo, vous pouvez gratuitement construire un enclos de 1 case. Les règles de construction classiques s'appliquent. ● Gagnez 1 point de conservation si vous avez au moins 5 enclos de 1 case occupés dans votre zoo.

212: ● Gagnez 1 point d'attrait pour chaque icône Australie de votre zoo. ● **Pour chaque** icône Australie que **vous jouez** dans votre zoo, vous pouvez placer 1 carte de votre main sous cette carte pour gagner 2 points d'attrait (*Poche ventrale 1*). Les cartes ainsi placées n'ont plus aucune fonction.

213: ● Gagnez 1 point d'attrait pour chaque icône Asie de votre zoo. ● **Pour chaque** icône Asie que **vous jouez** dans votre zoo, vous pouvez gratuitement construire 1 pavillon. Les règles de construction classiques s'appliquent.

214: ● Gagnez 1 point d'attrait pour chaque icône Afrique de votre zoo. ● **Pour chaque** icône Afrique que **vous jouez** dans votre zoo, après avoir terminé l'action en cours, vous pouvez placer n'importe quelle carte Action sur l'emplacement n°1. Vous devez terminer l'action en cours avant d'utiliser cette capacité, donc déplacer la carte Action utilisée dans l'emplacement n°1. ● Gagnez 1 point d'attrait pour chaque jeton X de votre réserve.

215: ● Lorsque vous jouez cette carte, placez 2 cubes Joueur de votre réserve sur les emplacements du haut de la carte. Lorsque vous soutenez un projet de conservation de base, vous pouvez défausser exactement 1 cube comme n'importe quelle icône (remettez-le dans votre réserve). Vous ne pouvez pas utiliser les 2 cubes sur le même projet de conservation. Seules les cartes qui se trouvent en dessous du plateau Association comptent comme des projets de conservation de base. *Exemple : vous voulez soutenir le projet de conservation Afrique et vous avez 3 icônes Afrique dans votre zoo. Si vous défaussez 1 cube depuis cette carte, vous pouvez soutenir le projet comme si vous aviez 4 icônes Afrique.* ● Gagnez 1 point de conservation si vous avez soutenu au moins 5 projets de conservation (il doit manquer 5 cubes sur la partie gauche de votre plateau Zoo).

216: ● Recrutez 1 bénévole supplémentaire (retirez le bénévole inactif de l'emplacement le plus bas de votre plateau Zoo et posez-le sur votre bloc-notes). Ce bénévole est immédiatement disponible. Selon votre plateau Zoo, recruter tous vos bénévoles peut vous rapporter des points de conservation supplémentaires. Si vous avez déjà recruté tous vos bénévoles, cette capacité n'a aucun effet. (*Tonitruant*) ● Gagnez 1 point de conservation si votre zoo a au moins 9 en réputation.

217: ● Chaque fois que vous faites l'action *Construction*, vous pouvez construire exactement 1 bâtiment supplémentaire identique à l'un de ceux que vous venez de construire (sauf les enclos spéciaux, où vous restez limité à un exemplaire de chaque). Payez le coût requis pour le bâtiment supplémentaire. Si vous construisez plusieurs bâtiments avec une seule action, vous pouvez tout de même construire un bâtiment supplémentaire, à condition qu'il soit identique à l'un de ceux que vous avez construits. Les règles de construction classiques s'appliquent. *Exemple : vous utilisez une action Construction améliorée pour construire 1 kiosque, 1 enclos de 1 case et 1 enclos de 2 cases. Vous pouvez choisir de construire un deuxième enclos de 2 cases, pour un prix total de 12 crédits. Une action de force 4 suffit.* ● Gagnez 5 points d'attrait si vous avez complètement recouvert votre plateau Zoo (toutes les cases, sauf rocher et eau).

218: Se joue comme la carte 215 mais avec des conditions différentes.

219: ● Gagnez 2 crédits pour chaque icône Eau et Rocher de votre zoo. Ces icônes se retrouvent sur les cartes 241 et 242, et sous forme de prérequis en haut à gauche de certaines cartes. ● Vous pouvez recouvrir les cases d'eau et de rocher. Vous n'êtes pas obligé de le faire pour considérer votre plateau Zoo comme complètement recouvert. Vous pouvez ignorer les prérequis des cases d'eau et de rocher lorsque vous placez des bâtiments uniques et jouez des cartes Animal. Toutefois, les icônes d'eau et de rocher comptent tout de même (notamment pour le décompte final de cette carte). Les cases d'eau et de rocher recouvertes ne comptent plus pour les cartes 241 et 242, ni pour la carte Décompte final 004. ● Gagnez 2 points d'attrait pour chaque série icône Eau + icône Rocher (max. 3). *Exemple : si vous avez 2 icônes d'eau et 3 icônes de rocher, l'attrait de votre zoo augmente de 4 points.*

220: ● Gagnez 3 crédits lorsque vous jouez cette carte, puis lors de la phase de revenus de chaque pause. ● Gagnez 1 point de conservation si votre zoo a au moins 9 en réputation.

221: ● Chaque fois que vous gagnez le bonus de placement d'une case frontalière de votre zoo, gagnez un autre bonus de placement gratuit de votre choix. Choisissez n'importe quel bonus de placement de votre zoo qui n'a pas encore été recouvert. Ce bonus ne doit pas nécessairement être sur une case frontalière. Si vous gagnez plusieurs bonus de placement en même temps, vous gagnez un bonus de placement supplémentaire pour chacun d'entre eux. Il peut s'agir du même bonus plusieurs fois, ou d'une combinaison de plusieurs bonus. Vous touchez ces bonus dans l'ordre de votre choix. ● Gagnez 1 point de conservation si vous avez recouvert toutes les cases frontalières (sauf rocher et eau).

222: ● Gagnez 1 point de conservation pour chaque icône Recherche de votre zoo (max. 3). Pour chaque point de conservation gagné de cette façon, les autres joueurs gagnent 2 crédits chacun.

224: ● Chaque fois que vous soutenez un projet de conservation Relâcher dans la nature (cartes 113 à 122), gagnez 1 point de conservation supplémentaire. Vous pouvez soutenir plusieurs fois chaque projet de ce type, en relâchant à chaque fois un animal de l'espèce requise. Toutefois, pour un projet donné, vous restez limité à 1 cube Joueur par action *Association*. Si vous placez plusieurs cubes sur le même projet de conservation, **chacun** de ces cubes compte comme 1 projet de conservation que vous avez soutenu.

225: ● Gagnez 1 jeton X (vous ne pouvez pas en avoir plus de 5). ● Les effets Venin, Constriction, Hypnose et Chapardage ne vous affectent pas. Si Hypnose ou Constriction devaient vous affecter, ils affectent le prochain joueur répondant à leur critère de déclenchement à la place. Concrètement, cela signifie que l'on ne tient pas compte de la position de vos marqueurs sur les pistes. ● Gagnez 1 point de conservation si vous avez les 5 icônes de continents dans votre zoo.

226 : Lorsque vous jouez cette carte, gagnez 2 points de réputation. ● Gagnez 1 point de conservation si vous avez les 5 icônes de continents dans votre zoo.

227* : ● Décidez si vous voulez vous concentrer sur les petits ou les grands animaux pour le reste de la partie et marquez votre choix en plaçant un cube Joueur de votre réserve sur l'une des icônes 🖐️ de la carte. Ensuite, révélez des cartes du paquet jusqu'à dévoiler une carte du type choisi, que vous ajoutez à votre main. Défaussez les autres cartes. **Exemple :** vous choisissez les petits animaux. Vous placez un cube Joueur sur l'icône 🖐️ de gauche et révélez des cartes du paquet jusqu'à trouver un petit animal. Vous ne pourrez plus jouer de grands animaux pour le reste de la partie (voir ci-dessous). ● Chaque fois que vous jouez un animal du type choisi, l'attrait de votre zoo augmente de 2 (pour les petits animaux) ou 4 (pour les grands animaux). Vous ne pouvez plus jouer d'animaux du type non choisi (l'icône 🖐️ qui reste visible vous le rappelle). Cette carte n'a aucun effet sur les animaux qui nécessitent un enclos de 3 cases : vous pouvez les jouer, mais ils ne vous rapportent pas de bonus.

228* : ● Gagnez 2 crédits pour chaque petit animal de votre zoo. ● Chaque fois que vous jouez uniquement des petits animaux lors d'une action *Animaux*, vous pouvez jouer 1 petit animal supplémentaire au coût normal. Les règles classiques pour jouer les cartes Animal s'appliquent. Ajoutez aussi 1 petit animal de la rivière à votre main, si possible, et ce même s'il n'est pas à portée de réputation. **Attention :** si vous jouez un petit animal, puis un grand animal lors de votre action *Animaux*, vous ne pouvez pas jouer un petit animal supplémentaire.

229 : ● Gagnez 1 point d'attrait pour chaque petit animal de votre zoo. ● Le coût requis pour jouer vos petits animaux est réduit de 3 crédits.

230 : ● Gagnez 2 points d'attrait pour chaque grand animal de votre zoo. ● Le coût requis pour jouer vos grands animaux est réduit de 4 crédits.

231 : ● Gagnez 1 point d'attrait pour chaque icône Primate de votre zoo. ● Lors de la phase de revenus de chaque pause, gagnez 3 crédits si vous avez 1 à 2 icônes Primate, 6 crédits si vous avez 3 à 4 icônes Primate, ou 9 crédits si vous avez 5 icônes Primate ou plus dans votre zoo.

232 : Voir carte 231. Ici : Reptiles.

233 : Voir carte 231. Ici : Oiseaux.

234 : Voir carte 231. Ici : Prédateurs.

235 : Voir carte 231. Ici : Herbivores.

236 : ● Chaque fois qu'une icône Primate est jouée dans un zoo, gagnez 3 crédits (par icône).

237 : Voir carte 236. Ici : Reptiles.

238 : Voir carte 236. Ici : Oiseaux.

239 : Voir carte 236. Ici : Prédateurs.

240 : Voir carte 236. Ici : Herbivores.

241 : ● Gagnez 1 point d'attrait pour chaque icône Eau de votre zoo (vous pouvez voir une icône Eau en haut à droite de cette carte, et en tant que prérequis en haut à gauche de certaines autres). ● Chaque fois que vous recouvrez une case adjacente à une case d'eau, gagnez 1 crédit. Vous gagnez 1 crédit pour chaque case ainsi recouverte ; si vous recouvrez plusieurs cases adjacentes à une case d'eau avec une seule action, vous recevez autant de crédits. En revanche, une case adjacente à plusieurs cases d'eau ne compte que pour une seule case. ● Gagnez 1 point de conservation si toutes les cases d'eau de votre zoo sont reliées (aucune case d'eau n'est isolée avec uniquement des cases non recouvertes autour d'elle).

242 : ● Gagnez 3 points d'attrait pour chaque groupe de 2 icônes de rocher de votre zoo (vous pouvez voir une icône Rocher en haut à droite de cette carte, et en tant que prérequis en haut à gauche de certaines autres). **Exemple :** avec 3 icônes de rocher, vous gagnez 3 points d'attrait ● Chaque fois que vous recouvrez une case adjacente à une case de rocher, gagnez 1 crédit. Vous gagnez 1 crédit pour chaque case ainsi recouverte ; si vous recouvrez plusieurs cases adjacentes à une case de rocher avec une seule action, vous recevez autant de crédits. En revanche, une case adjacente à plusieurs cases de rocher ne compte que pour une seule case. ● Gagnez 1 point de conservation si toutes les cases de rocher de votre zoo sont reliées (aucune case de rocher n'est isolée avec uniquement des cases non recouvertes autour d'elle).

243 : ● Placez le Terrier de suricates (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Il doit être adjacent à au moins 1 case de rocher. ● **Pour chaque** icône Herbivore que **vous jouez** dans votre zoo, gagnez 2 points d'attrait. ● Gagnez 1 point de conservation si vous avez au moins 6 icônes Herbivore dans votre zoo.

244 : ● Placez le Bassin des manchots (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Il doit être adjacent à au moins 1 case d'eau. ● **Pour chaque** icône Oiseau que **vous jouez** dans votre zoo, gagnez 2 points d'attrait. ● Gagnez 1 point de conservation si vous avez au moins 6 icônes Oiseau dans votre zoo.

245 : ● Placez l'Aquarium (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Il doit être adjacent à au moins 2 cases d'eau. ● **Pour chaque** icône Eau que **vous jouez** dans votre zoo, gagnez 2 points d'attrait. Cette icône se retrouve sur la carte 241 et sous forme de prérequis en haut à gauche de certaines cartes. ● Gagnez 1 point de conservation si vous avez au moins 6 icônes Eau dans votre zoo.

246 : ● Placez le Télésiège (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Il doit être adjacent à au moins 2 cases de rocher. ● **Pour chaque** icône Rocher que **vous jouez** dans votre zoo, gagnez 2 points d'attrait. Cette icône se retrouve sur la carte 242 et sous forme de prérequis en haut à gauche de certaines cartes. ● Gagnez 1 point de conservation si vous avez au moins 6 icônes Rocher dans votre zoo.

247 : ● Placez le Rocher des babouins (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Il doit être adjacent à au moins 1 case de rocher. ● **Pour chaque** icône Primate que **vous jouez** dans votre zoo, gagnez 2 points d'attrait. ● Gagnez 1 point de conservation si vous avez au moins 6 icônes Primate dans votre zoo.

248 : ● Placez le Parc des singes Rhésus (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. ● **Pour chaque** icône Primate que **vous jouez** dans votre zoo, gagnez 1 jeton X (vous ne pouvez pas en avoir plus de 5).

249 : ● Placez l'Abri des chouettes rayées (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. ● **Pour chaque** icône Oiseau que **vous jouez** dans votre zoo, piochez 2 cartes du paquet. Gardez-en 1 et défaussez l'autre (*Perception 2*).

250 : ● Placez le Bassin des tortues marines (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Il doit être adjacent à au moins 1 case d'eau. ● **Pour chaque** icône Reptile que **vous jouez** dans votre zoo, vous pouvez vendre jusqu'à 2 cartes de votre main pour 4 crédits chacune (*Bain de soleil 2*). Placez les cartes vendues sur la défausse.

251 : ● Placez la Fosse des ours polaires (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Elle doit être adjacente à au moins 1 case d'eau. ● Chaque fois qu'une icône Ours est jouée dans un zoo, quel qu'il soit, gagnez 2 points d'attrait (par icône). ● Gagnez 1 point de conservation si vous avez 3 à 5 icônes Ours dans votre zoo, ou 2 points si vous en avez 6 ou plus.

252 : ● Placez l'Enceinte des hyènes (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Elle doit être adjacente à au moins 1 case de rocher.

● **Pour chaque** icône Prédateur que **vous jouez** dans votre zoo, révélez les X premières cartes du paquet (X = le nombre d'icônes Prédateur de votre zoo). Ajoutez 1 carte Animal à votre main et défaussez les autres (Chasseur X). S'il n'y a aucune carte Animal parmi celles que vous piochez, vous devez toutes les défausser. Si vous jouez 2 icônes Prédateur dans votre zoo en même temps (par ex. le Guépard), vous pouvez utiliser la capacité Chasseur deux fois de suite. Les deux icônes comptent deux fois.

253 : ● Placez l'Écurie des okapis (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. ● Lorsque vous jouez cette carte, placez 3 cubes Joueur de votre réserve dessus. **Pour chaque** icône Herbivore que **vous jouez** dans votre zoo, vous pouvez retirer 1 cube de cette carte et le remettre dans votre réserve pour jouer une carte Mécène de votre main pour X crédits (X = le niveau de la carte Mécène). Les autres règles des cartes Mécène s'appliquent normalement. **Exemple :** lorsque vous jouez l'Écurie des okapis, vous pouvez immédiatement retirer un cube de la carte pour jouer une autre carte Mécène en payant son coût. L'Institut étranger, par exemple, coûterait 6 crédits.

254 : Lorsque vous jouez cette carte, gagnez 1 point de réputation et 1 point de conservation. ● Placez l'École du zoo (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Il doit recouvrir au moins 2 cases frontalières. Prenez une carte à portée de réputation ou piochez une carte du paquet.

255 : Lorsque vous jouez cette carte, gagnez 4 points d'attrait. ● Placez le Parc aventure (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Il doit être adjacent à au moins 1 case de rocher.

256 : Lorsque vous jouez cette carte, gagnez 4 points d'attrait. ● Placez le Parc aquatique (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Il doit être adjacent à au moins 1 case d'eau.

257 : ● Placez l'Entrée secondaire (bâtiment unique) sur votre plateau Zoo. Elle doit recouvrir au moins 2 cases frontalières, mais n'a pas besoin d'être adjacente à un bâtiment existant. Les autres règles de construction s'appliquent. À partir de maintenant, vous pouvez aussi construire des bâtiments adjacents à l'Entrée secondaire. ● Gagnez 2 crédits pour chaque bâtiment adjacent à l'Entrée secondaire (sauf les enclos standard vides). C'est la même règle que pour un kiosque, sauf que l'Entrée secondaire peut elle-même être adjacente à un kiosque. ● Gagnez 5 points d'attrait si vous avez complètement recouvert votre plateau Zoo (toutes les cases, sauf rochers et eau).

258 : ● Gagnez 1 point d'attrait pour chaque case d'eau reliée. ● Gagnez 1 point de conservation toutes les 2 cases d'eau isolées. **Exemple :** si vous avez 5 cases d'eau isolées, vous gagnez 2 points de conservation.

259 : ● Gagnez 1 point d'attrait pour chaque case de rocher reliée. ● Gagnez 1 point de conservation toutes les 2 cases de rocher isolées. **Exemple :** si vous avez 3 cases de rocher isolées, vous gagnez 1 point de conservation.

260 : ● Gagnez 1 point d'attrait pour chaque case frontalière reliée qui n'a pas été recouverte (ces cases doivent être constructibles). ● Gagnez 1 point de conservation pour chaque groupe de 6 cases libres adjacentes. Par défaut, toutes les cases de votre zoo sans bâtiment sont libres, sauf les cases de rocher et d'eau. Les cases vides marquées  comptent aussi comme des cases libres, même si vous n'avez pas amélioré l'action Construction et donc ne pouvez pas construire dessus. Pour qu'un groupe compte, il doit faire 6 cases d'un seul tenant. Il peut y avoir plusieurs groupes de 6 cases au sein d'un plus grand groupe, ou répartis sur le plateau. **Exemple :** si vous avez un total de 24 cases libres réparties en un groupe de 13, un groupe de 6, un groupe de 3 et un groupe de 2, vous marquez 3 points de conservation.

261 : Lorsque vous jouez cette carte, gagnez 1 point de conservation et 1 point d'attrait. ● Gagnez 1 point de conservation si vous avez au moins 5 icônes de catégories d'animaux différentes dans votre zoo (y compris Ours et Animaux domestiques).

262 : ● Gagnez 2 crédits pour chaque icône de catégorie d'animal ou de continent différente de votre zoo (y compris Ours et Animaux domestiques). **Exemple :** si vous avez 2 icônes Recherche, 2 icônes Afrique et 1 icône Prédateur, vous gagnez 4 crédits (car les icônes Recherche ne comptent pas ici). ● Chaque fois que vous jouez dans votre zoo une icône de catégorie d'animal ou de continent qui ne s'y trouve pas déjà (y compris Ours et Animaux domestiques), gagnez 1 point d'attrait et 2 crédits. Si vous jouez une carte avec 2 fois la même icône et que vous ne l'avez pas déjà dans votre zoo, vous ne gagnez ce bonus qu'une seule fois.

263* : ● Vous pouvez placer gratuitement un enclos de 5 cases (les règles de construction classiques s'appliquent). ● Chaque fois que vous jouez un grand animal, vous pouvez ignorer une **condition** de votre choix sur sa carte. Vous ne pouvez pas ignorer un prérequis d'adjacence de cases de rocher ou d'eau.

1. Pour jouer le Lion, vous avez uniquement besoin de 2 icônes Prédateur dans votre zoo (au lieu de 3).

2. Pour jouer l'Otarie à fourrure, vous n'avez pas besoin d'avoir amélioré votre carte Action Animaux.

Cette capacité se cumule avec l'Institut de recherche du plateau 6 : si vous avez activé l'Institut de recherche, vous pouvez ignorer jusqu'à 2 conditions pour jouer un grand animal.

264 : ● Gagnez 1 point d'attrait pour chaque case reliée avec un bonus de placement. ● Gagnez 1 point de conservation toutes les 2 cases isolées avec un bonus de placement.

Exemple : Singes du Nouveau Monde

Si vous jouez la carte dans cette situation, vous gagnez immédiatement 2 points d'attrait grâce aux 2 cases avec un bonus de placement reliées à votre zoo.

Si la partie s'arrêtait maintenant, vous gagneriez 1 point de conservation car il y a 3 cases avec bonus de placement isolées (non reliées).



* La WAZA (World Association of Zoos and Aquariums) est une organisation mondiale dont les missions principales sont : encourager la conservation des espèces, organiser des programmes de reproduction (conservation ex-situ), et permettre à la recherche d'acquérir de nouvelles connaissances, tout en respectant le bien-être animal.



Cartes Décompte final

004 : Une case est reliée si elle est adjacente à une case recouverte, mais qu'elle-même n'est pas recouverte. Votre plateau Zoo est complètement recouvert s'il n'a plus aucune case libre (sauf rocher et eau).

005 : Pour compter rapidement le nombre de projets de conservation que vous avez soutenus, regardez combien de cubes il vous manque sur la partie gauche de votre plateau.

006 : Par défaut, toutes les cases de votre zoo sans bâtiment sont libres, sauf les cases de rocher et d'eau. Les cases vides marquées  comptent aussi comme des cases libres, même si vous n'avez pas amélioré l'action *Construction* et donc ne pouvez pas construire dessus.

009 : Pour chaque icône de catégorie d'animal, comparez le montant total de vos icônes avec celui de votre voisin de droite. Gagnez 1 point de conservation (max. 4) si vous en avez davantage. Si votre voisin n'a aucune icône dans une catégorie donnée, il vous suffit d'en avoir une pour marquer 1 point. **Exemple :** vous avez 1 reptile, 4 prédateurs, 2 oiseaux, 2 ours et 1 herbivore ; votre voisin a 4 reptiles, 3 primates et 2 animaux domestiques. Vous gagnez donc 4 points de conservation.

En solo, défaussez cette carte et prenez-en une autre à la place.



Plateaux Zoo avancés

Plateau n°1 (Tour d'observation) : L'enclos doit être adjacent à la case de la tour elle-même. Aucun effet pour les enclos spéciaux. Si vous relâchez un animal dans la nature (et retournez un enclos occupé sur son côté libre) et que vous abritez ensuite un nouvel animal dans l'enclos libéré, vous touchez de nouveau les 2 points d'attrait. La tour d'observation ne compte pas comme un bâtiment (par ex. pour les kiosques).

Plateau n°2 (Aire extérieure) : L'enclos doit être adjacent à la case marquée du symbole de portail. Aucun effet pour les enclos spéciaux. Lorsque vous abritez des animaux, traitez tout enclos standard adjacent à l'aire extérieure comme un enclos de 2 cases de plus (après l'avoir placé). L'aire extérieure ne compte pas comme un bâtiment (par ex. pour les kiosques). **Exemple :** si vous avez construit un enclos standard de 1 case dans une case adjacente à l'aire extérieure, vous pouvez y abriter des animaux qui nécessitent un enclos de 1, 2 ou 3 cases.

Plateau n°4 (Port commercial) : Le port commercial est considéré comme relié dès que vous avez placé un bâtiment sur une case libre adjacente. Vous pouvez construire votre premier bâtiment sur une case adjacente au port commercial, mais vous n'y êtes pas obligé. Vous pouvez utiliser l'effet du port commercial à n'importe quel moment de votre tour, avant, pendant ou après une action. Cependant, vous ne pouvez défausser qu'une seule carte par tour pour cet effet. Vous ne pouvez pas utiliser cet effet pendant le tour d'un adversaire ou lors d'une pause. Le port commercial ne compte pas comme un bâtiment (par ex. pour les kiosques).

Plateau n°5 (Restaurant du zoo) : Lors de la phase de revenus de chaque pause, vous gagnez 1 crédit supplémentaire pour chaque case adjacente au restaurant recouverte d'un bâtiment. Cela peut être un bâtiment d'une seule case ou de plusieurs cases. Le type de bâtiment n'a aucune importance ; si c'est un enclos, il peut être vide ou occupé. Le restaurant du zoo ne compte pas comme un bâtiment (par ex. pour les kiosques).

Plateau n°6 (Institut de recherche) : L'institut de recherche est considéré comme relié dès que vous avez placé un bâtiment sur une case libre adjacente. Vous pouvez construire votre premier bâtiment sur une case adjacente à l'institut de recherche, mais vous n'y êtes pas obligé. Une fois qu'il est activé, vous pouvez jouer des cartes Animal en ignorant 1 condition ; vous devez tout de même remplir les autres conditions.

Exemples :

1. Pour jouer le Lion, vous avez uniquement besoin de 2 icônes Prédateur dans votre zoo (au lieu de 3).

2. Pour jouer l'Otarie à fourrure, vous n'avez pas besoin d'avoir amélioré votre carte Action Animaux.

L'institut de recherche ne compte pas comme un bâtiment (par ex. pour les kiosques).

Plateau n°7 (Stands de glaces) : Si vous avez recouvert tous les , lors de la phase de revenus de chaque pause, vous gagnez 1 crédit supplémentaire pour chaque kiosque de votre zoo, quel que soit la manière dont il ait été placé (bonus de placement ou tout autre moyen). Le crédit supplémentaire s'applique même si le kiosque ne rapportait rien.

Plateau n°8 (Hauts de Hollywood) : Les cases  peuvent être recouvertes comme toute autre case. Ceci n'est cependant pas considéré comme un bonus de placement (et ne déclenche pas, par exemple, la carte n°221). Chaque fois que vous placez un bâtiment sur un , révéléz les cartes du paquet une à une, jusqu'à trouver une carte Mécène. Ajoutez cette carte à votre main et placez toutes les cartes révélées sur la défausse. Une fois que vous avez recouvert les trois  le niveau de chaque carte Mécène que vous voulez jouer baisse de 1 ; vous pouvez donc les jouer plus facilement.



Crédits des visuels

408: Rudraksha Chodankar, 414: Bernard Dupont, 416: Joachim Kohler, 420: Soumyajit Nandy, 425: Chen Wu, 440: David Sifry, 446: Julien Willem, 449: Brisbane City Council, 450: JJ Harrison, 455: mitchpa1984, 460: Robertpollai, 463: Steven G. Johnson, 464: Wilfredor, 465: Hans Hillewaert, 466: Raul Ignacio, 467: Christof46, 468: Raimond Spekking, 472: Matthew Hoobin, 473: Bernard Dupont,

470: Ltshears, 476: Jefri Yunikson Beeh, 481: Karelj, 482: MKAMPIS, 490: Donald Hobern, 491: Schekinov Alexey Victorovich, 492: XLerate, 493: Public Domain, 497: Rufus46, 500: Yann, 502: Rohit Naniwadekar, 522: Public Domain, 524: NobbIP, 228: Perth Zoo
Tous les autres : pixabay.com, iStock.com, collection privée

ICONOGRAPHIE

	Afrique
	Amériques
	Asie
	Australie
	Europe

	Oiseau
	Herbivore
	Prédateur
	Primate
	Reptile
	Ours
	Animal domestique

	<i>Petit animal</i> : requiert enclos standard de taille 1-2 ou parc animalier .
	<i>Grand animal</i> : requiert enclos standard de taille 4-5 .

	Force de l'action / valeur de l'emplacement / niveau de mécène / valeur de mission associative
	Attrait
	Conservation
	Réputation
	Crédits
	Recherche
	Jeton X
	Multiplicateur (Capacité <i>Multiplicateur</i>)
	Nouveau bénévole (Capacité <i>Tonitruant</i>)
	Zoo partenaire (depuis le plateau Association).
	Université (depuis le plateau Association).
	Soutenir un projet de conservation
	Limite de cartes en main
	Vous pouvez ignorer 1 des conditions (bord gauche) d'une carte

	Enclos standard de la taille indiquée
	Vous pouvez immédiatement construire un enclos de 2 ou 3 cases gratuitement (une fois)
	
	Enclos spécifique (construction gratuite si provoquée par un effet immédiat) : <i>Parc animalier</i> <i>Grande volière</i> <i>Vivarium à reptiles</i> Le chiffre indique le nombre de cases requises pour l'animal
	
	
	Rocher
	Eau
	Enclos ou bâtiment spécifique qui doit être adjacent au(x) type(s) de case indiqué(s) (rocher et/ou eau). Les icônes comptent dans votre zoo.
	Kiosque
	Pavillon

	Prenez 1 carte du paquet ou à portée de réputation
	<i>Saisir</i> : Prenez n'importe quelle carte de la rivière

	Icône en haut à droite : compte dans votre zoo
	Icône à gauche sur un bandeau rouge : condition requise dans votre zoo (ici : recherche)
	Condition : avoir un zoo partenaire du même continent (cartes Mécène : n'importe quel continent)
	Condition : avoir amélioré la carte Action indiquée au niveau II . (ici : Animaux)
	Condition : ne pas dépasser 25 en attrait.
	Condition : avoir au moins 3 en réputation.

	Après l'action en cours vous pouvez placer n'importe quelle carte Action sur l'emplacement 1 (capacité <i>Intelligent</i>)
	Après l'action en cours vous pouvez faire une autre action (capacité <i>Détermination</i>)
	Améliorez une de vos cartes Action en la retournant depuis son niveau I vers son niveau II . La carte reste dans son emplacement.

	Chaque fois que vous jouez quelque chose dans votre zoo.
	Chaque fois que quelque chose est joué dans un zoo (quel qu'il soit).

 Vous pouvez maintenant être affecté par certains effets d'interaction des cartes Animal.

 Certaines cartes Zoo ne peuvent pas être jouées après 25 d'attrait. Cette icône du plateau vous le rappelle.

 Effet immédiat, par ex. gagné comme bonus de placement, ou lorsqu'il est recouvert par un zoo partenaire ou une université.

 Effet que vous gagnez immédiatement lorsque vous soutenez un projet de conservation, puis lors de chaque pause lorsque vous touchez des revenus.

 Effet immédiat et unique

 Effet lors du décompte final

 Revenus lors de chaque pause

 Capacité *Poche ventrale X*
Vous pouvez placer jusqu'à X cartes de votre main sous cette carte pour gagner 2 pour chacune.

 Capacité *Perception X*
Piochez X cartes du paquet. Ajoutez la moitié des cartes à votre main et défaussez les autres.

 Capacité *Chasseur X*
Révélez X cartes du paquet. Ajoutez 1 carte Animal à votre main et défaussez les autres cartes.

 Capacité *Bain de soleil X*
Vous pouvez vendre jusqu'à X cartes de votre main pour 4 chacune.

 N'importe quelle action (I ou II)

 Action Cartes (I ou II)

 Action Construction (I ou II)

 Action Animaux (I ou II)

 Action Association (I ou II)

 Action Mécènes (I ou II)

 Vous pouvez jouer une carte Mécène de votre main en payant X crédits, X étant le niveau de la carte. Les règles classiques s'appliquent (par ex. vous devez respecter les conditions indiquées). Votre carte Action *Mécènes* reste dans son emplacement et n'est pas déplacée par cet effet.

 **Capacité Venimeux**

- Affecte tous les zoos qui ont une valeur d'attrait plus élevée que la vôtre.
- Dans chaque zoo concerné, placez 1 jeton Venin sur chacune des X premières cartes Action en partant de la gauche (emplacements les plus bas jusqu'à X, où X = Venimeux X). Si une carte a déjà un jeton Venin, n'en ajoutez pas un second.
- Après avoir utilisé une carte Action avec un jeton Venin, défaussez le jeton.
- Si vous n'avez pas défaussé de jeton Venin lors de votre tour, et s'il y a encore un jeton Venin sur au moins une de vos cartes Action, payez 2.
- Lors de la prochaine pause, retirez tous les jetons Venin.



 **Capacité Hypnose**

- Affecte le zoo avec l'attrait le plus élevé. Si c'est le vôtre, aucun effet.
- Faites l'action de l'emplacement n°1, 2 ou 3 du joueur affecté.
- Vous pouvez utiliser des jetons X.
- La carte Action utilisée est déplacée à l'emplacement n°1.

 **Capacité Chapardeur X**

- Affecte le zoo avec l'attrait le plus élevé (si X=1) **et** le zoo avec la conservation la plus élevée (si X=2). **Dans les deux cas** : si c'est le vôtre, aucun effet.
- Prenez 5 au joueur affecté ou piochez une carte au hasard dans sa main (il choisit).

 **Capacité Constriction**

- Affecte tous les zoos qui ont une valeur d'attrait et/ou une valeur de conservation plus élevée que la vôtre.
- Dans chaque zoo concerné, placez 1 jeton Constriction sur chacune des X premières cartes Action en **partant de la droite** (emplacements les plus élevés, où X est le nombre de pistes sur lesquelles ce joueur est en avance sur vous). Si une carte a déjà un jeton Constriction, n'en ajoutez pas un second.
- La force d'une carte Action avec un jeton Constriction est diminuée de 2.
- Après avoir utilisé une carte Action avec un jeton Constriction, défaussez le jeton.
- Lors de la prochaine pause, retirez tous les jetons Constriction.



Ce joueur est en avance sur vous sur les 2 pistes (et reçoit donc 2 jetons).