MATHIAS WIGGE



ARK NOVA

COMPONENTES

Cartas

212 cartas de Zoológico



verso



128 cartas de Animal



64 cartas de Patrocinador



20 cartas de Projeto de Conservação

11 cartas de Pontuação Final



verso



frente

12 cartas de Projeto de Conservação Básico



verso



frente

20 cartas de Ação dupla face (5 por conjunto)



frente



verso

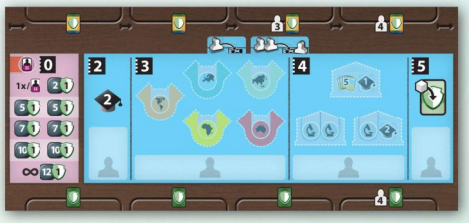
Tabuleiros

1 tabuleiro principal



O verso mostra diferentes orientações para os espaços das cartas.
Use o lado que preferir.

1 tabuleiro de Associação



8 tabuleiros individuais (zoológicos)



4x mapa A:
mapa para jogadores iniciantes, com vantagens iniciais (fácil)

4x Mapa 0:
mapa com mais espaços bônus (médio)

8x mapas (1-8) no verso dos mapas A e mapas 0, permitindo uma preparação aleatória (avançado)

Peças e Marcadores

90 Cercados Padrões de vários tamanhos



vazio *ocupado*
28 cercados de 1 espaço



vazio *ocupado*
24 cercados de 2 espaços



vazio *ocupado*
15 cercados de 3 espaços



vazio *ocupado*
13 cercados de 4 espaços



vazio *ocupado*
10 cercados de 5 espaços

34 Quiosques / Pavilhões



Quiosque
frente



Pavilhão
verso

12 Cercados Especiais

(ambos os lados são iguais)



4 Mini Zoos



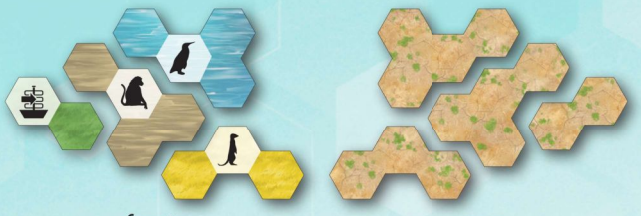
4 Viveiros de Répteis



4 Aviários de Aves Grandes

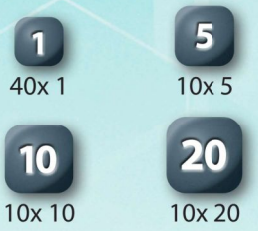
Mais Peças e Marcadores

15 construções únicas



frente *verso*

70 marcadores de dinheiro



Outros

- **2 organizadores**
- **1 glossário**
- **1 guia de iconografia**
- **este manual**

20 zoológicos parceiros



4 cada

12 universidades



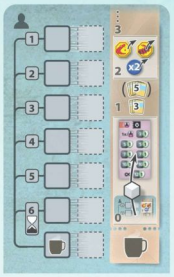
4 cada

9 fichas Bônus



frente *verso*

1 peça do modo solo
(ambos os lados são iguais)



20 fichas X



8 marcadores de Multiplicador



8 marcadores de Veneno



8 marcadores de Constrição



Componentes de Madeira

Em cada uma das 4 cores de jogador (preto, azul, vermelho e amarelo):

1 marcador de Pausa



3 contadores



4 trabalhadores associados



25 marcadores de jogador



Sumário

Introdução e Objetivo do Jogo **3**
Preparação **4**
Como Jogar **6**
- Seu Zoológico 6
- Cartas de Zoológico 7
  - → *A Trilha de Pausa* 7

Um Turno / As 5 cartas de Ação **8**
- Cartas de Ação 9
  - → *A Trilha de Reputação e a Exibição* 9
- Ação de Construir 10
- Ação de Animais 11
  - → *Anatomia das cartas de Animal* 11
  - → *Cercados Especiais* 12
- Ação de Associação 14
  - → *Tabuleiro de Associação* 14
  - → *Anatomia dos Projetos de Conservação* 15
- Ação de Patrocínio 17
  - → *Anatomia das cartas de Patrocinador* 17
- Ação de ficha X 18

Pontos de Atratividade e Conservação **18**
Pausa **18**
Fim da Partida e Pontuação Final **19**
  - → *Anatomia das cartas de Pontuação Final* 19

Modo Solo **20**

INTRODUÇÃO E OBJETIVO DO JOGO

Em Ark Nova você planeja e constrói um zoológico moderno e cientificamente gerenciado. Você constrói cercados de acordo com o estilo de vida dos animais e apoia projetos de conservação para assegurar a preservação das espécies.

Juntar diversos animais aumenta a atratividade de seu zoológico, avançando na trilha de Atratividade e gerando maiores receitas. Da mesma forma, a gestão cuidadosa dos animais permite que você apoie projetos de conservação, como programas de procriação, que levam ao avanço na trilha de Conservação e aos bônus correspondentes. Essas duas trilhas andam em sentidos opostos - se ambos os contadores se encontrarem, a partida termina. Quem conseguir a melhor combinação de atratividade e conservação será aquele que criou o zoológico de maior sucesso e vencerá a partida.

Trabalhadores se dedicam em diversas associações de zoológicos, permitindo parcerias com universidades e zoológicos ao redor do mundo. Juntamente com especialistas e patrocinadores, eles ajudarão a gerenciar várias tarefas para atingir seus objetivos.

Tanto o autor quanto a editora fizeram um esforço para tornar a implementação deste jogo bastante realista. Em alguns casos, contudo, concessões tiveram de ser feitas para apoiar os mecanismos do jogo. Por exemplo, o Coala possui a subclasse urso, o que é usualmente usado coloquialmente, porém não correspondendo à realidade. O mesmo se aplica aos requisitos dos cercados.

PREPARAÇÃO

Preparação Geral

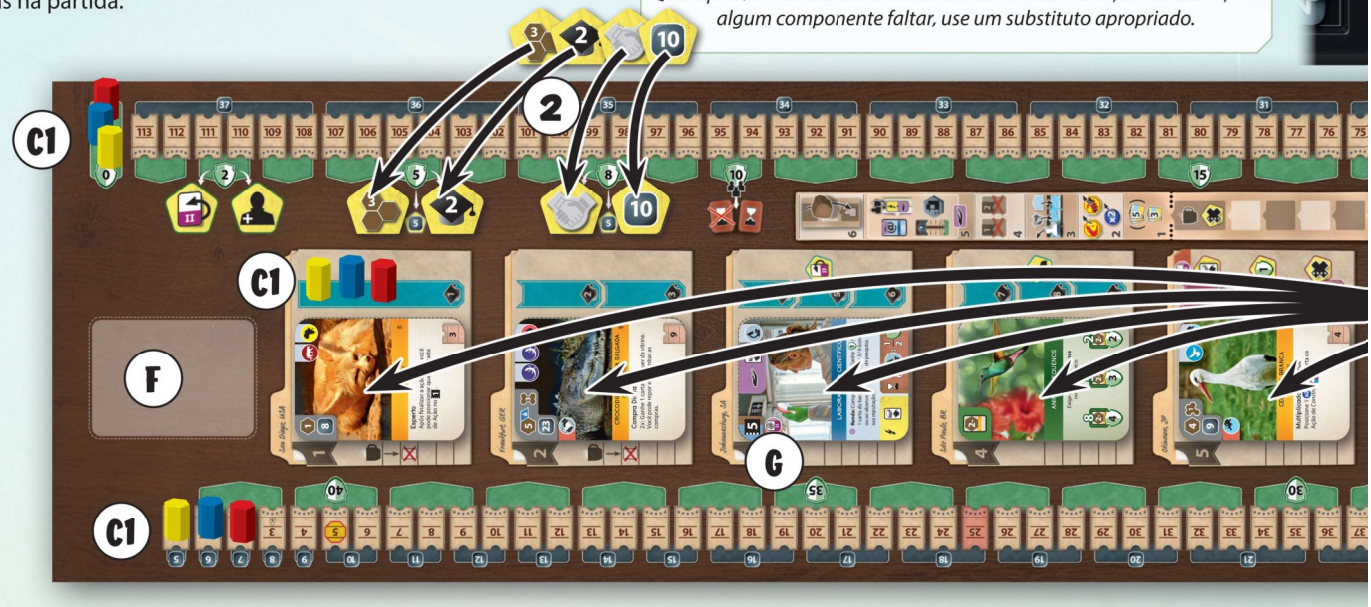
1. Coloque o **tabuleiro principal** no centro da mesa. Posicione o **marcador de Pausa** no espaço da trilha de Pausa que corresponda a quantidade de jogadores.
   Caso existam 3 jogadores, posicione o marcador de Pausa no espaço marcado com 3.

2. Misture as 9 **fichas Bônus** e posicione, aleatoriamente, uma delas virada para cima em cada um dos 4 espaços bônus amarelos em branco do tabuleiro. Não posicione nenhuma ficha nos dois espaços amarelos com ícones. Retorne as 5 fichas restantes para a caixa. Elas não serão usadas na partida.

3. Misture as **cartas de Zoológico** para criar um baralho virado para baixo no espaço marcado com sobre o tabuleiro Distribua 6 cartas do baralho, **viradas para baixo**, nos espaços apropriados no tabuleiro (você as revelará ao final da preparação). Esta é a exibição.

4. Posicione os 2 **organizadores** próximo ao tabuleiro, como um suprimento geral.

Nós recomendamos preencher um dos organizadores com os cercados, conforme mostrado à direita. Preencha o outro organizador com as peças e marcadores restantes. Os componentes são abundantes. Desta forma, deixe alguns cercados padrões e Quiosques / Pavilhões em uma sacola como reserva. Se, ainda assim, algum componente faltar, use um substituto apropriado.



Preparação Individual

Para sua preparação individual, cada jogador deve seguir os seguintes passos:

A. Pegue um **zoológico** aleatório com Mapa A e posicione-o, com esse lado para cima, à sua frente. Devolva os zoológicos restantes para a caixa. Eles não serão usados na partida.

4 dos 8 zoológicos possuem o Mapa A em um de seus lados. Todas as cópias do Mapa A são idênticas e as recomendamos para sua primeira partida. Elas permitem uma absorção rápida do jogo e oferecem generosas recompensas.

Os outros 4 zoológicos possuem o Mapa 0 em um lado (formando outro conjunto idêntico de 4 zoológicos). Este mapa é apto para iniciantes, após sua primeira partida.

No verso de todos os zoológicos, você encontrará os Mapas 1 a 8; estes são considerados mapas avançados. Eles são todos diferentes e trazem uma habilidade especial. Nós recomendamos estes mapas uma vez que você já esteja familiarizado com o jogo. Quando usá-los, durante sua preparação individual, pegue 2 deles aleatoriamente e escolha um para usar. Alternativamente você também pode colocar na mesa uma quantidade de mapas avançados igual a quantidade de jogadores +1 e escolher na ordem inversa de turnos. Em ambos os casos, devolva os mapas não escolhidos para a caixa.

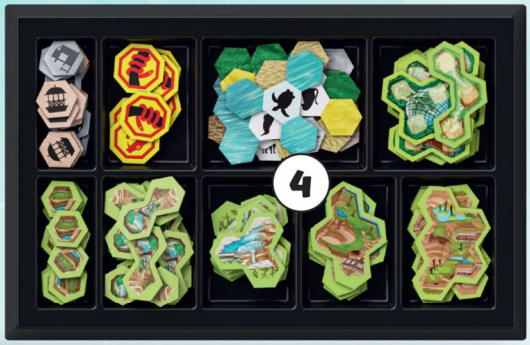
Caso você já seja familiarizado com o jogo e esteja jogando com iniciantes, você pode dar a eles uma pequena vantagem inicial com o Mapa 0 ou uma grande vantagem inicial com o Mapa A.



B. Pegue um conjunto de **cartas de Ação**, consistindo de uma carta de cada tipo: ***Construir***, ***Cartas***, ***Animais***, ***Associação*** e ***Patrocínio***. Posicione uma carta com o lado 1 virado para cima abaixo de cada um dos 5 espaços na base do seu zoológico: a carta de ***Animais*** no espaço mais à esquerda, mostrando o 1, e as restantes, de forma aleatória, nos 4 outros espaços.

5 Posicione o **tabuleiro de Associação** ao lado do tabuleiro principal, deixando espaço suficiente para uma linha de cartas acima e uma abaixo dele.

5a Posicione 1 **zoológico parceiro** de cada continente e 1 **universidade** de cada tipo nos espaços apropriados do tabuleiro de Associação.



5b Embaralhe as **cartas de Projeto de Conservação Básico**, formando um baralho virado para baixo ao lado do tabuleiro de Associação. Em partidas para 4 jogadores, posicione as 4 cartas do topo do baralho **abaixo** do tabuleiro, caso contrário, as 3 cartas do topo.

5c (2) Em **partidas para 2 jogadores**, pegue 6 marcadores de jogador de uma cor não usada e cubra:

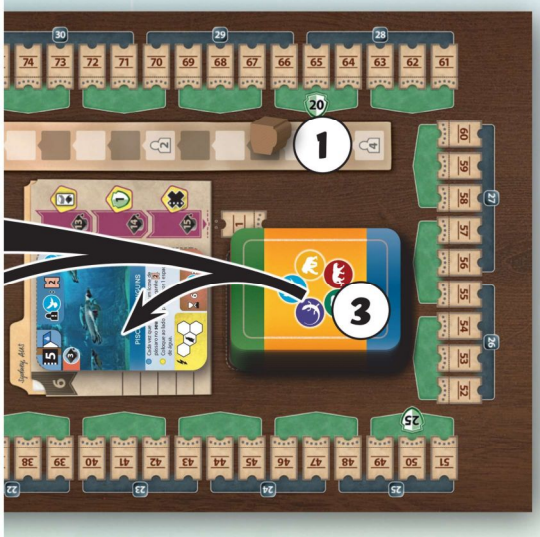
- nas **cartas de Projeto de Conservação Básico** reveladas: o nível esquerdo da carta da esquerda, o nível central da carta central e o nível direito da carta da direita.
- no **tabuleiro de Associação**: os três espaços na coluna da esquerda na **área de doação**.

Os níveis / espaços cobertos são considerados bloqueados e não podem ser usados pelos jogadores.



6 Embaralhe as cartas de Pontuação Final e posicione-as, viradas para baixo, ao lado do tabuleiro de Associação

7 Determine um jogador inicial aleatoriamente. A ordem de turno segue no sentido horário.

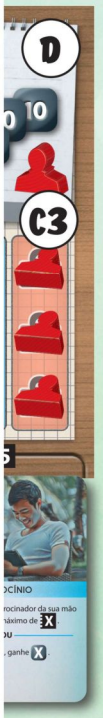




5c (2) *Exemplo de preparação para 2 jogadores. Vermelho não está sendo usado nesta partida.*



C Escolha uma **cor** e pegue todos os componentes dessa cor.





C1 Posicione seus **contadores** para atratividade, conservação, e reputação nos primeiros espaços de suas trilhas no tabuleiro principal. Ajuste os contadores na trilha de Atratividade de acordo com a ordem de turno: o jogador inicial começa no espaço **0**, o segundo jogador no espaço **1**, o terceiro no espaço **2** e o quarto no espaço **3**.



C2 Pegue 7 **marcadores de jogador** de sua cor e posicione-os nos espaços correspondentes na borda esquerda do seu zoológico. Mantenha os marcadores de jogador restantes ao lado do seu zoológico para uso posterior.

C3 Pegue os 4 **trabalhadores associados** e posicione 1 sobre o bloco de notas do seu zoológico, como o trabalhador ativo, e os outros 3 deitados nos espaços correspondentes abaixo do bloco de notas.

D Pegue 25 de dinheiro do suprimento e coloque no bloco de notas do seu zoológico.

E Compre 2 cartas de Pontuação Final e posicione-as ao lado de seu zoológico. Você pode olhá-las a qualquer momento, mas não revele-as para os demais jogadores.

F Compre 8 cartas de Zoológico. Escolha 4 para manter como sua mão inicial e descarte as outras 4 para uma pilha de descarte virada para cima no espaço de descarte do tabuleiro. Mantenha as cartas da sua mão escondidas dos demais jogadores.

A pilha de descarte virada para cima é facilmente distinguível das demais pilhas de cartas. Isto evita a compra não intencional do tipo errado de carta. Mas você pode manter a pilha de descarte virada para baixo caso prefira.

Nós recomendamos que você escolha de 1 a 2 cartas de Patrocinador e 2 a 3 cartas de Animal como sua mão inicial. Esteja certo de que as cartas não possuam condições que você não possa cumprir no início da partida. Se possível, escolha cartas com ícones que correspondam aos Projetos de Conservação Básicos na exibição. Alternativamente, você também pode usar os baralhos iniciais sugeridos, com dicas para os primeiros movimentos. Você pode baixar as instruções aqui: grokgames.com.br

G Após todos terem escolhido suas mãos de cartas, revele as 6 cartas na exibição.

COMO JOGAR

Ark Nova não possui rodadas formais. Ao invés disso, os jogadores simplesmente realizam um turno por vez (em sentido horário) até que o final da partida seja acionado. Adicionalmente, existem as chamadas *pausas*, quando a partida é temporariamente interrompida para uma fase de administração. Durante estas pausas você descartará cartas até seu limite de mão, trará seus trabalhadores de volta e receberá renda, entre outras coisas. O procedimento da pausa será explicado em detalhes na pág. 18.

Você sempre realiza uma ação durante seu turno, a qual poderá acionar efeitos e bônus adicionais. Você realiza essas ações com as 5 cartas de Ação posicionadas abaixo de seu zoológico. Você pode expandir seu zoológico, jogar cartas de Zoológico e comprar novas cartas de Zoológico. A posição da carta de Ação determina quanto você pode fazer com essa ação. Para mais detalhes deste mecanismo, veja o capítulo *Um Turno / As 5 Cartas de Ação*, na pág. 8.

Seu Zoológico

Seu terreno **(1)** é constituído pela grande área no centro de seu zoológico. É aqui que você posiciona construções como cercados (padrões ou especiais), Quiosques, Pavilhões ou construções únicas. Uma visão geral de todos os cercados mostrando seus tamanhos e formas **(2)**.

Você não pode construir sobre espaços de rocha **(R)** e água **(A)**, mas alguns animais precisam de um cercado adjacente a rochas e água. Todos os outros são espaços de construção, o que significa que você pode construir neles. Um espaço que já foi construído é referido como **coberto** na terminologia do jogo. Você não pode construir em espaços com o ícone  até que você tenha melhorado sua carta de ação de Construir (veja *Um Turno / As 5 Cartas de Ação* na pág. 8 para mais informações).

Alguns espaços mostram um bônus de posicionamento  **(3)**. Você recebe o bônus indicado no ícone assim que você o cobrir. O guia de iconografia explica todos os bônus.

O lado esquerdo de seu zoológico possui espaços bônus que podem ser ativados ao apoiar diversos projetos de conservação **(4)**. No início da partida, esses espaços possuem 7 marcadores de jogador. Sempre que você apoiar um projeto de conservação, você pega um desses marcadores e o coloca na carta de Projeto de Conservação. Isto sempre lhe traz um bônus imediato e, algumas vezes, você ganha esse bônus novamente a cada pausa.

A base de seu zoológico possui os espaços para suas cartas de Ação **(5)**. O número acima de cada espaço mostra a força da carta de Ação naquele espaço.

Nos zoológicos mais avançados, você encontrará uma habilidade especial que distingue cada zoológico **(6)**. O mapa A, recomendado para sua primeira partida, possui a mesma habilidade para todos os jogadores. No início da partida, posicione um cercado de 3 espaços no local indicado, com o lado mostrando o número 3 (lado vazio) virado para cima.



Cartas de Zoológico

Os componentes mais importante de Ark Nova são os 3 diferentes tipos de cartas de Zoológico. Os tipos de cartas serão explicados individualmente em detalhes mais adiante.



Cartas de Animal são usadas para adicionar animais ao seu zoológico. Elas exigem um cercado vazio e trazem pontos de atratividade para seu zoológico.



Cartas de Patrocinador permitem que você contrate especialistas, posicione construções únicas ou realize diversos efeitos, entre outros.



Com cartas de Projeto de Conservação, você apoiará projetos de conservação para coletar pontos de conservação. Usualmente, você se especializa em espécies específicas de animais e nos continentes dos quais eles se originam. Em alguns projetos de conservação, você reintroduzirá os animais na natureza. Adicionalmente às cartas de Zoológico do tipo projeto de conservação, existem também as cartas de Projeto de Conservação Básico, que estão disponíveis no início da partida.

A Trilha de Pausa

O tabuleiro principal possui uma trilha de Pausa para contar o tempo restante até a próxima pausa.



No início da partida, e após cada pausa, o marcador de Pausa volta para o espaço inicial correspondente à quantidade de jogadores na partida **(1)**. Sempre que você avançar o marcador de Pausa, mova-o a quantidade apropriada de espaços em direção ao final da trilha de Pausa. Quando ele alcançar o último espaço da trilha **(2)**, você aciona uma pausa para todos (veja a pág. 18).

A pausa ocorre no final do seu turno atual. Você ganha uma ficha X por alcançar o último espaço da trilha de Pausa. Ignore quaisquer avanços adicionais na trilha (ou seja, pare aqui). Após a pausa, posicione o marcador de Pausa novamente no espaço inicial da trilha.



No lado direito do seu zoológico, existem espaços para **zoológicos parceiros (7)** e **universidades parceiras (8)**, dos quais existem 5 e 3 diferentes, respectivamente. Observe que existem zoológicos parceiros em todos os cinco continentes, mas você só pode estabelecer parceria com quatro deles no máximo. Sempre que você estabelecer uma nova parceria com um zoológico ou uma universidade, coloque a peça no espaço vazio mais baixo da coluna apropriada. Para conseguir um terceiro zoológico parceiro, primeiro você deve melhorar sua carta de Ação de ***Associação*** (veja *Um Turno / As 5 Cartas de Ação* na pág. 8). A cor de fundo diferente e o ícone servem como lembretes. Caso exista um bônus mostrado no espaço onde você posicionou sua universidade ou zoológico parceiro, você o recebe imediatamente.

Um **zoológico parceiro** torna mais fácil para você acomodar um animal daquele continente em seu zoológico, porque o custo para fazer isso é reduzido em 3 de dinheiro por ícone de continente na carta de Animal.

Uma **universidade** traz a você os bônus e ícones mostrados nela.

À direita estão os espaços de suprimento para seus **trabalhadores associados (9)** adicionais, os quais foram colocados aqui no início da partida. Da mesma forma que as universidades e zoológicos parceiros, você os utiliza de baixo para cima, exceto que eles são retirados e não colocados. Sempre que você puder contratar um trabalhador associado, você pega um deles desta área e o posiciona em seu bloco de notas, como um trabalhador ativo. Certos zoológicos o recompensam com pontos de conservação ao contratar seu último trabalhador.

Todos os seus trabalhadores associados disponíveis, dinheiro e fichas X são mantidos no **bloco de notas (10)**.



Um Turno / As 5 Cartas de Ação

Suas cartas de Ação estão localizadas abaixo de seu zoológico. Cada carta está sempre associada a um dos espaços para cartas na base do zoológico. O número no espaço indica a força **X** com a qual você pode usar a carta de Ação localizada ali. Os números vão de 1, na esquerda, até 5, na direita, o que significa que quanto mais para a direita sua carta estiver quando você realiza a ação, mais poderosa ela será.

Em seu turno, escolha uma de suas cartas de Ação para utilizar, deslocando-a para baixo das demais cartas na linha, e, em seguida, realize a ação com força de **X**. Após completar a ação, remova a carta de Ação escolhida de seu espaço, mova todas as cartas de Ação à esquerda do espaço agora vazio para a direita e posicione a carta de Ação utilizada no espaço **1** (agora vazio).

Você pode usar fichas X para aumentar a força da ação. Para cada ficha X usada, aumente a força **X** da ação em 1. Em seguida, devolva a ficha para o suprimento geral. Você pode usar tantas fichas X quando quiser em uma mesma ação. Em algumas ações, contudo, uma força maior que **5** não a melhora mais. Você nunca pode ter mais do que 5 fichas X. Você seleciona a força de uma ação antes de realizá-la. Isto significa que você não pode usar fichas X recebidas durante uma ação para melhorar a força dessa mesma ação.

Algumas cartas de Zoológico permitem que você execute um efeito "após finalizar" sua ação. Neste caso, complete sua ação, incluindo mover as cartas de Ação, antes de executar seu efeito.

No início da partida, todas as suas cartas de Ação mostram o lado I. Caso você receba uma melhoria de carta, você pode virar uma carta de Ação à sua escolha do lado I para o lado II. A carta permanece no seu espaço atual. Começando com sua próxima ação, você poderá usar aquela carta de Ação para realizar uma versão melhorada pelo resto da partida.

Existem 4 formas de melhorar uma de suas cartas de Ação: na trilha de Conservação, na trilha de Reputação e quando você recebe sua segunda universidade ou zoológico parceiro. Um deles permite que você escolha uma alternativa. Tenha em mente que você não pode melhorar todas as suas cartas de Ação! Em cada partida, você precisará decidir quais melhorias são as mais importantes para você.

Você pode "não fazer nada" com sua ação (por exemplo, jogar 0 cartas de Animal ou construir 0 construções).

As ações individuais são explicadas em detalhes nas páginas a seguir. Aqui você tem uma visão geral das ações:

Ação de CARTAS (pág. 9)

A ação de *Cartas* permite que você ganhe novas cartas de Zoológico (cartas de Animal, Patrocinador e Projeto de Conservação) do baralho ou da exibição.

Ação de CONSTRUIR (pág. 10)

Cercados são necessários para acomodar animais em seu zoológico. A ação de *Construir* permite que você posicione cercados padrões para animais de todas as categorias, ou cercados especiais para categorias específicas de animais. Você também pode construir Quiosques e Pavilhões.

Exemplo: Realizando uma ação

Para sua ação nesta turno, você escolhe a ação de Construir cuja carta está no espaço 4. Mova a carta para baixo, para indicar que ela está sendo usada, e realize a ação com força 4. Em seguida, pegue a carta de Ação em sua mão, mova as cartas de Ação nos espaços 1 a 3 em uma posição para a direita e posicione a carta de ação de Construir no espaço 1.

após sua ação



ao final de seu turno



Ação de ANIMAIS (pág. 11 a 13)

Com a ação de *Animais,* você pode adicionar animais em cercados vazios. Você precisa cumprir com condições especiais para isso e pagar o custo de aquisição do animal. Em troca, o animal lhe traz habilidades especiais e adiciona ícones no seu zoológico, os quais você pode precisar para apoiar projetos de conservação.

Ação de ASSOCIAÇÃO (pág. 14 a 16)

Com a ação de *Associação,* você envia seus trabalhadores associados para trabalharem em associações zoológicas. Com a ajuda deles, sua reputação aumenta e você pode ganhar a parceria de universidades e zoológicos de outros continentes, apoiar projetos de conservação ou doar para a conservação animal.

Ação de PATROCÍNIO (pág. 17)

A ação de *Patrocínio* traz a você o apoio de patrocinadores (jogando-os em seu zoológico). Eles o apoiam diretamente ou financiam um projeto, como uma construção única. Muitos deles trazem a você um efeito contínuo ou renda. No final da partida, você recebe pontos de atratividade ou conservação adicionais de seus patrocinadores.

Ação de FICHA X (pág. 18)

Caso você se encontre em uma situação na qual você não pode ou não quer realizar nenhuma das cinco ações, você pode realizar esta ação alternativa para receber exatamente 1 ficha X. Você ainda deve escolher e mover uma carta para o espaço 1, deslizando as demais cartas para a direita, como em qualquer outra ação. A força do espaço da carta escolhida não contribui para esta ação.

CARTAS — I

Avance o marcador de Pausa em 2 espaços. Então compre cartas do baralho OU compre diretamente.

COMPRANDO DO BARALHO

Compare a força **X** da ação com a tabela na carta. Compre a quantidade indicada de cartas (máx. 3) do baralho. Em seguida, você pode ter que descartar uma carta de sua mão, a qual pode ser uma das cartas que você acabou de comprar ou uma que já estava em sua mão.

COMPRANDO DIRETAMENTE

Se você executar a ação com uma força **X** de pelo menos **5**, então, ao invés de comprar diversas cartas do baralho, você pode pegar exatamente 1 carta da exibição para sua mão. Isto é chamado *Compra Direta*. Você pode pegar qualquer carta, independentemente da reputação de seu zoológico. Preencha a exibição no final de seu turno.

2 Independentemente de você ter comprado diretamente ou comprado do baralho, primeiro avance o marcador de Pausa em 2 espaços (não receba nenhum dinheiro por isso).

Você pode possuir qualquer quantidade de cartas em sua mão após esta ação, mas durante uma pausa, você pode ter que descartar cartas até seu limite de 3 cartas na mão (ou 5 com uma universidade específica) (veja *Pausa* na pág. 18).

CARTAS — II

Avance o marcador de Pausa em 2 espaços. Em seguida, compre cartas do baralho ou ao alcance da sua reputação OU compre diretamente.

COMPRANDO DENTRO DO ALCANCE DA SUA REPUTAÇÃO

Caso você tenha melhorado a ação de *Cartas*, você pode comprar cartas de acordo com seu nível de reputação, o que significa comprar da exibição (até a posição do seu contador de Reputação) e/ou do baralho. Adicionalmente, a tabela impressa na carta que determina os detalhes da ação também é melhorada. Você pode comprar da exibição e do baralho, na ordem que quiser, mas a exibição não é preenchida até que você termine seu turno.

COMPRANDO DIRETAMENTE

Caso você tenha melhorado a ação de *Cartas*, você pode comprar diretamente com uma força menor, **começando** a partir de força **3**. Caso você escolha comprar diretamente, não faz diferença se sua força é **3** ou maior.



Adicionalmente, após melhorar sua ação de *Cartas*, você pode continuar progredindo além da reputação 9 na trilha de Reputação.

A Trilha de Reputação e a Exibição

O tabuleiro principal possui uma exibição de 6 cartas (veja **B** no exemplo: *Pegando cartas usando o lado II* logo abaixo). Junto destas cartas está a trilha de Reputação, onde você controla a reputação de seu zoológico (veja **A** no exemplo: *Pegando cartas usando o lado II* logo abaixo).

Sempre que você puder aumentar a reputação do seu zoológico, avance seu contador 1 espaço nessa trilha. Para aumentar a reputação do seu zoológico para 10 (ou mais), você precisa melhorar a ação de *Cartas* para o lado II. O ícone no espaço 10 (pasta 5) serve de lembrete.

Se você avançar seu contador de Reputação para um espaço com um bônus ao lado, você recebe o bônus imediatamente e apenas uma vez. Se o seu contador alcançar o espaço 15 na trilha de Reputação e seu zoológico continuar a ganhar reputação, seu contador permanece no espaço 15 e você recebe, no lugar disso, 1 ponto de atratividade para cada ponto de reputação que não pôde avançar.

A posição do seu contador determina quais cartas da exibição estão "**ao alcance da sua reputação**". A carta na mesma pasta do seu contador de Reputação está ao alcance da sua reputação, assim como todas as cartas nas pastas de menor valor. Isto significa que quanto maior a reputação do seu zoológico, mais cartas estão ao alcance da sua reputação.

Caso você tenha pego quaisquer cartas da exibição, **não preencha a exibição até que você tenha finalizado o seu turno**. Em seguida, mova as cartas das pastas de maior valor para as de menor valor. Não altere a ordem das cartas. Por fim, complete cada pasta vazia com uma carta do baralho.

Próximo à exibição encontra-se a **pilha de descarte**. Você **não** pode olhar a pilha de descarte durante a partida.

Exemplo: Pegando cartas usando lado II

*Você é o jogador azul e está realizando a ação com força 5, o que permite que você pegue 4 cartas e descarte 1. Preferencialmente, você gostaria de pegar o Leão que está ao alcance da sua reputação na exibição. Você pega o Leão **(1)**, compra 2 cartas do baralho **(2)** e decide pegar, também, o Caracal da exibição **(3)**. Em seguida você descarta uma carta da sua mão.*

*Ao final de sua ação, as cartas nas pastas 3, 5 e 6 se movem para baixo **(4)** e você revela 2 novas cartas nas pastas 5 e 6 **(5)**. Se o Leão não estivesse ao alcance da sua reputação, você ainda poderia obtê-lo através de uma compra direta. Neste caso, você não poderia comprar nenhuma outra carta, mas poderia completar a ação com força 3 ou 4.*



CONSTRUIR

I

Posicione exatamente uma construção com um tamanho máximo de X à sua escolha em seu zoológico. Pague 2 de dinheiro por espaço. Disponíveis: Quiosque, Pavilhão, cercado padrão e Mini Zoo.

O tamanho da construção é medido pela quantidade de espaços que ela cobre em seu zoológico. Nesta ação, você possui o Quiosque (tamanho 1), Pavilhão (tamanho 1), vários cercados padrões (tamanhos 1 a 5) e o Mini Zoo (cercado especial de tamanho 3) à sua disposição. Cada zoológico pode conter **apenas 1** Mini Zoo. As outras construções podem ser erguidas mais de uma vez. Seu zoológico mostra uma visão geral de todas as construções. Todos os cercados padrões de cada tamanho e todos os diferentes cercados especiais possuem o mesmo formato.

Você precisa de **cercados** para acomodar animais, ao passo que **Quiosques** lhe trazem renda durante cada pausa. Cada **Pavilhão** que você posiciona aumenta imediatamente (e apenas uma vez) a atratividade do seu zoológico em 1.

Pague os **custos de construção** para o suprimento geral antes de posicionar a construção no terreno do seu zoológico. O custo de uma construção é duas vezes a quantidade de espaços que ela cobre, ou seja, seu tamanho. Portanto, custo = (tamanho x 2) de dinheiro.

Posicione a construção **adjacente** a uma já existente, ou seja, pelo menos uma aresta da nova construção deve tocar uma aresta de uma já existente. A sua primeira construção, por outro lado, deve ter pelo menos um espaço tocando a borda do terreno do seu zoológico.

Você só pode construir em **espaços vazios** do seu zoológico. Construções não podem ser posicionadas além das bordas do terreno, sobrepondo outras construções ou cobrindo espaços de água ou rocha.

Você ainda não pode construir em espaços com o ícone . Para poder fazê-lo, primeiro você deve melhorar sua carta de Ação de *Construir*.

Um **Quiosque** deve sempre estar a pelo menos 3 espaços de distância qualquer outro Quiosque em seu zoológico, ou seja, é necessário **pelo menos 2 espaços** entre 2 Quiosques. A observação abaixo dos espaços para zoológicos parceiros serve como lembrete disso.

Caso você **não possa** posicionar a construção desejada em seu zoológico de acordo com estas regras, você deve escolher uma construção diferente.

Construa um **cercado padrão** com o lado vazio para cima, de modo que ele ainda possa ser ocupado por um animal posteriormente. O lado vazio possui uma borda amarela e possui um X, onde X é o tamanho do cercado. O Mini Zoo possui ambos os lados iguais.

Se você cobrir um ou mais espaços com um , você pega, imediatamente e uma única vez, o bônus de posicionamento correspondente. O resumo da iconografia explica todos os bônus.

Exemplo: Possíveis espaços para construir um Quiosque

As marcas verdes indicam os espaços onde você poderia posicionar um novo Quiosque.



CONSTRUIR

II

Posicione tantas construções diferentes quanto você desejar em seu zoológico, até um tamanho total máximo de X. Disponíveis agora: Aviário de Aves Grandes e Viveiro de Répteis.

Se você melhorou sua ação de *Construir*, você também pode construir os cercados especiais Aviário de Aves Grandes e Viveiro de Répteis (ambos de tamanho 5). Assim como o Mini Zoo, cada zoológico acomoda apenas 1 Viveiro de Répteis e 1 Aviário de Aves Grandes. Ambos os lados desses cercados especiais são iguais.

Quando você posicionar o **Viveiro de Répteis** ou o **Aviário de Aves Grandes**, você pode, **imediatamente**, mover animais de cercados padrões para o novo cercado especial. Você **não** poderá fazer isso em nenhum outro momento da partida. Confira a ação de *Animais* na pág. 12 para mais detalhes de como os cercados especiais funcionam.

Você não pode posicionar **construções únicas** através desta ação, pois elas só entram em jogo com as respectivas cartas de Patrocinador.

Adicionalmente, você tem agora a oportunidade de posicionar **diversas** construções com uma ação. Contudo, você não pode posicionar 2 construções idênticas com a mesma ação de *Construir*. Todas devem ser diferentes. O tamanho total dessas construções não pode exceder X.

Posicione as construções no terreno do seu zoológico, **uma após a outra.** Pague por cada construção separadamente antes de posicioná-la. Se você cobrir um ícone de bônus, você recebe o bônus de posicionamento imediatamente antes de posicionar sua próxima construção. Contudo, não receba nenhum bônus "após finalizar" até que a ação de *Construir* esteja concluída.

Melhorar sua ação de *Construir* também permite que você construa em espaços com o ícone no seu zoológico, o que significa que, agora, você pode cobrir totalmente o seu terreno. Se você cobrir cada espaço do terreno do seu zoológico, aumente imediatamente sua atratividade em 7. Isto pode acontecer através de uma ação de *Construir*, mas também através de outros efeitos que façam algo ser construído no seu zoológico. Você deve ter todos os espaços do terreno do seu zoológico, exceto água e rochas, cobertos.

Exemplo: Construindo com bônus de posicionamento

*Você está utilizando a carta de Ação de Construir no espaço 5 e quer posicionar um cercado padrão de tamanho 2 e outro de tamanho 3. Contudo, você só possui 7 de dinheiro à disposição e os dois cercados custam, no total, 10. Como você está construindo seu primeiro cercado sobre um bônus de posicionamento de 5 de dinheiro **(1)**, você recebe este bônus imediatamente após construir o primeiro cercado. O dinheiro, então, se torna disponível para pagar pelo segundo cercado **(2)**.*



ANIMAIS

Jogue cartas de Animal da sua mão.

I

Compare a força X da ação com a tabela na carta. Jogue cartas de Animal da sua mão até a quantidade indicada.
Siga os seguintes passos para cada animal:

1. **Verifique as condições**: quaisquer condições que você deva cumprir para poder jogar a carta de Animal estão indicadas no lado esquerdo da carta. Você só pode jogar a carta caso cumpra com todas as condições (por exemplo, um zoológico parceiro específico, ou ícones de categoria de animais ou de continente). As condições são explicadas no guia de iconografia.
2. **Pague o custo**: pague o custo do animal, indicado no canto superior esquerdo da carta de Animal. Se você possui um zoológico parceiro do continente de origem do animal, ele reduz o custo em 3 de dinheiro por ícone de continente. Pague o dinheiro para o suprimento geral. Se você possui uma carta que lhe traz dinheiro por jogar animais, você só receberá esse dinheiro em um passo posterior, o que significa que você já deve possuir dinheiro suficiente para pagar o custo total do animal.
3. **Preencha um cercado vazio**: para jogar uma carta de Animal e acomodar o animal em seu zoológico, você precisa de espaço livre em um cercado. Você pode colocar qualquer animal, exceto animais do Mini Zoo, em um cercado padrão vazio. O cercado deve ter pelo menos o tamanho exigido no canto superior esquerdo da carta de Animal. Em seguida, vire o cercado para seu lado ocupado. Alguns animais também indicam que seu cercado deve estar ao lado de um ou dois espaços de rocha e/ou água. Os requisitos de cercado dos animais estão indicados na carta de Animal, ao lado do tamanho do cercado. Animais do Mini Zoo não podem ser acomodados em um cercado padrão, apenas em seu cercado especial, o Mini Zoo. Todos os répteis e alguns pássaros podem ser acomodados em um cercado padrão ou em um cercado especial, o Viveiro de Répteis e o Aviário de Aves Grandes, respectivamente. Neste caso, a carta mostra dois diferentes requisitos de cercado e você pode escolher onde colocar o animal, em um cercado padrão ou especial (para mais detalhes, veja *Cercados Especiais* na pág. 12).
4. **Posicione a Carta de Animal**: posicione a carta de Animal ao lado do seu Zoológico (veja *Posicionando Cartas* na pág. 13).
5. **Execute os Efeitos**: sempre que jogar um animal, a atratividade do seu zoológico aumenta. Avance seu contador na trilha de Atratividade uma quantidade de espaços conforme indicado na carta. Alguns animais também lhe dão pontos de conservação ou aumentam a reputação do seu zoológico. Caso isto ocorra, avance os respectivos contadores em suas trilhas. Muitos animais possuem um efeito adicional quanto são jogados. Se o texto do efeito possui o termo "após finalizar", não o execute até que você tenha finalizado completamente sua ação de *Animais*. Em todos os demais casos, execute a ação imediatamente, antes mesmo de jogar outra carta de Animal. O mesmo se aplica aos efeitos de outras cartas que são acionados ao jogar sua carta de Animal. Caso existam diversos efeitos simultâneos, você escolhe a ordem de execução (independentemente de os efeitos serem pontos de Atratividade, reputação, conservação, ou se eles são recebidos devido a uma habilidade de animal ou de outras cartas).

*Se seu grupo não gosta de **efeitos interativos**, você pode usar os efeitos alternativos criados para o modo solo (veja a Anatomia das Cartas de Animal a seguir).*

Se uma ação permite a você jogar 2 cartas de Animal, jogue uma após a outra e complete todos os passos acima para o primeiro animal (exceto efeitos "após finalizar") antes de fazer o mesmo com a segunda carta de Animal. Você pode escolher não jogar uma segunda carta de Animal.

Somente após isto e após você mover a carta de Ação de *Animais* para o espaço 1 de seu zoológico, execute os efeitos "após finalizar". Se houver múltiplos efeitos para aplicar, você escolhe a ordem.

Anatomia das Cartas de Animal

Carta de ação de Animal representam os diferentes animais que podem se acomodados em seu zoológico.

(1) No canto superior esquerdo estão os requisitos de cercado que você precisa cumprir. O número no hexágono indica o tamanho mínimo do cercado no qual este Animal pode ser colocado. **(2)** Ao lado dele, pode haver 1 ou 2 ícones de rocha e/ou água. Isto significa que o cercado deve estar ao lado de, no mínimo, essa quantidade de espaços dos tipos mostrados. **(3)** Se o animal também pode ser colocado em um cercado especial, o tipo dele e os espaços que o animal ocupa são mostrados logo à direita dos requisitos de cercado usuais. Os requisitos de água e rocha também se aplicam aos cercados especiais.

(4) Abaixo dos requisitos dos cercados, encontra-se o custo que deve ser pago para jogar esta carta e acomodar o animal em seu zoológico.

(5) Abaixo do custo, no lado esquerdo, alguns animais possuem condições adicionais que você deve considerar.



(6) O canto superior direito mostra a categoria do animal e o continente de origem dele (exceto para animais do Mini Zoo). Este ícones interagem com todas as outras cartas suas e são, frequentemente, importantes para completar os projetos de conservação. **(7)** O canto inferior direito mostra o aumento na atratividade do zoológico após este animal ser acomodado. Alguns animais oferecem bônus adicionais como pontos de projeto de conservação ou reputação. **(8)** Muitos animais possuem um efeito quando jogados, que é executado imediatamente ou após a ação de *Animais* (veja *Habilidades dos Animais* no glossário, pág. 2 a 3). Se o efeito da carta de Animal se refere a um ícone que aparece na própria carta, este ícone também conta para o efeito.

Algumas cartas de Animal possuem um efeito interativo, por exemplo, Veneno. Este efeito só pode ser aplicado se seu zoológico possuir 5 ou mais de atratividade. O espaço 5 na trilha de Atratividade é marcado como um lembrete disso. Veja o glossário para detalhes dos efeitos.



(9) Alguns animais possuem um efeito diferente no modo solo, o qual é mostrado em uma caixa azul com o ícone.

Cercados Especiais (Mini Zoo, Viveiro de Répteis, Aviário de Aves Grandes)

Existem 3 diferentes cercados especiais: Mini Zoo **(1)**, Viveiro de Répteis **(2)** e Aviário de Aves Grandes **(3)**. Seu zoológico pode ter apenas **um** de cada cercado especial.



Animais do Mini Zoo não podem ser acomodados em um cercado padrão, apenas em seu próprio cercado especial, o Mini Zoo.

Todos os répteis e algumas pássaros podem ser acomodados tanto em cercados padrões como nos cercados especiais, o Viveiro de Répteis e o Aviário de Aves Grandes. Neste caso, a carta mostra dois diferentes requisitos de cercado e você pode escolher onde colocar o animal, em um cercado padrão ou especial. Se um animal requer espaços água e/ou rocha ao lado de seu cercado, o mesmo também se aplica aos cercados especiais respectivos.

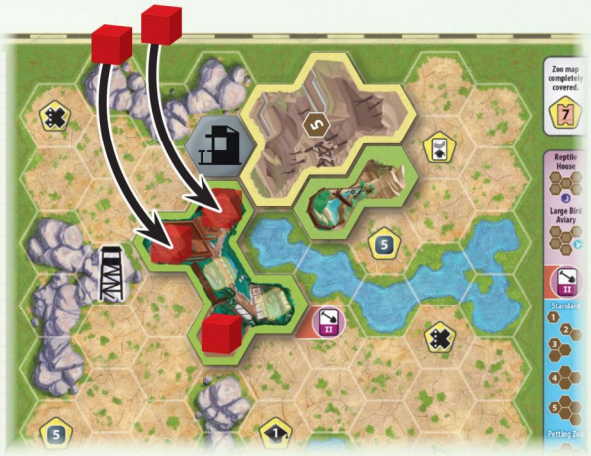
Se você quer acomodar o animal em um cercado especial, use marcadores de jogador de seu estoque para marcar a quantidade de espaços de cercado indicada no ícone do cercado especial na carta. Caso não existam espaços livres suficientes no cercado especial, você não poderá acomodar o animal nele. Você nunca precisa virar um cercado especial: ambos os lados são iguais.

Se você construir um Viveiro de Répteis ou um Aviário de Aves Grandes e você já possui animais em seu zoológico que poderiam ser acomodados lá, você pode, imediatamente e apenas neste momento, mover esses animais para seu novo cercado especial. Para cada animal movido, escolha o menor cercado padrão ocupado que cumpra todos os requisitos de cercado daquele animal (incluindo água e/ou rocha) e vire-o novamente para seu lado vazio. No raro caso de não existir um cercado assim, vire o menor cercado padrão ocupado que cumpra pelo menos com o requisito de tamanho de cercado daquele animal. Em seguida marque o cercado especial com o número correspondente de marcadores de jogador. Se você possuir diversos animais que podem potencialmente ser movidos, você pode decidir separadamente para cada um deles se o moverá ou não.

Exemplo: Jogando Animais (cercados)

Você joga o Jacaré do Papo Amarelo e possui 2 opções para acomodá-lo em seu zoológico. Você pode colocá-lo em seu cercado padrão de 5 espaços, já que ele precisa de pelo menos 4 espaços ao lado de um espaço de água. Em seguida, vire o cercado para seu lado ocupado. Mas você pode preferir posicionar este jacaré em seu Viveiro de Répteis. Isto também é possível, porque ele também está ao lado da água e possui espaço para pelo menos 2 de seus marcadores de jogador. Posicione 2 de seus marcadores de jogador no Viveiro de Répteis. Neste caso, o cercado de 5 espaços ainda estará disponível para outro animal.





Exemplo: Jogando animais (efeito imediato)

*Você realiza a ação de Animais com força 5 para jogar 2 animais. Primeiro, você joga o Bufo Real **(1)**. Você paga o custo, vira um cercado de 2 espaços **(2)**, recebe 4 de atratividade e executa o efeito da carta, colocando 2 novas cartas em sua mão **(3)**. Felizmente o Lince Euroasiático está entre elas, já que você prefere jogar ele do que o Marabu. Desta forma, você joga o Lince Euroasiático como seu segundo animal **(4)**.*





II ANIMAIS

Jogue cartas de Animal da sua mão ou ao alcance da sua reputação.

Se você melhorou a ação de *Animais*, você pode jogar cartas de Animal diretamente da exibição, ao invés de apenas da sua mão. Para fazer isso, a respectiva carta deve estar ao alcance da sua reputação. Adicionalmente ao custo do animal, você deve pagar uma quantidade de dinheiro igual ao número na pasta onde a carta de Animal estava. Se você puder jogar 2 cartas de Animal, você pode escolher jogar 2 cartas da sua mão, 2 da exibição ou 1 da sua mão e outra da exibição. Jogue os animais, um após o outro. Não preencha a exibição até que você tenha finalizado seu turno.

Adicionalmente, você pode aumentar a reputação do seu zoológico em 1, se você realizar esta ação com força de pelo menos 5. Aumente a reputação no início de sua ação, de modo que o alcance da sua reputação para esta ação já esteja maior.

Por fim, após melhorar sua ação de *Animais*, você também pode jogar animais que possuem o ícone  como uma condição.

Posicionando Cartas

Posicione suas cartas de Animal e Patrocinador parcialmente sobrepostas para economizar espaço. Todas as informações relevantes para o restante da partida encontram-se no topo da carta.

Algumas cartas de Patrocinador possuem um efeito adicional no final da partida. Estas cartas são marcadas com um faixa vertical marrom atrás do nível da carta (como na 2ª carta jogada neste exemplo). Isto faz com que cartas com efeitos de final de partida sejam facilmente encontradas.



Categorias de Animais

Existem 7 categorias de animais em Ark Nova:

- *Pássaro*
- *Herbívoro*
- *Predador*
- *Primata*
- *Réptil*
- *Urso*
- *Animal do Mini Zoo*

Duas destas sete categorias são casos especiais: urso e Mini Zoo. Devido a isto, em contraste com as demais categorias, seu ícone é preto sobre um fundo branco.

Os ursos estão mais para uma subcategoria. Seu ícone ocorre, na maioria das vezes, em combinação com ícones de herbívoro ou predador.

Por razões mecânicas do jogo, nós inventamos uma categoria separada para o Mini Zoo, substituindo sua categoria biológica.

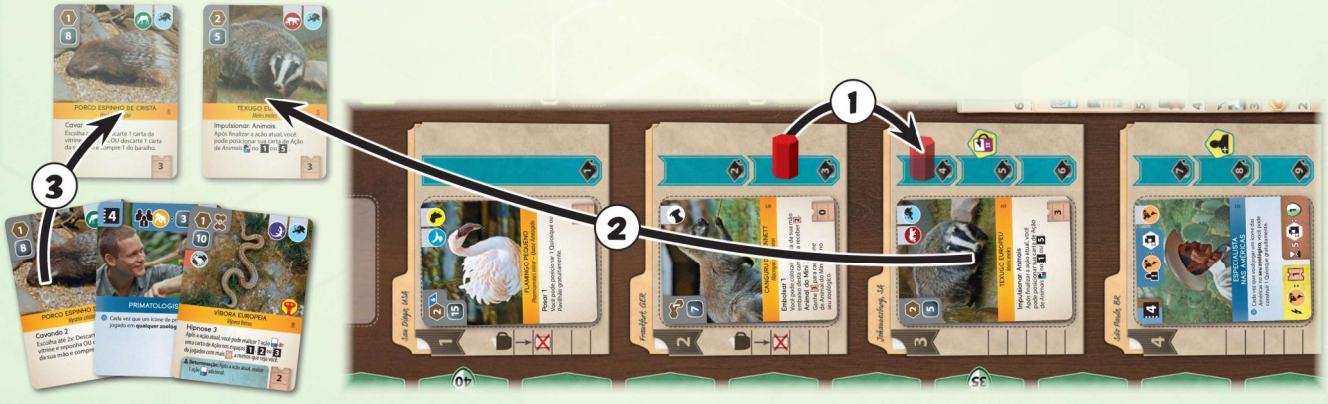
Se o jogo mencionar categorias de animais, isto também implicitamente inclui ursos e Animais do Mini Zoo. Caso não seja o caso, elas serão explicitamente excluídas.



Exemplo: Jogando Animais usando o lado II

*Você é o vermelho e usa a carta de Ação de Animais melhorada para jogar 2 animais. Como você está realizando a ação com força 5, você pode, primeiro, aumentar a reputação do seu zoológico em 1, alcançando a reputação 4 **(1)**. Isto significa que as pastas 1 a 3 estão, agora, ao alcance da sua reputação.*

*Você joga o Texugo Europeu da pasta 3 da exibição **(2)** e, para isto, paga 3 de dinheiro, adicionalmente ao custo usual do animal. Em seguida você joga outro animal direto da sua mão, o Porco Espinho de Crista **(3)**. Após você preencher os respectivos cercados, aumentado a atratividade do seu zoológico e usado as habilidades dos animais, seu turno termina. Antes do próximo jogador realizar o turno dele, você preenche a exibição.*



ASSOCIAÇÃO

Realize exatamente uma tarefa de associação.

I

Para realizar uma tarefa de associação, você precisa de pelo menos um trabalhador associado no bloco de notas do seu zoológico. Posicione este trabalhador na tarefa que você quer realizar no tabuleiro de Associação. Caso 1 de **seus** trabalhadores associados já esteja **nessa** tarefa, você deverá posicionar 2 para poder realizá-la. Caso 3 de **seus** trabalhadores associados já estejam **nessa** tarefa, você não poderá realizá-la novamente por enquanto. Trabalhadores associados das outras cores não influenciam na tarefa.

Em uma pausa, todos os seus trabalhadores associados retornam para o seu zoológico, tornando-se ativos novamente. O resultado disso é que todas as tarefas tornam-se novamente disponíveis para serem realizadas com apenas 1 trabalhador associado. Veja mais sobre isso em *Pausa*, na pág. 18.

Cada tarefa exige uma força X de ação diferente. Você só pode realizar a tarefa caso a força da sua ação seja, pelo menos, tão alta quanto o valor da tarefa.

As várias tarefas são:

2 **Aumentar a reputação**: aumente a reputação do seu zoológico em 2. Avance seu contador de Reputação na trilha de Reputação e receba quaisquer bônus mostrados ali, se houver.

A reputação do seu zoológico determina quantas cartas você tem acesso na exibição (alcance da sua reputação). Adicionalmente, alguns valores mínimos de reputação são necessários para poder jogar certas cartas de Patrocinador (veja a ação de *Patrocínio* na pág. 17).

3 **Ganhando um zoológico parceiro**: pegue um zoológico parceiro do tabuleiro de Associação e posicione-o no espaço para zoológicos parceiros vazio mais baixo em seu zoológico. Se este espaço mostrar um bônus, receba-o imediatamente e uma única vez. Você não pode pegar um zoológico parceiro que você já tenha, ou seja, todos os seus zoológicos parceiros devem ser de diferentes continentes. Você pode ter no máximo 4 zoológicos parceiros; seu zoológico não tem espaço para um 5º. Para pegar um terceiro (ou quarto) zoológico parceiro, você deve melhorar a ação de Associação para o lado II. Caso você já tenha todos os zoológicos parceiros que estão no tabuleiro de Associação neste momento ou caso você não possa posicionar nenhum zoológico parceiro em seu zoológico, você não pode realizar esta tarefa. O suprimento de zoológicos parceiros no tabuleiro de Associação é preenchido na pausa (veja *Pausa* na pág. 18).

Cada zoológico parceiro reduz o custo para jogar todas as cartas de Animal do respectivo continente em 3 de dinheiro por ícone de continente na carta. Ele também lhe traz 1 ícone do respectivo continente, o que pode acionar outros efeitos de cartas e pode contar para projetos de conservação. Certas cartas de Animal necessitam de um zoológico parceiro do mesmo continente.

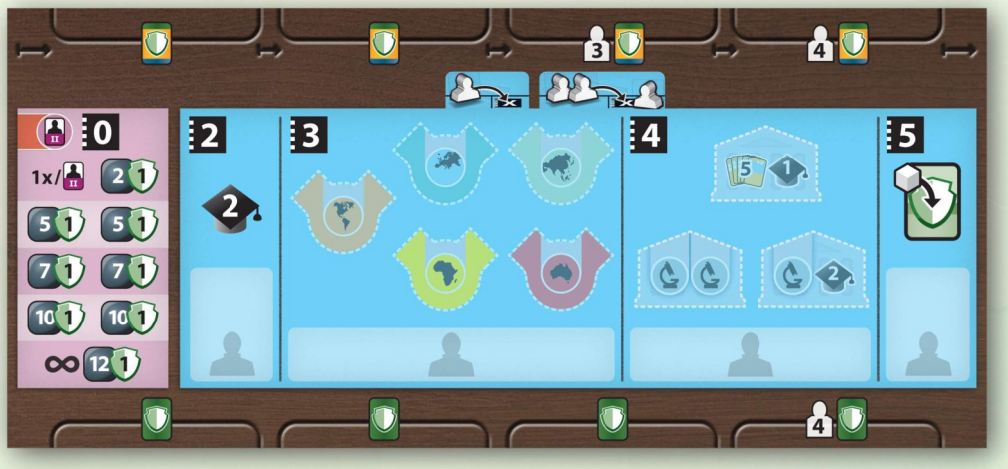
4 **Ganhando uma universidade parceira**: pegue uma universidade parceira do tabuleiro de Associação e posicione-a no espaço para universidades vazio mais baixo em seu zoológico. Se este espaço mostrar um bônus, receba-o imediatamente e uma única vez. Você também avança seu contador de Reputação de acordo, caso isso seja indicado na universidade. Você não pode pegar uma universidade que você já possua. Caso você já tenha todas as universidades que estão no tabuleiro de Associação neste momento, então você não pode realizar esta tarefa. O suprimento de universidades no tabuleiro de Associação é preenchido na pausa (veja *Pausa* na pág. 18).

Universidades aumentam a reputação do seu zoológico, fornecem ícones de pesquisa e são a única forma de aumentar seu limite de mão para 5 cartas.



Tabuleiro de Associação

O tabuleiro de Associação é dividido em duas áreas. Na área azul estão as tarefas que você pode realizar usando seus trabalhadores associados. Se você não melhorou a ação de *Associação*, você só pode realizar exatamente 1 dessas tarefas. Na área rosa, após melhorar sua carta de Ação de Associação, você pode ganhar pontos de conservação adicionais por doar para as organizações de conservação animal. Acima e abaixo do tabuleiro de Associação estão os espaços para os projetos de conservação que você pode apoiar durante a partida.



5 **Trabalhar em um projeto de conservação**: você pode apoiar um projeto de conservação que já esteja em jogo ou jogar uma carta de Projeto de Conservação da sua **mão** e apoiá-la imediatamente. Caso você traga um **nova** carta de Projeto de Conservação para a partida, posicione-a **acima** do tabuleiro de Associação, no espaço mais à **esquerda**. Caso já exista um projeto de conservação lá, mova todas as cartas de Projeto de Conservação acima do tabuleiro um espaço para a direita antes de posicionar a carta. Dependendo da quantidade de jogadores, podem existir apenas 2, 3 ou 4 cartas acima do tabuleiro de Associação. Se (após posicionar um novo projeto de conservação) existirem mais cartas do que o permitido de acordo com a quantidade de jogadores, coloque a carta mais à direita na pilha de descarte. Devolva quaisquer marcadores na carta descartada para o suprimento (não para o zoológico) dos jogadores correspondentes. Os projetos de conservação básicos abaixo do tabuleiro de Associação nunca são movidos, mesmo quando estão completamente apoiados. Nenhum novo projeto de conservação básico é adicionado durante a partida.

Para apoiar um projeto de conservação, você deve cumprir uma condição (mostrada na carta) que não tenha nenhum marcador de jogador sobre ela. Você só pode apoiar **uma vez** cada projeto de conservação. Isto significa que você não pode apoiar um projeto que já tenha um marcador seu sobre ele.

Posicione qualquer 1 dos marcadores de jogador referentes à condição que você cumpriu da **parte esquerda do seu zoológico** e, como recompensa, avance seus contadores de Conservação e Reputação (se aplicável) conforme mostrado na carta. Se você puder cumprir mais de uma condição, você deve escolher uma delas. Uma explicação dos vários projetos de conservação pode ser encontrada na pág. 1 do Glossário.

Quando você pegar o marcador de jogador do seu zoológico, você ativa o bônus correspondente. Você sempre ganha o bônus imediatamente. Alguns deles também permitem que você ganhe o bônus novamente durante cada pausa. Escolha entre receber esse bônus antes ou depois da recompensa do projeto de conservação. O guia de iconografia explica todos os bônus.

Dica: algumas vezes vale a pena apoiar um projeto de conservação em um nível menor, por exemplo, para ganhar os bônus da trilha de Conservação ou para ativar uma renda na parte esquerda de seu zoológico logo no início da partida.

Anatomia dos Projeto de Conservação

Estas cartas representam diferentes projetos de conservação que você pode apoiar. Cada carta mostra três condições **(1)** para cumprir, assim como as recompensas correspondentes **(2)**. Certas cartas de Projeto de Conservação fornecem bônus adicionais ao jogador que as baixar **(3)**. Existem dois tipos de projetos de conservação.



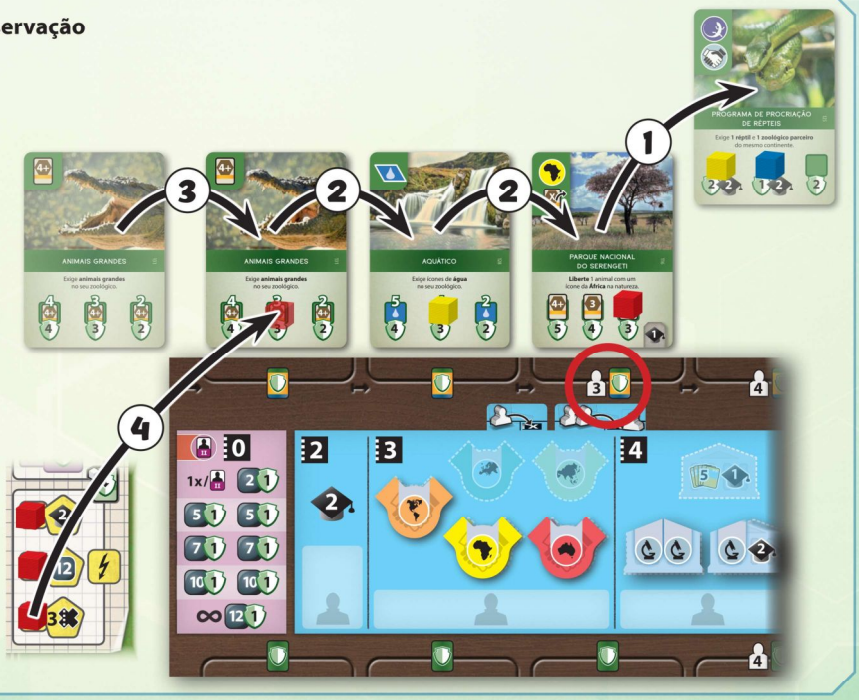
Na maioria dos casos, você deve ter uma certa quantidade de um ícone específico em seu zoológico (no exemplo ao lado, répteis). Conte a quantidade de ícones no topo de todas as suas cartas, tanto de Animal quanto de Patrocinador (incluindo requisitos de espaço de água e rocha, mas não incluindo as condições na parte esquerda), assim como aqueles em suas universidades e zoológicos parceiros.



Projetos de conservação nos quais você liberta um animal na natureza funcionam de forma levemente diferente. Ao invés de coletar uma quantidade de ícones, você deve descartar uma carta de Animal com o ícone específico, a partir do seu zoológico (neste exemplo, África **(A)**. Você escolhe o animal correspondente a ser descartado, mas o animal deve exigir um cercado padrão do tamanho mostrado **(B)**. Não importa se o animal também pode ou não ser posicionado em um cercado especial. Mova seu contador de Atratividade para trás tantos espaços quanto mostrados na carta de Animal. Remova a quantidade de marcadores de jogador de seu cercado especial (caso possa) OU vire o menor cercado padrão ocupado que cumpra os requisitos do animal para o lado vazio. Posicione a carta de Animal na pilha de descarte. Veja a pág. 1 do Glossário para detalhes sobre os projetos de conservação de Libertar Animais na Natureza.

Exemplo: Jogando uma carta de Projeto de Conservação

*Você baixa uma carta de Projeto de Conservação da sua mão: Animais Grandes. Como estamos em uma partida para 3 jogadores e já existem 3 projetos de conservação baixados, você deve, primeiro, descartar a carta de Projeto de Conservação mais à direita (Programa de Procriação de Répteis) **(1)**, mover as outras duas cartas uma posição para a direita **(2)** e, então, posicionar a nova carta no espaço esquerdo agora livre **(3)**. Já que você possui 3 animais grandes em seu zoológico, você pega um marcador de jogador do seu zoológico e posiciona-o na condição central **(4)**. Você recebe 3 pontos de conservação por isso. Você também recebe o bônus no espaço do qual você tirou seu marcador de jogador, o que lhe dá imediatamente (e somente uma vez) 3 fichas X.*



Exemplo: Libertando um animal

*Você decide libertar sua Tartaruga de Esporas Africana no Parque Nacional do Serengeti. A tartaruga precisa de um cercado de 3 espaços, cumprindo, desta forma, a condição central que ainda não foi ocupada. Você decide marcar o espaço restante na carta de Projeto de Conservação com seu marcador de jogador do espaço de "12 de dinheiro" **(1)**.*

*Como o animal deixou seu zoológico, você remove 2 marcadores de jogador de seu Viveiro de Répteis e os traz novamente para o seu suprimento. Você move seu contador 6 espaços para trás na trilha de Atratividade (a atratividade do animal). As outras informações na carta não importam. Em seguida, você avança seu contador 4 espaços na trilha de Conservação e recebe 12 de dinheiro (já que você pegou seu marcador de um espaço com este bônus). Por fim, você coloca a Tartaruga de Esporas Africana na pilha de descarte **(2)**.*





II ASSOCIAÇÃO

Realize uma ou mais tarefas de associação diferentes. Você pode fazer uma doação.

Caso você tenha melhorado a ação de *Associação*, você pode realizar **várias** tarefas de associação **diferentes** com uma ação. Para **cada** tarefa, você precisa de 1 ou 2 de seus trabalhadores associados. O valor total de todas as tarefas de associação não pode exceder a força X de sua ação. O valor total pode, porém, ser menor.

Se você decidir apoiar uma nova carta de Projeto de Conservação, você pode jogar essa carta diretamente da exibição. Para fazê-lo, a respectiva carta deve estar ao alcance da sua reputação. Como um custo adicional, você deve pagar uma quantidade de dinheiro igual ao número na pasta de onde você retirou a carta de Projeto de Conservação. Não preencha a exibição até que você tenha terminado seu turno.

Além das tarefas de associação, você também pode fazer exatamente 1 doação para um programa de bem estar animal. Pague a menor quantidade de dinheiro visível na área "doação" (0) para o suprimento geral e cubra o espaço correspondente com um dos marcadores de jogador **do seu suprimento**, fazendo com que aquela quantidade de dinheiro não esteja mais visível. Você recebe 1 ponto de conservação por isso. Caso todos os espaços exceto o último estejam ocupados por marcadores de jogador, cada doação subsequente custa 12 de dinheiro e você não coloca nenhum marcador naquele espaço.

Para poder fazer uma doação, você deve ter realizado pelo menos 1 tarefa de associação durante a mesma ação. Você não precisa de um trabalhador associado para fazer uma doação. Você pode fazer, no máximo, uma doação por **ação** de *Associação*.



Exemplo: Tarefas de Associação com o lado II

*Você decide gastar uma ficha X na ação de Associação no espaço 5 para executá-la com força 6. Você recebe uma universidade e 2 de reputação com um trabalhador associado em cada uma **(1)**. Adicionalmente, você paga 5 de dinheiro como uma doação e recebe 1 ponto de conservação por isso **(2)**. A próxima doação custará 7 de dinheiro.*



PATROCÍNIO I

Jogue exatamente 1 carta de Patrocinador OU avance o marcador de Pausa e receba dinheiro.

Esta ação permite que você jogue **exatamente 1** carta de Patrocinador da sua mão, desde que a força X de sua ação seja igual ou maior que o nível da carta de Patrocinador e você cumpra quaisquer condições na carta (mostradas no lado esquerdo da mesma). Execute o efeito instantâneo (caso exista) e/ou o efeito recorrente da carta (caso exista e seja acionado pelo ícone desta carta de Patrocinador) e, em seguida, posicione-a ao lado de seu zoológico.

X Alternativamente, você pode usar esta ação para avançar o marcador de Pausa em X espaços e receber X de dinheiro. Você recebe X de dinheiro mesmo que o marcador de Pausa não precise de todos os X avanços para alcançar seu espaço final.

PATROCÍNIO II

Jogue uma ou mais cartas de Patrocinador OU avance o marcador de Pausa e receba dinheiro.

Se você melhorou a ação de *Patrocínio*, você pode jogar **múltiplas cartas de Patrocinador** com uma ação. A força X da sua ação **mais 1** deve ser igual ou maior do que a soma dos níveis de todas as cartas jogadas (lembre-se, com a ajuda das fichas X, você pode aumentar a força X para além de 5). Jogue as cartas uma após a outra, o que significa que você executa completamente todos os efeitos instantâneos de uma carta (exceto efeitos "após finalizar") antes de jogar a próxima carta.

Quando jogar cartas de Patrocinador, você pode escolher jogá-las da **exibição** ou da sua mão. Quaisquer cartas jogadas da exibição devem estar ao alcance da sua reputação. Pague uma quantia adicional de dinheiro igual ao número na pasta de onde você jogou a carta de Patrocinador. Não preencha a exibição até que você tenha terminado seu turno.

Se você usar a ação de *Patrocínio* para avançar o marcador de Pausa, você recebe X de dinheiro **duas vezes**.

Por fim, após melhorar sua ação de *Patrocínio*, você também pode jogar cartas de Patrocinador que tenham o ícone @ II como condição.

Anatomia das Cartas de Patrocinador

(1) O nível de cada carta de Patrocinador está no canto superior esquerdo. **(2)** Se a carta permitir que você posicione uma construção especial em seu zoológico e se essa construção precisar ser posicionada ao lado de água ou rochas, este requisito será mostrado ao lado do nível (na mesma posição das cartas de Animal). **(3)** Quaisquer condições que você deva cumprir para poder jogar esta carta são mostradas no lado esquerdo dela. **(4)** Se a própria carta trouxer um ícone, ele será mostrado no canto superior direito.

Cartas de Patrocinador possuem uma variedade de efeitos diferentes. **(5)** Se a carta possuir um efeito recorrente, ele é mostrado no topo da carta em um fundo azul, a menos que ele traga uma renda durante cada pausa, caso em que o fundo será roxo.



(6) Um efeito de uso único quando jogar a carta é indicado por um fundo amarelo no canto inferior esquerdo. **(7)** Um efeito durante a pontuação final é indicado por um fundo marrom no canto inferior direito. Uma faixa marrom atrás do nível da carta **(1)** serve como lembrete de que esta carta possui um efeito na pontuação final (caso as cartas estejam parcialmente sobrepostas).

Se um efeito em uma carta de Patrocinador refere-se a um ícone que aparece na própria carta, ele também conta para o efeito. Contudo, apenas os ícones nos cantos superiores direitos das cartas **(4)** são usados, e não aqueles em qualquer outra parte da carta, exceto por ícones de água e rocha, que estão no canto superior esquerdo.

(8) Alguns efeitos são explicados na própria carta de Patrocinador, porém, todos os efeitos são explicados nas pág. 4 a 7 do Glossário.

Exemplo: Jogando uma carta de Patrocinador

Use a ação de Patrocínio para jogar a Toca dos Suricatos (veja acima). Você precisa de uma ação de força 5 e a reputação de seu zoológico deve ser no mínimo 3. Você pega a Toca de Suricatos das construções únicas e a posiciona no seu zoológico, ao lado de pelo menos uma rocha. Você pode reconhecer a Toca dos Suricatos pelo ícone no canto inferior esquerdo da carta. Como a carta da Toca dos Suricatos possui, ela mesma, um ícone de herbívoro, a atratividade do seu zoológico aumenta em 2 imediatamente.





FICHA X

Pegue uma ficha X.

Se você não quer ou não pode realizar nenhuma das 5 ações, você ainda pode usar esta ação alternativa e pegar uma ficha X. Você pode realizar esta ação usando qualquer carta de Ação. Ela é independente do valor X do espaço da carta e você não pode usar fichas X para aumentar a força da ação. A carta de Ação estar melhorada ou não, é irrelevante.

Você ainda deve escolher uma carta e movê-la para o espaço 1, deslizando as demais cartas para a direita, como em qualquer outra ação. Em seguida, pegue 1 ficha X. Caso você já tenha 5 fichas X, você não pode realizar esta ação.

Pontos de Atratividade e Conservação

Durante a partida, você aumenta a atratividade do seu zoológico e coleta pontos de conservação. Isto é necessário para vencer e também ajuda durante a partida.

A atratividade do seu zoológico determina quanto dinheiro você recebe em cada pausa.

Adicionalmente, existem 4 espaços na trilha de Conservação que trazem efeitos únicos e imediatos, assim que você alcançar ou ultrapassar eles. Estes espaços são os seguintes:

- **2 pontos de conservação**:



melhore uma de suas cartas de Ação (vire-a para o outro lado) **ou** ative um trabalhador associado adicional (pegue um trabalhador deitado do espaço mais baixo abaixo do bloco de notas e coloque-o no bloco de notas). Ambas as opções estão disponíveis para quem alcançar o espaço 2.

- **5 / 8 pontos de conservação**:





pegue 5 de dinheiro **ou** uma das fichas Bônus próximo a esse espaço na trilha de Conservação. Execute o efeito (dinheiro ou ficha Bônus) imediatamente. Se você pegar uma ficha Bônus, a remova da partida em seguida. A opção de pegar 5 de dinheiro permanece mesmo após ambas as fichas Bônus terem sido pegas.

- **10 pontos de conservação**:



a **primeira vez** que um jogador alcançar ou ultrapassar 10 pontos de Conservação, **todos os jogadores** escolhem e descartam uma de suas cartas de Pontuação Final. Coloque as cartas viradas para baixo no fundo do baralho de cartas de Pontuação Final. Caso ninguém alcance 10 pontos de Conservação antes da partida acabar, todos os jogadores devem descartar uma carta de Pontuação Final antes da pontuação final começar.



Pausa

Ark Nova não possui um sistema fixo de rodadas. Você joga um turno por vez, até que o marcador de Pausa tenha avançado para o último espaço na trilha de Pausa. O efeito de uma carta de Ação, Patrocinador ou Animal pode causar isso. Se você acionar a pausa, complete seu turno atual, pegue o marcador de Pausa e, em seguida, todos os jogadores realizam os seguintes passos, em ordem:

1. **Limite de cartas na mão**:



se você tiver mais cartas em sua mão do que seu limite de mão permite, descarte cartas da sua mão, à sua escolha, para a pilha de descarte até esse limite. Normalmente, seu limite de mão é 3, porém uma universidade específica permite manter até 5 ( ).

2. **Marcadores em cartas de Ação**:



se você tiver marcadores de Multiplicador, Veneno e/ou Constrição em suas cartas de Ação, devolva-os para o suprimento. Eles não tem mais nenhum efeito.

3. **Tabuleiro de associação**:



devolva todos os seus trabalhadores associados do tabuleiro de Associação para o bloco de notas do seu zoológico. Eles estão disponíveis para você novamente, como trabalhadores ativos. Preencha a exibição de universidades e zoológicos parceiros, para que exista novamente uma universidade e zoológico parceiro de cada tipo. Não é necessário repor universidades e zoológicos parceiros que todos os jogadores tenham.

4. **Repor a exibição**:



descarte as duas cartas mais baixas da exibição (pastas 1 e 2) para a pilha de descarte, mova as cartas restantes para baixo e preencha a exibição. O ícone nos espaços 1 e 2 servem como lembrete.

5. **Receber a receita:**



Na maior parte do tempo, todos os jogadores podem receber a renda simultaneamente. Mas alguns efeitos podem exigir que isso seja feito em ordem de jogadores, como no caso de múltiplos jogadores possuírem um efeito que permita comprar uma carta da exibição. Nestes casos, os jogadores afetados devem receber a renda no sentido horário, começando pelo jogador que iniciou a pausa. A exibição é reposta após cada jogador.

a. Colete a renda de acordo com a **atratividade** do seu zoológico. Receba a quantidade de dinheiro indicada ao lado do seu contador na trilha de Atratividade.
Exemplo: se seu contador está no espaço 7 da trilha de Atratividade, receba 11 de dinheiro.

b. Receba a renda pelos **Quiosques** no seu zoológico. Verifique cada Quiosque em seu zoológico separadamente. Receba 1 de dinheiro para cada construção única, cercado especial, cercado padrão **ocupado** e Pavilhão adjacente a ele. Uma construção deve compartilhar pelo menos uma de suas arestas com um Quiosque para poder ser considerada adjacente. Um cercado padrão vazio não traz nenhuma renda (mas um cercado especial vazio traz).

c. Colete toda a **renda** indicada pelo seguinte ícone: . Esse ícone aparece em algumas cartas de Patrocinador e em alguns bônus na parte esquerda do seu zoológico. Receba apenas os bônus do seu zoológico que você já ativou (aqueles revelados ao posicionar o marcador de jogador em um projeto de conservação).

6. **Trilha de Pausa:**



Devolva o marcador de Pausa para o espaço inicial de acordo com a quantidade de jogadores.

Em seguida, a pausa termina e a partida continua com o próximo jogador no sentido horário realizando seu próximo turno.

FIM DA PARTIDA E PONTUAÇÃO FINAL

1. **Final da Partida**
   Se, ao final do seu turno ou durante uma pausa, seu **contador de Conservação** e **contador de Atratividade** estiverem na **mesma área de pontuação**, ou se eles passaram um pelo outro, o final da partida é acionado. Cada **área de pontuação** abrange um espaço da trilha de Conservação e os espaços adjacentes da trilha de Atratividade.
   Se o final da partida for acionado ao final de **seu turno**, todos os outros jogadores (mas não você) realizarão mais um turno. A próxima vez em que você realizaria seu turno, siga diretamente para a pontuação final. Se o final da partida for acionado **durante uma pausa**, todos os jogadores (incluindo você), realizam mais um turno.

2. **Pontue as Cartas**
   Ao final da partida, você ainda receberá pontos de conservação ou atratividade de suas **cartas de Pontuação Final**, bem como de suas cartas com ícones de fim de partida . Lembre-se, se nenhum jogador alcançou 10 pontos de conservação, todos os jogadores devem descartar uma de suas cartas de Pontuação Final antes de realizar esta pontuação.

3. **Determine os Pontos de Vitória**
   Por fim, é hora de calcular os Pontos de Vitória. Comece observando em qual área de pontuação o seu contador de Conservação se encontra. Veja qual o menor valor de atratividade nesta área de pontuação. Este é seu Número Alvo. Compare seu Número Alvo com o valor de seu contador de Atratividade. Subtraia seu Número Alvo de seu valor de atratividade e o resultado disso são seus pontos de vitória. O jogador com o **maior valor positivo de Pontos de Vitória** é o vencedor. Em caso de empate, o jogador empatado que apoiou mais pontos de conservação vence a partida (você determina isso contando quantos marcadores de jogador foram removidos do lado esquerdo do seu zoológico). Persistindo o empate, os jogadores compartilham a vitória.

Você pode ter notado que, para conseguir uma pontuação positiva, seu contador de Atratividade e de Conservação devem ter se cruzado. Tenha isto em mente ao tomar as decisões para maximizar sua pontuação!

Exemplo: Final da Partida

Vermelho possui 64 pontos de atratividade e 20 de conservação. Ambos os contadores estão na mesma área de pontuação (moldura branca). O fim da partida foi acionado.



Exemplo: Renda dos Quiosques

Você recebe 4 de dinheiro pelos seus Quiosques, dois por cada um deles.



Anatomia das Cartas de Pontuação Final

Cada carta de Pontuação Final usa uma tabela (abaixo, à esquerda) ou um texto (abaixo, à direita) para indicar como você pode ganhar 1 a 4 pontos de Conservação adicionais ao final da partida. Para propósitos de pontuação, considere suas universidades e os ícones presentes nas cartas à sua frente. Você nunca pode ganhar mais do que 4 pontos de conservação de cada carta de Pontuação Final.





Exemplo: Determinando os Pontos de Vitória

*(1) Azul possui **16** pontos de conservação e o menor valor de atratividade nesta área de pontuação (o Número Alvo) é **76**.*

*(2) Azul só possui **71** de atratividade, o que significa que o seu valor de atratividade está 4 pontos abaixo do Número Alvo: Azul possui -4 Pontos de Vitória.*

*(3) Vermelho possui **18** pontos de conservação e o menor valor de atratividade nesta área de pontuação (o Número Alvo) é **70**.*

*(4) Vermelho possui **79** de atratividade, o que significa que o seu valor de atratividade é **9** pontos além do Número Alvo: Vermelho possui 9 Pontos de Vitória.*



MODO SOLO

Se você quiser jogar Ark Nova sozinho, modifique as regras a seguir:

Preparação

- Distribua três cartas de Projeto de Conservação Básico e **não** posicione quaisquer marcadores de uma cor diferente neles (como é feito em uma partida para 3 jogadores).
- Não use o marcador de Pausa. Ao invés disso, posicione 7 marcadores de jogador de uma cor não usada nos espaços da coluna esquerda da peça do modo solo **(A)**.
- Você começa o jogo com 20 de atratividade.

Turnos / Cartas

Cartas com efeitos interativos possuem uma linha azul na sua base com o ícone 👤. O conteúdo da linha azul substitui o efeito interativo da carta por um efeito solo correspondente. Você encontrará esta característica em uma carta de Pontuação Final e em várias cartas de Animal.

Pode haver até 2 cartas de Projeto de Conservação acima do tabuleiro de Associação.

Se você realizar uma ação que avançaria o marcador de Pausa, ela simplesmente não o faz. Caso você ganharia dinheiro ao movê-lo, você ainda recebe o dinheiro. Você não recebe uma ficha X por acionar uma pausa (veja *Fluxo de Jogo / Pausas* abaixo).

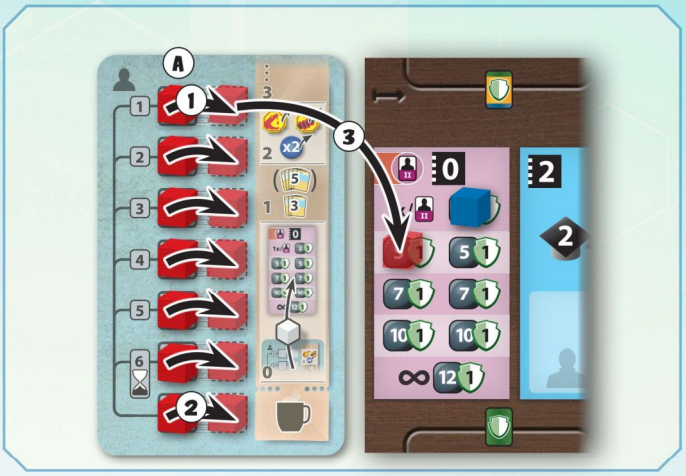
Exemplos: você joga a Onça Parda com a habilidade Pulo 3. Embora não exista um marcador de Pausa para avançar, você ainda recebe 3 de dinheiro.

Você usa uma ação melhorada de Patrocínio com uma força X de 4 para a habilidade de pausa. Embora não exista um marcador de Pausa para avançar, você ainda recebe 8 de dinheiro

Fluxo de Jogo / Pausas

Toda a vez que você terminar um turno, mova o marcador de jogador mais acima na coluna esquerda da peça do modo solo para o espaço à direita dele (na coluna direita) **(1)**. Se você mover o último marcador da esquerda para a direita **(2)** (revelando, assim, o ícone de pausa), você resolve, imediatamente, uma pausa.

No início da pausa, posicione o marcador de jogador mais acima no espaço de doação vazio com o menor valor, no tabuleiro de Associação **(3)** (se todos os outros espaços, exceto o 12, estiverem ocupados, posicione-o ao lado deste espaço, mesmo que ele não tenha mais efeito nas doações) e mova os marcadores restantes novamente para a coluna da esquerda da peça do modo solo (mas agora com 1 linha a mais vazia).
Em seguida realize os passos da pausa, exceto o passo 6.



A partida termina após 6 rodadas, quando restar apenas 2 marcadores na peça do modo solo e você mover o inferior para a direita. Não acione nenhuma outra pausa e siga direto para a pontuação final.

Se você possuir **pelo menos** 0 Pontos de Vitória após a pontuação final (o que significa que o seu contador de Atratividade alcançou ou passou a mesma área de pontuação que seu contador de Conservação), você venceu a partida solo.

Níveis de Dificuldade / Desafio Solo

Nós recomendamos que **iniciantes** iniciem a partida solo com **20** de atratividade. Dependendo de sua experiência, você pode começar a partida com **10** ou até **0** de atratividade. Começar a partida solo com 0 de atratividade é um grande desafio! Esteja livre para jogar tantas partidas quanto quiser em cada nível de dificuldade.

Como um **desafio especial**, jogue 3 partidas em sequência. Neste caso, não embaralhe as cartas após cada partida. Ao invés disso, remova todas as cartas de uma partida (pilha de descarte, exibição, todas as suas cartas e todos os projetos de conservação) e prepare a próxima partida apenas com as cartas restantes. Também remova os dois zoológicos dos quais você escolheu o seu, assim como as 4 fichas Bônus. Para a terceira partida, você deverá usar novamente 3 das fichas Bônus removidas, escolhidas aleatoriamente.

Você não tem mais acesso às cartas que estão fora de jogo, com a única exceção sendo as habilidades *Afirmação* e *Domínio*.

Ao final de cada partida, anote sua pontuação e some os 3 totais para chegar à pontuação final geral. Se a soma geral for pelo menos 0 (ou seja, não negativa), você passou no desafio!

Créditos

Autor: Mathias Wigge • **Design Gráfico**: Christof "do-all" Tisch, Steffen Bieker • **Ilustrações**: Loïc Billiau, Dennis Lohausen
Capa: Steffen Bieker • **Edição e Realização**: Bastian Winkelhaus, Inga Keutmann, Frank Heeren • **Revisão de Regras**: Donny Behne, Nathan Morse • **Tradução:** Romir G. E. Paulino • **Revisão:** Pedro Vinicius

Nós gostaríamos de agradecer a Corinna Spellerberg e Ursula Steinhoff pelo seu suporte com a tradução e tipografia, e a Andreas Resch por criar o cenário 3D do jogo.

© 2021 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Straße 37
65817 Eppstein-Bremthal
www.feuerland-spiele.de

Grok Games
Rua Pedro Taques, 129
CNPJ: 31.986.964/0001-84
grokgames.com.br

Precisando de mais informações ou reposições?
sac@grokgames.com.br

Representando os muitos testadores e apoiadores, nós agradecemos a 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, Christan Brinker, Jens Will, Florian Bücherl, Alexander Fendt, Kilian Grieb, Armin Stangl, Sascha Rings, Florian Schlusnus e especialmente Tina Landwehr-Rödde.