

ARCHA NOVA

PLÁNY ZOO, SADA 2



© 2024 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH

Nová obecná pravidla

Při hře s některými z nových plánů zoo nezískáte bonus vylepšení (otočení) karty akce po získání **druhého** žetonu univerzity nebo partnerské zoo, ale v okamžiku, kdy máte **1 žeton univerzity A TAKÉ 1 žeton partnerské zoo**. Druhý bonus pak získáte v okamžiku, kdy budete mít 2 žetony univerzit **A TAKÉ 2 žetony partnerských zoo**. Na **plánu 11: Jeskyně** pak získáte ještě třetí bonus, jakmile budete mít 3 žetony univerzit **A TAKÉ 3 žetony partnerských zoo**.



Bonusy na plánech zoo odpovídající efektům zvířat

3x 3x PŘIZPŮSOBIVOST*

Vezměte si X karet závěrečného vyhodnocení (zde 3), poté jich X z ruky odhodte (zde 3).

Může mezi nimi být i libovolný počet z právě dobraných karet.



ZNAČKOVÁNÍ*

V **NÁVAZNOSTI** na tuto akci smíte položit 1 svou kostičku na některou kartu zvířete v nabídce, na niž dosud žádná kostička neleží (ani vaše, ani cizí).

Má-li být vámi označená karta z nabídky odhozena, doberte si ji do ruky. Má-li opustit nabídku jakkoli jinak (někdo si ji dobere nebo zahraje přímo z nabídky), obdržíte z banku 2 p. Poté se kostička každopádně vrátí do vaší zásoby.

Plán Turnaj 1

Po splnění *podmínky zpřístupnění* (viz vpravo) získáte trvale novou schopnost: Jednou v každém svém tahu smíte odhodit kartu z ruky a zvýšit sílu jedné své akce o 1. I kdybyste měli možnost provést více akcí během svého tahu, zvýšit sílu o 1 touto schopností smíte jen u jedné z nich. Lze dále kombinovat s použitím **žetonů** a tím sílu akce dále zvyšovat, celkem tedy až o 6 (při využití max. počtu 5 žetonů). Pomocí této schopnosti však nelze za odhození karty získat přímo žeton.

Podmínka zpřístupnění: Musíte podpořit ochranný projekt a označit jej kostičkou vlevo nahoře na vašem plánu zoo. Za to krom nové schopnosti získáte i kartu z balíčku či z dosahu věhlasu (dle obvyklého významu symbolu).



MRCHOŽROUT 3

Zamíchejte odhazovací hromádku a doberte si z ní 3 karty. 1 si vezměte do ruky, ostatní odhodte.

Plán 11: Jeskyně



ZÁSObY

Odložte si 1 kartu z ruky lícem dolů k pravému hornímu okraji svého plánu zoo (viz symboly na poli zápisníku). Skladovací kapacita je **3 takto odložené karty**, víc jich v žádném okamžiku mít nesmíte. Pokud byste tento efekt mohli využít víckrát (např. prostřednictvím karty sponzora 221 *Archeoložka*), musíte počkat, až budete mít zase místo.

Odložené karty se nepočítají mezi karty v ruce během přestávky a jsou chráněné před efekty jako *Uzmutí*. V kroku přestávky *Příjem* dostanete 2 p. za každou takto odloženou kartu.

Odložené karty si smíte kdykoli vzít zpět do ruky, i v tahu jiného hráče (např. když hraje efekt zvířete *uzmutí* a vy mu nechcete platit). Svoje odložené karty si smíte kdykoli prohlížet.



PŘESČAS*

Vezměte si zpět jednu svou figurku z desky asociací na svůj plán zoo na pole zápisníku. Smíte ji (v průběhu akce *Asociace*) zase využít.

Není třeba nijak přesně sledovat, z kterého políčka asociací jste figurku vzali. Pokud budete chtít asociací činnost provést znovu a na daném políčku nebude žádná vaše figurka, budete zase potřebovat jen jednu jako obvykle. Stojí-li na příslušném políčku asociací činnosti 2 vaše figurky, v tomto kole danou činnost už znovu provést nemůžete.

Výhradní
distributor
pro ČR a SR:






MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10








*Tyto efekty se poprvé objevily v rozšíření Vodní světy.



Plán 12: Umělá inteligence

Tento plán přináší **4 bonusy**, které mění sílu vašich akcí. Dva jsou na plánu, jeden na poli druhého získaného žetonu univerzity a jeden na třetím políčku pro figurku. Na začátku hry postavte kostičku na každý symbol tohoto bonusu  na vašem listu. Jakmile některý z těchto bonusů získáte, položte danou kostičku k **pozici pro kartu označené žlutým rámečkem**, a to **první zleva**, kde dosud kostička není. Umístěním kostičky zakryjete sílu dané pozice. Pokud překrytý symbol  na plánu opět odkryjete (např. efektem *Odřezání**), vraťte na něj zase kostičku zpět, a to první kostičku zprava. Symbol  se **nepovažuje** za jeden z bonusů za zastavení políček.

Kdykoli budete provádět akci, jejíž síla je zakrytá, využijte nejbližší viditelnou hodnotu síly dále vpravo.

- Po získání prvního bonusu  je síla akce na první pozici 2 (takže vašich pět pozic má sílu ,).
- Po získání druhého bonusu má vašich pět pozic sílu .

- Po získání třetího bonusu umístíte kostičku na **čtvrtou** pozici (protože třetí pozice nemá žlutý rámeček), takže síla vašich pěti pozic bude .
- Po získání čtvrtého bonusu bude síla vašich pěti pozic .




Pro akce *Karty* a *Zvířata* se síla  považuje i nadále za sílu .



MAGNET NA ZVÍŘATA

Vezměte si z nabídky do ruky všechny karty zvířat bez ohledu na svůj dosah věhlasu. Nejsou-li v nabídce žádné karty zvířat, nemá tento efekt žádný účinek. Na konci svého tahu nabídku doplňte.

Plán 13: Rýsovací prkno

Při hře na tomto plánu nezískáte 7  za úplné zastavení svého plánu. Namísto toho je plán zoo rozdělen na 4 zóny. Kdykoli některou zónu zcela zastavíte, získáte hned a poté znovu ve fázi *Příjem* v každé přestávce příslušný bonus. Je uveden uprostřed vnějšího okraje každé zóny – shora a dále po směru hodinových ručiček to jsou: 3 p, 2 , 1  a provedení efektu *Lovec* 4.

Hru začínáte s **výběhem o velikosti 2** uprostřed svého plánu – jednotlivé zóny s ním sousedí shora, zprava, zespodu a zleva a dělí je skály a vodní plocha. Prostřední výběh nepatří do žádné zóny.

Pokud již zaplněná zóna později přestane být zaplněná (např. efektem *Odřezání*), nadále nebudete mít na příslušný efekt nárok, ale co jste již obdrželi, si ponecháte. Pokud danou zónu znovu zcela zapl-

níte, znovu hned dostanete příslušný okamžitý bonus a nadále na něj znovu budete mít nárok i v každé další přestávce.



ODŘEZÁNÍ*

Odhodte ze své zoo 1 destičku prázdného standardního výběhu zpět do zásoby. Za každé její políčko obdržíte z banku 2 p. Vaše zbylé výběhy už na sebe nemusejí navazovat. Pokud tím odkryjete políčko s bonusem a později ho znovu zastavíte, obdržíte daný bonus znovu (pokud zároveň nemáte ve své zoo kartu č. 280 *Přestavba*).

Plán 14: Laguna



VYHLEDÁNÍ KARTY SPONZORA S OSOBOU

Otáčejte karty z balíčku, dokud neotočíte **kartu sponzora s osobou**. Vezměte si ji do ruky a všechny ostatní otočené karty zasuňte do spodu balíčku, aniž byste měnili jejich pořadí. Tuto kartu sponzora poznáte podle toho, že je **nazvaná dle osoby** (aktuální seznam těchto karet sponzorů je 202, 203, 210–214, 216, 217, 219, 221, 229, 230, 236–242, 262, 266, 275, 276).

Tento efekt smíte využít vždy, když získáte novou figurku, včetně své první figurky na začátku hry. Na začátku hry si takto doberte jednu kartu sponzora s osobou po obdržení počátečních 8 zoologických karet, ale před odhozením 4, což znamená, že budete mít na výběr z 9 karet, z nichž si smíte ponechat 5. Mezi odhozenými může být i ona karta sponzora, již jste dostali „navíc“.




HRANÍ KARTY SPONZORA S OSOBOU ZDARMA

Smíte zahrát z ruky kartu **sponzora s osobou** zdarma. Je to podobné efektu „*zahrajte kartu sponzora za x p*“ ze základní hry, jen není tentokrát třeba platit nic. Musí se však jednat o kartu sponzora nazvaného dle osoby.



ÚTOK ŽRALOKA*

Odhodte 1 kartu zvířete z nabídky dle dosahu věhlasu: získáte polovinu  uvedené na ní (zaokr. dolů). Není-li v nabídce ve vašem dosahu věhlasu žádná karta zvířete, tento efekt se neprovede. Nabídku doplňte až na konci svého tahu jako obvykle.



VLNA*

Když zakryjete tento symbol, odhodte z nabídky kartu od složky s nejnižším číslem (obvykle 1) a nabídku doplňte obvyklým způsobem.

*Tyto efekty se poprvé objevily v rozšíření Vodní světy.