

MATHIAS WIGGE



아크
노바

FEUERLAND



구성물

카드

동물원 카드 212장



뒷면



동물 카드 128장



후원자 카드 64장



보호 프로젝트 카드 20장

최종 점수 카드 11장



뒷면



앞면

기본 보호 프로젝트 카드 12장



뒷면



앞면



앞면(I면)



뒷면(II면)

양면 행동 카드 20장(5장씩 총 4세트)



앞면(I면)



뒷면(II면)

각종 게임판

게임판 1개 (양면)



앞뒷면의 구성은 동일하며, 카드를 놓는 방향만 다릅니다.
게임할 때 편한 방향으로 사용하세요.

협회판 1개



개인판(동물원 지도) 8개



지도 A: 4개
유리하게 시작할 수 있는 초심자용 지도(쉬움).

지도 O: 4개
보너스 칸이 더 많은 지도(보통).

지도 1~8: 8개
지도 A와 O의 반대면으로, 각각 다른 능력을 가진 지도
(어려움).

타일 & 토큰

다양한 크기의 일반 우리 90개



빈 면 점유된 면

1칸짜리 우리 28개



빈 면 점유된 면

2칸짜리 우리 24개



빈 면 점유된 면

3칸짜리 우리 15개



빈 면 점유된 면

4칸짜리 우리 13개



빈 면

점유된 면

5칸짜리 우리 10개

매점/파빌리온 34개



매점
앞면



파빌리온
뒷면



동물체험장 4개 파충류 사육장 4개



대형 새장 4개



나무 구성을

휴식 마커 1개



4가지 플레이어 색으로 된 구성을(파랑, 검정, 빨강, 노랑). 각 색깔마다.

점수 마커 3개씩



협회원 말 4개씩



플레이어 마커 25개씩



목차

게임 소개 & 목표	3
게임 준비	4
게임 진행	6
· 자기 동물원 지도	6
· 동물원 카드	7
→ 휴식 트랙	7
차례 구성 / 행동 카드 5장	8
· 카드 행동	9
→ 명성 트랙과 카드열	9
· 건설 행동	10
· 동물 행동	11
→ 동물 카드 설명	11
→ 특수 우리	12
· 협회 행동	14
→ 협회판	14
→ 보호 프로젝트 설명	15
· 후원자 행동	17
→ 후원자 카드 설명	17
· X-토큰 행동	18
매력 점수와 보호 점수	18
휴식	18
게임 종료 & 최종 점수 계산	19
→ 최종 점수 카드 설명	19
1인 게임	20

게임 소개 & 목표

나만의 동물원을 만들 수 있다면 어떤 동물원을 만들고 싶으세요? 무시무시한 코모도왕도마뱀부터 귀여운 애기웜뱃까지! 다른 어느 동물원에서도 볼 수 없는 세계 각국의 다양한 동물을 기르고 키워보세요! 바위와 물 옆에 우리를 지어 동물이 살기 적합한 환경을 만들고, 관광객들이 동물을 직접 만지고 체험해볼 수 있는 동물체험장도 만들어보세요!

동물에 대한 세심한 관리도 중요하죠! 특정한 동물 유형의 전문가가 되어 동물에 대한 이해도를 높이고, 멸종 위기 동물을 번식시켜 다시 야생에 풀어주는 다양한 보호 프로젝트들도 지원해 보세요.

동물원에 동물이 다양하고 많아질수록 찾아오는 관광객도 많아져 막대한 수입을 얻을 수 있고, 보호 프로젝트를 지원하면 사람들의 인정과 사랑을 받을 수 있습니다. 매력과 보호 점수를 가장 잘 조합하여 높인 사람이 최고의 동물원을 만들어 게임에서 승리합니다. 다양한 협회 활동을 통해 전 세계에 있는 동물원 및 대학들과 자매결연을 맺고, 목표를 달성하는 데 필요한 다양한 도움도 받아보세요!

디자이너와 출판사 모두 이 게임을 현실적으로 구현하기 위해 많은 노력을 기울였습니다. 하지만 게임 설계상의 이유로 드물게 현실과 차이가 발생한 부분도 있습니다. 예를 들어, 해외에서는 '코알라'가 곰을 닮았다고 하여 '코알라 곰'이라는 이름으로도 불린다고 합니다. 그래서 현실에서는 그렇지 않더라도, 이 게임에서 코알라는 초식 동물 유형이면서 동시에 곰 유형으로도 분류되어 있습니다. 게임의 재미를 살리기 위해 추가한 부분들이니 많은 양해 부탁드리며, 재미있게 즐겨주시길 바랍니다.

게임 준비

공용 공간 준비

1 게임판을 테이블 중앙에 놓습니다. 휴식 트랙에 휴식 마커를 놓되, 게임에 참여하는 사람 수와 동일한 숫자가 적힌 칸(시작 칸)에 놓습니다.

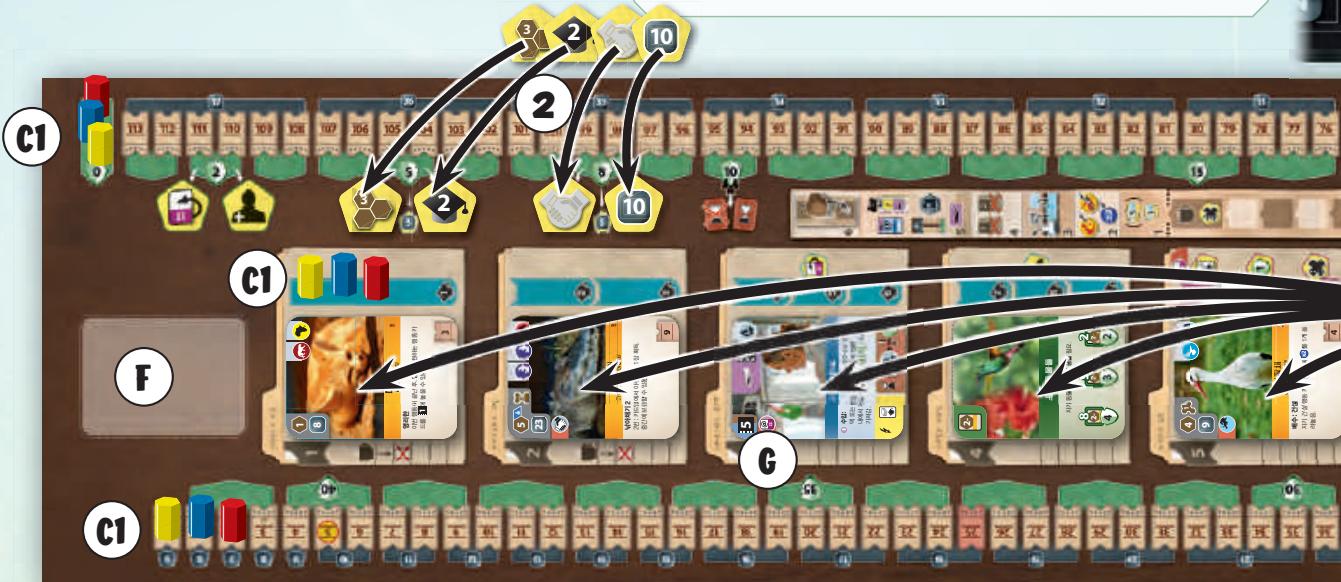
3명이 게임을 할 경우, **3**이 표시된 칸에 휴식 마커를 놓습니다.

2 보너스 타일 9개를 섞은 후, 게임판 위의 빈 노란색 보너스 칸 4곳에 보너스 타일을 무작위로 1개씩 앞면이 보이도록 놓습니다. 보너스 아이콘이 이미 표시되어 있는 노란색 칸 2곳에는 아무 타일도 놓지 마세요. 나머지 타일 5개는 이번 게임에 사용되지 않으니, 상자에 되돌려 놓습니다.

3 동물원 카드를 모두 섞어 덱을 만들고, 게임판의 가 표시된 칸에 뒷면이 보이도록 놓습니다. 덱 맨 위 카드 6장을 가져와, 게임판에 지정된 칸(폴더) 6곳에 1장씩 **뒷면으로** 놓습니다(게임 준비가 끝날 때 앞면으로 뒤집을 것입니다). 이곳을 카드열이라고 합니다.

4 게임판 옆에 정리함 2개를 놓아 공급처를 만듭니다.

오른쪽 그림과 같이 정리함 중 하나는 우리로 채울 것을 추천합니다. 다른 정리함은 남은 타일과 토큰으로 채우세요. 이 게임에는 구성물이 아주 넉넉히 있습니다. 그러므로, 남은 일반 우리와 매점/파빌리온 몇 개는 주머니에 넣어 따로 보관해두었다가, 필요할 때 다시 꺼내서 써도 됩니다. 만약 구성물이 부족하다면 적절한 대체품을 사용하세요.



각자 다음 과정에 따라 자기 개인 영역을 준비합니다.

A 지도 A가 적힌 **동물원 지도**를 하나씩 가져와, 지도 A면이 위로 오도록 자기 앞에 놓습니다. 나머지 동물원 지도는 이번 게임에 사용되지 않으니, 상자에 되돌려 놓습니다.

동물원 지도 8개 중 4개는 한 면에 지도 A가 있습니다. 지도 A 4개는 모두 동일하며 첫 게임에 사용할 것을 권장합니다. 지도 A는 푸짐한 보상을 제공하며, 게임을 쉽게 시작할 수 있게 해줍니다.

다른 동물원 지도 4개에는 한 면에 지도 0이 있습니다(지도 0 역시 4개가 모두 동일합니다). 이 지도는 첫 게임 이후의 초심자에게 적합합니다.

모든 동물원 지도의 반대 면에는 숙련자용 지도인 지도 1~8이 있습니다. 이 지도는 모두 다르며 여러분에게 서로 다른 특별한 능력을 부여합니다. 게임에 의해 숙해졌다면 이 지도로 게임할 것을 추천합니다. 숙련자용 지도를 사용해 플레이 하려면, 개인별 준비 때 각자 무작위로 동물원 지도를 2개씩 가져가고, 그중 숙련자용 지도 1개를 선택하세요. 또는, 플레이어 수 + 1만큼 숙련자용 동물원 지도를 펼쳐두고, 차례의 역순으로 그중에서 각각 1개를 선택할 수도 있습니다.

어느 방법을 사용하든 간에, 선택되지 않은 지도들은 상자에 되돌려 놓습니다. 숙련자와 초심자가 같이 플레이한다면 초심자에게 지도 0 또는 지도 A를 주어, 조금 또는 아주 유리하게 게임을 시작하게 할 수 있습니다.

B 각각, **건설**, **카드**, **동물**, **협회**, **후원자** 카드로 구성된 **행동 카드** 한 세트를 가져옵니다. 자기 동물원 지도에 있는 행동칸 5개 아래에 **I면**이 위로 오도록 카드를 1장씩 놓습니다. 가장 왼쪽에 표시된 **1** 행동칸 아래에 **동물** 카드를 놓고, 나머지 카드는 다른 행동칸 4개 아래에 무작위로 놓습니다.



5 협회판을 게임판 옆에 놓되, 협회판 위와 아래에 각각 카드 한 줄이 들어갈 수 있도록 충분한 공간을 남겨둡니다.

5a 협회판의 지정된 칸에 **자매동물원**을 대륙 별로 1개씩 놓고, **대학도** 종류별로 1개씩 놓습니다.



5b 기본 보호 프로젝트 카드를 모두 섞어 한 더미로 만들고, 협회판 옆에 뒷면이 보이게 놓습니다. 이 더미의 맨 위 카드 3장을 가져와 협회판 아래에 앞면으로 펼쳐 놓습니다. 단, 4인 게임일 경우에는 4장을 농습니다.

5c 2인 게임이라면, 사용하지 않는 색의 플레이어 마커 6개를 가져와, 다음 칸을 덮습니다.

6 앞면으로 놓인 **기본 보호 프로젝트 카드**: 왼쪽 카드의 왼쪽 칸, 중간 카드의 중간 칸, 오른쪽 카드의 오른쪽 칸.

· 협회판: **기부 영역**의 왼쪽 열에 있는 세 칸.

덮인 칸은 막힌 것으로 간주하여, 어느 플레이어도 사용할 수 없습니다.



6 최종 점수 카드를 섞어서 협회판 옆에 뒷면으로 놓습니다.

7 무작위로 시작 플레이어를 정합니다. 차례는 시계 방향으로 돌아갑니다.

5c **2**인 게임 예시입니다. 빨간색은 이 게임에서 사용되지 않습니다.



C 색을 하나 선택하고, 해당 색의 모든 구성물을 가져옵니다.

C1 점수 마커를 보호 와 명성 트랙의 첫 번째 칸에 각각 놓습니다. 차례 순서에 따라 매력 트랙 에 다음과 같이 점수 마커를 놓습니다.

시작 플레이어는 매력 트랙 **0번** 칸에 점수 마커를 놓습니다. 두 번째 플레이어는 **1번** 칸에, 세 번째는 **2번** 칸에, 네 번째는 **3번** 매력 칸에 점수 마커를 놓습니다.



E 최종 점수 카드 2장을 뽑아 자기 동물원 지도 옆에 뒤집어 농습니다. 이 카드는 언제든지 내용을 확인할 수 있지만, 다른 플레이어에게는 보이지 않게 주의하세요.

F 동물원 카드 8장을 뽑습니다. 그중 4장은 손에 남겨두고, 나머지 4장은 게임판의 버린 카드 더미에 앞면으로 버립니다. 자기 카드가 다른 플레이어에게 보이지 않도록 합니다.

앞면이 보이도록 버린 카드 더미는 다른 카드 더미와 구별하기 쉽습니다. 이렇게 하면 실수로 카드를 잘못 뽑은 상황을 방지할 수 있습니다. 물론, 모두가 원한다면 버린 카드 더미를 뒷면으로 놓아도 됩니다.

처음 순에 남겨둘 카드로 후원자 카드 1~2장과 동물 카드 2~3장을 선택할 것을 추천합니다. 게임 초반에 조건을 충족할 수 없는 카드는 선택하지 마세요. 가능하다면, 카드열에 놓인 기본 보호 프로젝트와 일치하는 아이콘이 있는 카드를 선택하십시오.



G 모두가 손에 남길 카드를 선택했다면, 카드열에 있는 카드 6장을 앞면으로 뒤집습니다.

D 공급처에서 돈을 25만큼 가져와 자기 동물원 지도의 메모장에 올려 놓습니다.



게임 진행

<아크 노바>에는 라운드라는 개념이 없습니다. 따라서, 모든 플레이어는 게임 종료 조건이 충족될 때까지 (시계 방향으로) 돌아가며 한 번에 한 차례씩 진행합니다. 대신, 본 게임에는 중간에 관리 작업을 진행하기 위해 잠시 게임을 중단하는 휴식이 있습니다. 이 휴식 단계 동안 손에 든 카드를 제한된 숫자까지 버리고, 협회원 말을 복귀시키고, 무엇보다도 수입을 획득합니다. 휴식 단계는 18쪽에 자세히 설명되어 있습니다.

각자 자기 차례가 되면 행동을 1번 수행하며, 이를 통해 주가 효과와 보너스가 발동되기도 합니다. 자기 동물원 지도 아래에 나열된 행동 카드 5장을 사용해 행동을 수행합니다. 이를 통해 자기 동물원을 확장하고, 동물원 카드를 플레이하고, 새로운 동물원 카드를 뽑을 수 있습니다. 행동 카드의 위치는 그 행으로 어느 정도의 일을 할 수 있는지를 결정합니다. 이 메커니즘에 대한 자세한 내용은 8쪽 차례 구성 / 행동 카드 5장을 참고하세요.



자기 동물원 지도

각 플레이어의 동물원(1)은 자기 동물원 지도의 중앙에 넓게 배치되어 있습니다. 이곳은 우리(일반 또는 특수 우리), 매점, 파빌리온, 고유 건물 같은 건물을 건설할 장소입니다. 오른쪽의 우리 개요(2)를 통해 우리 종류별 크기 및 모양을 확인할 수 있습니다.

바위(돌)과 물(물) 칸 위에는 건물을 건설할 수 없지만, 일부 동물은 우리 옆에 바위나 물 칸이 필요합니다. 다른 모든 칸은 건설 칸이며, 그 위에 건물을 건설할 수 있습니다. 건물이 건설된 칸을 게임 용어로 **덮인 칸**이라고 합니다. 건설 행동 카드를 업그레이드해야만 아이콘이 있는 칸에 건설할 수 있습니다. (자세한 내용은 8쪽 차례 구성 / 행동 카드 5장을 참고).

일부 칸에는 배치 보너스(3)가 있습니다. 해당 칸을 덮는 즉시 아이콘에 표시된 보너스를 받습니다. 모든 보너스에 대한 설명은 별도의 아이콘 참조표를 참고하세요.

자기 동물원 지도의 왼쪽 모서리에는 다양한 보호 프로젝트를 지원하여 활성화할 수 있는 보너스 칸(4)이 있습니다. 게임을 시작할 때, 이 칸들 위에 플레이어 마커 7개를 놓아두며, 보호 프로젝트를 지원할 때마다 이 플레이어 마커 중 하나를 가져와 보호 프로젝트 카드 위에 올려놓습니다. 이렇게 하면 즉시 보너스를 획득하며, 일부 보너스의 경우 각 휴식 단계 때마다 해당 보너스를 반복해서 획득하기도 합니다.

자기 동물원 지도 아래쪽에는 행동 카드를 놓는 행동칸(5)이 있습니다. 각 칸 위의 숫자는 해당 칸에 있는 행동 카드의 행동력을 나타냅니다.

숙련자용 지도에서는 모든 동물원이 다른 동물원과 구별되는 특별한 능력을 가지고 있습니다(6). 첫 게임에 추천하는 지도 A는 모든 플레이어에게 같은 능력을 제공합니다. 게임을 시작할 때, 표시된 칸에 3칸짜리 우리를 숫자 3이 표시된 면(빈 면)이 위로 오도록 놓습니다.

게임 시작 6. 표시된 곳에 3칸짜리 빈 우리와 매점은 놓으세요.

1 2 5 3 4

동물원 카드

<아크 노바>에서 가장 중요한 구성물은 3가지 종류의 동물원 카드입니다. 각 종류별 상세 사항은 이후에 설명됩니다.



동물 카드는 자기 동물원에 동물을 추가하는데 사용됩니다. 이 카드는 빈 우리를 필요로 하고, 자기 동물원에 매력 점수를 제공합니다.



후원자 카드를 사용하면 전문가를 고용하거나, 고유 건물을 짓거나, 다양한 효과들을 얻을 수 있습니다.



보호 프로젝트 카드를 통해, 보호 프로젝트를 지원하여 보호 점수를 얻을 수 있습니다. 많은 보호 프로젝트가 주로 특정 동물 종이나 특정 대륙 출신의 동물을 모을 것을 요구합니다. 일부 보호 프로젝트에서는 동물을 다시 야생으로 풀어주기도 합니다. 동물원 카드에 있는 보호 프로젝트 카드 외에도, 게임을 시작할 때부터 접근할 수 있는 기본 보호 프로젝트 카드도 있습니다.

휴식 트랙

게임판에는 다음 휴식까지 남은 시간을 표시하는 휴식 트랙이 있습니다.



게임을 시작할 때와 휴식 단계 끝마다, 휴식 마커는 플레이어 수에 따른 시작 칸으로 이동합니다(1). 휴식 마커가 전진할 때마다, 그것을 휴식 트랙의 마지막 칸을 향해 적절한 칸만큼 이동시킵니다. 트랙의 마지막 칸(2)에 도달하면 모든 플레이어는 휴식 단계를 가집니다(18쪽 참고).

휴식 단계는 현재 차례가 끝난 후 발생합니다. 휴식 마커를 트랙 마지막 칸에 도달하게 한 사람은 X-토콘 1개를 얻습니다. 남아 있는 이동은 무시합니다(즉, 여기에서 멈춥니다). 휴식 단계가 끝나면 휴식 마커를 트랙의 시작 칸에 다시 놓습니다.



자기 동물원 지도의 오른쪽에는 **자매동물원**을 놓는 칸(7)과 **대학**을 놓는 칸(8)이 있습니다. 자매동물원은 각 대륙마다 하나씩 총 5종류가 있으며, 대학은 총 3종류가 있습니다. 그러나 한 사람이 협업할 수 있는 자매동물원은 최대 4곳뿐입니다. 동물원이나 대학과 새롭게 협업할 때마다, 해당 열의 가장 낮은 빈 칸에 타일을 놓습니다. 세 번째 자매동물원을 얻으려면, 먼저 **협회** 행동 카드를 업그레이드해야 합니다(자세한 내용은 8쪽 차례 구성 / 행동 카드 5장 참고). 다르게 칠해진 배경색과 아이콘이 이를 나타냅니다. 자매동물원이나 대학을 놓은 칸에 보너스가 표시되어 있으면 즉시 해당 보너스를 받습니다.

자매동물원은 동물 카드에 있는 해당 대륙 아이콘마다 비용을 3씩 줄여주기 때문에, 해당 대륙의 동물을 자기 동물원에 더 쉽게 수용할 수 있게 만들어줍니다.

대학은 표시된 보너스와 아이콘을 제공합니다.

그 오른쪽에는 추가 **협회원 말**을 위한 공급처 칸(9)이 있으며, 추가 협회원 말들은 게임을 시작할 때 이곳에 놓입니다. 협회원 말을 얻을 때에는, 이곳에 놓인 협회원 말을 아래에서 위 순서대로 뺍냅니다. 이렇게 협회원을 새로 고용할 때마다, 이곳에서 협회원 말 하나를 가져와 위의 메모장에 올려놓고 활성화된 협회원으로 사용합니다. 일부 동물원 지도는 마지막 협회원을 고용하면 보상으로 보호 점수를 제공합니다.

사용 가능한(활성화된) 모든 협회원 말, 돈, X-토콘은 메모장 칸(10)에 올려놓아 보관합니다.



차례 구성 / 행동 카드 5장

행동 카드는 자기 동물원 지도 아래에 위치해 있습니다. 각 카드는 지도 아래쪽의 행동칸에 1장씩 할당됩니다. 행동칸의 숫자는 해당 칸에 있는 행동 카드로 사용할 수 있는 행동력 **X**을 나타냅니다. 숫자는 1(맨 왼쪽)부터 5(맨 오른쪽)까지 있습니다. 즉, 행동을 수행할 때 행동 카드가 오른쪽에 있을수록, 그 행동은 더 강력해집니다.

자기 차례에는 수행하고 싶은 행동이 적힌 자기 행동 카드 하나를 선택하고, 그 카드를 행동칸에 있는 다른 카드보다 살짝 아래로 내린 후, 해당 칸의 행동력 **X**으로 그 카드의 행동을 수행합니다. 행동을 완료한 후, 선택한 행동 카드를 해당 칸에서 제거하고, 이렇게 비게 된 칸의 왼쪽에 있는 모든 행동 카드를 오른쪽으로 이동시킨 다음, 이제 비게 된 1칸에 선택한 행동 카드를 놓습니다.

행동의 행동력을 높이기 위해 X-토큰 을 사용할 수 있습니다. 사용하는 X-토큰 1개마다, 행동의 행동력 **X**를 1씩 증가시킵니다. 그 후, 사용한 토큰은 공급처로 되돌려 놓습니다. 행동 한 번에 X-토큰을 원하는 만큼 사용할 수 있습니다. 그러나 일부 행동에서는, 행동력이 **5** 보다 높다고 행동이 더 좋아지지는 않습니다.

X-토큰은 절대로 5개보다 더 많이 가질 수 없으며, 행동의 행동력은 그 행동을 수행하기 전에 설정합니다. 따라서, 행동을 수행하는 중에 획득한 X-토큰은 해당 행동의 행동력을 높이기 위해 사용할 수 없습니다.

일부 동물원 카드는 행동이 "끝난 후" 효과를 실행할 수 있도록 합니다. 이런 경우, 효과를 실행하기 전에 행동 카드 이동을 포함한 모든 행동을 완료하세요.

게임을 시작할 때, 모든 행동 카드는 1면으로 진열되어 있습니다. 카드 업그레이드  효과를 받으면 원하는 행동 카드 하나를 1면에서 2면으로 뒤집을 수 있습니다. 카드는 현재 행동칸에 그대로 둡니다. 그 플레이어의 다음 행동부터 시작해, 남은 게임 동안 해당 행동 카드를 사용하여 향상된 행동을 수행할 수 있습니다.

owl icon 행동 카드 하나를 업그레이드하는 방법은 4가지입니다. 보호 트랙 및 명성 트랙에서 전진하기, 두 번째 자매동물원이나 두 번째 자매대학을 획득하기. 이 중 하나는 업그레이드 외에 다른 혜택을 받을 수도 있습니다. 그러니 모든 행동 카드를 업그레이드할 수는 없다는 점에 유의하세요! 각 게임마다 어떤 업그레이드가 필요한지 잘 판단해서 결정해야 합니다.

자기 차례인 플레이어는 행동으로 "아무것도 하지 않을 수"는 없습니다(예시: 동물 카드 0장 플레이, 또는 건물 0개 건설).

각 행동은 규칙서 뒤편에 자세히 설명되어 있습니다. 다음은 행동에 대한 간략한 개요입니다.

카드 행동 (9쪽)

카드 행동은 덱이나 카드열에서 새로운 동물원 카드(동물, 후원자, 보호 프로젝트 카드)를 획득할 수 있게 해줍니다.

건설 행동 (10쪽)

자기 동물원에 동물을 수용하려면 우리가 필요합니다. 건설 행동은 모든 유형의 동물을 수용할 수 있는 일반 우리나라 특정한 동물만을 위한 특수 우리를 건설할 수 있게 해줍니다. 매점과 파빌리온도 건설할 수 있습니다.

예시: 행동 수행

이번 자기 차례의 행동으로, 4번 행동칸에 있는 건설 행동을 선택합니다. 카드를 아래로 내려서 사용 중임을 표시하고 행동력 4로 행동을 수행합니다. 그 후, 행동 카드를 손에 들고, 1~3번 행동칸의 행동 카드를 오른쪽으로 한 칸씩 옮긴 다음, 건설 행동 카드를 1번 행동칸에 놓습니다.



행동이 끝난 후



차례가 끝난 때

동물 행동 (11~13쪽)

동물 행동은 빈 우리에 동물을 추가할 수 있게 해줍니다. 이를 위해서는 특수 조건을 충족해야 하며 그 동물의 비용을 지불해야 합니다. 그 보상으로 동물은 플레이어에게 특별한 능력을 주고, 보호 프로젝트를 지원하는 데 필요한 아이콘을 자기 동물원에 추가해 줍니다.

협회 행동 (14~16쪽)

협회 행동은 동물 협회에서 일할 협회원을 보낼 수 있게 해줍니다. 그들의 도움으로 명성을 높일 수 있고, 대학이나 다른 대륙의 동물원과 협력 관계를 맺어 해당 토큰을 획득할 수 있으며, 보호 프로젝트를 지원할 수도 있고 동물 보호를 위해 기부할 수도 있습니다.

후원자 행동 (17쪽)

후원자 행동은 자기 동물원에 후원자 카드를 플레이함으로써 후원자의 지원을 받게 해줍니다. 그들은 플레이어를 직접 돕거나, 고유 건물 건설 프로젝트 등에 자금을 대는 방식으로 플레이어를 지원합니다. 후원자 대부분은 지속적인 효과 또는 수입을 제공합니다. 게임이 끝나면 후원자로부터 추가 매력 또는 보호 점수를 획득할 수도 있습니다.

X-토큰 행동 (18쪽)

5가지 행동 중 어느 것도 수행할 수 없거나 하고 싶지 않다면, 이 행동을 대신 수행하여 X-토큰 딱 1개를 획득할 수 있습니다. 이 행동을 할 때도 다른 행동을 할 때처럼, 카드 하나를 선택하여 1번 칸으로 이동시켜야 합니다. 이 행동을 할 때는, 그 카드가 있는 칸의 행동력이 아무 영향을 주지 않습니다.



I

카드

휴식 마커를 2칸 전진시킵니다. 그 후, 덱에서 카드 뽑기 또는 낚아채기를 합니다.



II

카드

휴식 마커를 2칸 전진시킵니다. 그 후, 덱이나 명성 범위 내에서 카드 뽑기 또는 낚아채기를 합니다.

덱에서 카드 뽑기

카드에 기재된 표에서 행동력 **X**에 따른 수치를 확인합니다. 표시된 만큼 덱에서 카드를 뽑습니다(최대 3장). 그 후 카드의 지시에 따라, 필요하다면 방금 뽑은 카드 또는 이전부터 손에 있던 카드 중에서 일부를 골라 버립니다.

낚아채기

최소 **5** 이상의 행동력 **X**으로 행동하면, 덱에서 카드를 여러 장 뽑지 않고, 대신 카드열에서 카드 딱 1장을 손으로 가져갈 수 있습니다. 이것을 낚아채기라고 합니다. 자기 동물원의 명성과 관계없이 아무 카드나 가져갈 수 있습니다. 차례가 끝나면 카드열을 채웁니다.

2 낚아채기를 하든 덱에서 뽑든 상관없이, 그 전에 휴식 마커를 2칸 전진합니다(이로 인해 돈을 획득하지는 않습니다).

이 행동 후에도 카드를 원하는 만큼 손에 들 수 있습니다. 하지만 휴식 단계가 되면 손 카드 제한인 3장(특정 대학이 있다면 5장)까지 남기고 카드를 버려야 합니다(18쪽 휴식 참고).

명성 범위 내에서 카드 뽑기

카드 행동을 업그레이드했다면, 명성 범위 내에서(즉, 카드열의 자기 명성 점수 마커 위치까지) 그리고/또는 덱에서 카드를 뽑을 수 있습니다. 또한 카드에 인쇄된, 행동의 세부수치를 결정하는 표가 향상됩니다. 카드열과 덱에서 원하는 순서대로 카드를 뽑을 수 있지만, 카드열은 자기 차례가 끝날 때 까지 보충되지 않습니다.

낚아채기

카드 행동을 업그레이드했다면, 더 낮은 행동 레벨인 **3** 행동력부터 낚아채기를 할 수 있습니다. 낚아채기 행동을 고를 경우, 행동력이 **3** 보다 더 높아도 효과에 있어 아무 차이도 없습니다.

또한, 카드 행동을 업그레이드해야만 명성 트랙에서 명성 9를 지나 계속 전진할 수 있습니다.



••• 명성 트랙과 카드열 •••

게임판에는 카드 6장이 펼쳐져 있습니다(아래 II면을 사용하여 카드 가져오기 예시의 B 참고). 이 카드 옆에는 자기 동물원의 명성을 표시하는 명성 트랙이 있습니다(아래 동일 예시의 A 참고).

자기 동물원의 명성 ♦을 높일 때마다, 이 트랙에서 점수 마커를 1칸 전진시킵니다. 자기 동물원의 명성을 10 또는 그 이상으로 높이려면, 카드 행동 카드를 II면으로 업그레이드해야 합니다. 명성 10번 칸(5번 폴더)의 아이콘 아이콘을 이를 나타냅니다.

옆에 보너스가 표시된 칸으로 명성 점수 마커를 전진시키면 즉시 딱 한번 보너스를 받습니다. 점수 마커가 명성 트랙 15번 칸에 도달했는데 자기 동물원이 계속해서 명성을 얻는다면, 점수 마커는 15번 칸에 그대로 두고, 전진해야 하는 명성마다 매력을 1씩 얻습니다.

점수 마커의 위치에 따라 어떤 카드가 카드열에서 자신의 "명성 범위 내"에 있는지가 결정됩니다. 점수 마커와 같은 폴더에 있는 카드, 그리고 그보다 낮은 번호의 폴더에 있는 모든 카드가 명성 범위 내에 있습니다. 즉, 자기 동물원의 명성이 높을수록 더 많은 카드가 명성 범위 내에 있습니다.

카드열에서 카드를 하나 이상 가져갔다면, **자기 차례를 완료할 때까지 카드열을 다시 보충하지 마십시오**. 그 후, 카드를 높은 번호의 폴더에서 낮은 번호의 폴더로 이동합니다. 카드의 순서를 변경하지 마십시오. 마지막으로, 각 빈칸을 덱에서 꺼낸 카드로 채웁니다.

카드열 옆에는 **버린 카드 더미**가 있습니다. 게임 중간에 임의로 버린 카드 더미를 살펴볼 수 없습니다.

예시: II면을 사용하여 카드 가져오기

파란색 플레이어는 행동력 5짜리 카드 행동을 선택하여, 카드 4장을 가져오고 1장을 버리는 행동을 수행하려 합니다. 그는 카드열에서 명성 범위 내에 있는 사자를 가장 갖고 싶습니다. 그는 가장 먼저 사자를 가져오고 (1), 덱에서 카드를 2장 뽑은 다음(2), 카드열에서 카라칼도 가져오기로 합니다(3). 그 후, 손에서 카드를 1장 버립니다.

차례가 끝난 후, 3, 5, 6번 폴더에 있는 카드를 아래 폴더로 내립니다(4). 이로 인해 비게 된 5, 6번 폴더를 덱에서 새로운 카드를 가져와 채웁니다 (5). 사자가 명성 범위 내에 있지 않았다면, 파란색 플레이어는 낚아채기를 통해서만 사자를 가져올 수 있었을 것입니다. 그렇게 했다면 추가 카드는 뽑을 수 없지만, 행동력이 5가 아니라 3이나 4만 되었더라도 충분했을 겁니다.





건설

자기 동물원 지도에 최대 **X** 크기의 원하는 건물을 딱 1개 건설합니다. 덮는 칸 하나당 돈을 2씩 지불합니다.
건설 가능한 건물: 매점, 파빌리온, 일반 우리, 동물체험장.

건물의 크기는 동물원 지도에서 해당 건물이 덮는 칸의 수로 측정됩니다. 이 행동으로 배치할 수 있는 건물로는 매점(크기 1), 파빌리온(크기 1), 다양한 일반 우리(크기 1~5) 및 동물체험장(크기 3의 특수 우리)이 있습니다. 각 동물원에는 동물체험장이 **딱 1개만** 존재할 수 있습니다. 다른 건물은 여러 번 건설할 수 있습니다. 동물원 지도에는 모든 건물에 대한 개요가 적혀 있습니다. 모든 일반 우리와 모든 특수 우리는 종류나 크기에 따라 모양이 하나로 정해져 있습니다.

동물을 수용하기 위해서는 **우리**가 필요합니다. **매점**은 휴식 단계마다 수입을 제공합니다. **파빌리온**은 짓는 즉시 딱 한 번 자기 동물원의 매력을 1만큼 증가시킵니다.

자기 동물원 지도에 건물을 놓기 전에, 공급처에 **건설 비용**을 지불하십시오. 건설 비용은 건물이 덮는 칸 수(이를 크기라고 합니다)의 2배입니다. 따라서 비용으로 내는 돈은 [크기 x 2]입니다.

건물은 기존 건물에 **인접한** 곳에 건설해야 합니다. 즉, 새로운 건물의 변 중 최소 하나는 기존 건물의 변과 닿아야 합니다. 다만, 동물원에 건설하는 첫 번째 건물은, 그 건물이 차지하는 칸 중 1칸 이상이 자기 동물원 지도의 가장자리 칸이어야 합니다.

건물은 자기 동물원 지도의 **빈칸**에만 건설할 수 있습니다. 건물은 지도의 가장자리를 벗어나거나, 다른 건물과 겹치거나, 물/바위 칸을 덮을 수 없습니다.

아이콘이 있는 칸에는 아직 건설할 수 없습니다. 그렇게 하려면, 먼저 건설 행동 카드를 업그레이드해야 합니다.

매점은 자기 동물원 지도의 다른 모든 매점과 항상 3칸 이상 거리를 두어야 합니다. 즉, 모든 두 매점 사이에는 항상 **칸이 최소 2개 이상** 있어야 합니다. 동물원 지도의 자매동물원 칸 아래에 있는 그림이 이를 상기시켜 줍니다.

위의 규칙 때문에 자기 동물원 지도에 원하는 건물을 **지을 수 없다면**, 그 건물이 아닌 다른 건물을 선택해야 합니다.

일반 우리는 빈 면이 위를 향하게 건설합니다. 나중에 동물이 이 우리를 점유할 수 있다는 의미입니다. 빈 면은 모서리가 노란색이고, 가 표시되어 있습니다. 여기서 X는 우리의 크기입니다. 동물체험장은 양면이 동일합니다.

칸을 하나 이상 덮으면, 즉시 해당 배치 보너스를 딱 한 번씩 받습니다. 보너스는 아이콘 참조표에 설명되어 있습니다.

예시: 매점을 건설할 수 있는 칸

매점을 지을 수 있는 칸에 녹색 체크 표시가 되어 있습니다.



건설

자기 동물원 지도에 서로 다른 건물을 총 **X** 크기 안에서 원하는 만큼 건설합니다. 새롭게 건설 가능한 건물: 대형 새장, 파충류 사육장.

건설 행동을 업그레이드했다면, 특수 우리인 대형 새장 및 파충류 사육장을 건설할 수 있습니다(둘 다 크기 5). 동물체험장과 마찬가지로 각 동물원에는 파충류 사육장 1개와 대형 새장 1개만 존재할 수 있습니다. 이 특수 우리 또한 양면이 동일합니다.

파충류 사육장 또는 **대형 새장**을 건설할 때, 즉시 일반 우리에서 새로운 특수 우리로 동물들을 이동할 수 있습니다. 게임 진행에 있어, 다른 때에는 이러한 행위가 **불가능**합니다. 특수 우리의 작동 방식에 대한 자세한 내용은 동물 행동 및 12쪽을 참고하세요.

이 행동으로 **고유 건물을** 건설할 수 없습니다. 고유 건물은 관련된 후원자 카드를 플레이할 때에만 나타납니다.

또한, 이제 행동 한 번으로 건물을 **여러 개** 건설할 수 있습니다. 그러나 건설 행동 한 번으로 동일한 건물 2개를 건설할 수는 없습니다(서로 다른 건물을 건설해야 합니다). 짓는 건물의 총 크기는 **X**를 초과해서는 안 됩니다.

건물을 여럿 지을 때, 건물은 **차례대로 하나씩** 건설됩니다. 각 건물의 비용 또한 그 건물을 건설하기 직전에 개별로 지불합니다. 보너스 아이콘을 덮으면, 다음 건물을 건설하기 전에 즉시 배치 보너스를 받습니다. 그러나, “**끝난 후**” 보너스는 건설 행동이 완료되기 전까지 받을 수 없습니다.

건설 행동을 업그레이드하면 아이콘이 표시된 지도 칸에도 건설할 수 있습니다. 즉, 이제 자기 동물원 지도를 완전히 덮을 수 있습니다. 자기 동물원 지도의 모든 칸을 덮었다면, 즉시 자기 동물원의 매력을 7만큼 높입니다. 이는 건설 행동을 통해 발생할 수도 있지만, 다른 효과를 통해 자기 동물원에 무언가가 건설될 때에도 발생할 수 있습니다. 자기 동물원 지도의 물 칸과 바위 칸을 제외한 모든 칸을 덮었어야 합니다.

예시: 배치 보너스로 건물 짓기

5번 행동칸에 있는 건설 행동을 통해 2칸짜리와 3칸짜리 일반 우리를 건설하려고 합니다. 현재 가지고 있는 돈은 7뿐이고 우리 2개의 비용은 총 10이기 때문에 돈이 부족합니다. 하지만 “돈 5” 배치 보너스에 첫 번째 우리를 건설하면(1), 첫 번째 우리를 건설한 직후 이 보너스를 받을 수 있습니다. 그러면, 받은 돈으로 두 번째 우리의 비용도 지불할 수 있습니다(2).





동물

손에서 동물 카드를 플레이합니다.

I

카드에 기재된 표에서 행동력 :X에 따른 수치를 확인합니다. 손에 있는 동물 카드를, 동물 행동 카드의 표에 표시된 장수 이하만큼 플레이합니다. 각 동물마다 다음의 단계를 따릅니다.

- 조건 확인:** 동물 카드를 플레이하기 위해 충족해야 하는 조건은 모두 카드 왼쪽에 표시되어 있습니다. 모든 조건(특정 자매동물원, 동물 유형, 대륙 아이콘 등)을 충족했을 때에만 카드를 플레이할 수 있습니다. 조건은 아이콘 참조표에 설명되어 있습니다.
 - 비용 지불:** 동물 카드의 왼쪽 위에 표시된 비용을 지불합니다. 이 동물이 서식하는 대륙의 자매동물원 토큰을 갖고 있는 경우, 대륙 아이콘 하나당 비용이 3씩 감소합니다. 비용은 공급처에 지불합니다. 동물을 플레이하면 돈을 주는 카드를 갖고 있는 경우, 그 돈은 이 시점이 아닌 이후 단계에서 가져갑니다. 따라서, 사전에 동물의 전체 비용을 지불할 만큼 충분한 돈이 있어야 합니다.
 - 빈 우리 채우기:** 동물 카드를 플레이하여 자기 동물원에 동물을 수용 하려면, 우리에 비어있는 칸이 있어야 합니다. 동물체험장 동물 을 제외한 모든 동물은 단독으로 빈 일반 우리에 수용할 수 있습니다. 우리의 크기는 적어도 동물 카드 왼쪽 위 모퉁이에 적힌 크기 이상이어야 합니다. 우리를 골랐다면 점유된 면으로 뒤집습니다. 일부 동물은 거주할 우리가 물 칸 그리고/또는 바위 칸 한두 개 옆에 있어야 합니다. 동물의 우리 요건은 카드의 일반 우리 크기 옆에 표시되어 있습니다. 동물체험장 동물은 일반 우리에 수용할 수 없으며 동물체험장 특수 우리에만 수용할 수 있습니다.
- 모든 파충류와 일부 새는 일반 우리뿐 아니라 각자의 특수 우리인 파충류 사육장과 대형 새장에도 수용할 수 있습니다. 이 경우 카드에는 두

가지 다른 우리 요건이 표시되어 있으며, 플레이어는 동물을 일반 우리에 놓을지 특수 우리에 놓을지 선택할 수 있습니다(자세한 내용은 12쪽 특수 우리 참고).

- 동물 카드 놓기:** 동물 카드를 자기 동물원 지도 옆에 놓습니다(13쪽 카드 놓기 참고).

효과 실행: 동물을 플레이할 때마다 자기 동물원의 매력이 높아집니다. 카드에 표시된 수만큼 매력 트랙에서 점수 마커를 전진시킵니다. 일부 동물은 보호 프로젝트 점수를 제공하거나 자기 동물원의 명성을 높입니다. 이 경우, 해당 트랙의 점수 마커를 그만큼 전진시킵니다. 많은 동물은 플레이될 때 발동되는 추가 효과를 가집니다. 효과 문구에 "끝난 후"라고 적혀 있으면, 자신의 전체 동물 행동을 마칠 때까지 효과를 실행할 수 없습니다. 다른 모든 경우에는 효과를 즉시 실행해야 하며, 심지어 다른 동물 카드 하나를 더 플레이할 예정이어도 마찬가지입니다. 이는 동물 카드를 플레이하여 발동된 다른 카드의 효과에 대해서도 동일하게 적용됩니다. 동시에 발동되는 효과가 여러 개 있는 경우, (그 효과가 매력, 명성, 보호 점수든 동물의 능력 또는 다른 카드에서 획득하는 효과든 상관없이) 원하는 순서대로 실행합니다.

한 행동으로 동물 카드 2장을 플레이할 수 있는 경우, 한 번에 한 장씩 플레이하고, 첫 번째 동물에 대해 위의 모든 단계를 완료한 후("끝난 후" 효과 제외) 두 번째 동물에 대한 모든 단계를 진행합니다. 원한다면 두 번째 동물 카드는 플레이하지 않아 됩니다.

그 후, 동물 행동 카드를 자기 동물원 지도의 1번 행동칸으로 옮긴 후에, 비로소 "끝난 후" 효과를 실행합니다. 이 부류의 효과가 여러 개 있는 경우 자신이 원하는 순서대로 실행합니다.



동물 카드 설명

동물 카드는 자기 동물원에 수용할 수 있는 다양한 동물을 나타냅니다.

(1) 왼쪽 위 모퉁이는 충족해야 하는 우리 요건을 나타냅니다. 육각형 안의 숫자는 이 동물을 수용 할 수 있는 최소 크기의 우리를 나타냅니다.

(2) 그 옆에는 바위 그리고/또는 물 아이콘이 1개 또는 2개 있을 수 있습니다. 이는 해당 우리가 명시된 칸에 최소한 그 수만큼 인접해 있어야 한다는 의미입니다.

(3) 동물이 특수 우리에도 수용될 수 있는 경우, 특수 우리의 종류와 그 동물이 차지하는 칸 수는 일반 우리 요건의 바로 오른쪽에 표시됩니다. 물 및 바위 요건은 특수 우리에도 적용됩니다.

(4) 우리 요건 아래에는 카드를 플레이하고, 자기 동물원에 동물을 수용하기 위해 지불해야 하는 비용이 나와 있습니다.

(5) 비용 아래, 카드의 왼쪽에는, 일부 동물이 필요로 하는 추가 조건이 있습니다.



창의적인 토큰 2개 획득. 9

(6) 오른쪽 위 모퉁이에는 동물의 유형과 해당 동물이 서식하는 대륙이 표시되어 있습니다(동물체험장 동물 제외). 이 아이콘은 그 플레이어의 다른 모든 카드와 상호 작용하며, 종종 보호 프로젝트를 완료할 때 중요하게 작용합니다.

(7) 오른쪽 아래 모퉁이에는, 동물이 수용된 후 증가할 자기 동물원의 매력이 적혀 있습니다. 일부 동물은 보호 프로젝트 점수 또는 명성과 같은 추가 보너스를 제공합니다. (8) 많은 동물은 플레이될 때, 즉시 실행되거나 동물 행동 후에 실행되는 효과가 있습니다(용어 해설 2~3쪽 동물 능력 참고). 어떤 동물 카드의 효과가 그 카드 자신에 있는 아이콘과 관계가 있다면, 그 아이콘 또한 효과를 적용할 때 함께 계산합니다.

일부 동물 카드에는 상호작용 효과 가 있습니다(예: 독, 최면). 이 효과는 자기 동물원의 매력이 5 이상인 플레이어에게만 적용됩니다. 매력 트랙 5번 칸에는 이를 상기시켜주는 표시가 있습니다. 효과에 대한 자세한 내용은 용어 해설을 참조하십시오.

(9) 일부 동물은 1인 게임에서 다른 효과가 있으며, 이는 아이콘이 그려진 파란색 상자에 표시되어 있습니다.



••• 특수 우리 (동물체험장, 파충류 사육장, 대형 새장) •••

<아크 노바>에는 특수 우리가 3종류 있습니다(동물체험장(1), 파충류 사육장(2), 대형 새장(3)). 자기 동물원에는 특수 우리가 종류별로 1개씩만 놓일 수 있습니다.



동물체험장 동물 은 일반 우리에 수용할 수 없으며 특수 우리인 동물체험장에만 수용할 수 있습니다.

모든 파충류와 일부 새는 일반 우리뿐 아니라 각자의 특수 우리가 파충류 사육장과 대형 새장에도 수용할 수 있습니다. 이 경우 카드에는 두 가지 다른 우리 요건이 표시되며, 플레이어는 동물을 일반 우리에 놓을지 특수 우리에 놓을지 선택할 수 있습니다. 동물이 일반 우리 옆에 그려진 물 그리고/또는 바위 칸을 필요로 하는 경우, 그 요건은 특수 우리에도 적용됩니다.

동물을 특수 우리에 수용하고 싶다면, 개인 공급처의 플레이어 마커를 사용하여, 동물 카드의 특수 우리 아이콘에 표시된 칸 수만큼 우리 위에 표시하세요. 특수 우리에 필요한 만큼 빈칸이 충분하지 않으면, 그 동물은 수용할 수 없습니다. 특수 우리는 양면이 동일하기 때문에 뒤집을 필요가 없습니다.

파충류 사육장 또는 대형 새장을 건설할 때, 자기 동물원에 그 우리에 살 수 있는 동물이 이미 있다면, 그 시점에 한해 즉시, 그 동물들을 원하는 만큼 해당하는 새로운 특수 우리로 옮길 수 있습니다. 이렇게 옮기는 각 동물마다, 동물의 우리 요건(물/바위 칸 포함)을 충족하는 가장 작은 점유된 일반 우리를 찾아, 빈 면으로 다시 뒤집습니다. 그 후, 특수 우리에 적절한 수만큼 플레이어 마커를 올려놓아 이를 표시합니다. 이동할 수 있는 동물이 여러 마리 있는 경우, 각 동물마다 이동을 할지 말지 결정합니다.

예: 동물 카드 플레이하기(우리)

당신은 넓은코카이만을 플레이합니다. 이 동물을 수용할 방법은 2가지입니다. 하나는 당신의 5칸짜리 일반 우리에 수용하는 것입니다. 이 우리는 크기가 4 이상이고 물 칸 옆에 있기 때문에 가능합니다. 만약 그렇게 하기로 정할 경우, 이 우리를 점유된 면으로 뒤집어야 합니다. 하지만 당신은 가능하면 이 동물을 파충류 사육장에 놓고 싶을 것입니다. 파충류 사육장은 물 칸 옆에 있고, 플레이어 마커를 놓을 칸이 2칸 이상 남아 있습니다. 따라서 당신은 파충류 사육장에 마커 2개를 놓습니다. 5칸짜리 우리는 여전히 빈 칸으로 남아 있으며, 나중에 파충류가 아닌 다른 대형 동물을 수용할 때 유용하게 활용할 수 있습니다.



예: 동물 카드 플레이하기(즉시 효과)

당신은 행동력 5로 동물 행동을 수행하기로 했고, 동물 2마리를 플레이할 수 있습니다. 먼저 수리부엉이(1)를 플레이하기로 합니다. 당신은 비용을 지불하고, 2칸짜리 우리(2)를 뒤집은 다음, 매력을 4만큼 획득하고, 카드의 효과를 실행하여 새로운 카드 2장을 손으로 가져옵니다(3). 운 좋게도, 아프리카대머리황새보다 더 플레이하기 좋은 스라소니가 손에 들어왔습니다. 따라서 두 번째 동물을 스라소니를 플레이하기로 합니다(4).





II

동물

자기 손 또는 명성 범위 내에서 동물 카드를 플레이합니다.

동물 행동을 업그레이드했다면 손에서뿐만 아니라 카드열에서 동물 카드를 바로 플레이할 수 있습니다. 그렇게 하려면 해당 카드가 자기 명성 범위 내에 있어야 합니다. 또한 본래의 동물 비용뿐만 아니라, 플레이한 동물 카드가 높여 있던 풀더에 적힌 숫자만큼 비용을 추가로 지불해야 합니다. 동물 카드 2장을 플레이할 수 있는 경우, 손에서 2장을 플레이할지 또는 카드열에서 2장을 플레이할지, 또는 손에서 1장, 카드열에서 1장을 플레이할지 선택할 수 있습니다. 동물은 한 번에 한 장씩 플레이합니다. 자기 차례가 끝날 때까지 카드열은 보충하지 않습니다.

여기에 더해, 행동력 **5** 이상으로 이 행동을 수행하는 경우, 자기 동물원의 명성을 1만큼 높일 수 있습니다. 행동 맨 처음에 명성을 높여서, 이 행동에 사용할 명성 범위가 이미 높아진 상태가 되도록 합니다.

마지막으로, 동물 행동을 업그레이드한 후에는, 조건에 아이콘이 있는 동물을 플레이할 수 있습니다.



카드 놓기

공간을 아끼기 위해, 플레이한 후 원자 카드와 동물 카드는 서로 겹쳐 놓으세요. 이후 게임에 필요한 모든 정보는 카드 위쪽에 표시되어 있습니다.

일부 후원자 카드는 게임이 끝날 때 추가 효과가 있습니다. 이러한 카드는 카드 레벨 뒤에 세로로 된 갈색 줄로 표시되어 있습니다(본 예시에서는 위에서 두 번째 카드). 이를 통해, 자기 카드 중에 게임 종료 효과가 있는 카드를 더 쉽게 찾을 수 있습니다.



동물 유형

<아크 노바>에는 동물 유형이 7종류 있습니다.

- 조류
- 초식 동물
- 포식 동물
- 영장류
- 파충류
- 곰
- 동물체험장 동물

7가지 유형 중, 곰과 동물체험장 동물 2가지는 특수한 분류의 유형입니다. 따라서 다른 유형과 달리 아이콘이 흰색 바탕에 검은 실루엣입니다.

곰은 하위 유형에 가깝습니다. 이 아이콘은 주로 초식 동물 또는 포식 동물 아이콘과 함께 등장합니다.

게임 디자인 측면에서, 생물학적 유형을 대신하는 동물체험장 동물이라는 별도의 유형을 만들었습니다.

게임 내에서 동물 유형에 대해 언급하는 경우, 곰과 동물체험장 동물도 그에 포함됩니다. 그런 경우가 아니라면, 이 두 유형은 완전히 제외됩니다.



예시: 을 사용하여 동물 플레이하기

빨간색 플레이어가 업그레이드된 동물 행동을 사용하여 동물 2마리를 빨간색 플레이어는 카드열의 3번 풀더(2)에서 오소리를 플레이하여, 동레이합니다. 행동력 5로 행동을 수행하고 있기 때문에, 먼저 자기 동물원 물의 정상적인 비용에 더해 돈을 3만큼 추가로 지불합니다. 그 후, 당신의 명성을 1 높여, 명성을 4로 만들 수 있습니다(1). 이제 1~3번 풀더가 은 손에 있는 다른 동물인 산미치광이(3)를 플레이합니다. 각 동물이 사용할 우리를 채우고, 자기 동물원의 매력을 높이고, 동물들의 능력을 사용하고 나면 차례가 끝납니다. 다음 플레이어가 차례를 시작하기 전에 카드열을 보충합니다.



협회

협회 업무 딱 1개를 수행합니다.

I

협회 행동을 하려면, 자기 동물원 지도의 메모장에 활성화된 협회원 말이 1개 이상 있어야 합니다. 수행하려는 협회판의 업무에 이 협회원 말을 놓습니다. **자기** 협회원 말 중 1개가 해당 업무에 이미 있다면, **해당** 업무를 수행하기 위해선 협회원 말 1개가 아닌 2개를 놓아야 합니다. 이미 **자기** 협회원 말 3개가 해당 업무에 있다면, **이** 업무는 당분간 다시 수행할 수 없습니다. 자기 색이 아닌 다른 플레이어의 협회원 말은 신경 쓰지 않아도 됩니다.

휴식 단계 때, 모든 협회원 말은 자기 동물원 지도로 돌아가 다시 활성화됩니다. 이에 따라, 모든 업무를 다시 협회원 말 1개로 수행할 수 있게 됩니다. 이에 대한 자세한 내용은 18쪽의 휴식을 참고하세요.

각 업무에는 서로 다른 행동력:X이 필요합니다. 협회 업무를 수행하려면 그 행동의 행동력이 적어도 업무의 수치만큼 높아야 합니다.

협회 업무는 다음과 같습니다.

2 **명성 증가:** 자기 동물원의 명성을 2만큼 높입니다. 명성 트랙에서 명성 점수 마커를 전진시키고, 표시된 보너스가 있다면, 해당하는 보너스도 받습니다.

자기 동물원의 명성은 카드열에서 접근할 수 있는 카드의 수를 결정합니다 (명성 범위). 게다가, 특정 후원자 카드를 플레이하려면 일정 이상의 명성이 필요합니다(17쪽 후원자 행동 참고).

3

자매동물원 획득: 협회판에서 자매동물원을 가져와 자기 동물원 지도 가장 아래쪽 빈 자매동물원 칸에 둡니다. 그 칸에 보너스가 표시되어 있다면, 즉시 한 번 그 보너스를 받습니다. 이미 가지고 있는 자매동물원 타일은 가져갈 수 없습니다. 갖고 있는 모든 자매동물원은 서로 다른 대륙이어야 합니다. 또한 동물원 지도에 다섯 번째 자매동물원을 위한 칸이 없기 때문에, 자매동물원은 최대 4개까지만 가져올 수 있습니다. 세 번째(및 네 번째) 자매동물원을 가져가려면 협회 행동을 II번으로 업그레이드해야 합니다. 협회판에 남아있는 모든 자매동물원 타일을 이미 갖고 있거나, 현재 자기 동물원 지도에 자매동물원을 배치할 수 없는 경우, 이 업무를 수행할 수 없습니다. 휴식 단계 때, 협회판의 자매동물원 공급처는 보충됩니다(18쪽 휴식 참고).

각 자매동물원은 해당 대륙의 모든 동물 카드를 플레이하는 데 드는 돈을, 동물 카드의 대륙 아이콘당 3씩 줄여줍니다. 또한 해당 대륙의 아이콘 1개를 제공하는데, 이는 다른 카드 효과를 발동시킬 수도 있고, 보호 프로젝트에 반영될 수도 있습니다. 일부 동물 카드는 플레이하려면 같은 대륙의 자매동물원이 필요합니다.

4

자매대학 획득: 협회판에서 대학을 가져와 자기 동물원 지도 가장 아래쪽 빈 대학 칸에 배치합니다. 그 칸에 보너스가 표시되어 있다면, 즉시 한 번 그 보너스를 받습니다. 대학에 명성이 표시된 경우, 그에 따라 명성 점수 마커도 전진시킵니다. 이미 가지고 있는 대학은 가져갈 수 없습니다. 따라서, 협회판에 남아있는 모든 대학을 이미 갖고 있는 경우, 이 업무를 수행할 수 없습니다. 휴식 단계 때, 협회판의 대학 공급처는 보충됩니다(18쪽 휴식 참고).

대학은 이 게임에서 손 제한을 5장으로 늘릴 수 있는 유일한 방법이며, 동물원의 명성을 높여주고, 연구 아이콘을 제공합니다.



협회판

협회판은 두 영역으로 나눠져 있습니다. 파란색 영역은 협회원 말을 사용하여 수행할 수 있는 업무입니다. 협회 행동을 업그레이드하지 않았다면, 이 행동 중 딱 하나만 수행할 수 있습니다. 분홍색 영역에서는 동물 보호 단체에 기부함으로써 보호 프로젝트 점수를 추가로 얻을 수 있습니다(단, 협회 행동 카드를 업그레이드 해두었어야 함). 협회판 위쪽과 아래쪽에는 게임 중에 지원할 수 있는 보호 프로젝트를 놓는 칸이 있습니다.



5 보호 프로젝트 지원: 이미 게임에 플레이되어 있는 보호 프로젝트를 지원하거나, 손에서 보호 프로젝트 카드 1장을 플레이하고 즉시 지원합니다. 새로운 보호 프로젝트 카드를 플레이할 경우, 그것을 협회판 위쪽의 가장 왼쪽에 있는 칸에 놓습니다. 그곳에 이미 보호 프로젝트가 있는 경우, 카드를 놓기 전에 협회판 위쪽의 모든 보호 프로젝트 카드를 오른쪽으로 한 칸 옮겨놓습니다. 플레이어 수에 따라, 협회판 위쪽에는 최대 2, 3, 4장의 카드만 놓일 수 있습니다. 만약 (이번에 놓일 새 카드까지 포함해) 플레이어 수에 따라 허용되는 양보다 더 많은 카드가 협회판 위쪽에 놓이게 된다면, 가장 오른쪽에 있는 카드를 버린 카드 더미에 놓습니다. 버려진 카드에 있던 플레이어 마커는 (동물원 지도가 아닌) 해당 플레이어의 공급처로 되돌려 놓습니다. 협회판 아래쪽의 기본 보호 프로젝트는 모든 칸이 지원되더라도 절대로 이동되지 않습니다. 또한 게임 중에 새로운 기본 보호 프로젝트는 추가되지 않습니다.

보호 프로젝트를 지원하려면 (카드에 표시된) 조건 중 플레이어 마커가 놓여 있지 않은 조건을 충족해야 합니다. 플레이어는 각 보호 프로젝트를 한 번씩만 지원할 수 있습니다. 즉, 이미 자기 플레이어 마커가 올려진 프로젝트는 지원할 수 없습니다.

자기 동물원 지도 왼쪽에서 플레이어 마커 1개를 선택하여 충족한 조건에 놓고, 카드에 표시된 보상만큼 보호 점수 마커와(만약 있다면) 명성 점수 마커를 전진합니다. 조건을 두 개 이상 충족할 수 있는 경우, 어떤 조건을 충족할지 선택합니다. 다양한 보호 프로젝트에 대한 설명은 용어 해설 1쪽에 있습니다.

자기 동물원 지도에서 플레이어 마커를 가져올 때 해당 보너스가 활성화됩니다. 이 보너스는 항상 즉시 획득합니다. 그중에서는 이후에도 휴식 단계 때마다 또다시 동일한 혜택을 받는 보너스도 있습니다. 이 보너스를 보호 프로젝트 보상 전에 받을지 후에 받을지 선택할 수 있습니다. 아이콘 참조표에 다양한 보너스가 설명되어 있습니다.

Tip: 일부러 낮은 칸의 환경 보호 프로젝트를 지원하는 것이 때로는 가치가 있습니다. 게임 초반에 보호 트랙에서 보너스를 받을 수도 있고, 자기 동물원 지도 왼쪽의 수입을 활성화할 수도 있기 때문입니다.

예시: 보호 프로젝트 카드 플레이하기

당신은 손에서 새로운 보호 프로젝트 카드인 '대형 동물들'을 플레이합니다. 플레이어 수가 3명이고, 보호 프로젝트 3개가 이미 진행 중이므로 먼저 가장 오른쪽에 있는 보호 프로젝트 카드(파충류 번식 프로그램)를 버리고(1), 나머지 두 프로젝트 카드를 오른쪽으로 1칸씩 이동한 다음(2), 맨 왼쪽의 새 빈 칸(3)에 '대형 동물들' 카드를 놓습니다. 자기 동물원에 대형 동물 3마리가 있으므로, 자기 동물원 지도에서 플레이어 마커를 가져와 중간 조건(4)에 놓습니다. 이를 통해, 보호 프로젝트 점수를 3만큼 획득합니다. 또한, 플레이어 마커를 꺼낸 칸에 대한 보너스를 받습니다. 본 예시에서는, 즉시(그리고 딱 한번) X-토론 3개를 가져옵니다.

보호 프로젝트 설명

이 부류의 카드는 플레이어가 지원할 수 있는 다양한 보호 프로젝트를 나타냅니다. 각 카드에는 충족 가능한 3가지 조건(1)이 보상(2)과 함께 표시되어 있습니다. 일부 보호 프로젝트 카드는 카드를 플레이한 사람에게 추가 보너스를 제공합니다(3). 보호 프로젝트에는 두 가지 종류가 있습니다.



대부분의 경우 자기 동물원에 특정 아이콘을 일정 수만큼 갖고 있어야 합니다(왼쪽 예시에서는 파충류 아이콘이 필요합니다). 동물 카드와 후원자 카드 위쪽에 있는 모든 아이콘(물/바위 요건 포함, 카드 왼쪽 조건 비포함) 및 자매동물원과 대학에 있는 모든 아이콘이 유효합니다.



동물을 야생에 풀어주는 보호 프로젝트는 이와는 약간 다르게 작동됩니다. 많은 아이콘을 수집하는 대신, 자기 동물원에서 특정 아이콘이 있는 동물 카드 1장을 버려야 합니다(왼쪽 예시에서는, 아프리카 아이콘 A). 버릴 동물은 자기가 선택하지만, 선택한 동물은 반드시 보호 프로젝트 카드에 표시된 크기(B)의 일반 우리를 요건으로 해야 합니다. 그 동물이 특수 우리에 놓일 수 있는지 없는지의 여부는 이 조건과 관계가 없습니다. 매력 점수 마커를 그 동물 카드에 표시된 수만큼 되돌립니다. (가능하다면) 특수 우리에서 플레이어 마커를 적절한 수만큼 제거하거나, 또는 그 동물의 요건을 충족하는 가장 작은 점유된 일반 우리를 점유된 면에서 빙면으로 뒤집습니다. 그 동물 카드를 버린 카드 더미에 놓습니다. 야생에 풀어줌 보호 프로젝트에 대한 자세한 내용은 용어 해설 1쪽을 참조하십시오.



예시: 동물 풀어주기

세렝게티 국립공원에 아프리카가시거북을 풀어주기로 합니다. 거북은 3칸짜리 우리를 필요로 하므로, 아직 달성되지 않은 중간 조건을 총족합니다. 당신은 보호 프로젝트 카드 위에 남은 칸을 "돈 12" 칸(1)에 있는 플레이어 마커를 가져와 표시하기로 결정합니다.

동물이 동물원을 떠났기에, 당신은 파충류 사육장에서 플레이어 마커 2개를 제거하고, 당신의 개인 공급처로 다시 가져옵니다. 매력 트랙에서 점수 마커를 6 칸(그 동물의 매력만큼) 뒤로 이동합니다. 카드에 기재된 다른 정보는 중요하지 않습니다. 그 후, 보호 트랙에서 점수 마커를 4칸 전진시키고 돈을 12만큼 가져갑니다(해당 보너스 칸에서 플레이어 마커를 가져왔기 때문에). 마지막으로, 버린 카드 더미(2)에 아프리카가시거북 카드를 놓습니다.



버린 카드 더미



II

협회

1개 이상의 서로 다른 협회 업무를 수행합니다.
기부를 1번 할 수 있습니다.

협회 행동을 업그레이드했다면, 행동 한 번으로 여러 다른 협회 업무를 수행할 수 있습니다. 각 업무에는 협회원 말 1개 또는 2개가 필요합니다. 모든 협회 업무의 총 수치 합은 행동의 행동력 **X**을 초과할 수 없습니다. 총 수치 합은 행동력보다 더 적어도 됩니다.

보호 프로젝트 지원을 수행하기로 하고, 새로운 보호 프로젝트 카드를 지원하기로 한 경우, 카드열에서 해당 카드를 바로 플레이할 수 있습니다. 그렇게 하려면, 해당 카드가 자기 명성 범위 내에 있어야 합니다. 또한 추가 비용으로, 플레이한 보호 프로젝트 카드가 놓여 있던 풀더에 적힌 숫자만큼 돈을 지불해야 합니다. 차례가 끝날 때까지 카드열은 보충하지 않습니다.

협회 업무에 더해, 동물 복지 프로그램에 딱 한 번 기부할 수 있습니다. "기부" 영역(0)에 보이는 가장 적은 금액의 돈을 공급처에 지불한 후, 해당 칸을 개인 공급처의 플레이어 마커 중 하나로 덮어 이 칸의 금액이 더 이상 보이지 않도록 합니다. 당신은 이를 통해 보호 점수를 1만큼 획득합니다. 마지막 한 칸을 제외한 모든 칸이 플레이어 마커로 채워진 경우, 이후의 기부에는 돈이 12씩 필요하며, 그 칸에는 더 이상 마커를 놓지 않습니다.

기부를 하기 위해서는, 이번 행동 동안 다른 종류의 협회 업무를 최소 1개는 수행해야 합니다. 기부를 하기 위해 협회원 말이 필요하지는 않습니다. 협회 행동을 1번 할 때마다 최대 1번 기부할 수 있습니다.



예시: II로 협회 업무하기

당신은 X-토肯 1개를 소비하여 5번 행동칸에 있는 협회 행동을 행동력 6으로 실행합니다. 당신은 협회원 말 1개로 대학 1개를 획득하고, 다른 1개로 명성 2를 획득합니다(1). 또한 기부로 돈을 5만큼 지불하고 그에 따른 보호 점수를 1 획득합니다(2). 다음 기부 비용은 7입니다.





후원자

후원자 카드를 딱 1장 플레이하거나 또는 휴식 마커를 전진시키고 돈을 받습니다.

이 행동은 자기 손에서 후원자 카드 딱 1장을 플레이할 수 있게 해줍니다. 단, 행동의 행동력 **X**이 후원자 카드의 레벨 이상이어야 하고, (카드 왼쪽에 표시된) 카드의 조건을 모두 충족해야 합니다. 가능하다면 그 카드의 즉시 효과를 받고, 이와 더불어 그 카드의 반복 효과를 실행(가능할 경우, 그리고 이 후원자 카드의 아이콘에 의해 발동되는 경우)한 후, 자기 동물원 지도 옆에 놓습니다.

X 대안으로, 이 행동을 사용하여 휴식 마커를 **X** 칸 전진시키고, 그 렇게 함으로써 **X** 만큼 돈을 가져갈 수도 있습니다. 휴식 마커가 **X** 칸만큼 다 가지 못하고 마지막 칸에 도달하는 경우에도, 여전히 돈은 **X** 만큼 받습니다.



후원자

1장 이상의 후원자 카드를 플레이하거나 또는 휴식 마커를 전진시키고 돈을 받습니다.

후원자 행동을 업그레이드했다면 한 번의 행동으로 **후원자 카드를 여러 장** 플레이할 수 있습니다. 하지만 플레이하는 카드의 레벨 총합은 행동의 행동력 **X**에 1을 더한 값을 초과할 수 없습니다(X-토큰을 사용하면 **X**의 값을 6 이상으로 높일 수 있다는 사실을 기억하세요). 카드는 한 번에 한 장씩 플레이합니다. 즉, 다음 카드를 플레이하기 전에 지금 플레이한 카드의 모든 즉시 효과("끝난 후" 효과 제외)를 먼저 실행합니다.

후원자 카드를 플레이할 때 카드를 **카드열**에서 플레이할지 손에서 플레이 할지 선택할 수 있습니다. 카드열에서 플레이한 모든 카드는 명성 범위 내에 있어야 합니다. 또한 플레이한 후원자 카드가 놓여 있던 풀데에 적힌 숫자만큼 추가 비용을 지불해야 합니다. 차례가 끝날 때까지 카드열은 보충하지 않습니다.

후원자 행동을 사용하여 휴식 마커를 전진시키면, 돈을 **X**의 두 배만큼 가져갑니다.

마지막으로, 후원자 행동을 업그레이드한 후에는, 조건에 **(@)** 아이콘이 있는 후원자 카드를 플레이할 수 있습니다.

예: 후원자 카드 플레이하기

후원자 행동을 사용해 미어캣 굴 카드를 플레이합니다(위 사진 참고). 이 카드를 플레이하려면 5 행동력이 필요하고, 자기 동물원 명성이 최소 3 이상이어야 합니다. 당신은 고유 건물 중에서 미어캣 굴을 가져와서, 자기 동물원 지도에서 적어도 바위 1개와 인접한 자리에 배치합니다. 카드의 왼쪽 아래 모퉁이에 있는 아이콘을 통해 어느 건물이 미어캣 굴인지 구분할 수 있습니다. 미어캣 굴 카드 자체에 초식 동물 아이콘이 있으므로, 자기 동물원의 매력이 즉시 2만큼 증가합니다.



후원자 카드 설명

(1) 후원자 카드의 레벨은 왼쪽 위 모퉁이에 표시되어 있습니다.

(2) 동물원에 고유 건물을 놓을 수 있게 해주는 카드의 경우, 그 건물이 물이나 바위 옆에 건설되어야 한다면, 이 요건은 (동물 카드와 마찬가지로) 레벨 옆에 표시되어 있습니다. (3) 카드를 플레이하기 위해 충족해야 하는 모든 조건은 카드의 왼쪽에 표시됩니다. (4) 카드가 자체적으로 아이콘을 제공하는 경우, 이는 오른쪽 위 모퉁이에 표시되어 있습니다.

후원자 카드는 서로 다른 다양한 효과를 제공합니다. (5) 카드에 반복 효과가 있는 경우, 카드 위에 파란색 배경으로 표시되어 있습니다. 반면 휴식 단계마다 수입을 준다면, 보라색 배경으로 표시되어 있습니다.



(6) 카드를 플레이할 때 받는 일회성 효과는 카드 왼쪽 아래 모퉁이에 노란색 배경으로 표시되어 있습니다. (7) 최종 점수 계산 때 적용되는 효과는 카드의 오른쪽 아래 모퉁이에 갈색 배경으로 표시되어 있습니다. 카드 레벨(1) 뒤에 있는 세로로 된 갈색 줄은 (카드를 서로 겹치게 놓는 경우를 대비해) 이 카드가 최종 점수에 영향을 미친다는 것을 상기시켜주는 역할을 합니다.

한 후원자 카드의 효과가 그 후원자 카드 자체의 아이콘을 언급할 때, 이 아이콘 또한 효과에 포함되며 효과를 발동시키는 데 사용됩니다. 그러나 카드의 오른쪽 위 모퉁이(4)에 있는 아이콘과, 왼쪽 위 모퉁이에 있는 바위/물 아이콘만 유효하며, 카드의 다른 부분에 있는 아이콘은 유효하지 않습니다.

(8) 일부 효과는 이미 후원자 카드 내에 설명되어 있습니다. 모든 카드 효과는 용어 해설 4~7쪽에 설명되어 있습니다.



X-토큰

X-토큰 1개를 가져갑니다.



I II

5가지 행동 중 그 어떤 것도 수행할 수 없거나 하고 싶지 않다면, 이 대체 행동을 사용하고 X-토큰 1개를 가져갈 수 있습니다. 이 행동은 아무 행동 카드를 사용하여 수행할 수 있습니다. 이 행동은 행동칸의 수치 **X** 와 무관하며, 행동의 행동력을 높이기 위해 X-토큰을 사용할 수 없습니다. 행동 카드의 업그레이드 여부는 중요하지 않습니다.

이 행동을 할 때도 행동 카드를 선택하고, 1번 행동칸으로 이동시키고, 사이에 있는 다른 카드들을 오른쪽으로 이동시키는 것은 여전히 해야 합니다. 그 후, X-토큰 1개를 가져옵니다. 이미 5개의 X-토큰이 있다면, 이 행동을 수행할 수 없습니다.



매력 점수와 보호 점수

게임 중에 플레이어들은 자기 동물원의 매력을 높이고, 보호 점수를 수집할 것입니다. 이 점수들은 승리를 위해 꼭 필요하며, 게임 중에도 도움을 줍니다.

동물원의 매력은 각 휴식 단계 때마다 벌어들일 돈의 양을 결정합니다.

또한, 보호 트랙에는 도달하거나 통과할 때 즉시 일회성 효과를 제공하는 4개의 칸이 있습니다. 해당 칸은 다음과 같습니다.

• 보호 점수 2점 칸:



행동 카드 중 하나를 업그레이드하거나(카드 뒤집기) 또는 협회원 말 1개를 추가로 활성화합니다(메모장 아래 가장 낮은 칸에 누워 있는 협회원 말을 가져와, 메모장에 올려놓기).

2번 칸에 도달한 모든 플레이어는 둘 중 하나를 선택할 수 있습니다.

• 보호 점수 5/8점 칸:



“돈 5” 보너스를 받거나 또는 이 보호 트랙 칸 옆에 있는 보너스 토큰 중 하나를 가져옵니다. 어느 쪽을 고르든, 그 효과를 즉시 실행합니다. 누군가 가져간 보너스 토큰은 이후 게임에서 제거합니다. 보너스 토큰이 둘 다 없어지더라도, “돈 5” 보너스는 여전히 선택할 수 있습니다.

• 보호 점수 10점 칸:



한 플레이어가 처음으로 보호 점수가 10점에 도달하거나 그 칸을 넘어서면, 모든 플레이어가 자기 최종 점수 카드 중 하나를 선택하고 버립니다. 버린 카드는 남아있는 최종 점수 카드 더미 아래에 뒷면으로 놓습니다. 게임이 끝날 때까지 아무도 보호 점수 10 점에 도달하지 못했다면, 최종 점수 계산을 시작하기 전에 반드시 모든 플레이어가 자기 최종 점수 카드 중 하나를 골라 버려야 합니다.



휴식

<아크 노바>는 라운드 방식으로 진행하지 않습니다. 각 플레이어는 돌아가며 한 번씩, 휴식 마커가 휴식 트랙의 마지막 칸 으로 전진할 때까지 차례를 진행합니다. 행동 카드, 후원자 카드 또는 동물 카드 효과로 인해 이러한 상황이 발생할 수 있습니다. 누군가 휴식을 발동한다면, 그 플레이어의 현재 차례를 완료하고, 휴식 마커를 치운 후, 모든 플레이어는 다음 단계를 순서대로 수행합니다.

1. 손 카드 제한



허용된 카드 제한 수보다 손에 있는 카드가 많다면, 초과한 장수만큼 손에서 카드를 선택해 버린 카드 더미에 버립니다. 일반적으로 손 제한은 3장이지만, 특정 대학을 갖고 있다면 카드를 5장()까지 보유할 수 있습니다.

2. 행동 카드에 올려진 토큰



행동 카드에 놓인 배수, 독, 속박 토큰이 있으면 공급처로 되돌립니다. 이 토큰들은 더 이상 아무 효과가 없습니다.

3. 협회판



협회판에 놓인 모든 협회원 말을 각자의 동물원 지도 메모장으로 되돌려 활성화시킵니다. 이 협회원 말들을 다시 사용할 수 있습니다. 자매동물원 및 대학을 보충하여, 각 동물원과 대학 토큰을 딱 한 번씩만 다시 가져올 수 있도록 합니다. 모든 플레이어가 이미 가지고 있는 대학과 자매동물원은 보충할 필요가 없습니다.

4. 카드열 보충하기



카드열 맨 아래의 카드 2장(1번, 2번 폴더)을 버린 카드 더미에 버리고 나머지 카드를 아래로 이동시킨 후 카드열을 보충합니다. 1번과 2번 폴더의 아이콘 → 은 이를 상기시켜주는 역할을 합니다.

5. 수입 받기



대부분의 경우, 모든 플레이어가 동시에 수입을 받을 수 있습니다. 다만, 카드열에서 카드를 가져갈 수 있게 하는 효과 등 특수한 일부 효과 때문에 플레이어 순서대로 수입을 받아야 하는 경우도 있습니다. 이런 상황에서는 휴식을 발동한 플레이어부터 시작하여 시계 방향으로 수입을 받습니다. 카드열은 각 플레이어의 수입 사이에 보충합니다.

a. 자기 동물원의 매력에 따라 수입을 받습니다. 매력 트랙에 놓인 자기 점수 마커 옆에 표시된 숫자만큼 돈을 가져오세요.

예시: 자기 점수 마커가 매력 트랙의 7번 칸에 있으면 돈을 11만큼 받습니다.

b. 자기 동물원 지도에서 매점에 대한 수입을 받습니다. 동물원 지도에 놓인 매점 하나하나마다 수입을 별도로 계산합니다. 각 매점에 대해, 이와 인접한 고유 건물, 특수 우리, 점유된 일반 우리, 파빌리온 1개마다 돈을 1씩 받습니다. 매점이 놓인 칸과 적어도 한 번 이상을 공유해야만, 그 건물이 매점과 “인접”한 것으로 간주합니다. 이때 빈 일반 우리는 수입을 제공하지 않지만, 빈 특수 우리는 수입을 제공한다는 점에 유의하세요.

c. 아이콘으로 표시된 모든 수입을 받습니다.

이 아이콘은 일부 후원자 카드와 자기 동물원 지도 왼쪽의 일부 보너스에 표시되어 있습니다. 자기 동물원 지도에서 이미 활성화되어 있는 (즉, 보호 프로젝트에 플레이어 마커를 배치함으로써 비게 된 칸의) 보너스만 가져옵니다.

6. 휴식 트랙



휴식 마커를 플레이어 수에 따른 시작 칸으로 되돌립니다.

이제 휴식이 끝나고, 시계 방향으로 다음 차례인 플레이어가 자기 다음 차례를 진행함으로써 게임이 계속됩니다.



게임 종료 & 최종 점수 계산

1. 게임 종료

한 플레이어의 **보호 점수 마커와 매력 점수 마커가 같은 점수 영역에 있거나, 두 마커가 서로 엇갈려 지나치면** 게임의 종료 조건이 충족됩니다. 점수 영역이란, 보호 트랙 칸 하나와 그에 인접한 매력 트랙 칸들을 의미합니다. 게임 종료 조건을 충족시킨 플레이어는 자기 차례를 완료하고, **다른 모든 플레이어들도 한 차례씩을 더 가집니다. 그 플레이어의 다음 자기 차례가 되었을 때, 차례를 진행하지 않고 그 대신 최종 점수를 계산합니다.** 휴식 단계 때 게임이 종료 조건이 충족되면, **모든 플레이어가 한 번씩 더 차례를 가집니다.**

2. 점수 카드

게임이 종료되더라도, **최종 점수 카드**와 “게임 종료 시” 아이콘 이 있는 모든 카드에서 보호 점수 또는 매력 점수를 얻습니다. 게임이 끝날 때까지 아무 플레이어도 보호 점수 10에 도달하지 못한 경우, 이 점수를 최종 점수에 합산하기 전에 모든 플레이어가 자신이 가진 최종 점수 카드 중 하나를 버려야 한다는 사실을 기억하세요.

3. 승점 계산

드디어 승점을 계산할 시간입니다. 먼저, 보호 점수 마커가 위치한 점수 영역을 확인합니다. 해당 점수 영역에서 가장 낮은 매력 점수의 값을 확인하세요. 이 값이 당신의 목표 숫자입니다. 이 목표 숫자를 자기 매력 점수 마커가 위치한 값과 비교하십시오. 자기 매력 점수에서 목표 숫자를 뺀 나오는 결과가 자신의 승점입니다. **이 승점이 가장 높은** 플레이어가 승자가 됩니다(아마도 그 플레이어의 승점은 양의 값을 가질 겁니다). 승점이 가장 높은 플레이어가 여럿일 경우, 동점자 중 가장 많은 보호 프로젝트를 지원한 플레이어가 게임에서 승리합니다(자기 동물원 지도 왼쪽에서 제거된 플레이어 마커 수를 확인하면 알 수 있습니다). 그 숫자마저 같다면, 그 플레이어들 모두가 함께 승리합니다.

최종 점수가 양의 값을 가지려면, 매력 점수 마커와 보호 점수 마커가 서로 엇갈려 지나가야 합니다! 이를 염두에 두고 게임을 진행해야 점수를 극대화할 수 있습니다!

예시: 게임 종료

빨강 플레이어는 매력 점수가 64점, 보호 점수가 20점입니다. 두 점수 마커가 같은 점수 영역(흰색 테두리)에 있기에, 게임 종료 조건이 충족됩니다.



예시: 매점 수입

이 플레이어는 각 매점마다 돈을 2씩 받아, 매점 수입으로 돈을 총 4만큼 가져갑니다.



••• 최종 점수 카드 설명 •••

최종 점수 카드에는 게임이 끝날 때 추가 보호 점수 1~4점을 받을 방법이 표(왼쪽 아래 예시) 또는 문구(오른쪽 아래 예시) 형식으로 안내되어 있습니다. 카드 점수를 계산할 때, 자기가 가진 대학 토くん, 자기 앞에 놓인 카드, 그리고 거기에 표시된 아이콘을 모두 고려합니다. 한 장의 최종 점수 카드를 통해 절대 4점보다 더 많은 보호 점수를 획득할 수 없습니다.



예시: 최종 점수 계산

- (1) 파란색 플레이어의 보호 점수는 **16점**입니다. 그 점수 영역에서 가장 낮은 매력 수치(목표 숫자)는 **76점**입니다.
- (2) 파란색 플레이어의 매력은 **72점**밖에 되지 않아서, 매력 점수가 목표 숫자보다 **4** 적습니다. 파란색 플레이어의 승점은 **-4점**입니다.
- (3) 빨간색 플레이어의 보호 점수는 **18점**입니다. 그 점수 영역에서 가장 낮은 매력 수치(목표 숫자)는 **70점**입니다.
- (4) 빨간색 플레이어의 매력은 **79점**입니다. 빨간색 플레이어는 매력 점수가 목표 숫자보다 **9**만큼 더 높습니다. 따라서 빨간색 플레이어의 승점은 **+9점**입니다.



1인 게임

<아크 노바>를 혼자서 플레이할 때는 다음과 같은 규칙 변경 사항을 적용하세요.

게임 준비

- 기본 보호 프로젝트 카드 3장을 배치하고, 그 위에 다른 색상의 마커는 놓지 않습니다(3인 게임을 할 때처럼 준비하세요).
- 휴식 마커를 사용하지 않습니다. 그 대신, 사용하지 않는 색의 플레이어 마커 7개를 1인 게임용 타일 왼쪽 열에 있는 칸(A)에 놓습니다.
- 매력 20으로 게임을 시작합니다.

차례 / 행동 카드

상호작용 효과가 있는 카드는 카드 아래에 파란색 줄과 함께  아이콘이 그려져 있습니다. 파란색 줄 안의 내용은 카드의 상호작용 효과를 적절한 1인용 효과로 대체합니다. 최종 점수 카드 1장과 여러 동물 카드에 이러한 대체 효과가 준비되어 있습니다.

협회판 위쪽에는 최대 2장의 보호 프로젝트 카드가 동시에 있을 수 있습니다.

휴식 마커를 전진시키는 행동을 수행할 경우, 휴식 마커는 전진하지 않습니다. 휴식 마커를 이동시키며 돈을 받는 경우, 돈은 여전히 받을 수 있습니다. 휴식을 발동시키며 X-토큰을 받는 것은 불가능합니다(아래의 게임 진행 / 휴식 참고).

예시: 당신은 도약 3 능력을 가진 푸마를 플레이합니다. 전진할 휴식 마커는 없지만 돈 3은 받습니다.

당신은 이번 차례에 4번 행동력 칸에 놓여 있는 업그레이드된 후원자 카드를 쓰기로 하고, 그 카드의 휴식 기능을 사용합니다. 전진할 휴식 마커는 있지만 돈 8은 받습니다.

게임 진행 / 휴식

자기 차례를 끝낼 때마다, 1인 게임용 타일 왼쪽 열에 있는 맨 위 플레이어 마커를 오른쪽 칸(오른쪽 열)으로 옮깁니다(1). 왼쪽 열에서 오른쪽 열(2)로 마지막 마커를 이동하면, 휴식 아이콘이 공개되고 즉시 휴식 단계를 가집니다.

휴식 단계를 시작할 때, 1인 게임용 타일 맨 위에 있는 플레이어 마커를, 협회판 위의 비어 있는 기부 칸 중에서 가장 작은 숫자가 적힌 칸(3)에 놓고, 나머지 마커는 다시 1인 게임용 타일의 왼쪽 열로 옮깁니다. (기부 칸으로 마커를 옮기려는데 “12칸”을 제외한 다른 모든 칸이 이미 채워져 있는 경우, 마커를 “12칸” 옆에 놓습니다. 이 마커는 기부에 아무 영향도 미치지 않습니다.) 이제 한 행이 추가로 비었습니다. 그 후, 6번 과정을 제외하고 모든 휴식 단계를 정상적으로 수행합니다. 이제 한 라운드가 끝났습니다.

게임은 (1인 게임용 타일에 마커가 2개만 남는) 6라운드를 마치면 끝이 납니다. 다시 말해, 6라운드에서 맨 아래 마커를 오른쪽으로 이동하면 끝납니다. 이 마지막 라운드에는 휴식을 갖지 않고 바로 최종 점수 계산을 합니다.

예시: 게임 준비와 게임 진행



최종 점수 계산 후 승점이 0점 이상이라면, 즉 매력 점수 마커와 보호 점수 마커가 같은 점수 영역에 도달했거나 서로 엇갈려 지나쳤다면, 1인 게임에서 승리합니다.

난이도 조절 / 1인용 도전 과제

초심자는 매력 20으로 1인 게임을 시작하는 것이 좋습니다. 숙련도에 따라, 매력 10 또는 0으로 게임을 시작할 수도 있습니다. 매력 0으로 시작하는 1인 게임은 꽤 어렵습니다! 각 난이도별로 원하는 만큼 1인 게임에 도전해 보세요.

특별한 도전을 원한다면, 게임을 잇달아 3번 연속으로 플레이해 보세요. 이 도전에서는, 한 게임이 끝나더라도 카드를 새로 섞지 않습니다. 그 대신에, 이전 게임에서 사용한 모든 카드(버린 카드 더미, 카드열, 플레이어가 들고 있던/플레이한 카드, 사용된 보호 프로젝트)를 완전히 제거한 다음, 남은 카드만 가지고 다음 게임을 준비하세요. 지난 게임에서 선택지로 주어졌던 동물원 지도 2개, 그리고 게임판에 깔렸던 보너스 타일 4개도 제거해야 합니다. 다만, 세 번째 게임에서는 앞선 게임에서 쓰인 후 제거되었던 타일 3개를 다시 무작위로 사용해야 합니다.

제거된 카드는 동물 능력인 관찰과 지배 능력을 사용할 때를 제외하면 절대 접근할 수 없습니다.

한 게임이 끝날 때마다 승점을 기록하세요. 세 게임을 끝낸 후 승점을 모두 합산합니다. 총합이 최소 0이라면 (즉, 음수가 아니라면) 도전 과제를 달성한 것입니다!

만든 사람들

게임 디자인: Mathias Wigge · 그래픽 디자인: Christof “do-all” Tisch, Steffen Bicker · 일러스트: Lo□c Billiau, Dennis Lohausen

표지: Steffen Bicker · 편집 및 출판: Bastian Winkelhaus, Inga Keutmann, Frank Heeren · 검수: Donny Behne, Nathan Morse

한국어판: 번역 한의진 / 교정 김유현, 류인곤 / 편집 나준호

영문판 번역 및 조판을 도와준 Corinna Spellerberg와 Ursula Steinhoff, 그리고 3D 작업을 도와준 Andreas Resch에게 감사의 인사를 전합니다.

수많은 플레이 테스터와 서포터들, 그리고 다음 분들께 감사드립니다.
Matteo Lindner, Gernot K□pke, 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 St□rmer, Lea Reinisch, Patrick Hoffbauer, Stephan Rink, Claudia Scharf, Hanno Girke, Niels Roehl, Jan Kempf, Tobias Zimmermann, Arne A□mann, Christoph Keutmann, Karol Pryk, Christian Hildenbrand, James Hourston, Tina Steinbrecher, Simon Poppinga, Christin Pfaff, Daniel Lau, Lisa Hofman, Christian Brinker, Jens Will, Florian B□cherl, Alexander Fendt, Kilian Grieb, Armin Stangl, Sascha Rings, Florian Schlusnus, Tina Landwehr-R□dde.

* <아크 노바>는 FEUERLANDS와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

* 본 게임과 관련해 궁금한 점이 있으시면 [다이브다이스\(www.divedice.com\)](http://www.divedice.com)에 들어오셔서 질문을 남겨주세요.



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



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요풍길 10
전화: 031-965-7455
팩스: 031-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.divedice.com