## 첫 플레이 길잡이

<아크 노바>를 처음 즐기시는 분들이 쉽게 게임에 적응하실 수 있도록 설계한 게임 준비를 소개합니다. 각 플레이어가 초반에 따라서 수행할 행동 예시도 있습니다. 어디까지나 게임을 쉽게 배울 수 있도록 만들어진 것이므로, 특정 플레이어에게 주어진 조합이 더 강력할 수도 있습니다.

플레이어 준비: 각자 (기본 규칙과 마찬가지로) 가장 왼쪽 1번 행동칸에 동물 행동 카드를 놓습니다. 또한, 동물 행동 카드 오른쪽 2번 행동칸에 카드 행동 카드를 놓습니다. 나머지 행동 카드는 무작위로 3~5번 행동칸에 놓습니다. 이제 각 플레이어가 아래 4가지 중 하나의 조합을 골라 적힌 대로 카드를 찾아 가져옵니다. 해당 카드들을 모두 갖고 게임을 시작합니다. 또한 최종 점수 카드를 정확히 1장 가져옵니다. 따라서 이 길잡이에 따라 진행하는 게임에서는 누군가 보호 점수 10점에 도달하거나 넘어섰을 때 최종 점수 카드 하나를 선택해 버리는 것을 생략합니다. 각자의 조합에 적힌 기본 보호 프로젝트 카드를 협회판 아래에 놓습니다. 1인 또는 2인 게임에서는 협회판 아래 놓인 기본 보호 프로젝트 카드가 3장이 되도록 무작위 카드를 추가로 뽑아 놓습니다.

적절한 행동칸에 놓인 행동 카드가 없어서 제시된 행동을 수행할 수 없을 때는 *카드* 행동 카드를 사용하도록 하세요.

## 플레이어 1

동물: 동부콜로부스(455), 바위왕도마뱀(472), 무족도마뱀(488)

**후원자:** 파충류학자(237)

**최종 점수 카드:** 암벽 등반 공원(010)











## 협회판 아래 놓는 기본 보호 프로젝트 카드:

아프리카 대륙(103)



#### 초반 행동

#### 첫 번째 휴식 전

- 1. 협회 행동(행동력 3+)을 수행하고, 아프리카 자매동물원을 획득합니다.
- 2. **후원자** 행동(행동력 4+)을 수행하고, '파충류학자' 후원자 카드를 플레이합니다. 해당 후원자 카드에 파충류 아이콘이 있으므로, 즉시 효과가 발동되며 3만큼 돈을 얻습니다.
- 3. 건설 행동(행동력 2+)을 수행하고. 크기 2짜리 우리를 건설하며 돈을 4만큼 지불합니다. 자신의 매점과 바위 칸에 인접하게 우리를 놓습니다.
- 4. **동물** 행동(행동력 5)을 수행하고, 동물 카드 2장을 플레이합니다. '동부콜로부스'를 플레이하며 돈을 10만큼 지불하고, '바위왕도마뱀'을 플레이하며 돈을 9만 큼 지불합니다(자매동물원이 있어서 돈을 3씩 적게 지불). 그런 다음, 파충류 아이콘을 가진 '바위왕도마뱀'을 동물원에 플레이했기 때문에 후원자 카드의 효과 가 발동되어 3만큼 돈을 얻습니다.

## 첫 번째 휴식 후

협회 행동(행동력 5)으로 '아프리카 대륙' 보호 프로젝트를 지원합니다. 자기 동물원 지도에서 플레이어 마커 하나를 가져와 자기가 충족한 조건에 올려 놓습니다. 플레이어 마커를 고를 때는 위쪽 4개 중 하나를 골라 수입을 활성화합니다.

# 플레이어 2

동물: 사향소(437), 라마(439), 원숭이올빼미(513)

**후원자:** 소형 동물 전문가(229)

최종 점수 카드: 소형 동물 동물원(002)











## 협회판 아래 놓는 기본 보호 프로젝트 카드:

초식 동물(111)



## 초반 행동

#### 첫 번째 휴식 전

- 1. 협회 행동(행동력 3+)을 수행하고, 아메리카 자매동물원을 획득합니다.
- 2. 건설 행동(행동력 4+)을 수행하고, 크기 4짜리 우리를 건설하며 돈을 8만큼 지불합니다.
- 3. 후원자 행동(행동력 5)을 수행하고, '소형 동물 전문가' 후원자 카드를 플레이합니다.
- 4. 동물 행동(행동력 5)을 수행하고, 동물 카드 2장을 플레이합니다. 먼저, '사향소'를 플레이하며 돈을 10만큼 지불합니다(자매동물원이 있어서 돈을 3만큼 적게 지불). 그런 다음, '라마'를 플레이하며 돈을 4만큼 지불합니다(자매동물원이 있어서 돈을 3만큼 적게 지불하고, '소형 동물 전문가'가 있어서 또 돈을 3만큼 적게 지불). '라마'의 '떼짓는 동물' 능력 덕분에, 빈 우리를 뒤집지 않고 '사향소'와 같은 우리에 플레이할 수 있습니다.

## 첫 번째 휴식 후

협회 행동(행동력 5)으로 초식동물 보호 프로젝트를 지원합니다. 자기 동물원 지도에서 플레이어 마커 하나를 가져와 자기가 충족한 조건에 올려 놓습니다. 플레이어 마커를 고를 때는 위쪽 4개 중 하나를 골라 수입을 활성화합니다.

## 플데이어 3

동물: 수마트라호랑이(407), 느림보금(408) **후원자:** 과학기관(223), 후원: 사자(234)

최종 점수 카드: 후원 받는 동물원(008)











## 협회판 아래 놓는 기본 보호 프로젝트 카드:

포식 동물(110)



#### 초반 행동

#### 첫 번째 휴식 전

- 1. 협회 행동(행동력 3+)을 수행하고, 아시아 자매동물원을 획득합니다.
- 2. 동물 행동(행동력 2+)을 수행하고, '느림보공'을 플레이하며 돈을 11만큼 지불합니다(자매동물원이 있어서 돈을 3만큼 적게 지불).
- 3. 후원자 행동(행동력 3+)을 수행하고, '후원: 사자' 후원자 카드를 플레이합니다. 동물원에 포식자 아이콘을 가진 '느림보곰'이 있기 때문에, 즉시 효과로 매력 점수를 1 얻습니다.
- 4. 건설 행동(행동력 4+)을 수행하고, 크기 4짜리 우리를 건설하며 돈을 8만큼 지불합니다. 물 칸 2개와 인접하고, 돈을 5만큼 주는 보너스 칸을 덮을 수 있도록 우 리를 놓습니다. 배치 보너스로 돈을 5만큼 얻습니다.
- 5. 후원자 행동(행동력 3+)을 수행하고, '과학기관' 후원자 카드를 플레이합니다. 그렇게 하면 '수마트라호랑이' 카드를 플레이하기 위해 필요한 연구 아이콘 2개 가 준비됩니다.

#### 첫 번째 휴식 후

동물 행동(행동력 2+)으로 '수마트라호랑이'를 플레이하며 돈을 23만큼 지불합니다(자매동물원이 있어서 돈을 3만큼 적게 지불). 협회 행동(행동력 5)으로 '포식 동물' 보호 프로젝트를 지원합니다. 자기 동물원 지도에서 플레이어 마커 하나를 가져와 자기가 충족한 조건에 올려 놓습니다. 플레이어 마커를 고를 때는 위쪽 4 개 중 하나를 골라 수입을 활성화합니다.

## 플레이어 4

동물: 목도리도마뱀(491), 독수리(499), 오스트레일리아사다새(515)

**후원자:** 조류학자(238)

최종 점수 카드: 대형 동물 동물원(001)





6







#### 협회판 아래 놓는 기본 보호 프로젝트 카드:

오스트레일리아 대륙(105)



#### 초반 행동

#### 첫 번째 휴식 전

- 1. 협회 행동(행동력 3+)을 수행하고, 오스트레일리아 자매동물원을 획득합니다.
- 2. 건설 행동(행동력 4+)을 수행하고, 크기 4짜리 우리를 건설하며 돈을 8만큼 지불합니다. 물 칸 2개와 인접하고, 돈을 5만큼 주는 보너스 칸을 덮을 수 있도록 우 리를 놓습니다. 배치 보너스로 돈을 5만큼 얻습니다.
- 3. 후원자 행동(행동력 4+)을 수행하고, '조류학자' 후원자 카드를 플레이합니다. 해당 후원자 카드에 조류 아이콘이 있으므로, 즉시 효과가 발동되며 돈을 3만큼 얻습니다.
- 4. 동물 행동(행동력 5)을 수행하고, 동물 카드 2장을 플레이합니다. '오스트레일리아사다새'를 플레이하며 돈을 10만큼 지불하고, '목도리도마뱀'을 플레이하며 돈을 9만큼 지불합니다(자매동물원이 있어서 돈을 3씩 적게 지불). 조류 아이콘을 가진 '오스트레일리아사다새'를 플레이했기 때문에 후원자 카드의 효과가 발 동되어 돈을 3만큼 얻습니다. 플레이어 1이 이미 '파충류학자'를 플레이했다면, '목도리도마뱀' 카드에 파충류 아이콘이 있으므로 해당 플레이어가 돈을 3만큼 얻습니다.

#### 첫 번째 휴식 후

협회 행동(행동력 5)으로 '오스트레일리아 대륙' 보호 프로젝트를 지원합니다. 자기 동물원 지도에서 플레이어 마커 하나를 가져와 자기가 충족한 조건에 올려 놓 습니다. 플레이어 마커를 고를 때는 위쪽 4개 중 하나를 골라 수입을 활성화합니다.



< 각 플레이어가 앞에 놓고 읽을 수 있도록, 점선을 따라 잘라서 나눠 줍니다.