



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig & Sven MarQuordt

ARCHE NOVA (1-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

In Arche Nova plant und errichtet ihr einen modernen, wissenschaftlich geführten Zoo. Ihr baut Gehege entsprechend der Lebensweise der Tiere und unterstützt Artenschutzprojekte, um den Erhalt der Tierarten zu sichern.

SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 4 & 5 der Anleitung**.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Aktionskarten:**

Alle **Aktionskarten** starten mit der **Seite I**. Im Verlauf des Spiels kannst Du bis zu 4 **Aktionskarten** auf **Seite II** aufwerten.

→ **Gehege:**

Standard-Gehege: Leer = **Gelber Rand** und Angabe der **Gehegegröße** aufgedruckt. **Belegt** = **Grüner Rand**.
Spezial-Gehege: **Streichelzoo**, **Reptilienhaus** & **Großvogel-vollere**. Jedes **Spezial-Gehege** kann **mehrere** passende Tiere aufnehmen. Platziere dort so viele **Markierungssteine** aus dem Vorrat, wie auf der **Tierkarte** angegeben.

Sofort nach dem Bau darfst Du passende Tiere umsiedeln.

Nur je 1 Spezial-Gehege pro Typ im Zoo erlaubt.

→ „Im Anschluss“-Effekte:

Diese treten erst in Kraft, sobald die Aktion **komplett abgeschlossen** ist – inkl. dem Abschwächen der **Aktionskarte**.

→ **Interaktive Effekte:**

Gift, **Hypnose**, **Stibitzen** und **Würgen** können dich erst treffen, wenn Du **mindestens 5 Attraktion** hast. Dieses Feld ist daher markiert.

→ **Kiosk:**

Geldeinkommen in der **Pause**.

→ **Pavillon:**

Erhöht die **Attraktion** des Zoos sofort um 1.

→ **Ruf / Rufeiste:**

Neben den Feldern dieser Auslage befindet sich die **Rufeiste**, auf der ihr den **Ruf** eures Zoos festhaltet. Um den **Ruf** auf 10 oder mehr zu erhöhen, musst Du die **Aktionskarte KARTEN** auf **Stufe II** aufgewertet haben. Die Position deines Zählsteins bestimmt, welche Kartenplätze sich in **Rufreichweite** befinden.

→ **Rufreichweite:**

Siehe **Ruf**.

→ **Sonderbauwerke:**

Kommen nur über **Sponsorenkarten** ins Spiel.

→ **Tierklassen:**

Pflanzenfresser, **Primaten**, **Raubtiere**, **Reptilien**, **Vögel**, **Bären** & **Streicheltiere**.

→ **Verbandstableau:**

Blauer Bereich: Arbeitsfelder für **Verbandsarbeiter**.
Rosa Bereich: Spenden an **Tierschutzorganisationen**.
Oben/unten: Plätze für **Artenschutzprojekte**.

DAS SPIELMATERIAL

DEIN SPIELERTABLEAU

Sonderfähigkeit: Jedes Spielertableau hat eine **Sonderfähigkeit**, die unter deinem Zooplan angegeben ist.

Alle **Verbandsarbeiter**, die dir zur Verfügung stehen, sowie **Geld** und **X-Marker** legst du auf den Notizzettel (rechts oben).

DER ZOOPLAN (MITTE)

In deinem Zoo baust Du Gebäude. Meist werden das **Gehege** sein aber auch **Kioske**, **Pavillons** oder **Sonderbauwerke**. Überbaust Du ein Bonusfeld, erhältst Du den abgebildeten Bonus.

*In der **Übersicht** rechts neben dem **Übersichtsplan** siehst Du eine Liste aller Bauwerke inkl. deren Größe und Formen.*

*Auf **Felsen-** oder **Wasserfeldern** darfst Du **nicht** bauen!*

BONUSFELDER (LINKS)

Hier findest Du Bonusfelder für **Artenschutzprogramme**. Wenn Du ein **Artenschutzprojekt** **unterstützt**, aktivieren kannst. Immer wenn Du ein **Artenschutzprogramm** **unterstützt**, entfernst Du einen Würfel und legst ihn auf die **Artenschutzkarte**. Dadurch erhältst Du **sofortige Boni** und ggfs. **Pauseboni**.

KARTENPLÄTZE (UNTEN)

Hier liegen deine **5 Aktionskarten**. Die Zahl über den Karten bestimmt ihre aktuelle Stärke.

PARTNERZOOS UND UNIVERSITÄTEN (RECHTS)

Wann immer du eine neue Partnerschaft zu einem Zoo oder einer Universität aufbaust, lege das Plättchen auf das **unterste freie Feld** der jeweiligen Spalte.

Partnerzoo: erleichtert dir die Ansiedlung eines Tieres vom gleichen Kontinent in deinem Zoo. Die **Ansiedlungskosten** des Tieres werden um **3 Geld pro Kontinent-Symbol** auf der **Tierkarte** reduziert.

Universität: gibt dir die abgebildeten Boni und Symbole.

VERBANDSARBEITER (RECHTS)

Lege Arbeiter **von unten nach oben** ab. Immer wenn du einen **Verbandsarbeiter** einstellen darfst, nimmst du einen Arbeiter von hier und stellst ihn als aktiven Arbeiter auf den darüber liegenden Notizzettel. Er ist nun einsetzbar.

DIE ZOOKARTEN

Es gibt **3 Arten von Zookarten:** **Tierkarten** (benötigen freie **Gehege**), **Sponsorenkarten** und **Artenschutzprojektkarten**.

DIE PAUSELEISTE

Eine Pause wird durchgeführt, sobald der Pausenmarker am Ende der Pausenleiste ankommt. **Direkt nach dem aktuellen Zug** wird eine **Pause für alle Spieler** durchgeführt. Nach der Pause stellst Du den Pausenmarker wieder auf sein Startfeld.

*Für das **Auslösen einer Pause** erhältst Du **1 X-Marker**.*

01. Handkartenlimit: Legt auf **3 bzw. 5 Handkarten** ab.

02. Marker auf Aktionskarten:

Hast du auf deinen **Aktionskarten** **Doppler-**, **Gift-** und / oder **Würgen-Marker** liegen, so lege diese zurück in den Vorrat.

03. Verbandstableau:

Nimm all deine **Verbandsarbeiter** vom Tableau zurück auf den Notizzettel. Füllt dann die **Auslage der Partnerzoos und Universitäten** wieder auf, so dass jeder Zoo und jede Universität wieder **genau 1x** zur Verfügung steht.

04. Auslage aufrischen:

Legt die **2 untersten Karten** der Auslage (die Aktenregister 1 und 2) auf den Ablagestapel, rückt die restlichen Karten nach und füllt die Auslage wieder auf.

05. Einkommen erhalten:

Beginnend mit dem Spieler, der die Pause ausgelöst hat und dann im Uhrzeigersinn:

→ Erhalte **Geldeinkommen** für deinen **Attraktionswert**.

→ **Erhalte Geld für deine Kioske:** Je **1 Geld** pro angrenzendes Sonderbauwerk, **Spezial-Gehege**, **belegtes Standard-Gehege** und jeden angrenzenden **Pavillon**.

→ Erhalte alles **Einkommen** mit **violettem Handsymbol** von **Sponsorenkarten** oder deinem **Bonusbereich (links)**.

06. Pausenleiste:

Setzt den Pausenmarker zurück auf das Startfeld.


DIE 5 AKTIONSKARTEN

*Je **weiter rechts** deine **Aktionskarte** bei der Ausführung der Aktion also liegt, **desto mehr** kannst du mit der Aktion tun.*

Aktivierst Du eine **Aktionskarte**, ziehst Du sie leicht nach unten und führst die Aktion mit der über der Karte angegebenen Stärke aus. Anschließend legst Du die aktivierte Karte auf **Kartenplatz 1** (ganz links) und schiebst zuvor die Lücke nach rechts auf. So werden alle zuvor schwächeren Karten um 1 stärker.

*Pro **eingesetztem X-Marker** darfst Du **einmalig** die Stärke der Aktion um 1 erhöhen, auch auf 5+. Beliebig oft möglich.*

*Du darfst **nie mehr als 5 X-Marker** besitzen!*

 Erhältst du eine **Kartenaufwertung**, darfst du eine beliebige deiner **Aktionskarten** von **Seite I** auf **Seite II** umdrehen. Die Karte bleibt dabei auf ihrem Kartenplatz. Für den Rest des Spiels kannst du dann mit dieser **Aktionskarte** eine **verbesserte Version** der Aktion ausführen.

WEITERE SCHLÜSSELMOMENTE

2 Artenschutzpunkte: Wähle...

→ Werte 1 **Aktionskarte** auf oder

→ Stelle einen zusätzlichen Verbandsarbeiter ein.

5/8 Artenschutzpunkte: Wähle...

→ Erhalte 5 **Geld** oder

→ Erhalte 1 der 2 Bonusplättchen (sofern vorhanden).

Der 1. Spieler erreicht 10+ Artenschutzpunkte:

→ Jeder Spieler legt 1 seiner Endwertungskarten ab.

SPIELABLAUF

Führt Züge aus, bis das Spiel durch eine **Pause** unterbrochen wird. In einem Spielzug führst Du **1 Aktion** aus. Dazu wählst Du **1 der 5 Aktionskarten** unterhalb deines Spielertableaus. Die **Position der Karte** bestimmt dabei die **Stärke („X“)** der Aktion.

*Möchtest Du **keine Aktion** ausführen? Erhalte **1 X-Marker**.*

*Siege **Aktionskarten** im Detail*

SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald der **Artenschutzstein** und der **Attraktionsstein** in demselben **Punktebereich*** sind oder sich sogar überschneiden. Du beendest deinen Zug. **Alle anderen Spieler** haben nun noch einen letzten Zug.

** **Punktebereich:** 1 Feld der **Artenschutzleiste** & alle direkt daneben befindlichen Felder der **Attraktionsleiste**. Wird das Spielende während einer **Pause** ausgelöst, haben **alle Spieler** noch einen letzten Zug.*

ENDWERTUNG

Erhalte **Artenschutzpunkte** durch **Endwertungskarte(n)** sowie durch ausliegende Karten mit **Spielende-Symbol** (Sanduhr).

SIEGPUNKTE ABLESEN

*Je **weiter** sich deine **Zählsteine** überschneiden, desto besser!*

01. Zielwert bestimmen: Der **niedrigste Attraktionswert** im Punktebereich deines **Artenschutzzählsteins**.

02. Subtrahiere den Zielwert von deinem **tatsächlichen Attraktionswert**.

03. Der Spieler mit der **höchsten positiven Punktezah** ist der Sieger der Partie.

***Gleichstand:** Anzahl der unterstützten **Artenschutzprojekte**.*

AKTIONSKARTEN IM DETAIL

AKTIONSKARTE „KARTEN“

Stufe I: Bewege den Pausenmarker 2 Felder vorwärts. Dann ziehe Karten vom Nachziehstapel ODER schnappe zu.

→ Vom Nachziehstapel ziehen:

Ziehe vom Nachziehstapel gemäß der Tabelle auf der Aktionskarte. Lege danach ggfs. eine Karte von der Hand ab.

→ Zschnappen (Stärke 5):

Nimm genau 1 Karte aus der Auslage statt vom Nachziehstapel auf die Hand. Das darf eine beliebige Karte sein, unabhängig vom Ruf deines Zoos. Fülle am Ende deines Zuges die Auslage wieder auf (erst aufschieben, dann nachlegen).

Stufe II: Bewege den Pausenmarker 2 Felder vorwärts. Dann ziehe Karten vom Nachziehstapel oder in Rufreichweite ODER schnappe zu.

→ In Rufreichweite ziehen:

Ziehe Karten direkt aus der offenen Auslage bis zu deinem Rufzählstein oder vom Nachziehstapel. Auch beides möglich. Fülle am Ende deines Zuges die Auslage wieder auf (aufschieben, nachlegen).

Ein Handkartenlimit (3 bzw. 5) musst Du erst während der Pause beachten!

AKTIONSKARTE „BAUEN“

Stufe I: Baue genau 1 Bauwerk deiner Wahl mit einer Größe von maximal X. Zahle 2 Geld pro Feld. Verfügbar: Kiosk, Pavillon, Standard-Gehege und Stichelzoo.

→ Zahle die Baukosten (Größe x2) in den allgemeinen Vorrat.

→ Baue angrenzend zu einem bestehenden Bauwerk. Baue dein 1. Bauwerk an ein beliebiges Randfeld.

→ Baue ein Standard-Gehege mit der leeren Seite oben.

→ Zwischen 2 Kiosken müssen mindestens 2 Felder liegen.

→ Manche Felder kannst Du nur mit Stufe II bebauen.

Stufe II: Baue beliebig viele verschiedene Bauwerke mit einer Gesamtgröße von maximal X. Zusätzlich verfügbar: Großvogelvoliere und Reptilienhaus.

→ Alle Bauwerke müssen unterschiedlich sein.

→ Die Summe der Größe der Bauwerke darf maximal X sein.

→ Baue nacheinander und zahle einzeln.

→ Ist dein Zooplan vollständig gebaut? Erhalte 7 Attraktion.

AKTIONSKARTE „TIERE“

Stufe I: Spiele Tierkarten von der Hand aus.

Du darfst abhängig von der Stärke nacheinander bis zu 2 Tierkarten ausspielen:

01. Voraussetzungen erfüllen (links).

Du musst alle Voraussetzungen erfüllen.

02. Kosten bezahlen (oben links).

Hast du einen Partnerzoo auf dem Kontinent des Tiers? Reduziere die Kosten um 3 Geld pro Kontinent-Symbol auf der Tierkarte.

03. Freies Gehege belegen:

Jede Tierkarte benötigt ein eigenes Gehege in angegebener Mindestgröße. Drehe das Gehege auf die belegte Seite um.

→ Stacheltiere müssen im Stichelzoo untergebracht werden. Reptilien und Vögel können in Standard-Gehegen oder entsprechende Spezial-Gehegen untergebracht werden.

→ Manche Tiere haben speziellere Anforderungen an ihr Gehege, welche direkt neben der Mindestgröße angegeben sind.

04. Tierkarte ausspielen:

Lege die Tierkarte neben dein Spielertableau. Fächere die Tierkarten so, dass Du die Symbole (oben) siehst.

Diese Symbole sind wichtig, um eventuelle Voraussetzungen anderer Karten zu erfüllen.

05. Effekt ausführen (unten rechts):

→ Attraktion, Artenschutzpunkte und/oder Ruf.

→ Führe auch den Texteffekt aus.

👤 Effekte mit diesem Symbol gelten nur im Solospiel!

Stufe II: Spiele Tierkarten von der Hand oder in Rufreichweite (mit Zusatzkosten) aus.

→ Zusatzkosten: Die Nummer des Kartenplatzes der Auslage.

→ Spiele Karten von deiner Hand oder direkt aus der Auslage in Rufreichweite aus. Auch beides möglich. Fülle am Ende deines Zuges die Auslage wieder auf (aufschieben, nachlegen).

→ Stärke 5: Erhalte zusätzlich 1 Ruf zu Beginn deiner Aktion.

AKTIONSKARTE „VERBAND“

Stufe I: Führe genau 1 Verbandsarbeit aus.

Du benötigst mind. 1 Verbandsarbeiter auf deinem Notizzettel (oben rechts auf deinem Tableau). Stelle diesen auf ein Arbeitsfeld des Verbandstableaus:

→ Steht dort bereits 1 deiner Verbandsarbeiter? Du musst 2 Verbandsarbeiter auf dem Arbeitsfeld platzieren.

→ Stehen dort bereits 3 deiner Verbandsarbeiter? Du kannst das Arbeitsfeld vorerst nicht mehr nutzen.

Verbandsarbeiter anderer Farben spielen dabei keine Rolle.

Siehe Pause

→ Du kannst eine Aktion auf dem Verbandstableau nur ausführen, wenn deine aktuelle Stärke der Aktionskarte mindestens so hoch ist wie die benötigte Stärke [X]:

[2] RUF ERHÖHEN

Erhöhe deinen Ruf um 2 und damit deine Rufreichweite.

[3] PARTNERZOO GEWINNEN

Nimm dir 1 Partnerzoo (den Du noch nicht besitzt) vom Verbandstableau und lege ihn auf das unterste freie Partnerzoo-feld deines Spielertableaus.

→ Partnerzoos reduzieren die Kosten zum Ausspielen aller Tierkarten vom selben Kontinent um 3 Geld pro Kontinent-Symbol auf der Tierkarte und geben selbst 1 Symbol des entsprechenden Kontinents um Voraussetzungen zu erfüllen.

Siehe Pause

[4] PARTNERUNIVERSITÄT GEWINNEN

Nimm dir 1 Universität (die Du noch nicht besitzt) vom Verbandstableau und lege sie auf das unterste freie Universitätsfeld deines Spielertableaus.

→ Universitäten erhöhen den Ruf deines Zoos, geben Forschung-Symbole und sind die einzige Möglichkeit, dein Handkartenlimit von 3 auf 5 Karten zu steigern.

Siehe Pause

[5] PROJEKTARBEIT ARTENSCHUTZ

Unterstütze ein Artenschutzprojekt. Diese fordern entweder eine gewisse Anzahl an Symbolen in deinem Zoo oder die Auswilderung eines Tiers (entferne ein Tier aus deinem Zoo).

ARTENSCHUTZPROJEKTE UNTERSTÜTZEN

01. Wähle ein ausliegendes Artenschutzprojekt oder

02. eine Artenschutzprojektkarte von deiner Hand (unterstützte das Projekt sofort), die Du oberhalb des Verbandstableaus auf den linken Platz spielst. Schiebe vorhandene Artenschutzprojekte nach rechts.

Beachte dabei die Spielerzahl und legt die Karten, die über die Plätze eurer Spielerzahl hinaus gehen ab! Markierungssteine auf den abgelegten Karten kommen zurück in den Vorrat – nicht zurück auf die Zoopläne!

Die Basis-Artenschutzprojekte (unterhalb des Verbandstableaus) bleiben immer liegen, selbst wenn sie voll belegt sind!

→ Um ein Artenschutzprojekt zu unterstützen, musst Du mind. 1 noch nicht belegte Voraussetzung erfüllen.

→ Nur 1 Markierungsstein pro Spieler pro Artenschutzprojekt erlaubt – lege 1 beliebigen Markierungsstein von

deinen Bonusfeldern (links auf deinem Spielertableau) auf eine beliebige Voraussetzung, die Du erfüllst.

→ Erhalte Artenschutzpunkte sowie ggfs. Ruf.

→ Erhalte den Bonus von deinem Bonusfeld (Spielertableau).

EIN TIER AUSWILDERN

→ Reduziere deinen Attraktionswert um so viele Punkte, wie Du durch das Ausspielen der Tierkarte bekommen hast.

→ Drehe das kleinstmögliche passende Gehege auf die leere Seite bzw. entferne die Steine aus einem Spezial-Gehege.

Stufe II: Führe 1 oder mehrere verschiedene Verbandsarbeiten aus. Du darfst zusätzlich eine Spende vornehmen.

→ Die Stärke der Aktionskarte muss mindestens so hoch sein wie die Summe der abgebildeten Zahlen aller Verbandsarbeiten, die du ausführen möchtest.

→ Du darfst auch Artenschutzprojektkarten direkt aus der Auslage in Rufreichweite spielen.

Zusatzkosten: Die Nummer des Kartenplatzes in der Auslage.

→ **Optional:** Spende genau 1x an ein Tierschutzprogramm (links auf dem Verbandstableau). Zahle den Betrag und platziere 1 deiner Markierungssteine aus dem Vorrat.

Um eine Spende vornehmen zu können, musst du mit derselben Aktion mindestens 1 Verbandsarbeit ausgeführt haben. Für die Spende selbst benötigst du keinen Verbandsarbeiter. Maximal 1 Spende pro Runde!

→ Fülle am Ende deines Zuges die Auslage wieder auf.

AKTIONSKARTE „SPONSOREN“

Stufe I: Spiele genau 1 Sponsorenkarte aus ODER bewege den Pausenmarker vorwärts und nimm dir Geld.

→ Führe den Soforteffekt aus (sofern vorhanden).

→ Führe den wiederkehrenden Effekt aus (am oberen Rand der Karte, sofern vorhanden und ausgelöst). Gib dir der wiederkehrende Effekt Einkommen in jeder Pause, so ist er violett.

→ Effekte bei Endwertung (Sanduhr) stehe unten rechts.

→ **Alternativ:** Bewege den Pausenmarker um X Felder und erhalte dafür X Geld, selbst wenn der Pausenmarker schon mit weniger Schritten als X das letzte Feld erreicht (X = Stärke).

Stufe II: Spiele 1 oder mehrere Sponsorenkarten aus ODER bewege den Pausenmarker vorwärts und nimm dir 2x Geld.

→ Die Gesamtstufe der Sponsorenkarten ist maximal X+1.

→ Auch Sponsorenkarten direkt aus der Auslage in Rufreichweite möglich.

Zusatzkosten: Die Nummer des Kartenplatzes in der Auslage.

→ **Alternativ:** Bewege den Pausenmarker um X Felder und erhalte dafür 2x X Geld, selbst wenn der Pausenmarker schon mit weniger Schritten als X das letzte Feld erreicht (X = Stärke).