

# МОРСЬКІ СВІТИ

ДОПОВНЕННЯ  
ДО ГРИ  
«НОВИЙ КОВЧЕГ»

## ВСТУП

Це доповнення додає у ваші зоопарки нову категорію тварин: **морські тварини**. Щоб розмістити їх у зоопарку, вам доведеться будувати акваріуми — новий вид особливих вольєрів.

Новий **університет** гарантує вам доступ до 1 символу тварини на ваш вибір (доки такі університети є в запасі).

Кожна **карта дії** тепер має 4 альтернативні версії з невеликими бонусами. Замініть 2 карти дій альтернативними версіями на початку гри, щоб отримати звичну, але трохи видозмінену гру.

Крім того, це доповнення містить нові **карти зоопарку**, **карти підрахунку очок** і **жетони бонусів**, які ви поєднаєте з компонентами базової гри.

Також ви матимете індивідуальні **лічильники** для 3 треків і набір з 7 **фішок тварин**, які можна використовувати для підтримки проєктів збереження замість звичайних кубиків гравця.



**Увага!** Крім нових компонентів, це доповнення також передбачає заміну деяких компонентів базової гри (докладніше на с. 2).

## ВМІСТ ГРИ

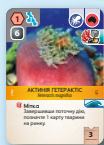
81 карта (+38 карт на заміну)



54 (+9) карти зоопарку



6 (+7) карт підрахунку очок



32 карти тварин



16 (+8) карт спонсорів



6 (+1) карт проєктів збереження



1 (+2) карта базового проєкту збереження

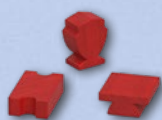


20 альтернативних карт дій (+20 карт на заміну)

Ігрові поля та планшети  
1 поле асоціацій на заміну



Дерев'яні компоненти в кольорах кожного гравця:



3

альтернативні лічильники



7

альтернативних фішок гравця

Плитки й жетони  
8 особливих вольєрів  
(обидві сторони однакові)



4 малі акваріуми



4 великі акваріуми



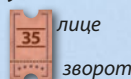
4 унікальні будівлі

7 університетів



6 (+1) жетонів бонусів

1 жетон для соло-гри



лице

зворот



3 плитки кіосків / павільйонів

## ПЕРЕД ПРИГОТУВАННЯМИ

Додайте в запас нові особливі вольєри, унікальні будівлі та додаткові кіоски / павільйони. (Компоненти, які не поміщаються в організери, покладіть у пакетик.)

Додайте нові жетони бонусів до жетонів базової гри.

Додайте у відповідні колоди базової гри всі карти зоопарку, карти підрахунку очок і карту базового проекту збереження. Якщо пізніше ви захочете зіграти партію без доповнення, то зауважте, що всі нові карти мають символ доповнення:

Ви побачите його на колірній смужці ліворуч від назви карти.



**Увага!** *Карти з такими номерами замінюють карти базової гри:*

001, 003, 005, 008, 009, 010, 011, 101, 102, 131, 207, 208, 225, 226, 227, 250, 261, 262. Не забудьте вилучити карти базової гри з цими номерами.

Деякі з цих карт треба замінити, бо з новими картами доповнення їхня сила у грі змінилася. Інші карти замінюють, бо вони мають символ «усіх типів тварин» , який не охоплює нових морських тварин; карти на заміну містять новий символ — «різні типи тварин» , водночас ми також ввели новий символ для «різних типів континентів» (старий символ — , новий — , у цьому доповненні немає нового континенту).

Карти дій з базової гри мають нові версії, які функційно ідентичні (плюс дають змогу будувати акваріуми), але містять менше тексту, щоб звільнити місце для нових варіантів на альтернативних картах дій.

Також у доповненні є новий (на заміну) жетон бонусу «зіграти карту спонсора з руки, заплативши монети». Тепер він має сірий фон і символ , що з'являється на нових жетонах бонусів. Цей символ означає, що жетон можна використовувати пізніше. Докладніше про це читайте у глосарії.

## ПРИГОТУВАННЯ

Граючи з цим доповненням, виконайте приготування як зазвичай, але з такими змінами:

### Загальні приготування

- 2 Покладіть горілиць 1 додатковий випадковий жетон бонусу біля символу привабливості поряд з поділкою «15» треку репутації. Правила щодо цього жетону див. на с. 8.
- 5 Використайте нове поле асоціацій замість поля з базової гри.
- 5a Розмістіть новий універсальний університет (той, що з символом ) у відповідну комірку поля асоціацій. Покладіть університети із символами тварин біля поля асоціацій.



### Приготування гравців


- Б (Після того як ви візьмете мапу зоопарку, але перш ніж робитимете щось іще.) Відберіть 2 альтернативні карти дій. (Докладніше про процес відбору читайте в поясненні до альтернативних карт дій на с. 8.) Замініть 2 відповідні стандартні карти дій на 2 відібрані карти дій. Потім покладіть свої карти дій як зазвичай (карту дії «Тварини» — у комірку «1», а всі інші карти дій в інші 4 комірки у випадковому порядку).
- В1 Замініть лічильники базової гри альтернативними лічильниками з цього доповнення.
- В2 Також замініть 7 звичайних кубиків гравця альтернативними фішками з цього доповнення і розмістіть їх з лівого краю своєї мапи зоопарку.

# ПЕРЕБІГ ГРИ

Це доповнення впроваджує 3 нові елементи ігроладу: морських тварин, новий університет і карти дій з цікавинками.

## Нова категорія тварин: морські тварини

### ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА

Морських тварин позначено символом . Деякі морські тварини належать до двох категорій тварин водночас. Наприклад, «Піщана тигрова акула» — це і морська тварина, і хижак.



### РОЗМІЩЕННЯ МОРСЬКИХ ТВАРИН

Більшість морських тварин треба розміщувати у 2 нових типах вольєрів — малому і великому акваріумах. **Їх не можна розміщувати в будь-яких інших вольєрах.**


Лише кілька тварин, що належать до категорії морських тварин та іншої категорії, можна розміщувати в стандартних вольєрах і терарії (див. наступну сторінку; це не стосується всіх таких тварин).



Великий акваріум, який закриває 5 комірок.



Малий акваріум, який закриває 2 комірки.

На обох акваріумах є символ води, який означає, що ви повинні будувати їх поряд із принаймні 1 клітинкою з водоймою. Символ  на плитці акваріума потім вважають символом водойми у вашому зоопарку.

Ви можете збудувати у своєму зоопарку 1 великий і 1 малий акваріум. Як і інші особливі вольєри, ви можете збудувати щонайбільше по 1 акваріуму кожного типу, тому вам заборонено будувати 2 акваріуми одного типу.

Якщо ви будете акваріуми обох типів, то вони не повинні бути поряд один з одним. Ви можете будувати обидва типи акваріумів за допомогою сторони І карти дії «Будівництво». Вам не треба удосконалювати карту дії «Будівництво», щоб їх будувати.

Якщо ви будете свій **перший акваріум**, неважливо, малий чи великий, і вже маєте у своєму зоопарку тварин, яких можна там розмістити, то можете негайно (і лише один раз) перемістити їх у цей акваріум. Якщо це тварини, яких можна розміщувати у стандартних вольєрах або акваріумах, дотримуйтеся звичайних правил базової гри. Якщо це тварини, яких можна розміщувати в тераріях або акваріумах, перемістіть відповідну кількість кубиків гравця з терарію в акваріум. Цих тварин ви також можете переміщувати у зворотному напрямку, коли будете терарій.

Будуючи свій **другий акваріум**, ви **не можете** переміщувати в нього ніяких тварин.

Ось різні особливості розміщення морських тварин:



Цю морську тварину можна розмістити лише в акваріумі. Зауважте, що розмір стандартного вольєра позначений **ЧЕРВОНИМ** кольором, а номер всередині темний.

Це означає, що тварину **не можна** розмістити у стандартному вольєрі. Розмір стандартного вольєра потрібен лише для того, щоб визначити, наприклад, мала це тварина чи велика (*тут — мала тварина*).

Поряд з розміром вольєра на карті зображений акваріум з числом.

Це число вказує, скільки кубиків гравця ви повинні розмістити в акваріумі, щоб розмістити цю морську тварину. Хоча зображено лише великий акваріум, ви можете розмістити тварину в малому або великому акваріумі. За потреби ви навіть можете розмістити кубики



гравця як у малому, так й у великому акваріумі (не в цьому випадку, бо тут вам треба розмістити лише 1 кубик гравця).



Акваріум для цієї морської тварини повинен розташовуватися поряд із клітинкою зі скелями.

Якщо ви розміщуєте кубики гравця у своєму малому й великому акваріумах, щоб поселити цю тварину, то обидва ці акваріуми повинні розташовуватися поряд із клітинкою зі скелями.



Цю тварину можна розмістити в акваріумі **або** терарії, і вам треба розмістити 3 кубики гравця

в будь-який із цих особливих вольєрів. Не можна одночасно розміщувати кубики гравця у вольєрах обох типів (наприклад, розмістити 2 кубики в акваріумі й 1 кубик у терарії).

Якщо ви випускаєте таку тварину в дику природу й маєте достатньо кубиків і в терарії, і в акваріумах, то можете вибрати, з якого особливого вольєра їх прибрати (але не з обох типів одночасно).



Це рідкісний випадок, коли морську тварину можна розмістити як у стандартному вольєрі, так і в акваріумі. Тому розмір стандартного вольєра

позначено звичним кольором, а не червоним. Хай у якому вольєрі ви розмістили тварину, він повинен розташовуватися поряд із клітинками з водоймами та скелями.

## МЕШКАНЦІ РИФІВ

Близько половини морських тварин у цьому доповненні — це мешканці рифів. На правій стороні їхніх карт зображено новий символ ефекту мешканця рифу ①.

Щоразу, граючи карту мешканця рифу, ви активуєте ефект мешканця рифу всіх мешканців рифів у своєму зоопарку (зокрема і щойно зіграного). Це означає, що ви можете застосувати ефект мешканця рифу кілька разів, а не лише один.

Текстова частина карти може містити символ і пояснення ефектів мешканців рифів. У такому разі перед описом ефекту ①а є символ корала 🌺. Деякі ефекти мешканців рифів не описано на картах, адже вони відомі з базової гри. Якщо на карті мешканця рифу є текст, але перед описом немає символу корала, то це опис іншої властивості тварини ②.

Ви можете вибрати порядок, у якому застосовуватимете будь-які ефекти мешканців рифів і додаткові властивості (ефекти зі словом «завершивши» треба застосовувати після виконання дії, як зазвичай).

## СИМВОЛ ХВИЛІ



На всіх картах морських тварин (і деяких картах спонсорів, пов'язаних із морськими тваринами) є цей символ хвилі. Його зображено на правій стороні карти, безпосередньо під колірною смужкою з назвою карти.

Цей символ **не має ефекту під час розігрування** карти.

Натомість, коли ви поповнюєте ринок і викладаєте на нього карту з символом хвилі, то скидаєте крайню ліву карту (тека № 1) з ринку та поповнюєте знову. У рідкісній ситуації, коли ви одночасно відкрили 2 (або більше) карт із символом хвилі, скиньте по 1 карті за кожен символ хвилі (тобто 2 крайні ліві карти або більше).

Протягом приготувань до гри ігноруйте символ хвилі.





## Приклад розігрування карти тварини в акваріумі

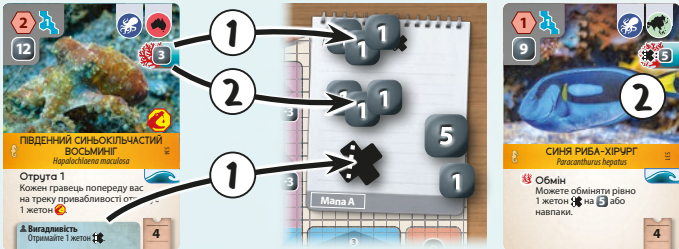
Ви маєте акваріуми обох типів і граєте карту «Прибережний скат-манта». Для цього треба розмістити 4 кубики гравця в акваріумі. Ви також маєте на руці карту «Звичайний восьминіг», якому треба 2 клітинки в акваріумі поряд із клітинкою зі скелями. Поряд зі скелями є лише ваш великий акваріум, тож ви хочете залишити там достатньо вільного місця. Отже, за «Прибережного ската-манту» ви розміщуєте 2 кубики гравця в малому акваріумі та 2 кубики гравця у великому акваріумі.



## Приклад розігрування карти мешканця рифу

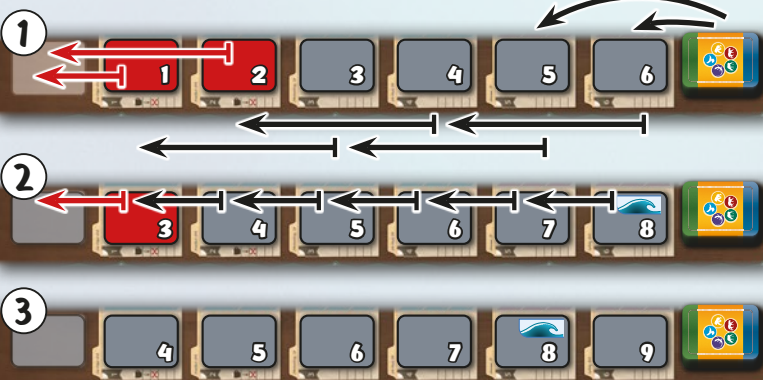
- 1 Граючи карту «Південний синьокільчастий восьминіг» своєю першою морською твариною, ви отримуєте 3 монети та 1 жетон сили (якщо це соло-гра або дружній варіант гри).
- 2 Граючи карту «Синя риба-хірург» своєю другою твариною, ви маєте змогу в довільному порядку застосувати обидва ефекти мешканців рифів — отримати 3 монети (від восьминога) і можливість обміняти 1 жетон сили на 5 монет або навпаки (від риби-хірурга). Ви не отримуєте ще раз жетон сили.

Якщо пізніше ви зіграєте карту іншого мешканця рифу, то знову отримаєте 3 монети від восьминога й можливість обміняти 1 жетон сили на 5 монет або навпаки від риби-хірурга, на додаток до ефекту мешканця рифу цієї тварини.




## Приклад відкриття карти з символом хвили


- 1 Під час перерви ви скидаєте 2 крайні ліві карти з ринку, переміщуєте решту карт ліворуч і додаєте 2 нові карти в теки № 5 і 6 на ринку.
- 2 Одна з цих карт має символ хвили, тому ви скидаєте нову крайню ліву карту (тека № 1) з ринку, переміщуєте решту карт ліворуч і додаєте іншу нову карту в теку № 6.
- 3 На новій карті немає символу хвили, тому ви закінчили поповнювати ринок і переходите до наступного кроку перерви.



## Новий університет

Виконавши дію «Асоціація» для отримання партнерського університету, ви можете взяти новий університет лише тоді, якщо виконуються такі дві умови:

 Тематично ці університети базуються на ініціативі «Племінні книги WAZA».

1. Універсальний університет (з символом ) досі на полі асоціацій.
2. Ви не маєте жодного нового університету.

Виберіть новий університет із символом будь-якої тварини, розташований поряд з полем асоціації, і покладіть його в наступну порожню комірку партнерського університету на своїй мапі зоопарку. Візьміть універсальний університет з поля асоціацій і покладіть його поряд з полем асоціацій. Коли під час наступної перерви ви поповнюватимете поле асоціацій, поверніть університет у його комірку на полі асоціацій.

Це означає, що...

- кожен гравець може мати щонайбільше 1 новий університет;
- до кожної перерви лише 1 гравець може отримати новий університет;
- що пізніше ви вирішите взяти новий університет, то менший вибір матимете.

Узяття нового університету дає вам 3 переваги:

- 1 Ви додаєте 1 символ тварини до свого зоопарку (який саме символ, залежить від вибраного вами університету).
- 2 Ви можете взяти з колоди 1 карту з символом тварини, який збігається з символом на вашому університеті. Відкривайте карти з верху колоди, поки не відкриєте карту з відповідним символом тварини. Візьміть її на руку (це може бути карта тварини або спонсора), а всі інші відкриті карти поверніть під низ колоди (не змінюючи їхнього порядку).
- 3 Ви додаєте 1 символ дослідження до свого зоопарку.



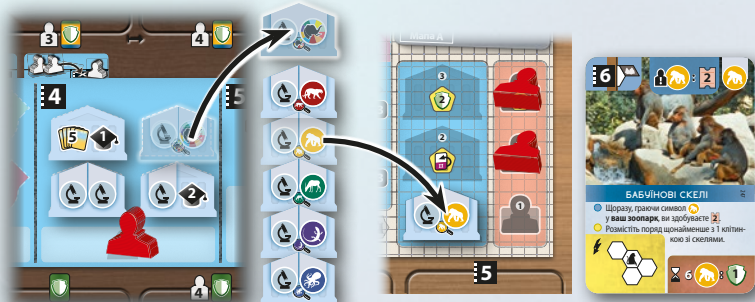
### Приклад отримання одного з нових університетів

Ви хочете взяти новий університет за допомогою дії «Асоціація». Університет із символом птахів уже недоступний, тому ви маєте вибір з решти 5 університетів.

Ви вибираєте університет із символом приматів і розміщуєте його на своїй мапі зоопарку. Також ви вилучаєте універсальний університет з поля асоціацій, тож жоден інший гравець не може взяти новий університет до наступної перерви.

Здобувши символ примата у свій зоопарк, ви активуєте свою карту «Бабінові скелі», що дає вам 2 очки привабливості.

Новий університет також дає змогу взяти 1 карту з тим самим символом тварин, що зображений на ньому. Ви відкриваєте карти з верху колоди, поки не відкриєте першу карту з символом примата — «Болівійський рудий реву». Ви берете цю карту на руку, а решту відкритих карт повертаєте під низ колоди, не змінюючи їхнього порядку.



## Карти дій з цікавинками

### ОСОБЛИВОСТІ НОВИХ КАРТ ДІЙ

Щоб звільнити місце для додаткового тексту на нових картах дій, ми змінили оформлення карт дій. (У новому оформленні стандартні карти дій мають число 0 у колірній смузі, а нові карти дій мають числа 1–4.)

Тепер вказівка, звідки взяти або зіграти карту, представлена символом над колірною смузкою з назвою дії, а не текстом.



Узяти карти з колоди.



Зіграти карти з руки.



Узяти карти з діапазону репутації.



Зіграти карти з діапазону репутації за додаткову плату в розмірі X.

### НОВІ КАРТИ ДІЙ

Крім своїх стандартних функцій, ці нові карти дій дають вам невеликий бонус і/або дають змогу робити те, що раніше було неможливо. (Особливість карти дії зображена в крузі в лівому верхньому куті карти.) Кожна з 5 карт дій має 4 альтернативні варіанти. У кожній партії ви замінюватимете 2 свої стандартні карти дій альтернативними версіями.



### РІЗНІ ТИПИ НОВИХ КАРТ ДІЙ

Деякі з цих карт дій дають вам додатковий ефект.

		ПЕРЕРВА 2				
		1	2	3	4	5
Узяти		1	1	2	2	3
Скинути		1	-	1	-	1
АБО		-	-	-	-	1
Захопити		-	-	-	-	1

2: 1F

Наприклад, ця карта дії «Карти» дає вам змогу заплатити 2 монети, щоб покласти 1 карту дії в комірку «1» після завершення дії.

Інші просто мають різні значення, але в іншому вони такі самі, як і їхня стандартна версія.

Побудуйте 1 споруду розміром не більше ніж **X**+1. Заплатіть 2 за кожну клітинку. Доступні для будівництва: кіоск, павільйон, акваріуми, стандартні вольєри та контактний зоопарк.

Наприклад, ця карта дії «Будівництво» дає вам змогу будувати з силою **X**+1 замість стандартної **X**.

Після вдосконалення деякі з цих карт дій зберігають свої ефекти, але їхня вартість зменшується або дорівнює 0.

		ПЕРЕРВА 2				
		1	2	3	4	5
Узяти		1	2	2	3	4
Скинути		-	1	-	1	1
АБО		-	-	1	1	1
Захопити		-	-	1	1	1

1F

Наприклад, після вдосконалення ця карта дії «Карти» дає вам змогу не платити 2 монети, щоб покласти 1 карту дії в комірку «1» після завершення дії.

Інші дають вам додатковий ефект після вдосконалення.

Побудуйте 1 або кілька різних споруд загальним розміром не більше ніж **X**+1. Заплатіть 2 за кожну клітинку. Додатково доступні для будівництва: авіарій і терарій. Можете побудувати більше ніж 1 однаковий стандартний вольєр.

Наприклад, ця карта все ще дає змогу будувати з силою **X**+1, але також дає змогу будувати 2 або більше однакові стандартні вольєри.

Насамкінець деякі карти дій мають 2 різні ефекти на обох сторонах.

Зіграйте карти тварин.

1	2	3	4	5
-	1	1	1	2

Перша тварина, яку ви граєте, коштує на 2 менше.

Зіграйте карти тварин.

1	2	3	4	5
1	1	2	2	2

Також за кожну зіграну карту тварини ви можете заплатити 2, щоб здобути 1.

Наприклад, сторона I карти дії «Тварини» дає вам змогу платити менше, а сторона II дає змогу платити монети за додаткові очки привабливості.

Докладніше про карти дій читайте в глосарії.



## ПРИГОТУВАННЯ: ВІДБІР НОВИХ КАРТ ДІЙ

На початку кроку **Б** приготувань гравця (після взяття зоопарку, але перед будь-чим іще) кожен гравець бере 3 нові випадкові карти дій. Відбір карт дій відбувається так: з 3 карт дій ви залишаєте собі 1, а інші 2 передаєте гравцеві ліворуч від вас. З тих 2 карт, які ви отримуєте від гравця праворуч, ви залишаєте собі 1, а останню передаєте гравцеві ліворуч від вас. Із цих 3 відібраних карт дій ви скидаєте 1 та залишаєте собі 2 для гри. Скинуті карти дій ви повертаєте в коробку.

Під час відбору можете залишити собі той самий тип дії як для своєї першої, так і для другої карти; однак після відбору всіх 3 карт ви повинні залишити собі 2 **різні** типи дій. У рідкісній ситуації, якщо ви відібрали собі 3 карти дій одного типу, візьміть 1 випадкову карту дій іншого типу з тих, які не брали участі у відборі. Ви повинні використовувати цю та 1 з 3 відібраних вами карт дій.

**Соло-гра.** Якщо ви граєте соло, просто візьміть 3 нові випадкові карти дій і виберіть для гри 2 з них (різних типів). У рідкісній ситуації, коли ви взяли 3 карти одного типу дії, візьміть ще 1 випадкову карту дії іншого типу. Ви повинні використовувати цю та 1 з 3 узятих вами карт дій.

### ••• Жетон бонусу на треку репутації •••

Коли, досягнувши поділки «15» треку репутації, ви здобуваєте ще 1 очко репутації, а жетон бонусу все ще в кінці треку репутації, ви маєте вибір: узяти цей жетон бонусу або здобути 1 очко привабливості. Якщо ви вирішуєте взяти цей жетон, то скористайтеся ним як зазвичай. Якщо ви вирішите здобути 1 очко привабливості, то жетон залишається на місці.

## СОЛО-ГРА

Починаючи з 2023 року, ми додаємо до базової гри жетон для соло-гри. Для тих, хто має старшу версію базової гри, ми додали жетон для соло-гри в це доповнення.

Якщо ви починаєте соло-гру з 10 чи 20 очками привабливості, під час приготувань покладіть цей жетон стороною «35» або «45» угоди на відповідну поділку треку привабливості. Граючи карту спонсора з умовою «макс. 25 привабливості», тракуйте цю умову як «макс. 35 привабливості» або «макс. 45 привабливості». Про це вам нагадує жетон на треку привабливості.

Розміщення цього жетона робить умови привабливості більш відповідними вибраному рівню складності. Це також стосується партій без доповнення.

