



ARK MINIMA

BASED ON ARK NOVA FROM
MATHIAS WIGGE



1-2 players
20 min/player

designed by
Joe Klipfel

КОМПОНЕНТЫ

18 карт



16 карт животных



2 карты действий

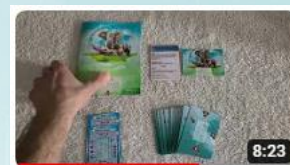
Table of Contents

Introduction & Goal of the Game.....	2
Setup.....	2
Gameplay.....	3
• Concepts.....	3
○ Returning Cards.....	3
○ Card States.....	3
○ Generating Money.....	3
○ Zoo Spaces.....	4
○ Adjacent.....	4
○ Small vs. Large Animals.....	4
Player Turns and Actions.....	4
• How to Take Actions.....	4
• Actions.....	5
○ The Cards Action.....	5
○ The Build Action.....	6
○ The Animals Action.....	6
○ The Sponsorvation Action.....	8
Breaks.....	10
Game End.....	10
Final Scoring.....	10
ARMIN Solo Mode.....	11

Rules Videos (click to watch)



How to Play Ark Minima: Ark Nova in 18 Cards



Ark Minima - How to Play Solo

Подготовка

(A) Раздайте каждому игроку карту действий. Положите её перед собой голубой стороной вверх так, чтобы действие **Спонсорсация** оказалось наверху.

(B) Найдите в колоде **шесть стартовых карт животных**. На них сверху слева нанесён символ (⚡). Перемешайте их и раздайте каждому игроку по две рубашкой вверх.

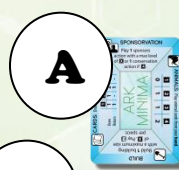
(C) Перемешайте остальные 10 карт и также раздайте каждому игроку по две рубашкой вверх.

(D) Прodelайте стартовый драфт. Каждый игрок выбирает по одной карте, остальные три передаёт оппоненту. Затем из полученных трёх нужно будет выбрать одну, остальные передать оппоненту. Из двух оставшихся карт останется выбрать одну, а другую вернуть в колоду.

(E) Перемешайте колоду животных и положите её на середину стола римской цифрой I вверх.

ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

В Ark Minima вы сооружаете самый привлекательный зоопарк. Вы будете распоряжаться деньгами для строительства вольеров, заселять в них животных. Также будете получать поддержку спонсоров и претворять в жизнь проекты консервации редких и вымирающих видов. Развивайте свой планшет, стройте движок, чтобы размещать больше впечатляющих животных в своём зоопарке. Игрок, у которого будет в сумме больше очков популярности (билеты) и очков консервации в конце четвёртого раунда, станет победителем.



Игровой процесс

Ark Minima играется четыре раунда. В каждом раунде игроки последовательно делают свои ходы, выполняя ровно одно действие в ход.

На конец хода в руке должно остаться не более трёх карт. Все лишние карты на свой выбор необходимо **вернуть** в колоду.

Игрок с самой дикой историей про животных или зоопарк, ходит первым.

Термины и определения

Ниже представлены термины и определения, необходимые для дальнейшего изучения правил.

ДИСПЛЕЙ/СТОПКИ СБРОСА

Дисплей и стопки сброса фактически одно и то же. В начале каждого раунда нет ни того, ни другого. **Сбрасываемые** игроками в течение игры карты формируют стопки сброса. Стопок сброса должно быть две. Если на момент сброса карты есть только одна стопка сброса, игрок обязан начать формировать вторую. Если обе стопки сброса присутствуют, игрок вправе выбрать в какие стопки и в каком порядке он будет сбрасывать карты.

Дисплеем считаются верхние карты на стопках сброса. Когда игрок выбирает **урвать** карту, выполняя действие Карты силой 4, он берёт одну карту из дисплея.

ВОЗВРАТ КАРТ

Когда требуется **вернуть** карту, её необходимо положить под низ колоды.

ПОЛОЖЕНИЯ КАРТ (АКТИВИРОВАННЫЕ, ПОТРАЧЕННЫЕ, СБЕРЕЖЁННЫЕ)



Активированная



Потраченная



Сбережённая

Карты в зоопарке могут быть в одном из трёх состояний: активированные, потраченные и сбережённые. Как карты меняют своё состояние, будет рассказано ниже в соответствующих разделах, здесь же мы только раскроем термины:

- **потраченная** карта лежит прямо, то есть никуда не наклонена. Потратить карту означает повернуть её прямо.
- **активированная** карта повернута вправо. Такие карты могут быть потрачены для получения денег.
- **сбережённая** карта повернута влево. Они предоставляют очки консервации на конец игры.

ПОЛУЧЕНИЕ ДЕНЕГ

Некоторые действия, такие как **Строительство** или **Животные**, требуют денежных трат. Деньги можно заплатить, сбрасывая карты с руки или тратя карты в зоопарке.

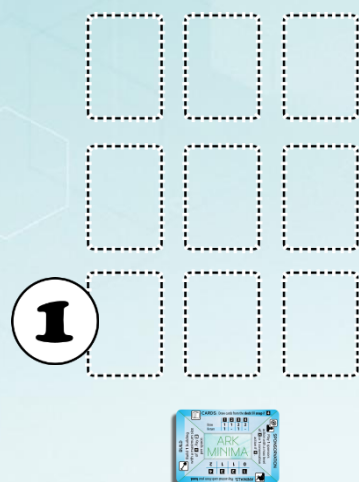


Сбрасывая карты, игрок получает деньги в размере, указанном вверху слева в соответствующей области на каждой карте **(1)**.

Тратя карты в зоопарке, игрок получает деньги, указанные в правой стороне карты **(2)**.

Их можно комбинировать между собой. К примеру, можно сбросить две карты с руки и потратить одну карту в зоопарке, чтобы заселить животное.

ZOO SPACES



Зоопарк игрока — это воображаемый планшет 3x3. Первый вольер обязательно размещается в левом нижнем углу планшета. Каждый следующий вольер должен ортогонально соседствовать с хотя бы одним ранее построенным вольером или животным.

СОСЕДСТВО

Соседство в игре бывает только ортогональным. Это же касается требований некоторых животных в соседстве с водоёмом или камнями.

БОЛЬШИЕ И МАЛЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Некоторые эффекты могут ссылаться на размеры животных. У малых животных требования по вольеру 1-3, у больших — 4-5.

Ходы и действия игроков

Игроки в свой ход делают ровно одно действие. В конце хода игрок **возвращает** с руки карты, которые выше лимита в три карты. Затем ход переходит оппоненту.

Большинство действий изображены на карте действий, по одному на каждой грани карты. Это действия:

- **Карты.** Позволяет брать карты из колоды или **урвать** из дисплея.
- **Строительство.** Позволяет **строить** вольеры.

- **Животные.** Позволяет заселять животных в зоопарк.
- **Спонсорация.** Позволяет играть карты **спонсоров** и выполнять действие **консервация**.

Есть ещё два действия, которых на карте действий нет:

- **Пас.** Позволяет повернуть карту действий против часовой стрелки до двух раз и перевернуть её на розовую сторону (получить **жетон усиления**).
- **Сброс карт.** Можно просто сбросить любое число карт с руки.

КАК ВЫПОЛНЯЮТСЯ ДЕЙСТВИЯ

Когда игрок выполняет действие с карты действий, он поворачивает эту карту после выполнения действия. У действий на карте есть сила и, чем её уровень больше, тем эффективнее действие.

Сила действия

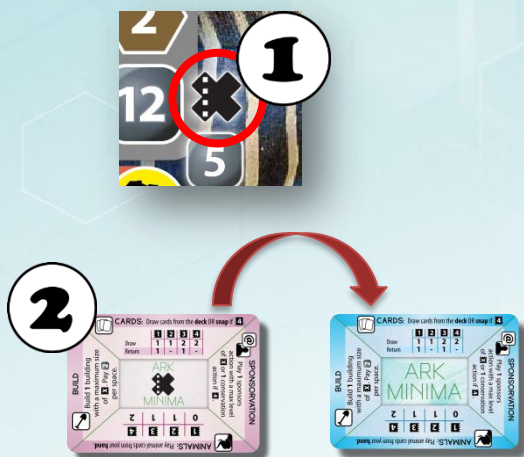


Сила действия (**X**) зависит от положения карты действий.

- в верхнем положении сила действия равна 4,
- в правом положении сила действия равна 3,
- в нижнем положении сила действия равна 2,
- в левом положении сила действия равна 1.

В чём выражается сила каждого конкретного действия, будет описано ниже.

Усиление действия



Силу действия можно увеличить, потратив жетоны силы. Добавьте +1 к силе за каждый потраченный жетон. Потратить жетоны силы можно **сбрасывая карты с жетоном усиления на них (1) и переворотом карты действий с розовой стороны на голубую (2)**. По возможности и желанию можно потратить несколько жетонов усиления.

Поворот карты действий

Сразу по выполнении действия карту действий необходимо повернуть так, чтобы то действие оказалось слева (то есть, силой **1**).

Сделать это нужно до выполнения связанных действий, таких как способности животных, позволяющие выполнить ещё одно действие.

Сброс карт и управление дисплеем



Сбрасываемые карты формируют собой дисплей. Дисплеем называются **две стопки сброса из карт рубашкой вниз**. Дисплей располагается рядом с колодой.

Сбрасывая карту, Вы выбираете в какую стопку её отправить. Сбрасывая несколько карт, Вы выбираете в каком порядке и в какие стопки отправить карты.

Дисплей состоит из двух стопок. Если одна из них пустая, игрок обязан отправить карту

в неё. Только после этого можно выбирать куда отправить остальные карты.

Каждый раз, когда эффект карты ссылается на **дисплей**, это относится к верхним картам обеих стопок сброса. Если одна из стопок пустая, значит, меньше доступно карт на дисплее.

Когда эффект карты ссылается на **сброс**, это значит, что игрок может выбрать любую карту из обеих стопок сброса.

В любой момент игроки могут просмотреть стопки сброса. Это не является закрытой информацией.

ДЕЙСТВИЯ



Действие карты

Находится на карте действий.

Позволяет **взять карты** из колоды или **урвать**. После выполнения карта действий поворачивается этим действием влево.

Число карт, которые Вы **можете взять** из колоды, зависит от силы действия (см. таблицу). В некоторых случаях карту необходимо будет вернуть. **Вернуть** – это положить карту под низ колоды. Это может быть любая карта, которая в данный момент у Вас в руке, не обязательно та, которую Вы только что взяли.

Если Вы решили **урвать**, то берёте одну верхнюю карту из дисплея.



Действие Строительство

Находится на карте действий.

Позволяет строить вольеры размером, не превышающим силу действия. Необходимо заплатить 2 монеты за каждый размер вольера. После этого карта действий поворачивается этим действием влево.

Чтобы построить вольер, возьмите верхнюю карту из колоды рубашкой вверх и разместите на своём планшете. Поверните её стороной построенного вольера вверх. Вольеры обозначены коричневыми гексагональными фигурами с числовыми значениями на них. *Ниже показано как выглядит вольер размера 2 в зоопарке.*



Вольеры стоят 2 монеты за размер. К примеру, вольер размера 1 стоит 2 монеты, а размера 5 стоит 10 монет.

Первый вольер должен располагаться в левой нижней ячейке планшета. Каждый следующий вольер должен располагаться ортогонально по соседству с ранее выложенными вольерами или животными.

Можно строить поверх уже построенных вольеров. Старый вольер возвращается под низ колоды. При этом необходимо заплатить полностью за новый вольер.



Действие Животные

Позволяет играть карты животных, заселять их в зоопарк. Количество животных, которых можно заселить, зависит от силы действия. Обратите внимание, что при силе действия 1 вы не можете играть животных, а при силе действия 4 можете играть сразу двух.

Чтобы сыграть животное, необходимо соблюсти следующие условия:

- иметь пустой подходящий по размеру **вольер**;
- **требования** животного **по меткам**;
- **требования** по соседству с **водоёмом или камнями**;
- иметь достаточно **денег**.

Также в этой секции описываются:

- **способности** животных;
- **метки** на картах животных;

Ниже объяснение всей иконографии, которую можно встретить на картах, с примером карты льва.



(1) Требование по размеру вольера.

Животное можно заселить в вольер указанного размера или больше.

(2) Требование по меткам.

Указанные метки уже должны находиться в зоопарке на ранее выложенных животных.

(3) Требование по соседству с водоёмом или камнями.

Означает, что данное животное можно заселить только по соседству с животным с водоёмом () или камнями (). То есть, метка водоёма или камней должна присутствовать хотя бы на одной из соседствующих карт.

(4) Требование по деньгам.

Необходимо иметь достаточно денег, чтобы сыграть животное. Деньги можно получить в любой комбинации **сбрасывая карты с руки (5) или тратя активированные карты в зоопарке (6)** в любой комбинации.

Как только Вы соблюли все условия, можете сыграть карту животного, то есть заселить животное в зоопарк. Животное селится в любой пустой вольер подходящего размера. Для этого положите карту животного на место вольера, а карту вольера верните под низ колоды.

Карта животного выкладывается в активированной позиции (повёрнута вправо). Карты животных с кружком у иконки производимых денег (показано ниже) активируются автоматически в фазу перерыва.



(7) Способности животного.

После выкладывания карты животного в зоопарк, сразу отыграйте способность животного, если это возможно. Если Вы сыграли за раз более одного животного, отыгрывайте их действия сразу после выкладывания карты. У большинства животных одноразовые способности, срабатывающие в момент выкладывания карты в зоопарк.

Некоторые способности имеют продолжительный эффект.

Например, у малого фламинго есть эффект, позволяющий потратить карту, чтобы получить 3 дополнительных очка консервации. Эти очки можно получать, каждый раз выполняя действие Консервация, если фламинго не потрачен.

На некоторых картах есть счётчики на конец игры, отмеченные коричневым кружком (●). Игроки получают за них дополнительные очки привлекательности при определённых условиях.

У некоторых животных способность определяет то, как эту карту можно сыграть.

Например, лось может **разделить вольер** с не хищником размером 3+. Это значит, что карту лося можно сыграть без вольера, если его соседями будут не хищники размером 3+. Данная способность всё равно требует соблюдения соседства с водоёмом или камнями. При том, эти условия могут удовлетворять разные карты.

(8) Метки на картах.

На картах животных всегда есть хотя бы одна метка. Это метки континентов, типов животных и т.д. Некоторые карты животных предоставляют водоём или камни. Всё это может быть необходимо для:

- сыграть карту животного с требованием по меткам;
- выполнить действие Консервация;
- выполнить действие Спонсор;

На картах животных могут встречаться одна или несколько следующих меток:



Africa (continent)



Europe (continent)



North America (continent)



Predator (animal type)



Herbivore (animal type)



Bird (animal type)



Bear (animal type)



Water



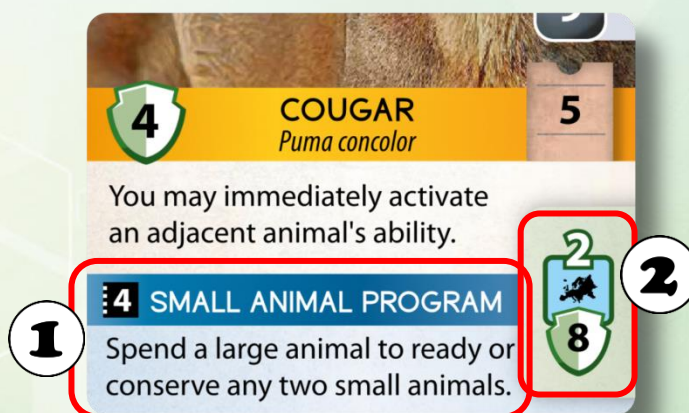
Rocks



Действие Спонсорация

В этом действии заключены сразу два действия, одно из которых необходимо выбрать:

- действие Спонсор
- действие Консервация



(1) Действие Спонсор

На каждой карте животного есть действие Спонсор. Оно расположено в нижней части карты, в синей зоне. Действие Спонсор можно сыграть только с руки.

Требуемая сила действия для его выполнения указана слева от названия действия. После отыгрыша действия карта уходит в сброс.

(2) Действие Консервация

Действие Консервация можно выполнить только когда действие Спонсорация **имеет силу 4**. Консервацию можно выполнить с карты в руке, или в зоопарке. У каждой карты есть небольшая зелёная область внизу справа. Она содержит следующую информацию:

А) Тип действия Консервация. Это значок посередине. В большинстве случаев действие Консервация требует наличие набора определённых меток в зоопарке, одинаковых или разных. Посчитайте метки в своём зоопарке и определите, удовлетворяется ли условие выбранного действия.

Типы действия Консервация перечислены ниже:



Africa continent icons



Europe continent icons



North America continent icons



Number of different continent icons



Number of different animal type icons



Small animals in zoo



Large animals in zoo



Number of animals that provide water

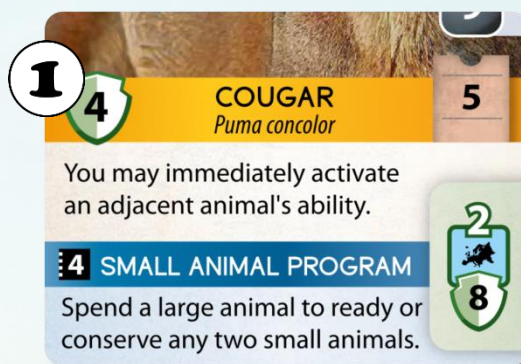


Number of animals that provide rocks

Б) Число требуемых меток. Это число, расположенное над типом действия Консервация. Обычно это 2 или 3.

В) Число заработанных очков Консервации. Это число указано на зелёном щите (), снизу от типа действия Консервация. Оно может варьироваться от 6 до 14.

Заработанные очки консервации необходимо распределить между своими картами в зоопарке.



Чтобы это сделать, нужно сберечь животных. Для этого нужно повернуть карту этого животного влево. У каждой карты животного есть **значение консервации (1)**. Это сколько очков консервации она может хранить. Когда животное сбережено, оно приносит указанное число очков консервации в конце игры.

Заработанные очки консервации можно распределять между животными. При этом игрок обязан иметь достаточное число очков консервации, чтобы сберечь животное. Остальные очки консервации пропадают.

Сберечь можно только тех животных, чьи карты находятся в активированной или потраченной позициях.

Сбережённые животные не обязаны оставаться сбережёнными! При возможности и желании такие карты можно активировать (например, в фазу перерыва, если на них изображена кружка).

Таким же образом сбережённые карты могут быть потрачены (не для получения денег). Могут быть случаи, когда будет выгоднее потратить (выпрямить карту) ранее сбережённое животное для выполнения другого действия.

Есть два способа выполнить действие Консервация

Первый способ – сыграть карту с руки. После выполнения действия Консервация, карта уходит в сброс. Карту необходимо поместить в стопку сброса определённым образом (о чём будет описано ниже), то есть **истощить** её.

Второй способ – сыграть карту в зоопарке. По умолчанию, такую карту тоже необходимо отправить в сброс. Но этого можно избежать, если заплатить сумму, равную стоимости этой карты. В таком случае, очки консервации игрок **ОБЯЗАН** расположить в первую очередь на ней. Данный способ **НЕЛЬЗЯ** применять к уже сбережённым картам. Это сделано для того, чтобы игрок не имел возможности применять одно и тоже действие снова и снова.

Истощение карт после выполнения действия Консервация

Игрокам запрещено возвращать в руку карты, которыми они играли действие Консервация. Чтобы запомнить какие карты вы играли, положите их в сброс под углом в 90 градусов относительно основной стопки. Для игрока такая карта считается **истощённой**. Игрокам необходимо будет договориться чьи карты будут повернуты в какую сторону.

Карты, истощённые для одного игрока, не считаются таковыми для другого. Здесь нужно быть осторожным, потому что, если сыграть потом такую карту, ваш оппонент сможет её получить.

Карты остаются истощёнными до конца раунда. После подготовки новой колоды, это состояние более к ним не применяется.

Пример действия консервация

Пример выполнения действия консервация с руки. Карта действий должна быть действием Спонсорация силой 4. В руке у игрока белоголовый орлан, у которого консервация требует три метки Африки в зоопарке.

В зоопарке уже есть африканский слон с двумя метками и малый фламинго с ещё одной. Игрок решает сыграть действие Консервация, используя своего орлана. Он поворачивает карту действий в соответствующую сторону и отправляет в сброс карту орлана, положив её под углом в 90 градусов. Тем самым игрок получает 11 очков консервации. Теперь ему нужно решить, как их распределить. Африканский слон может хранить 10 очков консервации, но он уже повернут влево, что значит, что он уже был сбережён в прошлый ход. Но у игрока в зоопарке ещё есть волк и енот, которые суммарно могут хранить 11 очков консервации. Игрок решает сберечь обоих животных, повернув их карты влево, тем самым не потеряв ни одно очко консервации. В конце игры они пойдут ему в зачёт.

Пас



Вместо выполнения действия игрок может пасануть. Для этого игрок переворачивает карту розовой стороной вверх и по желанию поворачивает её на **одно** или **два** деления против часовой стрелки. Если карта уже на розовой стороне, переворачивать её уже не нужно. В будущий ход можно будет перевернуть карту действий обратно на голубую сторону, чтобы использовать жетон усиления (тем самым увеличив силу действия на 1).

Сброс карт

Вместо выполнения действия игрок может сбросить любое число карт с руки. Оправьте любые карты из руки в стопки сброса.

Перерыв

Как только из колоды выходит последняя карта, наступает перерыв. Прodelайте следующие шаги:

1. Перетасуйте обе стопки сброса и сформируйте новую колоду. Положите её стороной с номером нового раунда.

2. Если игрок, запустивший перерыв, брал карты в качестве действия и в колоде не было достаточного количества карт, он может добрать карты из новой колоды.

3. Оба игрока активируют карты с кружкой (X) в своих зоопарках.

После этого начните следующий раунд. Если это был конец четвёртого раунда, запускается конец игры.

Конец игры

Конец игры запускается, когда колода заканчивается в четвёртом раунде. Если это произошло в ход первого игрока, у второго игрока есть ещё один ход. После этого игроки переходят к подсчёту победных очков.

Подсчёт победных очков

Игроки складывают следующие значения:



- Очки привлекательности на картах в зоопарке (1).
- Очки консервации на **сбережённых** животных (2).
- Дополнительные награды на картах животных, отмеченные (●) (3).

После этого **вычитите 2 ПО** за каждый пустой вольер.

Выигрывает игрок с большим количеством победных очков. В случае равенства победителем считается игрок с большей суммой очков привлекательности. Если равенство сохраняется, выигрывает игрок с большим числом зверей в зоопарке. Если и здесь равенство, то сыграйте ещё одну партию. Победитель в ней будет считаться и победителем в первой партии.

ARMIN Соло режим

Можно играть одиночный режим с ИИ ботом ARMIN (the Artificial Mortal Intelligence Novation). ARMIN будет наращивать свой планшет и выполнять действия согласно своему алгоритму. В конце игры посчитаете кто больше набрал победных очков.

Подготовка

1. Отдайте одну карту действий боту стороной Спонсорация вверх.
2. Выдайте себе две стартовые и три не стартовые карты.
3. Одну стартовую оставьте себе, вторую отдайте боту. Это будет началом его планшета.
4. Выберите себе две не стартовые карты, а третью замешайте обратно в колоду.

Concept: Bot Interest

Поведение бота основывается на его интересе в картах на дисплее. У каждой карты на дисплее есть значение ценности, которое рассчитывается по формуле:

$$I = |R - E|$$

где **I** – число совпавших разных меток на проверяемой карте и в зоопарке бота, **R** – текущий раунд и **E** – размер вольера на проверяемой карте.

Шаг 1. Посчитайте модуль разницы текущего раунда и размера вольера. К примеру, текущий раунд 2, размер вольера на карте животного 4. Получается $|2-4| = |-2|$. Модуль $-2 = 2$.

Шаг 2. Посчитайте сколько разных меток совпадает на проверяемой карте с картами в зоопарке бота.

Шаг 3. Вычитите результат шага 1 из шага 2 и получите значение ценности. Чем выше число, тем выше интерес.

Gameplay

Вы будете по очереди выполнять действия, как при игре с живым оппонентом. Вы делаете первый ход.

ХОД БОТА

Поверните карту действий бота на одно деление против часовой стрелки.

Как только она повернётся действием Спонсорация вверх, переверните её на розовую сторону.

Когда карта действий бота встаёт горизонтально, отправьте в сброс верхнюю карту из колоды. Если на дисплее есть пустые места, карта кладётся туда. В противном случае, бот закрывает карту, в которой менее заинтересован. При равенстве, бот закрывает карту с меньшим числом очков привлекательности (билетов). Если равенство сохраняется, выбирает игрок.

Когда карта действий бота встаёт вертикально, бот не совершает никаких действий (кроме момента, когда он достиг **критической массы**).---

Критическая масса – это ход, в который бот берёт карту из дисплея и добавляет в свой зоопарк. На нормальной сложности это происходит, когда карта действий бота поворачивается действием Строительство вверх на розовой стороне.

Бот берёт карту, в которой больше заинтересован. Если на дисплее карта одна, он берёт её. Если дисплей пуст, бот берёт верхнюю карту из колоды.

При равенстве интереса, бот выбирает карту с большим числом очков привлекательности (билетов). Если равенство сохраняется, выбирает игрок.

По завершении этого действия, карта действий бота встаёт на голубую сторону действием Спонсорация вверх.

Порядок карт в зоопарке у бота не имеет значения. Просто складывайте их одну на другую так, чтобы были видны метки. Однако вам могут быть интересны действия Консервация, которые пришли боту.

Подсчёт победных очков в конце игры

Разложите все карты, собранные ботом, перед собой. Выполните действие Консервация на всех картах в его зоопарке, условия которых удовлетворены. Распределите очки консервации самым эффективным образом.

Затем сосчитайте и сложите все очки привлекательности и очки консервации на картах бота. Не учитывайте счётчики на конец игры на картах.

Сравните с вашим результатом, чтобы выявить победителя.

Настройка сложности бота

Настроить сложность бота можно путём установки условия, когда он будет достигать критической массы.

- **ОБЫЧНЫЙ** – критическая масса наступает, когда доходит до розового действия Спонсорация (после прохождения круга, а не в момент переворота).

- **ЛЁГКИЙ** – критическая масса в момент розового действия Карты.

- **НОРМАЛЬНЫЙ** – критическая масса в момент розового действия Строительство.

- **СЛОЖНЫЙ** – критическая масса в момент розового действия Животные.

- **ОЧЕНЬ СЛОЖНЫЙ** – критическая масса в момент розового действия Спонсорация (в момент переворота карты).

Действия Спонсор:

АРХЕОЛОГ. Выполните действие *Строительство* по обычным правилам. Заплатите 10 монет и возьмите одну карту из колоды, чтобы построить вольер размером 5, или две карты, если хотите построить два вольера суммарным размером 5.

ИНЖЕНЕР. Переложите любой пустой вольер в вашем зоопарке на другое место так, чтобы он хотя бы одной гранью соседствовал с животным или другим пустым вольером. После этого поверните карту действий любым действием вверх.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ. Поселите в вольер животное с руки по обычным правилам, игнорируя его требования по водоёму или камням.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ РАЗНООБРАЗИЯ. Возьмите любой пустой вольер в вашем зоопарке в руку. После этого активируйте (поверните вправо) или сберегите (поверните влево) любое животное в зоопарке размером, не превышающим размер этого вольера.

ЛАБОРАТОРИЯ. Выберите любую карту в вашем зоопарке и выполните действие Спонсор на ней. Карта остаётся в зоопарке.

НАУЧНАЯ БИБЛИОТЕКА. Отложите эту карту и любую другую с руки в сторону. Если на дисплее две стопки сброса, возьмите в руку верхние карты из каждой из них. Если стопка одна, возьмите одну верхнюю карту из неё. После этого положите на дисплей отложенные карты по обычным правилам.

ПОЛЕВЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ. Поселите в вольер животное с руки по обычным правилам, уменьшив его требование по размеру вольера на 2. Например, Африканского слона или Американского бизона можно поселить в вольер размером 3.

ПРОГРАММА ДЛЯ БОЛЬШИХ ЖИВОТНЫХ. Поверните прямо (потратьте) одну карту животного размером 1-3 в вашем зоопарке и после этого поверните влево (сберегите) или вправо (активируйте) одну карту животного размером 4-5 в вашем зоопарке. Получите жетон усиления (переверните карту действий на розовую сторону, в противном случае, жетон сгорает).

ПРОГРАММА ДЛЯ МАЛЕНЬКИХ ЖИВОТНЫХ. Поверните прямо (потратьте) одну карту животного размером 4-5 в вашем зоопарке и после этого поверните влево (сберегите) или вправо (активируйте) до двух карт животных размером 1-3 в вашем зоопарке. Получите жетон усиления (переверните карту действий на розовую сторону, в противном случае, жетон сгорает).

ПРОГРАММА РАЗМНОЖЕНИЯ. Поверните влево (сберегите) любую одну карту в вашем зоопарке.

ФЕДЕРАЛЬНЫЕ ГРАНТЫ. Поверните карту любого одного пустого вольера в вашем зоопарке значением, увеличенным на 2 (но не больше 5). Возьмите верхнюю карту из колоды.