

# VODNÍ SVĚTY

ROZŠÍŘENÍ HRY  
ARCHA NOVA

## ÚVOD

Toto rozšíření přináší do vašich zoo nová zvířata – **mořské tvory**. Abyste je mohli ve své zoo chovat, budete muset postavit akvária, speciální výběhy nového druhu.

Nová **univerzita** vám trvale dodá jeden symbol třídy zvířat vaší volby.

K dispozici budou nově **4 různé verze každé karty akcí** s malými bonusy. Na začátku partie si vyměníte 2 z původních karet akcí za nové z tohoto rozšíření. Změny jsou malé, ale vnesou do hry větší variabilitu.

Kromě toho přináší toto rozšíření nové **zoologické karty, karty závěrečného vyhodnocení i žetony bonusů**, které přidáte k prvkům ze základní hry.

Nakonec dostáváte i nové, individuální **figurky** na tři stupnice i **7 nových figurek zvířat** pro označování ochrannářských projektů.



**Pozor!** Kromě nových prvků herního materiálu obsahuje toto rozšíření i takové, jimiž **nahradíte** některé původní prvky ze základní hry. Více viz str. 2.

## HERNÍ MATERIÁL

81 karet (+ 38 nahrazujících karty ze základní hry)



54 (+ 9)  
zoologických karet



6 (+ 7) karet  
závěrečného  
vyhodnocení  
1 (+ 2) karty  
základních  
ochr. projektů



32 karet  
zvířat



16 (+ 8)  
karet  
sponzorů



6 (+ 1)  
k. ochrannářských  
projektů



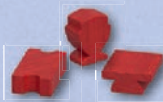
20 (+ 20)  
alternativních  
karet akcí

### Desky a listy

1 deska asociací  
(náhrada)



Dřevěné hrací kameny  
ve všech barvách hráčů:



3 ukazatele  
na stupnice  
místo válečků



7 alt. figurek  
na projekty

### Žetony a destičky

8 destiček speciálních výběhů  
(obě strany shodné)



4x malé  
akvárium



4x velké akvárium



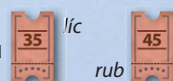
4 d. zvláštních budov

7 žetonů  
univerzit



6 (+1) žetonů bonusů

1 žeton pro sólo hru



3 žetony kiosků/altánků

## PŘED ZAHÁJENÍM PŘÍPRAVA HRY

Přidejte nové destičky speciálních výběhů a zvláštních budov a žetony kiosků/altánků do všeobecné zásoby (pokud se vám nevejdou do pořadačů, použijte sáčky).

Nové žetony bonusů také zařaďte mezi ostatní a stejně tak přidejte nové karty do příslušných balíčků ze základní hry. V případě potřeby rozeznáte nové karty podle symbolu 🧩 při levém okraji v barveném proužku (vedle názvu karty).

**POZOR!** Následující karty nahrazují karty se stejným číslem ze základní hry: 001, 003, 005, 008 až 011, 101, 102, 131, 207, 208, 225 až 227, 250, 261 a 262. Nezapomeňte karty těchto čísel ze základní hry vytřídit a nahradit je novými.

Některé karty jsou nahrazovány, protože jejich síla se s rozšířením změnila. Dále se nahrazují karty se symbolem 🌍, který je nově nahrazen symbolem „zvířata různých tříd“ 🐾, mezi něž patří i nová třída mořských tvorů z tohoto rozšíření a případné nové třídy budoucích dalších rozšíření, a analogicky je nahrazen i symbol 🌐 symbolem „různé kontinenty“ 🌐, i když toto rozšíření žádný nový kontinent nezavádí.

Karty akcí ze základní hry se nahrazují novými, jejichž funkce je sice identická (kromě toho, že umožňují stavbu akvárií), ale je popsána méně slovy, takže je více místa pro popis nových možností na alternativních kartách.

Žeton bonusu „zahrajte z ruky kartu sponzora a zaplatte částku dle jejího stupně“ se rovněž nahrazuje. Nově má šedé pozadí a je na něm symbol 🏠 vyjadřující, že je možné jej využít později. Stejný symbol najdete i na nových žetonech bonusů z tohoto rozšíření. Více podrobností viz Rejstřík.

## PŘÍPRAVA HRY

Hru připravte jako obvykle, s následujícími úpravami:

### Společné prvky

- 2 Jeden dodatečný, náhodně vylosovaný žeton bonusu vyložte lícem vzhůru k symbolu atraktivity vedle políčka 15 stupnice věhlasu. Více viz str. 8.
- 5 Použijte novou desku asociací namísto původní desky ze základní hry.
- 5a Žeton nové všeobecné univerzity (se symbolem 🌐) vyložte na jeho políčko na desce asociací. Žetony specifických univerzit (pro konkrétní třídu zvířat) položte vedle desky.



### Příprava jednotlivých hráčů

- B (Po výběru plánu zoo, ale před zahájením čehokoli dalšího.) Proveďte volbu 2 alternativních karet akcí (podrobnosti volby karet akcí viz str. 8). Nahradte zvolenými kartami odpovídající 2 karty akcí ze základní hry a všech 5 svých karet akcí vyložte pod spodní okraj svého plánu zoo jako obvykle (karty Zvířata na pozici 1, ostatní náhodně).


- C1** Namísto válečků ze základní hry můžete použít figurky z tohoto rozšíření.
- C2** Namísto 7 kostiček ze základní hry můžete použít figurky zvířat z tohoto rozšíření. V pravidlech se i nadále držíme pojmu „kostičky“, abychom předešli nedorozumění.

## PRŮBĚH HRY

Toto rozšíření zavádí 3 nové mechaniky: mořské tvory, novou univerzitu a alternativní karty akcí s pozměněnými efekty.

### Nová třída zvířat – mořští tvorové

#### VŠEOBECNÁ PRAVIDLA

Zvířata této třídy jsou označena symbolem .

Některá z nich patří ještě i do další třídy. *Například karta č. 546 Žralok písečný je jak mořský tvor, tak šelma (vědecky přesněji predátor).*



#### UMÍSTĚNÍ DO VÝBĚHŮ

Většina mořských tvorů patří do 2 nových speciálních výběhů, velkých či malých akvárií. **Není možné je umístit do jiných výběhů.**



Jen **velmi málo mořských tvorů patřících i do jiné třídy** je možné umístit do standardních výběhů nebo pavilónu plazů (viz násl. strana).




Velké akvárium zabírá 5 políček plánu zoo.



Malé akvárium zabírá 2 políčka plánu zoo.

Všechny destičky akvárií jsou označeny symbolem , takže je nutné je vyložit na plán tak, aby sousedily s alespoň 1 políčkem vodní plochy. Symbol  na destičce se ovšem poté počítá jako symbol ve vaší zoo pro všechny účely.

Ve své zoo smíte postavit nanejvýš **1 velké** a **1 malé akvárium**. Jako u všech speciálních výběhů i pro akvária platí, že nesmíte mít 2 stejná. Obě vaše akvária spolu nemusejí sousedit. Je možné je postavit už při využití karty akce *Stavby I*  (tj. pro stavbu akvária není nutné kartu *Stavby* vylepšit).

Postavíte-li **své první akvárium** (lhostejno, zda malé či velké) v okamžiku, kdy už ve své zoo máte nějakého mořského tvora či tvory, můžete je jednorázově a zdarma hned do nového akvária přestěhovat. Pro mořské tvory, kteří mohou být umístěni i do standardních výběhů, platí stejná pravidla jako v základní hře. U mořských tvorů, které jste nejprve umístili do pavilónu plazů a chcete je přestěhovat do nového akvária, přesuňte odpovídající počet kostiček z destičky pavilónu plazů na destičku akvária. Samozřejmě je možné taková zvířata přestěhovat i obráceně, pokud je nejprve umístíte do akvária a později postavíte pavilón plazů.

Postavíte-li své **druhé akvárium, nesmíte do něj tímto postupem žádná zvířata přestěhovat (odnikud).**

Možnosti umístění mořských tvorů jsou následující:



Tohoto mořského tvora lze umístit **jen do akvária**. Všimněte si, že symbol velikosti výběhu má červené pozadí a číslo je tmavé. To upozorňuje, že zvíře **NELZE** umístit do standardního výběhu. Velikost je uvedena pouze pro účely rozlišení velikosti zvířete (*v tomto příkladu jde o malé*). Symbol vedle udává, že jde o akvárium, a počet kostiček, které musíte položit na destičku akvária, když do něj zvíře umístíte. Symbol sice vypadá jako velké akvárium, ale platí jako akvárium obecně. Pokud je uvedeno číslo vyšší než 1, můžete kostičky rozdělit libovolně mezi své malé a velké akvárium.



Akvárium pro tohoto mořského tvora musí sousedit **s alespoň jedním políčkem skály**. Rozdělte-li kostičky mezi malé i velké akvárium, musí **každé** z nich sousedit s alespoň jedním políčkem skály.



Toto zvíře lze umístit do akvária, **NEBO** do pavilónu plazů. Musíte v některém z nich mít místo pro 3 kostičky, ale všechny musíte umístit do výběhů téhož druhu – **buď** do akvária (či rozdělit do obou akvárií), **nebo** do pavilónu plazů. Není povoleno například umístit 2 kostičky do akvária a 1 do pavilónu plazů! Vypustíte-li toto zvíře později do volné přírody, můžete obdobně kostičky odebrat buď z akvária (či z obou v lib. kombinaci), nebo z pavilónu plazů, vždy však z výběhů téhož druhu. Je však povoleno např. vypustit z akvária zvíře, které jste dříve ubytovali v pavilónu plazů (či naopak).




Toto zvíře tvoří vzácnou výjimku a lze jej umístit jak do standardního výběhu, tak do akvária. Proto je symbol standardního výběhu v obvyklých barvách. Zvolený výběh či akvárium však musí sousedit s alespoň 1 políčkem skály a alespoň 1 políčkem vodní plochy.

## KORÁLOVÉ ÚTESY

Zhruba polovinu zvířat z tohoto rozšíření tvoří **obyvatelé korálových útesů**. Přísluší jim nový symbol na kartě vpravo nahoře a nový korálový efekt ①.

Kdykoli zahrajete kartu se symbolem korálu, provede se **korálový efekt** VŠECH karet ve vaší zoo (včetně právě zahrané karty). Tím se korálový efekt každé vaší karty může během hry provést víckrát.

Mnohé korálové efekty jsou na kartách (kromě symbolu vpravo nahoře na kartách) také popsány textem uvozeným symbolem  1a.

Určité korálové efekty však textem popsány nejsou, protože jejich symboly již znáte ze základní hry. Je-li na kartě s korálovým efektem uveden nějaký **text efektu bez symbolu korálu**, jde o jiný efekt s jiným časováním ②.

*Příklad: Karta č. 534 Chobotnice skvrnitá (viz obr.) má korálový efekt „vezměte si 3 mince z banku“, jehož symbol je doufejme pochopitelný sám o sobě. Text na této kartě hovoří o efektu „Jed 1“, který není korálovým efektem – uplatňuje se pouze v okamžiku zahrání karty a znáte jej ze základní hry.*

Pořadí vyhodnocení efektů si můžete zvolit libovolně (efekty s působením V NÁVAZNOSTI se však jako obvykle provádějí až po úplném dokončení akce).

## VLNA

Na všech kartách mořských tvorů vpravo pod barevným proužkem (a také na některých kartách sponzorů) je uveden symbol vlny.

Tento symbol **nemá žádný význam** v okamžiku, kdy kartu **hrajete**.

Má však význam v okamžiku, kdy doplňujete nabídku a přijde karta se symbolem vlny. V takovém případě odhodte kartu ze složky 1, ostatní karty posuňte na nižší složky jako obvykle a doplňte novou kartu na složku číslo 6. Pokud výjimečně doplňujete více karet najednou a přijde více karet se symbolem vlny, za každou odhodte z nabídky „nejstarší“ kartu a poté nabídku zase doplňte jako obvykle.

Během přípravy hry se na symbol vlny nebere ohled.



## Příklad: Umístění zvířete do akvária

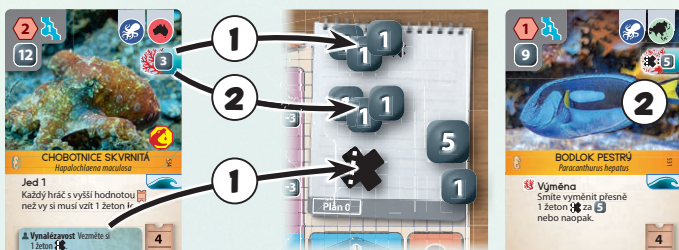
Ve své zoo máte obě akvária a zahrajete kartu č. 543 **Manta pobřežní**. Vyžaduje umístění 4 kostiček. Protože máte v ruce ještě kartu č. 549 **Chobotnice pobřežní**, jež vyžaduje 2 kostičky v akváriu sousedícím se skálou, chcete si pro ni nechat místo ve velkém akváriu (vaše malé akvárium se skálou nesousedí). Umístíte proto za mantu 2 kostičky do malého a 2 do velkého akvária.



## Příklad: Zahrání karty s korálovým efektem

1 Ve svém tahu jako první zvíře zahrajete kartu č. 534 **Chobotnice skvrnitá** a dostanete za to 3 p a 1 žeton (předpokládejme, že hrajete sólovou hru nebo hru bez interaktivních efektů).

2 Jako své druhé zvíře ve svém tahu zahrajete kartu č. 531 **Bodlok pestrý**. To je také obyvatel korálových útesů, takže se provedou korálové efekty všech zvířat ve vaší zoo ve vámi zvoleném pořadí. Znovu dostanete 3 p za chobotnici a díky bodlovi možnost vyměnit 1 žeton za 5 p. Další žeton za chobotnici však už nedostanete. Pokud později během hry zahrajete další kartu se symbolem korálů, provede se její efekt a znovu oba korálové efekty výše (v libovolném pořadí).

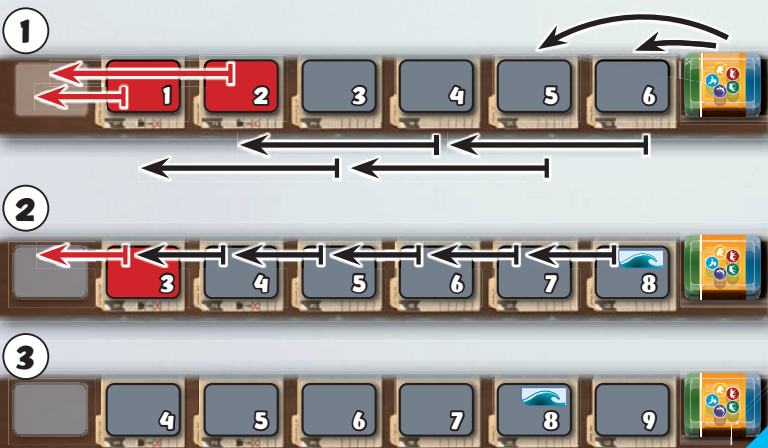


## Příklad: Karta se symbolem vlny přichází do nabídky

1 Během přestávky doplňujete nabídku – nejprve odhodíte karty ze složek 1 a 2, zbylé karty posunete dolů a otočíte 2 nové karty pro složky 5 a 6.


2 Na jedné z těchto karet je symbol vlny. Odhodíte tedy kartu ze složky 1 (leží na ní čerstvě), karty znovu posunete dolů a otočíte novou kartu.


3 Ta symbol vlny nemá, takže ji normálně vyložíte do složky 6, doplnění nabídky je u konce a pokračujete dalším krokem přestávky.




## Nová univerzita

Provádíte-li akci **Asociace**, abyste získali žeton univerzity, můžete si vzít nový žeton univerzity zabývající se konkrétní třídou zvířat, pokud:

 Tyto nové žetony univerzit jsou inspirovány mezinárodními plemennými knihami vydávanými organizací WAZA.


1. Žeton všeobecné univerzity pro třídy zvířat (se symbolem ) je ještě v nabídce na desce asociací
2. ... a ještě nemáte **žádný** žeton univerzity zabývající se třídou zvířat.

Vyberte si z nabídky vedle desky asociací žeton se symbolem třídy zvířat, který vám vyhovuje, a položte ho na první volné políčko pro žeton univerzity na svém plánu zoo.

Žeton všeobecné univerzity  pak z desky asociací přemístíte vedle ní. Vráťte jej na desku asociací zase o nejbližší následující přestávce. To znamená, že

- každý hráč může mít nejvýše 1 novou univerzitu (pro konkrétní třídu),
- do nejbližší přestávky si nikdo další takovou univerzitu vzít nemůže,
- společná nabídka univerzit zabývajících se konkrétními třídami zvířat se neustále zmenšuje,
- mají-li univerzitu zabývajících se třídou zvířat již všichni hráči, můžete zbývajících nabídku těchto univerzit uklidit do krabice (není-li ve hře karta *Asociace 1*).



Díky univerzitě zabývajících se konkrétní třídou zvířat získáte 3 výhody:

1. Přidáte do své zoo jeden symbol zvolené třídy zvířat.
2. Získáte novou kartu dané třídy – otáčejte postupně karty z balíčku, dokud neotočíte kartu poskytující symbol dané třídy (může to být karta zvířete nebo sponzora). Tu si vezmete do ruky, ostatní otočené karty vraťte dospodu balíčku, aniž byste měnili jejich pořadí.
3. Přidáte do své zoo 1 symbol výzkumu .




### Příklad: Získání žetonu nové univerzity

Provedete akci **Asociace** s cílem získat žeton univerzity zabývající se konkrétní třídou zvířat. Žeton se symbolem  už v nabídce není, takže si musíte zvolit jeden ze zbývajících pěti.

Zvolíte žeton se symbolem  a položíte ho na první volné políčko na svém plánu. Žeton univerzity se symbolem  přemístíte z desky asociací vedle, takže až do příští přestávky není pro žádného hráče k dispozici žádný žeton univerzity zabývající se třídou zvířat.

Díky své dříve zahrané kartě č. 247 **Skalka paviánů** získáte za svůj právě přidáný symbol  hned 2 body atraktivity .

Kromě toho vám nová univerzita umožní získat novou kartu se symbolem . Otáčíte karty z balíčku, až přijde karta č. 466 **Vřeštan bolivijský**. Tu si vezmete do ruky a ostatní otočené karty zasunete zpět dospodu balíčku.



## Alternativní karty akcí

### NOVÝ VZHLED KARET AKCÍ

Karty akcí mají inovovaný design a zkrácené textové formulace, aby na nich bylo více místa pro popis alternativních efektů. Karty, jejichž funkce nebyla nijak změněna, mají vpravo v barevném proužku číslo 0, upravené karty mají čísla 1–4.

To, odkud máte karty hrát či dobírat, je nově uvedeno symbolem nad názvem karty, čímž jsme ušetřili místo na text.



Dobírejte karty z balíčku.



Hrajte karty z ruky.



Dobírejte karty z nabídky v dosahu věhlasu.



Hrajte karty z nabídky v dosahu věhlasu (s dodatečnými náklady dle čísla složky).

### NOVÉ KARTY AKCÍ

Nové karty vám kromě standardní funkce poskytují jistý bonus či umožňují provést něco, co dosud možné nebylo. Novou funkci připomíná symbol ve velkém šedém kruhu v levém horním rohu. Pro každou z 5 karet akcí jsou nyní k dispozici 4 různé alternativní verze. V každé partii nahradíte 2 ze svých karet akcí novými.



### NOVÉ FUNKCE KARET AKCÍ

Některé karty přinášejí novou funkci:

PŘESTÁVKA 2		1	2	3	4	5
Doberte		1	1	2	2	3
Odhodte		1	-	1	-	1
NEBO						
Chňapnutí		-	-	-	-	

2 :

Například tato karta akce **Karty** umožní V NÁVAZNOSTI zaplatit 2 p a přemístit některou svou kartu akce na pozici 1.

Jiné karty udávají změněné hodnoty, ale jinak působí stejně:

Postavte si <b>libovolnou stavbu</b> o velikosti max. <b>X</b> + 1.
Náklady činí <b>2</b> / políčko.
K dispozici jsou: <b>kiosky, altánky, obě akvária, standardní výběhy a dětská zoo.</b>

Například tato karta akce **Stavby** vám umožňují stavět stavby o velikosti **X** + 1 namísto obvyklé velikosti **X**.

Některé karty mají po vylepšení stejnou funkci jako dříve, ale snížené nebo žádné náklady:

PŘESTÁVKA 2		1	2	3	4	5
Doberte		1	2	2	3	4
Odhodte		-	1	-	1	1
NEBO						
Chňapnutí		-	-			

Například po vylepšení karty akce **Karty** z prvního příkladu nebudete muset platit 2 p při přemístění zvolené karty akce na pozici 1.

Jiné vám po vylepšení přinesou dodatečný efekt:

Postavte si <b>libovolný počet RŮZNÝCH staveb</b> o celkové velikosti max. <b>X</b> + 1. Náklady = <b>2</b> / políčko.
K dispozici jsou navíc: <b>pavilón plazů a velká voliéra.</b>
Smíte během jedné akce stavět <b>stejně standardní výběhy.</b>

Například tato karta akce **Stavby** vám i nadále umožní stavět stavby o velikosti **X** + 1, ale navíc vám umožní postavit více než 1 standardní výběh téže velikosti současně.

A konečně některé karty akcí mají na každé straně jiný efekt.

Hrajte karty zvířat.		1	2	3	4	5
		-	1	1	1	2

Při zahrani **první karty zvířete** během této akce máte slevu **2**.

Hrajte karty zvířat.		1	2	3	4	5
		1	1	2	2	

Při zahrani **každé karty zvířete** během této akce smíte zaplatit **2** navíc, za to získáte **1**.

Například tato karta akce **Zvířata** vám na jedné straně poskytuje slevu, na druhé straně pak umožňuje za peníze získat atraktivitu .

Podrobný popis všech karet akcí viz Rejstřík.

## PŘÍPRAVA HRY – VÝBĚR NOVÝCH KARET AKCÍ



Na začátku kroku 8 přípravy jednotlivých hráčů (tj. po výběru plánu zoo, ale před všemi dalšími kroky) rozdejte každému hráči 3 z 20 nových karet akcí.

Výběr (tzv. draft) provedte takto: Každý hráč si jednu z rozdaných karet ponechá a zbylé 2 pošle spoluhráči vlevo. Z nich si každý opět 1 nechá a zbylou pošle opět spoluhráči vlevo. Ze všech 3 karet, které budete mít v ruce, si každý zvolí 2, s nimiž bude hrát, a třetí vrátí do krabice.

Během vybírání můžete mít v určitém okamžiku 2 karty akcí **téhož** druhu, ale na konci **musíte** mít 2 karty akcí, z nichž je každá jiného druhu. Pokud byste výjimečně měli mít 3 karty akcí téhož druhu, vylosujte si náhodně jednu kartu jiného druhu z těch, které nebyly na začátku rozdány. Do hry pak použijete tuto vylosovanou a jednu zvolenou ze tří, které jste získali během draftu.


**Sólová hra:** Hrajete-li sólově, prostě si náhodně vylosujte 3 nové karty akcí a z nich si 2 nechte (různých druhů). Pokud si náhodou vylosujete všechny 3 karty téhož druhu, vyberte si jednu z nich a vylosujte si ještě jednu dodatečnou kartu.

### ••• Žeton bonusu na konci stupnice věhlasu •••

Je-li váš ukazatel na 15. políčku stupnice věhlasu, máte získat další bod věhlasu  a dosud zde leží žeton bonusu, můžete buď získat 1 bod atraktivitu , nebo tento žeton bonusu. Vezmete-li si žeton bonusu, vyhodnoťte jej a odhodte jako obvykle. Zvolíte-li bod atraktivitu, nechte žeton ležet, tuto volbu bude mít hráč, jenž bude příště v téže situaci (případně i znovu vy).

## SÓLOVÁ HRA

Od roku 2023 je součástí základní hry i žeton „max. 35 / max. 45“ speciálně určený pro sólovou hru. Najdete jej i v tomto rozšíření.

Začínáte-li sólovou hru s atraktivitou 10 (resp. 20), položte během přípravy hry tento žeton vzhůru stranou „max. 35“ (resp. „max. 45“) na odpovídající políčko stupnice atraktivitu. Máte-li zahrát kartu sponzora s podmínkou „atraktivita max. 25“ , považujte limit za zvýšený na 35 (resp. na 45). Tento nový žeton na počítadle atraktivitu vám to bude připomínat.

Tato úprava znamená, že limit úrovně atraktivitu odpovídá zvolené obtížnosti. Platí i pro základní hru bez rozšíření.

