ARCHE NOVA STARTDECKS

Um euch den Einstieg in Arche Nova zu erleichtern, schlagen wir vor, die 1. Partie mit den folgenden Startdecks und Basis-Artenschutzprojekten zu spielen. Beachtet dabei, dass die Decks nicht auf eine perfekte Balance, sondern einen einfacheren Einstieg ausgelegt sind. Zu jedem Deck haben wir außerdem ein paar Tipps, was ihr bis zur 1. und 2. Pause zu erreichen versuchen solltet.

Persönlicher Aufbau: Legt (wie üblich) eure Aktionskarte ***Tiere*** auf Position 1 ganz links. Legt dann eure Aktionskarte ***Karten*** auf Position 2, rechts daneben. Legt die übrigen Aktionskarten zufällig auf Positionen 3 bis 5. Wählt nun alle je eines dieser Decks. Dies sind eure Karten zu Spielbeginn. Die Kartenauswahl entfällt. Ihr erhaltet außerdem nur 1 Endwertungskarte. Also findet die Wahl der Endwertungskarte bei 10 Artenschutzpunkten nicht statt. Das zu eurem Deck gehörige Basis-Artenschutzprojekt legt ihr unter das Verbandstableau. Im Spiel allein oder zu zweit zieht danach zufällig weitere Basisartenschutzprojekte und legt sie unter das Verbandstableau bis dort 3 liegen.

Solltet ihr einmal eine der vorgeschlagenen Aktionen nicht durchführen können, weil die Aktionskarte nicht an der passenden Stelle liegt, dann nutzt zwischendrin eure Aktionskarte *Karten*.

Person 1

Tiere: *Mantelaffe* (455), *Weißkehlwaran* (472), *Blindschleiche* (488)

Sponsoren: *Reptilienspezialistin* (237)

Endwertungskarte: *Kletterpark* (010)



Basisartenschutzprojekt im Spiel:
Afrika (103)



Tipps für Aktionen in den ersten Zügen

Vor der 1. Pause

1. Nimm mit einer Aktion ***Verband*** (Stärke 3+) den Afrika-Partnerzoo.
2. Spiele mit einer Aktion ***Sponsoren*** (Stärke 4+) die Sponsorenkarte *Reptilienspezialistin* aus.
   Erhalte 3 Geld, weil die Sponsorenkarte selbst ein Reptiliensymbol hat und damit direkt ausgelöst wird.
3. Baue mit einer Aktion ***Bauen*** (Stärke 2+) für 4 Geld ein 2er-Gehege, das an deinen Kiosk und an 1 Felsenfeld angrenzt.
4. Spiele mit einer Aktion ***Tiere*** (Stärke 5) 2 Tiere aus. Spiele den *Mantelaffen* für 10 Geld und den *Weißkehlwaran* für 9 Geld (beide je 3 Geld weniger wegen des Partnerzoos). Erhalte dann 3 Geld durch deine Sponsorenkarte, weil du mit dem *Weißkehlwaran* ein Reptiliensymbol in deinen Zoo gespielt hast.

Nach der 1. Pause

Erfülle mit einer Aktion ***Verband*** (Stärke 5) das Artenschutzprojekt *Afrika*. Schalte dir damit ein Einkommen frei, indem du mit einem der oberen 4 Markierungssteine auf deinem Zooplan die erfüllte Stufe des Artenschutzprojektes markierst.

Person 2

Tiere: *Moschusochse* (437), *Lama* (439), *Schleiereule* (513)

Sponsoren: *Kleintierspezialistin* (229)

Basisartenschutzprojekt im Spiel:
Pflanzenfresser (111)





Endwertungskarte: *Kleintierzoo* (002)

Tipps für Aktionen in den ersten Zügen

Vor der 1. Pause

1. Nimm mit einer Aktion ***Verband*** (Stärke 3+) den Amerika-Partnerzoo.
2. Baue mit einer Aktion ***Bauen*** (Stärke 4+) für 8 Geld ein 4er-Gehege.
3. Spiele mit einer Aktion ***Sponsoren*** (Stärke 5) die Sponsorenkarte *Kleintierspezialistin* aus.
4. Spiele mit einer Aktion ***Tiere*** (Stärke 5) 2 Tiere aus. Spiele zuerst den *Moschusochsen* für 10 Geld (3 Geld weniger wegen des Partnerzoos) und als zweites Tier das *Lama* für 4 Geld (3 Geld weniger wegen des Partnerzoos und 3 Geld weniger wegen der *Kleintierspezialistin*).
   Für das *Lama* drehst du kein freies Gehege um, da es durch seine Fähigkeit *Herdentier* in das Gehege des *Moschusochsen* gespielt werden kann.

Nach der 1. Pause

Erfülle mit einer Aktion ***Verband*** (Stärke 5) das Artenschutzprojekt *Pflanzenfresser*. Schalte dir damit ein Einkommen frei, indem du mit einem der oberen 4 Markierungssteine auf deinem Zooplan die erfüllte Stufe des Artenschutzprojektes markierst.

Person 3

Tiere: *Sumatra-Tiger* (407), *Lippenbär* (408)

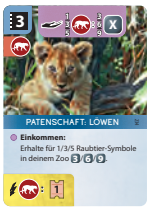
Sponsoren: *Wissenschaftliches Institut* (223), *Patenschaft: Löwen* (234)

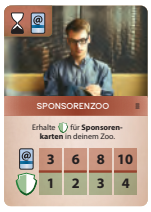
Endwertungskarte: *Sponsorenzoo* (008)











Basisartenschutzprojekt im Spiel:
Raubtiere (110)



Tipps für Aktionen in den ersten Zügen

Vor der 1. Pause

1. Nimm mit einer Aktion ***Verband*** (Stärke 3+) den Asien-Partnerzoo.
2. Spiele mit einer Aktion ***Tiere*** (Stärke 2+) den *Lippenbär* für 11 Geld aus (3 Geld weniger wegen des Partnerzoos).
3. Spiele mit einer Aktion ***Sponsoren*** (Stärke 3+) die Sponsorenkarte *Patenschaft: Löwen* aus.
   Erhalte als Soforteffekt 1 Attraktion, weil du mit dem *Lippenbär* bereits ein Raubtiersymbol in deinem Zoo hast.
4. Baue mit einer Aktion ***Bauen*** (Stärke 4+) für 8 Geld ein 4er-Gehege. Lege das 4er-Gehege so ab, dass es an 2 Wasserfelder angrenzt und den Platzierungsbonus 5 Geld überdeckt. Erhalte durch den Platzierungsbonus 5 Geld.
5. Spiele mit einer Aktion ***Sponsoren*** (Stärke 3+) die Sponsorenkarte *Wissenschaftliches Institut* als Vorbereitung für den *Sumatra-Tiger* (sie bringt dir die beiden benötigten Forschungssymbole).

Nach der 1. Pause

Spiele mit einer Aktion ***Tiere*** (Stärke 2+) den *Sumatra-Tiger* für 23 Geld aus (3 Geld weniger wegen des Partnerzoos).
Erfülle mit einer Aktion ***Verband*** (Stärke 5) das Artenschutzprojekt *Raubtiere*. Schalte dir damit ein Einkommen frei, indem du mit einem der oberen 4 Markierungssteine auf deinem Zooplan die erfüllte Stufe des Artenschutzprojektes markierst.

Person 4

Tiere: *Kragenechse* (491), *Mönchsgeier* (499), *Brillenpelikan* (515)

Sponsoren: *Ornithologin* (238)

Endwertungskarte: *Großtierzoo* (001)











Basisartenschutzprojekt im Spiel:
Australien (105)



Tipps für Aktionen in den ersten Zügen

Vor der 1. Pause

1. Nimm mit einer Aktion ***Verband*** (Stärke 3+) den Australien-Partnerzoo.
2. Spiele mit einer Aktion ***Sponsoren*** (Stärke 4+) die Sponsorenkarte *Ornithologin* aus.
   Erhalte 3 Geld, weil die Sponsorenkarte selbst ein Vogelsymbol hat und damit direkt ausgelöst wird.
3. Baue mit einer Aktion ***Bauen*** (Stärke 4+) für 8 Geld ein 4er-Gehege. Lege das 4er-Gehege so ab, dass es an 2 Wasserfelder angrenzt und den Platzierungsbonus 5 Geld überdeckt. Erhalte durch den Platzierungsbonus 5 Geld.
4. Spiele mit einer Aktion ***Tiere*** (Stärke 5) 2 Tiere aus. Spiele den *Brillenpelikan* für 10 Geld und die *Kragenechse* für 9 Geld (beide je 3 Geld weniger wegen des Partnerzoos). Erhalte dann 3 Geld durch deine Sponsorenkarte, weil du mit dem *Brillenpelikan* ein Vogelsymbol in deinen Zoo gespielt hast. Person 1 erhält, sofern sie bereits die Sponsorenkarte *Reptilienspezialistin* gespielt hat, 3 Geld, weil du ein Reptiliensymbol gespielt hast.

Nach der 1. Pause

Erfülle mit einer Aktion ***Verband*** (Stärke 5) das Artenschutzprojekt *Australien*. Schalte dir damit ein Einkommen frei, indem du mit einem der oberen 4 Markierungssteine auf deinem Zooplan die erfüllte Stufe des Artenschutzprojektes markierst.

Schneidet die Anweisung an den gestrichelten Linien auseinander, so dass alle Personen ihre Tipps vor sich ablegen können.