WASSER WELTEN

EINE ERWEITERUNG FÜR
ARCHE NOVA

EINLEITUNG

Diese Erweiterung enthält als neue Tierklasse **Meerestiere**. Um sie unterzubringen, müsst ihr Aquarien bauen, eine neue Art von Spezialgehege.

Eine neue **Universität** gibt euch zuverlässigen Zugang zu einer Tierklasse eurer Wahl.

Für alle **Aktionskarten** gibt es jeweils 4 alternative Versionen mit kleinen Boni. Ihr ersetzt zu Spielbeginn 2 eurer Aktionskarten durch die alternativen. Die Änderungen sind klein, aber sorgen doch für ein anderes Spiel.

Außerdem enthält diese Erweiterung neue **Zoo-** und **Endwertungskarten** sowie **Bonusplättchen**, die ihr unter die Komponenten des Grundspiels mischt.

Zu guter Letzt sind individuelle **Zählsteine** für die 3 Leisten enthalten, sowie 7 **Tierfiguren** zur Markierung der Artenschutzprojekte.

Achtung! *Zusätzlich zu all den neuen Komponenten enthält die Erweiterung auch Ersatzmaterial, für das ihr die entsprechenden Komponenten aus dem Grundspiel entfernen müsst. Mehr dazu auf Seite 2.*

SPIELMATERIAL

81 Karten (+38 Ersatz)



54 (+9) Zookarten



6 (+7) Endwertungskarten



32 Tiere



16 (+8) Sponsoren



6 (+1) Artenschutzprojekte



1 (+2) Basis-Artenschutzprojektkarten



20 alternative Aktionskarten (+20 Ersatz)

Pläne

1 Verbandstableau (Ersatz)



Holz

Je in den Farben der Spielenden



3 alternative Zählsteine



7 alternative Markierungssteine

Plättchen

8 Spezialgehege
(beide Seiten sind jeweils gleich)



4x kleines Aquarium



4x großes Aquarium



4 Sonderbauwerke



7 Universitäten



6 (+1) Bonusplättchen

1 Plättchen für das Solospiel





3 Kioske / Pavillons

VOR DEM SPIELAUFBAU

Legt die neuen Spezialgehege, Sonderbauwerke und die zusätzlichen Kioske/Pavillons mit in den Vorrat. (Wenn nicht mehr alles in die Sortierkästen passt, nutzt eine Tüte.)

Legt die neuen Bonusplättchen zu denen des Grundspiels.

Fügt die neuen Zookarten, Endwertungskarten und das Basis-Artenschutzprojekt den entsprechenden Decks des Grundspiels hinzu. Solltet ihr irgendwann noch einmal ein Spiel ohne die Erweiterung spielen wollen, so könnt ihr die neuen Karten an diesem Symbol erkennen: Ihr findet es links im farbigen Band mit dem Kartennamen.

Achtung! *Die folgenden Karten ersetzen ihr entsprechendes Gegenstück aus dem Grundspiel: 001, 003, 005, 008, 009, 010, 011, 101, 102, 131, 207, 208, 225, 226, 227, 250, 261, 262. Bitte sortiert die alten Karten aus, wenn ihr die neuen Karten hinzufügt.*

Manche dieser Karten werden ausgetauscht, da sich ihre Stärke mit der Erweiterung verändert. Andere werden ausgetauscht, um ein neues Symbol für „verschiedene Tierklassen" einzuführen, das auch die Meerestiere und eventuelle zukünftige Tierklassen beinhaltet. (Altes Symbol: Neues Symbol:).

Bei der Gelegenheit wird auch ein neues Symbol für „verschiedene Kontinente" eingeführt, auch wenn in der Erweiterung kein neuer Kontinent vorkommt (Altes Symbol: , neues Symbol:).

Außerdem werden die 20 Aktionskarten des Grundspiels ersetzt durch eine Version, die funktional identisch ist (plus der Option, Aquarien zu bauen), aber weniger Text benutzt (und dadurch Platz macht für die Texte der neuen alternativen Aktionskarten).

Des Weiteren wird das Bonusplättchen „Spiele für Geld eine Sponsorenkarte von deiner Hand" ausgetauscht gegen eine Version, die du auch zu einem späteren Zeitpunkt nutzen kannst. Es zeigt jetzt das Symbol . Mehr dazu im Glossar.

SPIELAUFBAU

Spielt ihr mit dieser Erweiterung, so baut das Spiel mit den folgenden Änderungen bzw. Ergänzungen auf:

Allgemeiner Aufbau



2 Legt 1 zusätzliches zufälliges Bonusplättchen hinter das Feld „1 Attraktion" neben Feld 15 der Rufleiste. (Die Regeln dazu findet ihr auf Seite 8.)

5 Legt das neue Verbandstableau aus (statt dem aus dem Grundspiel).

5a Legt die neue Universität mit dem -Symbol auf ihren Platz auf dem Verbandstableau und die neuen Universitäten mit den einzelnen Tierklassen-Symbolen neben das Verbandstableau.



Persönlicher Aufbau

B (Nach der Wahl des Zooplans, aber vor allem anderen.) Führt einen Draft durch, um je 2 alternative Aktionskarten zu erhalten (Details dazu auf Seite 8 bei der Erklärung der Aktionskarten). Ersetzt die entsprechenden 2 Standard-Aktionskarten durch diese alternativen Aktionskarten und platziert danach eure 5 Aktionskarten auf die übliche Weise unter eurem Zooplan (also Aktionskarte *Tiere* unter Feld 1, die restlichen zufällig verteilt).

C1 Nutzt stattdessen die neuen Zählsteine aus dieser Erweiterung.

C2 Nutzt stattdessen die neuen Markierungssteine in Tierform aus dieser Erweiterung.

SPIELABLAUF

Diese Erweiterung enthält 3 neue Konzepte: Meerestiere, eine neue Universität und Aktionskarten mit Sonderfähigkeiten.

Neue Tierklasse: Meerestiere

ALLGEMEINE REGELN

Meerestiere erkennt ihr an diesem Symbol: 

Manche Meerestiere gehören auch noch zu einer zweiten Tierklasse. *Der Sandtigerhai ist z. B. sowohl ein Meerestier als auch ein Raubtier.*



EIN MEERESTIER UNTERBRINGEN

Die meisten Meerestiere müsst ihr in den beiden neuen Spezialgehegen unterbringen, dem kleinen und dem großen Aquarium. **Sie können in keinem anderen Gehege untergebracht werden.**

Nur wenige Tiere, die sowohl zur Tierklasse der Meerestiere als auch zu einer anderen Tierklasse gehören, können stattdessen auch in einem Standardgehege oder Reptilienhaus untergebracht werden (siehe nächste Seite; das gilt aber nicht automatisch für alle diese Tiere).



Dies ist das große Aquarium. Es hat eine Größe von 5.



Dies ist das kleine Aquarium. Es hat eine Größe von 2.

Beide Aquarien haben ein Wassersymbol auf dem Plättchen. Das bedeutet, dass du das Aquarium neben mindestens 1 Wasserfeld bauen musst. Das -Symbol auf dem Aquarium zählt nach erfolgtem Bau als 1 Wassersymbol in deinem Zoo.

Du kannst sowohl 1 großes als auch 1 kleines Aquarium in deinem Zoo bauen. Wie alle Spezialgehege darfst du von jedem aber nur 1 bauen, du darfst nie ein zweites Aquarium der selben Größe bauen.

Baust du sowohl ein großes als auch ein kleines Aquarium, so müssen diese nicht benachbart zueinander gebaut werden.

Du kannst beide Aquarien bereits auf Seite I der Aktionskarte *Bauen* bauen. Du musst die Aktionskarte *Bauen* nicht aufwerten, um die Aquarien bauen zu können.

Baust du dein **erstes Aquarium** (egal ob klein oder groß) und hast schon Tiere in deinem Zoo, die dort untergebracht werden könnten, so darfst du sofort und einmalig diese Tiere dorthin umziehen lassen. Für Tiere, die auch in einem Standardgehege untergebracht werden können, gelten dieselben Regeln wie im Grundspiel. Für Tiere, die auch im Reptilienhaus untergebracht werden können, verschiebe die entsprechende Anzahl Markierungssteine vom Reptilienhaus in das Aquarium. Genauso kannst du diese Tiere auch in die andere Richtung umziehen lassen, wenn du das Reptilienhaus baust.

Baust du dein **zweites Aquarium**, darfst du **keine** Tiere dorthin umziehen lassen.

Es gibt folgende Optionen zur Unterbringung der Meerestiere:



Dieses Meerestier kann nur in einem Aquarium untergebracht werden. Beachte, dass die Gehegegröße im Standardgehege ROT unterlegt ist und die Zahl darin dunkel statt hell. Das bedeutet, dass das Tier **nicht** in einem Standardgehege untergebracht werden kann. Die Standardgehegegröße dient nur dazu festzulegen, ob es sich z. B. um ein Kleintier oder Großtier handelt *(hier ist es ein Kleintier)*.

Daneben ist ein Aquarium mit einer Zahl darin abgebildet. Diese Zahl gibt an, wieviele Markierungssteine du in ein Aquarium legen musst, um das Tier dort unterzubringen. Auch wenn nur das große Aquarium

abgebildet ist, darfst du das Tier trotzdem in einem kleinen Aquarium unterbringen. Du kannst die Markierungssteine sogar auf beide Aquarien aufteilen wenn nötig *(hier nicht, da nur 1 Stein platziert werden muss)*.



Das Aquarium für dieses Meerestier muss sich neben mindestens 1 Felsenfeld befinden. Platzierst du Markierungssteine für dieses Tier im großen und kleinen Aquarium, so müssen beide Aquarien jeweils neben mindestens 1 Felsenfeld liegen.



Dieses Tier kann in einem Aquarium **oder** dem Reptilienhaus untergebracht werden. Du brauchst in beiden Fällen Platz für 3 Markierungssteine. Du darfst diese aber nicht zwischen den beiden Gehegearten aufteilen *(also z. B. nicht 2 Steine in Aquarien und 1 in das Reptilienhaus legen)*.
Wilderst du ein solches Tier aus und hast auf beiden Arten von Gehegen genügend Steine, darfst du dir aussuchen, von welcher Art Gehege du die Steine entfernst (du darfst auch hier nicht mischen).



Dies ist der seltene Fall eines Meerestieres, das in einem Standardgehege oder einem Aquarium untergebracht werden kann. Daher ist die Standardgehegegröße in der üblichen Farbe abgebildet und nicht in Rot. In beiden Fällen muss das Gehege neben Wasser und Felsen liegen.

RIFFBEWOHNER

Etwa die Hälfte der Meerestiere in dieser Erweiterung sind Riffbewohner. Sie haben ein neues Symbol auf der rechten Seite ihrer Karte, auf dem ihr **Riffbewohnereffekt** abgebildet ist (1).



Immer wenn du eine Karte mit dem Riffsymbol ausspielst, löst du damit die Riffbewohnereffekte von **allen** Riffbewohnern in deinem Zoo aus (auch des gerade neu ausgespielten). Damit kannst du diese Effekte deiner Tiere mehrmals erhalten.

Neue Riffbewohnereffekte sind sowohl abgebildet als auch mit Text erklärt. In diesem Fall ist links neben der Überschrift des Textes eine Koralle abgebildet (1a). Riffbewohnereffekte, deren Darstellung aus dem Grundspiel bekannt ist, werden nicht mehr auf der Karte erklärt. Hat ein Riffbewohner eine Fähigkeit, vor deren Überschrift die Koralle nicht abgebildet ist, so handelt es sich dabei um eine **zusätzliche Fähigkeit** (2).



Du kannst die Reihenfolge, in der du die Riffbewohnereffekte und sonstigen Fähigkeiten abhandelst, frei wählen („im Anschluss"-Effekte werden wie gehabt erst im Anschluss an die laufende Aktion abgehandelt).

WELLEN-SYMBOL



Alle Meeresbewohner (und ein paar Sponsorenkarten, die sich auch auf Meerestiere beziehen) haben dieses Wellen-Symbol auf ihrer Karte. Du findest es auf der rechten Seite der Karte, direkt unter dem farbigen Band mit dem Namen der Karte darin.

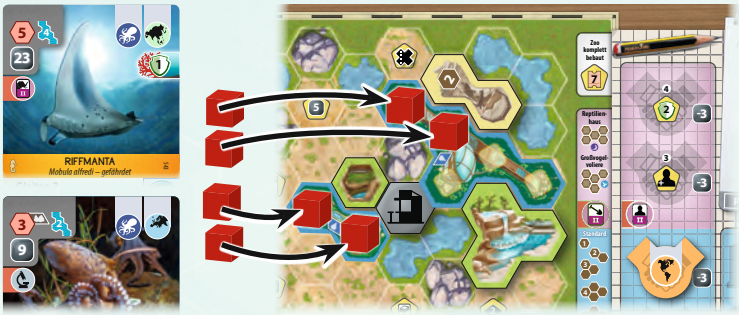
Dieses Symbol hat **keinen Effekt**, wenn du die Karte **ausspielst**.

Stattdessen kommt der Effekt dann zum Tragen, wenn du die Auslage auffüllst und dabei eine Karte mit Wellen-Symbol aufdeckst. Wirf in diesem Fall die unterste Karte der Auslage (Aktenregister 1) ab und fülle direkt noch einmal auf. In dem seltenen Fall, dass du beim Auffüllen der Auslage direkt mehrere Karten mit Wellen-Symbol aufdeckst, wirf für jedes Wellen-Symbol eine Karte ab (bei 2 Karten also z. B. die Karten in Register 1 und 2).

Ausnahme: Beim Spielaufbau führt ihr den Welleneffekt **nicht** aus.

Beispiel: Ein Tier in ein Aquarium spielen

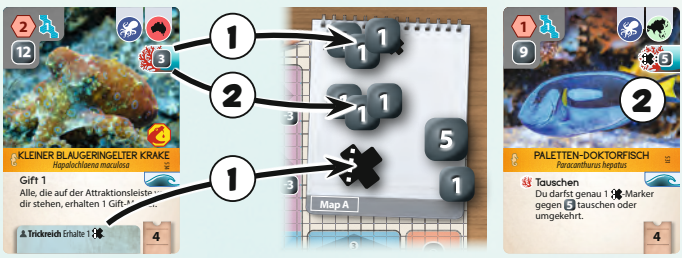
Du hast beide Aquarien gebaut und spielst den Riffmanta aus. Er benötigt 4 Plätze im Aquarium. Da sich nur dein großes Aquarium neben einem Felsen befindet und du noch den Gemeinen Kraken in der Hand hast (der 2 Plätze in einem Aquarium neben Felsen benötigt), willst du dort für den Kraken Platz lassen. Du platzierst daher für den Riffmanta 2 Markierungssteine in deinem kleinen Aquarium und 2 Markierungssteine in deinem großen Aquarium.



Beispiel: Einen Riffbewohner ausspielen

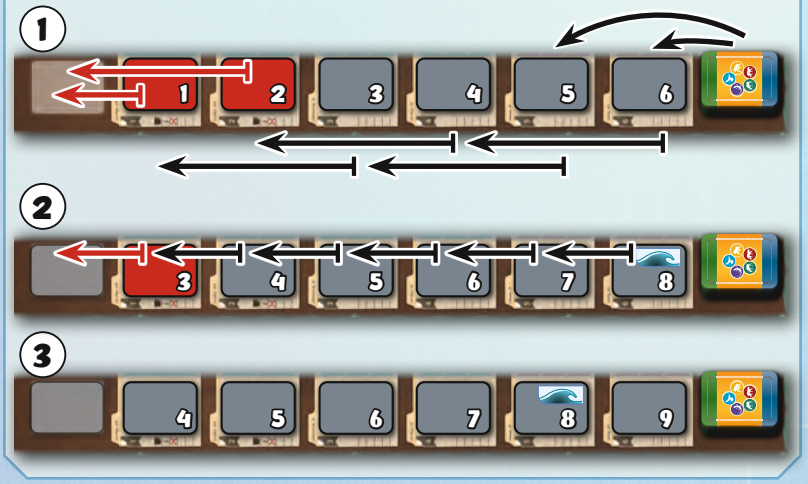
(1) *Du spielst als erstes Tier in deinem Zug den kleinen blaugeringelten Kraken und erhältst dafür 3 Geld und 1 X-Marker (wir nehmen an, du spielst ein Solo-Spiel oder ihr nutzt die Variante ohne interaktive Fähigkeiten).*

(2) *Als zweites Tier spielst du den Paletten-Doktorfisch. Dadurch erhältst du die Riffbewohnereffekte beider Tiere in einer Reihenfolge deiner Wahl, das heißt du erhältst 3 Geld (vom Kraken) und die Fähigkeit, 1 X-Marker gegen 5 Geld zu tauschen oder umgekehrt (vom Doktorfisch). Den X-Marker vom Kraken erhältst du nicht noch einmal. Spielst du später noch einen weiteren Riffbewohner aus, so erhältst du zusätzlich zu dessen Riffbewohnereffekt noch einmal 3 Geld und die Fähigkeit, 1 X-Marker gegen 5 Geld zu tauschen oder umgekehrt.*



Beispiel: Ein Wellen-Symbol aufdecken

(1) *Während der Pause wirfst du die untersten beiden Karten der Auslage ab, rückst die restlichen Karten nach und deckst 2 neue Karten in Register 5 und 6 der Auslage auf.* (2) *Eine dieser Karten hat ein Wellen-Symbol, so dass du die neue unterste Karte der Auslage (Register 1) abwirfst, die restlichen Karten wieder nachrückst und erneut eine neue Karte in Register 6 der Auslage aufdeckst.* (3) *Die neue Karte hat kein Wellen-Symbol, so dass du mit dem Auffüllen der Auslage fertig bist und zum nächsten Schritt der Pause übergehen kannst.*



Eine neue Universität

Führst du eine Verbandsarbeit aus, um eine Partneruniversität zu gewinnen, so kannst du eine neue Universität nehmen, wenn

Diese Universitäten basieren thematisch auf der Zuchtbuch-Initiative der WAZA.

1. die Universität mit dem -Symbol noch auf dem Verbandstableau liegt und
2. du noch keine der neuen Universitäten auf deinem Zooplan hast.

Nimm dir dann eine neue Universität mit dem Tierklassen-Symbol deiner Wahl von denen, die neben dem Verbandstableau liegen und lege sie auf das unterste freie Feld auf deinem Zooplan. Lege außerdem die Universität mit dem -Symbol neben das Verbandstableau. In der nächsten Pause, wenn ihr das Verbandstableau wieder auffüllt, legst du sie wieder auf ihren Platz auf dem Tableau zurück.

Das bedeutet, dass

- jede Person maximal 1 neue Universität nehmen darf.
- vor jeder Pause maximal 1 Person eine neue Universität nehmen kann.
- die Auswahl der neuen Universitäten kleiner sein kann, je später du eine nimmst.

Eine neue Universität zu nehmen gibt dir 3 Vorteile:



(1) Du erhältst 1 Tierklassen-Symbol in deinen Zoo (du wählst mit der neuen Universität aus, welches dies sein soll).

(2) Du darfst 1 Karte mit demselben Tierklassen-Symbol **finden**. Decke nacheinander Karten vom Nachziehstapel auf, bis du 1 Karte mit diesem Symbol aufdeckst und nimm diese auf die Hand. Das kann eine Tier- oder eine Sponsorenkarte sein. Lege die anderen aufgedeckten Karten **unter** den Nachziehstapel (ohne ihre Reihenfolge zu ändern).

(3) Du erhältst 1 Forschung-Symbol in deinen Zoo.

Beispiel: Eine neue Universität nehmen

Du führst eine Verbandsaktion aus, um eine der neuen Universitäten zu nehmen. Die Universität für Vögel ist nicht mehr vorhanden, so dass du noch die Wahl zwischen den anderen 5 Universitäten hast.
Du wählst die Universität mit dem Primaten-Symbol und platzierst sie auf deinem Zooplan. Außerdem nimmst du die Universität mit dem -Symbol vom Verbandstableau und legst sie neben das Tableau, so dass bis zur nächsten Pause niemand sonst eine neue Universität nehmen kann.
Dein Pavianfelsen gibt dir 2 Attraktion für das Primaten-Symbol, das dir deine neue Universität gibt.
Außerdem erlaubt dir die neue Universität, eine Karte mit Primaten-Symbol vom Nachziehstapel zu finden. Du deckst solange Karten auf, bis du eine entsprechende Karte findest, einen Bolivianischen Brüllaffen. Du nimmst den Brüllaffen auf die Hand und legst alle anderen aufgedeckten Karten unter den Nachziehstapel.



Aktionskarten mit Sonderfähigkeiten

NEUES LAYOUT DER AKTIONSKARTEN

Um Platz zu schaffen für die Sonderfähigkeiten, haben die Aktionskarten ein neues Layout bekommen. (Die Standard-Aktionskarten im neuen Layout zeigen rechts im farbigen Band eine 0, die neuen 1–4.) Von wo du Karten ziehen oder ausspielen darfst, ist nun grafisch auf der Karte dargestellt, links oberhalb des farbigen Bandes mit dem Namen der Karte.


Karten vom Nachziehstapel ziehen


Karten von der Hand ausspielen


Karten in Rufreichweite ziehen


Karten in Rufreichweite spielen mit Zusatzkosten X

DIE NEUEN AKTIONSKARTEN

Die neuen Aktionskarten geben dir zusätzlich zu ihrer üblichen Funktion einen kleinen Bonus und/oder erlauben dir Dinge zu tun, die vorher nicht erlaubt waren. (Die Besonderheit der Aktionskarte ist links oben im Kreis angedeutet.) Für jede der 5 Aktionskarten gibt es 4 verschiedene alternative Versionen. In jeder Partie ersetzt du 2 deiner Standard-Aktionskarten durch eine solche alternative Version.



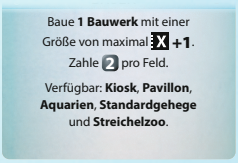
VERSCHIEDENE ARTEN VON SONDERFÄHIGKEITEN

Manche dieser Aktionskarten geben dir einen zusätzlichen Effekt:



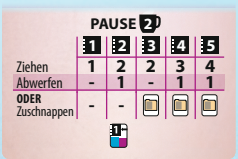
Diese Aktionskarte *Karten* z. B. erlaubt dir, für 2 Geld im Anschluss an die Aktion eine Aktionskarte auf Platz 1 zu legen.

Andere haben lediglich andere Werte, sind aber ansonsten identisch mit der klassischen Version:



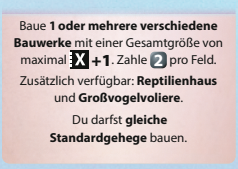
Diese Aktionskarte *Bauen* z. B. lässt dich Gebäude bis Größe X+1 bauen, anstelle der üblichen Größe X.

Wenn du die Aktionskarten aufwertest, bleibt der zusätzliche Effekt manchmal derselbe, allerdings zu geringeren Kosten:



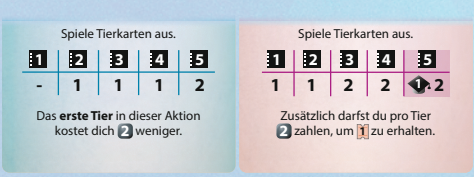
Wenn du diese Aktionskarte *Karten* z. B. aufwertest, so musst du keine 2 Geld mehr bezahlen, um im Anschluss eine Aktionskarte auf Platz 1 zu legen.

Andere Aktionskarten geben dir nach dem Aufwerten noch einen zusätzlichen Effekt:



Wenn du diese Aktionskarte *Bauen* z. B. aufwertest, so darfst du weiterhin Gebäude bis Größe X+1 bauen und zusätzlich darfst du dabei auch mehrere Standardgehege derselben Größe bauen.

Auf manchen der Aktionskarten sind die Effekte auf Seite I und Seite II aber auch unterschiedlich:



Diese Aktionskarte *Tiere* z. B. lässt dich auf Seite I weniger Geld bezahlen für dein erstes Tier. Auf Seite II hingegen darfst du mehr Geld ausgeben, um mehr Attraktion zu erhalten.

Für eine detaillierte Erklärung aller Aktionskarten siehe das Glossar.

SPIELAUFBAU: AUSWAHL DER ALTERNATIVEN AKTIONSKARTEN

Zu Beginn von Punkt (8) des persönlichen Aufbaus (nach der Wahl des Zooplans, aber vor allem anderen) nehmt euch jeweils 3 zufällige der 20 neuen Aktionskarten.

Draftet diese neuen Aktionskarten auf folgende Weise: Behalte 1 deiner 3 Aktionskarten und gib die anderen beiden an die Person zu deiner Linken. Von den 2 Aktionskarten, die Du von der Person zu deiner Rechten erhältst, behalte 1 und gib die andere wieder weiter zu der Person links von dir. Von den 3 Aktionskarten, die du nun hast, wähle 2, die du in dieser Partie benutzt und lege die dritte Karte zurück in die Schachtel.

Die zweite Karte, die du während des Draftings auswählst, darf vom selben Aktionstyp sein wie die erste. Du musst aber am Ende des Draftings aus den 3 Karten 2 mit unterschiedlichen Aktionstypen auswählen. Für den seltenen Fall, dass du 3 Karten des selben Aktionstyps gedraftet hast, ziehe 1 zufällige Aktionskarte eines anderen Aktionstyps von denen, die zu Beginn nicht verteilt wurden. Du musst dann diese Aktionskarte verwenden sowie 1 von dir gedraftete deiner Wahl.

Solospiel: Spielst du Arche Nova alleine, so nimm dir einfach 3 zufällige der 20 neuen Aktionskarten und wähle 2 davon (mit unterschiedlichen Aktionstypen), die du in dieser Partie verwendest. Für den seltenen Fall, dass du 3 Karten desselben Aktionstyps gezogen hast, ziehe 1 weitere zufällige Aktionskarte eines anderen Aktionstyps und verwende diese, sowie 1 der 3 ursprünglich gezogenen.

Das Bonusplättchen auf der Rufleiste

Hast du im Spiel Feld 15 der Rufleiste erreicht **und** erhältst danach noch 1 weiteren Ruf **und** das Plättchen liegt noch am Ende der Rufleiste, dann hast du die Wahl, entweder dieses Plättchen oder 1 Attraktion zu nehmen. Nimmst du das Plättchen, nutze es wie üblich (lege es ggf. beiseite). Ansonsten lass es liegen.

SOLOSPIEL

Ab 2023 liegt dem Grundspiel ein zusätzliches Plättchen für das Solospiel bei. Für den Fall, dass du eine ältere Version des Spiels besitzt, ist dieses Plättchen auch in dieser Erweiterung enthalten.

Falls du das Solospiel mit 10 bzw. 20 Attraktion beginnst, so lege dieses Plättchen mit der entsprechenden Seite auf Feld 35 bzw. 45 der Attraktionsleiste. Spielst du eine Sponsorenkarte mit der Voraussetzung „max. 25 Attraktion“ aus, dann behandele diese als würde sie „max. 35 bzw. max. 45 Attraktion“ lauten. Das Plättchen auf der Attraktionsleiste soll dich daran erinnern.

Diese Anpassung sorgt dafür, dass die Attraktion-Voraussetzung dem Schwierigkeitsgrad entspricht. Sie gilt auch für Partien ohne die Erweiterung.

