

ARK NOVA – AIDE DE JEU ULTRA-CONDENSÉE

1. Le but du jeu

- Faire croiser vos deux pistes : Attrait (rouge) et Conservation (verte).
- Score final = écart entre les deux + bonus de fin de partie.

2. Les 5 actions

1. 1) CARTES – Piocher & filtrer

- Pioche deck/rivière selon réputation.
- Plus la carte est à droite → plus de choix.
- Version améliorée : meilleure pioche et filtrage.

2. 2) CONSTRUCTION – Enclos & bâtiments

- Construire enclos (1–5 cases), kiosques, pavillons, spéciaux.
- Force = taille totale construite.
- Version améliorée : flexibilité + réductions.

3. 3) ANIMAUX – Jouer des animaux

- Respecter taille enclos/terrain/symboles.
- Effets immédiats (attrait, pioche, conservation).
- Version améliorée : jouer 2 animaux.

4. 4) ASSOCIATION – Projets, partenaires, universités

- Placer un travailleur selon la force.
- Gagner partenaires/uni, placer cube sur projet.
- Version améliorée : gagner un nouveau travailleur.

5. 5) MECENES – Sponsors

- Jouer mécène (effet continu/pause/fin).
- Ou gagner argent.
- Version améliorée : cartes plus fortes.

3. Types de cartes

- Animaux : coût, attrait, conservation possible.
- Mécènes : permanents/pause/fin.
- Projets de conservation : 1 cube max par joueur.
- Objectif final : 1 seul compte.

4. Enclos & bâtiments

- Enclos standard = 1 espèce.
- Spéciaux = règles particulières.
- Kiosque = revenus.

- Pavillon = attrait.

5. Réputation & rivière

- Détermine quelles cartes de la rivière sont accessibles.
- Limite de main à respecter après l'action.

6. Pauses & revenus

- Déclenchées quand la piste “Pause” atteint le symbole.
- Revenus + retour travailleurs + mise à jour rivière + effets bleus.

7. Marquer des points

- Attrait :
- Via animaux → revenus ↑.
- Conservation :
- Via projets, animaux, mécènes, objectifs.
- Objectif : équilibrer les deux pistes.

8. Fin de partie

- Déclenchée si les pistes se croisent.
- Tour final → score = écart + objectifs + mécènes fin de partie.

9. Erreurs fréquentes

- Jouer animal sans respecter conditions.
- Plusieurs espèces dans un enclos standard.
- Plus d'un cube par joueur sur un projet.
- Oublier effets de pause.
- Mauvais calcul du score final (écart !).

10. Conseils rapides

- Jouer mécènes tôt.
- Monter Association.
- Défausser les cartes inutiles.
- Préparer un projet conservation tôt.
- Utiliser actions position 4-5 pour gros tours.

11. Mini-FAQ

- Animal sans enclos ? → Non.
- Plusieurs espèces par enclos ? → Non (sauf exceptions).
- Déplacer un animal ? → Non.
- Dépasser limite main pendant pioche ? → Oui, mais défausser après action.
- Plusieurs cubes sur un projet ? → Non.
- Réputation sert à quoi ? → Accès à la rivière.