

ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

Загальні компоненти:

1 поле ринку



1 поле збереження



10 жетонів цілей збереження



135 плиток

Тварини (жовті)

Будівлі (сині)

Проекти (фіолетові)

Відкрита зона



лице

зворот

5 жетонів кінця гри
(«10 очок» — 1 шт.,
«5 очок» — 4 шт.)



21 жетон сумок



20 жетонів збереження



1 блокнот для підрахунку очок



5 пам'яток



Для соло-гри: 18 жетонів соло-гри
(по 3 шт. для кожного з чисел від 1 до 6)



Компоненти гравця (по 5 шт. кожного з них):



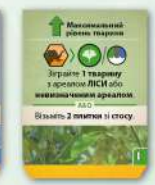
1 мапа зоопарку
(планшет гравця)

4 карти дій

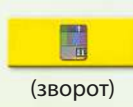
1 карта дії «Проекти»



3 карти дії «Тварини»



4 жетони вдосконалення (у 5 кольорах)



(зворот)

4 жетони успішності збереження (у 5 кольорах)



(зворот)

1 підставка для плиток



ПОЯСНЕННЯ РІЗНИХ СИМВОЛІВ

Деякі правила в цьому розділі пояснено на прикладі конкретного символу, як-от символ хижака. Якщо вам трапиться такий самий символ, але з птахом (наприклад), то правило все одно діє.

Розміри тварин



Мала тварина. Мала тварина — це тварина, рівень якої (зазначений на лівому центральному краю плитку) дорівнює 2 або 3.



Велика тварина. Велика тварина — це тварина, рівень якої (зазначений на лівому центральному краю плитку) дорівнює 4 або 5.

Ареал



Символ, що позначає «невизначений» ареал, не вважають жодним із конкретних ареалів (ліси, водойми, скелі). Наприклад, якщо плитка у вашому зоопарку дає очки за символи лісів, то цей символ не рахують.

Підрахунок очок



Наберіть 1 очко за кожен **інакший символ категорії тварин і/або континенту** на плитках, безпосередньо **прилеглих** до цієї плитки. Отже, однакові символи на кількох сусідніх плитках рахують лише один раз. Інші символи, такі як ареали, проекти чи будівлі, не рахують.



Наберіть 2 очки за кожен **символ приматів** на плитках, безпосередньо **прилеглих** до цієї плитки. Отже, символ примата на самій плитці не рахують.



Наберіть 2 очки за кожен **символ будівлі** у вашому зоопарку. Плитки з цим символом можуть розміщуватися **будь-де** у вашому зоопарку. Отже, символ будівлі на самій плитці також рахують.



Наберіть 2 очки за кожен **символ Європи** на **з'єднаних** плитках. Це включає:

- саму плитку, на якій є ця умова набирання очок;
- плитки із символом Європи, які безпосередньо прилягають до цієї плитки;
- плитки із символом Європи, які входять до групи з'єднаних плиток, що разом з цією плиткою утворюють безперервний шлях до цієї плитки через інші плитки із символом Європи.

У цьому прикладі «**Біла сова**» й «**Альпійський регіон**» дають вам по 8 очок кожне: в обох випадках по 2 очки за «Білу сову», «Видру річкову», «Альпійського козла» й «Альпійський регіон» (А). «**Європейський партнерський зоопарк**» (Б) не дає очок ані за те, ані за інше, адже він ані безпосередньо, ані опосередковано (через інші плитки Європи) не **з'єднаний** з «Білою совою» або «Альпійським регіоном».



Наберіть очки за **групу з'єднаних** свійських тварин. Кількість набраних очок залежить від кількості свійських тварин у групі. Група, до складу якої входять:

- 1 свійська тварина (не прилегла до іншої плитки із символом свійських тварин), дає 3 очки.
- 2 свійські тварини, дає 9 очок. Дві плитки із символом свійських тварин повинні прилягати одна до одної.
- 3 або більше з'єднаних плиток свійських тварин, дає загалом 18 очок. «З'єднані плитки» означає, що всі плитки свійських тварин у цій групі прилягають принаймні до 1 іншої плитки свійської тварини в групі.

- Ви **не** набираєте **очок за кожну свійську тварину**, лише **за всю групу!**

Якщо ви маєте кілька окремих груп з'єднаних свійських тварин, то кожна група дає очки окремо.

СВІЙСЬКІ ТВАРИНИ. У цьому прикладі ви набираєте загалом 12 очок за ваших свійських тварин. «**Віслик**» і «**Вівця**» утворюють групу з 2 свійських тварин (А), за яку ви набираєте 9 очок. «**Цап**» (Б) не з'єднаний з іншими свійськими тваринами, тому він утворює окрему групу й дає 3 очки. Якби всі 3 свійські тварини були з'єднані в групу з 3 особин, то вони б дали загалом 18 очок.



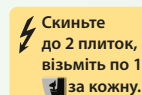
Наприкінці гри наберіть 2 очки за кожну плитку на вашій руці.

Ефекти

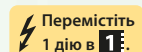
Застосування цих ефектів необов'язкове.



Візьміть на руку 1 плитку зі стосу.

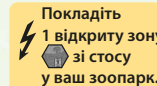


Можете скинути з руки до 2 плиток, щоб отримати 1 жетон сумки за кожну скинуту плитку. Кожен жетон сумки дає 2 очки наприкінці гри.

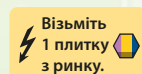


Завершивши, можете перемістити 1 з ваших карт дій (унизу мапи зоопарку) з поточної комірки в крайню ліву, а карти дій, розташовані між ними, перемістити праворуч, так ніби ви використали цю карту дії для виконання дії (але ви не виконуєте дію цієї карти). Це збільшує силу інших дій.

«**Завершивши**» означає, що ви спершу завершуєте свою поточну дію та відповідно переміщуєте карти дій, а потім застосовуєте цей ефект.



Ви можете розмістити у своєму зоопарку 1 відкриту зону (на порожній клітинці, що прилягає до іншої плитки або входу). Для цього візьміть 1 плитку зі стосу й покладіть її долілиць як відкриту зону, не дивлячись на її лице. Якщо внаслідок цього ви накриваєте бонус розміщення, то негайно отримуєте цей бонус.



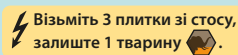
Візьміть на руку будь-яку 1 плитку з ринку. Ліміт «у межах діапазону», що діє під час кроку 1. вашого ходу, не поширюється на цей та інші подібні ефекти.



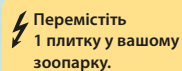
Залежно від символу візьміть на руку будь-яку 1 плитку тварини чи будівлі з ринку.



Візьміть із запасу вказану кількість жетонів збереження (у цьому прикладі 1).



Візьміть 3 плитку зі стосу, відкрийте 3 верхні плитку стосу. Візьміть на руку 1 плитку тварини. Інші 2 плитку скиньте. Якщо серед відкритих плиток немає тварин, то ви нічого не берете.



Можете перемістити 1 плитку, яка вже є у вашому зоопарку, на іншу клітинку. Коротко:

розміщення плитку на новій клітинці повинно відповідати загальним правилам розміщення та особливим правилам розміщення (якщо це будівля). Плитки навколо старої клітинки не беруть до уваги. Докладніше:

- Плитки, для яких **потрібні відкриті зони**, можна переміщувати лише якщо біля нової клітинки вже є потрібні відкриті зони (під час такого переміщення не можна створювати нові відкриті зони).
- Переміщуючи **проект «Випустити у дику природу»**, ви маєте перемістити проект разом із твариною, яку він накриває, немов це 1 плитка (ви не знімаєте плитку проекту із плитку тварини).
- Якщо **будівля має умову розміщення**, то **цю умову** треба виконати під час розміщення на новій клітинці (наприклад, «Приматник» на новій клітинці все одно повинен розміщуватися біля 1 плитку примата). Однак для **будівель з умовою розігрування** вам не треба повторно виконувати цю умову (наприклад, вам не треба знову скидати 4 плитку для «Статуї»).
- Якщо на новій клітинці є **бонус розміщення**, ви активуєте його під час переміщення. Однак у цю мить ви **не активуєте** ніяких **ефектів** на переміщеній плитці.
- Те, що відбувається навколо **старої клітинки** переміщеної плитку, не має значення. Тобто ви також можете переміщувати відкриті зони від тварини (тварина вже не матиме потрібних їй відкритих зон) або переміщувати плитку, прилеглу до будівлі (умова розміщення будівлі вже не виконуватиметься).



Щоразу, коли ви граєте плитку **тварини** або **проекту** із зображенням

на ній символом (як-от скелі або Азія), потрібна **сила дії** для цієї плитку зменшується на X (у цьому прикладі на 1 або 2). Коли ви граєте плитку з цим постійним ефектом, то його ще **не застосовують!**

Якщо ви граєте плитку, яка активує кілька таких постійних ефектів (у цьому прикладі тварину скель з Азії), то ефекти додають (у цьому прикладі сила потрібної дії зменшується на 3). Однак потрібна сила дії ніколи не може бути меншою за 0. Якщо ви можете зіграти 2 тварини завдяки вдосконаленій карті дії (у цьому прикладі — якщо ви одночасно граєте 2 тварини з Азії), то ефект застосовують до кожної з 2 тварин окремо. Цей ефект не впливає на плитку будівель з цим символом.



* Візьміть 1 будівлю з ринку.

Щоразу, коли ви граєте плитку із символом, зображенням перед двокрапкою (у цьому прикладі символом траводів), то отримуєте ефект, зображений після двокрапки (у цьому прикладі ви берете 1 будівлю з ринку). Це також стосується

плитку, на якій зображений цей ефект!

Якщо ви не можете застосувати ефект (у цьому прикладі — тому що на цю мить на ринку немає будівлі), то марнуєте його.



Якщо ви граєте плитку проекту, за допомогою якої випускаєте тварину в дику природу, покладіть плитку проекту **на плитку тварини** у вашому зоопарку, на якій є **відповідний символ** (у цьому прикладі символ Африки).

Тварину й зображені на її плитці символи більше не вважають наявними у вашому зоопарку. Ви більше не можете використовувати символи тварини, і наприкінці гри вона

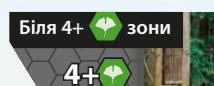
не дає очок. негайно отримайте за неї 2 або 3 жетони збереження, залежно від того, яку тварину — малу чи велику — ви випустили (див. с. 1). Ви **не можете** розмістити таку плитку на плитці **проекту** або **будівлі**, на якій є зображений символ.

Умови розміщення та розігрування, зображені на плитках будівель

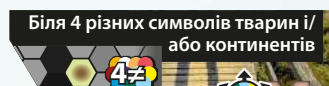
Ви повинні розміщувати наведені нижче будівлі на клітинці вашого зоопарку не лише за звичайними правилами розміщення, а також дотримуючись **вказаних умов розміщення**:



Розмістіть цю будівлю так, щоб вона **безпосередньо прилягала** до щонайменше 2 плиток із зображеним **символом** (у цьому прикладі символом водоїм). Плитки, біля яких ви розміщуєте будівлю, не обов'язково повинні безпосередньо прилягати одна до одної.



Розмістіть цю будівлю так, щоб вона **безпосередньо прилягала** до зони, що складається зі щонайменше 4 **з'єднаних** плиток із зображеним символом (у цьому прикладі символом лісів). Будівля повинна безпосередньо прилягати до щонайменше 1 плитку, яка є частиною такої зони. Визначення з'єднаних плиток наведено в розділі «Підрахунок очок». Не можна розміщувати будівлю так, щоб лише завдяки їй з'єдналися 2 менші зони, утворюючи більшу зону, потрібну для розміщення цієї будівлі.

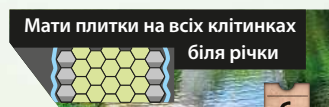


Розмістіть цю будівлю так, щоб вона **безпосередньо прилягала** до будь-якої комбінації зі щонайменше 4 **різних** символів категорій тварин і/або континентів. Інші символи, такі як ареали, проекти чи будівлі, не враховують.

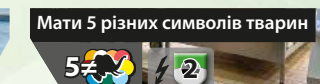
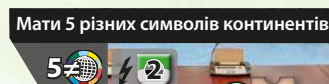


Розмістіть цю будівлю так, щоб вона **безпосередньо прилягала** до **річки** на лівому або правому краю вашої мапи зоопарку. Це означає, що ви можете розмістити цю будівлю лише на 3 клітинках з лівого краю або на 3 клітинках із правого краю вашої мапи зоопарку. Ви все одно повинні розмістити будівлю на порожній клітинці, що безпосередньо прилягає до плитку, яка вже є на вашій мапі зоопарку. Наприклад, на початку гри ви ще не можете розмістити цю будівлю (адже ваш вхід у зоопарк занадто далеко від річки).

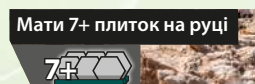
Ви можете розміщувати наступні будівлі на будь-якій порожній клітинці за звичайними правилами розміщення, якщо також виконуєте зазначені **умови розігрування**:



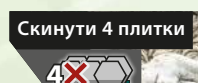
Щоб зіграти цю будівлю, на всіх 6 клітинках біля річки повинні бути викладені плитку. Це 3 клітинки з лівого краю та 3 клітинки з правого краю вашої мапи зоопарку.



Щоб зіграти цю будівлю, ви повинні мати всі 5 символів континентів або щонайменше 5 **різних** символів категорій тварин (з 6 доступних) на плитках у вашому зоопарку.



Щоб зіграти цю будівлю, під час кроку **3** вашого ходу ви повинні мати на руці **щонайменше 7** плиток. Цю плитку також рахують до потрібних 7 плиток.



Щоб зіграти цю будівлю, ви повинні **скинути** з руки 4 інші плитку на ваш вибір. Якщо ви маєте на руці менше ніж 4 інші плитку, то не можете зіграти цю будівлю.

ПЕРЕБІГ І МЕТА СОЛО-ГРИ

У соло-грі ви виконуєте свої ходи так само, як і в грі з кількома гравцями. Крім того, ви щоходу вилучаєте з ринку по 1 плитці (так ніби ви граєте із суперником). Ви використовуєте жетони соло-гри для визначення плитку, яку ви вилучаєте з ринку. Ви також використовуєте їх для підрахунку кількості виконаних вами ходів. Ваша мета — активувати кінець гри за вказану кількість ходів, а також набрати якнайбільше очок.

Приготування



Перемішайте 18 жетонів соло-гри і покладіть їх долілиць у межах досяжності. У всьому іншому приготування такі самі, як і в грі з кількома гравцями. Покладіть свою карту дії «Проекти» під числом «1» на мапі зоопарку (бо ви — перший гравець).

Зміни в кроці 6. — **Поповніть ринок.** Перед поповненням ринку новими плитками переверніть горілиць 1 жетон соло-гри. Число на цьому жетоні відповідає позиції на ринку. Якщо на цій позиції є плитка, скиньте її. Якщо там немає плитку, скиньте плитку із **найнижчої заповненої позиції**. Потім поповніть ринок як зазвичай.



Якщо за такого стану ринку під час кроку 6 ви відкриваєте жетон соло-гри з числом «4», то вилучаєте «Альпаку» з позиції «4» на ринку.

Якби ви натомість відкрили «5», то вилучаєте «Лева» з позиції «2» на ринку (на позиції «5» немає плитку, тому ви скидаєте найнижчу).



Зміни в закінченні гри та фінальному підрахунку очок. Якщо ви відкрили останній жетон соло-гри й не активували кінець гри в той самий хід, то зазнаєте поразки.

В іншому разі ви перемагаєте, щойно активуєте кінець гри. Якщо хочете порівняти свій результат з попередніми результатами ваших соло-ігор, виконайте звичайний фінальний підрахунок очок, додаючи 10 очок за жетон кінця гри. Також додайте до свого результату 5 очок за кожен жетон соло-гри, який все ще лежить долілиць (тобто за кожен раунд, який вам не знадобився для закінчення гри).

Рівні складності й більше різноманітності

Щоб збільшити складність, можете грати з 15 або навіть лише 12 випадковими жетонами соло-гри. Решту жетонів поверніть у коробку, не дивлячись на них.

Якщо хочете урізноманітнити соло-гру та отримати додаткові завдання, відвідайте наш сайт:

<https://igames.ua>

Чи надихнула вас гра «Заповідник»?

Тоді випробуйте свої навички менеджера зоопарку ще раз, зігравши у «Новий ковчег»! Ставши міжнародним бестселером, «Новий ковчег» уже завоював серця багатьох шанувальників ігор і безліч нагород:



- 1–4 гравці
- Вік 14+
- 90–150 хвилин
- Складніша гра



ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри: Mariac Birge

Графічні дизайнери: Крістоф Тіш, Денніс Лохаузен

Обкладинка: Крістоф Тіш на основі дизайну Штеффена Бікера

Ілюстрації: Фелікс Вермке

Редагування і реалізація: Франк Герен, Бастіан Вінкельгаус, Феліна Гаун, Інґа Койтман • Переклад англійською: Феліна Гаун

Коректура: Натан Морзе, Бастіан Вінкельгаус

Верстка й набірня текстів: Урсула Штайнгофф, Феліна Гаун
3D-малюнок гри: Андреас Реш

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ IGAMES

Керівники проекту: Олег Сидоренко та Олександр Невський

Переклад: Святослав Михась

Випускова редакторка: Олена Науменко • Верстка: Андрій Бордун

Особлива подяка: Олександр Дедик, Андрій Журба

Від імені багатьох тестувальників і прихильників ми хотіли б подякувати Райку Нойвирту, Стеллі Беркер, Міхаелю Лалі, Олафу Даржу, Ваню Херену, Ілаю Херену, Тімо Кесслеру, Ніні Піл, Фабіану Пілу, Діані Депараде, Йоханні Боченнек, Конраду Боченнеку, Вінсенту Боченнеку, Аньї Гольцапфель, Андреасу Петеру, Міріам Фассбендер, Трістану Тішу, Ніколь Харківській, Янніку Штурмліну, Роланду Гоєру, Жолту Хевесі, Денні Делаківіцу, Кароліні Бірге, Пану Поллаку, Джул Поллак, Полу Бішофу, Яну Шмербаху та Леоні Кок.

Автори фотографій:

076, 077, 083, 096, 097, 098, 099, 108, 109, 121, 132: Франкфуртський зоопарк

089: Андрій Майовський / Shutterstock

Усі інші: pixabay.com, iStock.com, особисті

© 2025 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Nassastraße 3
65719 Hofheim am Taunus
www.feuerland-spiele.de

IGAMES
29015, Україна,
м. Хмельницький,
вул. Трудова, 5-Е, 87
www.igames.ua