

Règles d'Ark Nova

Comment jouer Ark Nova

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Construire le meilleur zoo moderne en équilibrant attrait touristique et conservation animale.
- **Mécanique principale** : Gestion de cartes Action à puissance variable que vous repositionnez après chaque utilisation.
- **Condition de victoire** : Faire se croiser vos marqueurs d'attrait et de conservation sur leurs pistes opposées, puis obtenir le meilleur score.

Salut les amis ! Vous êtes prêts à bâtir un zoo digne des plus grands parcs animaliers du monde ? Ark Nova est un jeu riche et passionnant où vous allez construire des enclos, accueillir des animaux fascinants, nouer des partenariats internationaux et soutenir des projets de conservation. Pas de panique devant la taille de la boîte : je vais tout vous décortiquer étape par étape, et vous serez opérationnels en un rien de temps !

Le principe général

Deux pistes qui se rapprochent

Dans Ark Nova, chaque joueur gère son propre zoo. Vous progressez simultanément sur deux pistes : la **piste d'attrait** (qui mesure la popularité de votre zoo auprès des visiteurs) et la **piste de conservation** (qui mesure votre engagement écologique). Ces deux pistes avancent en sens opposé. La partie se termine quand vos deux marqueurs se retrouvent dans la même zone ou se croisent. Plus ils se croisent loin, meilleur est votre score !

Un système d'actions malin

Le cœur du jeu repose sur 5 **cartes Action** disposées sous votre plateau, dans des emplacements numérotés de 1 à 5. Le numéro de l'emplacement détermine la **force** de l'action. Après avoir joué une carte, elle retourne en position 1 (la plus faible), et les autres glissent vers la droite. C'est un peu comme dans [Living Forest](#) où le timing de vos choix fait toute la différence !

Mise en place de la partie

Mise en place commune

- Placez le **plateau de jeu** au centre. Posez le **pion Pause** sur la case de départ correspondant à votre nombre de joueurs.
- Mélangez les 9 **tuiles Bonus** et placez-en 4 au hasard sur les cases jaunes vides du plateau (pas sur celles avec une icône). Rangez les 5 restantes.
- Mélangez toutes les **cartes Zoo** pour former la pioche. Placez 6 cartes face cachée sur les emplacements de la **rivière** (vous les révélez à la fin de la mise en place).
- Installez le **plateau Association** à côté, avec 1 zoo partenaire de chaque continent et 1 université de chaque type dessus.
- Placez 3 ou 4 **cartes Projet de conservation de base** face visible sous le plateau Association (3 cartes à 2-3 joueurs, 4 cartes à 4 joueurs).
- Formez une pile de **cartes Décompte final** face cachée.
- Préparez les casiers avec les enclos, kiosques, pavillons, crédits et autres tuiles.

Mise en place individuelle

- Prenez un **plateau Zoo** (côté A pour la première partie).
- Prenez vos 5 **cartes Action**. Placez Animaux sur l'emplacement 1. Les quatre autres (Cartes, Construction, Association, Mécènes) sont placées au hasard sur les emplacements 2 à 5.

- Choisissez une couleur et prenez vos **marqueurs**. Placez-les au début des pistes d'attrait (0 pour le premier joueur, +1 par joueur suivant), de conservation et de réputation.
- Placez 7 **cubes** sur les emplacements de la partie gauche de votre plateau Zoo.
- Prenez 1 **bénévole** actif (debout sur votre bloc-notes) et gardez les 3 autres couchés en réserve.
- Recevez **25 crédits**.
- Piochez 2 **cartes Décompte final** (gardez-les secrètes).
- Piochez 8 **cartes Zoo**, gardez-en 4 et défaussez les 4 autres.
- Révélez les 6 cartes de la rivière. C'est parti !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour

Choisir et résoudre une action

À votre tour, vous choisissez UNE de vos 5 cartes Action, vous la décalez vers le bas pour montrer que vous la jouez, puis vous résolvez cette action avec une **force égale au numéro de son emplacement**. Ensuite, retirez la carte jouée, décalez toutes les cartes qui étaient à sa gauche d'un cran vers la droite, et replacez la carte jouée dans l'emplacement 1.

Vous pouvez dépenser des **jetons X** (maximum 5 en votre possession) pour augmenter la force d'une action de +1 par jeton dépensé. Décidez avant de commencer l'action !

L'action alternative : prendre un jeton X

Si aucune de vos 5 actions ne vous convient, vous pouvez choisir n'importe quelle carte Action et simplement prendre 1 **jeton X**. La carte retourne quand même en position 1. Le numéro de l'emplacement n'a aucune importance dans ce cas.

Les 5 actions en détail

Action Cartes

Cette action vous permet de piocher de nouvelles **cartes Zoo** (Animal, Mécène ou Projet de conservation).

Niveau I : Avancez le pion Pause de 2 cases. Puis piochez des cartes du paquet selon la force :

- Force 1 : piochez 2, défaussez 1
- Force 2 : piochez 3, défaussez 1
- Force 3 : piochez 3
- Force 4 : piochez 4, défaussez 1
- Force 5+ : piochez 3 OU **saisissez** 1 carte de la rivière (n'importe laquelle)

Niveau II (amélioré) : Vous pouvez piocher à **portée de réputation** (c'est-à-dire prendre des cartes de la rivière dont le numéro de dossier est inférieur ou égal à votre position sur la piste de réputation). De plus, Saisir devient possible dès la force 3. Enfin, vous pouvez dépasser 9 sur la piste de réputation.

Après cette action, recomplétez la rivière en fin de tour (faites glisser les cartes vers les emplacements inférieurs, puis révéléz de nouvelles cartes).

Action Construction

Vous construisez des bâtiments dans votre zoo. Chaque case coûte **2 crédits**.

Niveau I : Construisez exactement 1 bâtiment d'une taille maximale égale à la force X.

Bâtiments disponibles :

- **Enclos standard** (taille 1 à 5) : pour accueillir des animaux. Placez-les face « vide » visible.
- **Kiosque** (taille 1) : génère des revenus à chaque pause. Doit être à au moins 3 cases de tout autre kiosque.
- **Pavillon** (taille 1) : rapporte immédiatement 1 point d'attrait.
- **Parc animalier** (enclos spécial, taille 3) : pour les animaux domestiques uniquement. Un seul par zoo.

Règles de placement : le nouveau bâtiment doit être **adjacent** à un bâtiment existant (au moins un bord commun). Le tout premier bâtiment doit toucher le bord du plateau. Impossible de construire sur les cases rocher, eau, ou les cases marquées d'une icône de verrou (sauf si vous

avez amélioré cette action).

Niveau II (amélioré) : Vous pouvez construire **plusieurs bâtiments différents** en une action, tant que leur taille totale ne dépasse pas X. Vous débloquent aussi la **grande volière** et le **vivarium à reptiles** (taille 5 chacun, un seul de chaque par zoo). Quand vous posez un de ces enclos spéciaux, vous pouvez immédiatement y transférer des animaux éligibles déjà dans votre zoo. Vous pouvez aussi construire sur les cases verrouillées. Si vous recouvrez la totalité de votre plateau : +7 points d'attrait !

Petite astuce : recouvrir les cases avec des icônes bonus vous offre des avantages immédiats. Planifiez la position de vos bâtiments pour en profiter au bon moment !

Action Animaux

Vous jouez des **cartes Animal** de votre main pour peupler votre zoo.

Niveau I : Consultez le tableau de votre carte Action pour connaître le nombre d'animaux jouables (1 animal jusqu'à force 4, 2 animaux à force 5+).

Pour chaque animal :

- **Vérifiez les conditions** : icônes requises, zoo partenaire spécifique, etc. (bord gauche de la carte).
- **Payez le coût** en crédits (coin supérieur gauche). Réduction de 3 crédits par icône de continent si vous avez un zoo partenaire correspondant.
- **Occupez un enclos** vide de taille suffisante. Retournez-le côté « occupé ». Attention aux prérequis d'adjacence aux cases rocher/eau ! Les animaux domestiques vont exclusivement dans le parc animalier. Les reptiles et certains oiseaux peuvent aller dans un enclos standard OU leur enclos spécial.
- **Résolvez les effets** : gagnez les points d'attrait, de réputation et/ou de conservation indiqués, puis appliquez la capacité spéciale de l'animal.

Niveau II (amélioré) : Vous pouvez jouer des animaux directement depuis la rivière (à portée de réputation), en payant un surcoût égal au numéro du dossier. À force 5+, vous gagnez d'abord 1 point de réputation avant de choisir vos animaux. Vous débloquent aussi les animaux marqués d'une icône spéciale.

Action Association

Envoyez vos **bénévoles** accomplir des missions sur le plateau Association.

Niveau I : Effectuez exactement 1 mission (la force de votre action doit être supérieure ou égale à la valeur requise par la mission). Placez 1 bénévole actif sur la mission choisie (2 bénévoles si vous en avez déjà un là-bas, maximum 3 par mission).

Missions disponibles :

- **Réputation +2** : Avancez de 2 sur la piste de réputation.
- **Zoo partenaire** : Prenez un zoo d'un continent que vous n'avez pas encore (max 4 zoos, le 3e et 4e nécessitent le niveau II). Chaque zoo réduit le coût des animaux de son continent de 3 crédits par icône.
- **Université** : Prenez une université que vous ne possédez pas. Gagnez de la réputation et des icônes recherche. Une université augmente votre limite de cartes en main à 5.
- **Travail de conservation** : Soutenez un projet de conservation (voir ci-dessous).

Niveau II (amélioré) : Effectuez **plusieurs missions différentes** en une action (la somme de leurs valeurs ne doit pas dépasser X). Vous pouvez aussi faire 1 **don** (payez le montant le plus bas visible sur la zone Dons et gagnez 1 point de conservation). Vous pouvez également jouer des cartes Projet de conservation depuis la rivière (à portée de réputation) moyennant un surcoût.

Action Mécènes

Jouez des **cartes Mécène** pour obtenir des avantages durables.

Niveau I : Jouez exactement 1 carte Mécène de votre main dont le niveau est inférieur ou égal à la force X, en remplissant ses conditions. OU faites avancer le pion Pause de X cases et recevez X crédits.

Niveau II (amélioré) : Jouez **plusieurs cartes Mécène** dont le niveau total ne dépasse pas X+1. Vous pouvez les prendre depuis la rivière (à portée de réputation, avec surcoût). Vous débloquez aussi les Mécènes avec icône spéciale. L'option Pause rapporte désormais 2xX crédits.

Les projets de conservation

Comment les soutenir

Les **projets de conservation** (au-dessus et en dessous du plateau Association) sont votre principal moyen de gagner des **points de conservation**. Chaque carte propose 3 conditions (par exemple : avoir 2, 4 ou 5 reptiles dans votre zoo).

Pour soutenir un projet :

- Vérifiez que vous remplissez l'une des conditions libres (sans cube dessus).
- Prenez 1 **cube** depuis la partie gauche de votre plateau Zoo et placez-le sur la condition remplie.
- Gagnez la récompense indiquée (points de conservation, réputation).
- Touchez aussi le bonus de l'emplacement libéré sur votre plateau (certains bonus se redéclenchent à chaque pause !).

Vous ne pouvez soutenir qu'une seule fois chaque projet (1 seul de vos cubes par carte).

Relâcher un animal

Certains projets vous demandent de **relâcher un animal** : défaussez une carte Animal de votre zoo qui correspond aux critères (continent + taille d'enclos minimum). Vous perdez les points d'attrait de cet animal, mais gagnez de précieux points de conservation. L'enclos redevient vide. Si vous aimez les jeux où la gestion de vos ressources implique parfois des sacrifices stratégiques, vous retrouverez cette tension dans [Dune Imperium](#) également.

La piste de réputation et la rivière

Votre portée de réputation

La **piste de réputation** longe la rivière. Votre position sur cette piste détermine quelles cartes de la rivière sont « à portée » pour vous. Toute carte placée sur un dossier dont le numéro est inférieur ou égal à votre réputation est accessible. Plus votre réputation monte, plus vous avez

de choix !

Comment fonctionne la rivière

La rivière contient 6 cartes, numérotées de 1 à 6. Quand vous prenez une carte, ne recompletez qu'en fin de tour : faites glisser les cartes restantes vers les dossiers les plus bas, puis révélez de nouvelles cartes pour combler les espaces.

Pour dépasser la réputation 9, vous devez avoir amélioré votre carte Action Cartes. Au-delà de 15, chaque point de réputation excédentaire se transforme en 1 point d'attrait.

Points d'attrait et de conservation

Attrait

Votre **attrait** représente la popularité de votre zoo. Il détermine vos **revenus** à chaque pause.

Vous le faites monter principalement en jouant des animaux et des pavillons.

Conservation

Votre score de **conservation** mesure votre engagement écologique. Certaines cases de cette piste offrent des bonus uniques :

Case atteinte	Bonus
2 points	Améliorez 1 carte Action OU activez 1 bénévole supplémentaire
5 points	Recevez 5 crédits OU prenez 1 tuile Bonus adjacente
8 points	Recevez 5 crédits OU prenez 1 tuile Bonus adjacente
10 points	Tous les joueurs défaussent 1 carte Décompte final

Attention : le bonus de 10 ne se déclenche qu'une seule fois dans la partie (quand le premier

joueur y arrive).

[IMAGE_FIN]

Les pauses

Quand se déclenche une pause

Le **pion Pause** avance sur sa piste au fil du jeu (via l'action Cartes, l'action Mécènes, ou certains effets). Quand il atteint la dernière case, une **pause** se déclenche à la fin du tour en cours. Le joueur qui déclenche la pause gagne 1 jeton X.

Ce qui se passe pendant la pause

Tous les joueurs résolvent ces étapes simultanément :

- **Limite de cartes** : Défaussez jusqu'à respecter votre limite (3 cartes, ou 5 avec l'université adéquate).
- **Nettoyage** : Remettez les jetons spéciaux (Multiplicateur, Venin, Constriction) à la réserve.
- **Bénévoles** : Tous vos bénévoles reviennent actifs sur votre bloc-notes. Recomplétez l'offre de zoos et universités sur le plateau Association.
- **Rivière** : Défaussez les cartes des dossiers 1 et 2, faites glisser les autres, révélez de nouvelles cartes.
- **Revenus** : Collectez vos crédits selon votre position sur la piste d'attrait + revenus de kiosques (1 crédit par bâtiment adjacent occupé, enclos spécial, bâtiment unique ou pavillon) + revenus de cartes Mécène avec icône récurrente.
- **Réinitialisation** : Replacez le pion Pause sur sa case de départ.

Conseil stratégique : ne négligez pas les kiosques ! Bien placés, ils peuvent vous rapporter beaucoup de crédits à chaque pause et financer vos gros coups. Un placement intelligent de vos bâtiments rappelle les puzzles spatiaux de [Patchwork](#).

Fin de partie et décompte des points

Déclenchement de la fin

La partie se termine quand, à la fin d'un tour ou pendant une pause, vos marqueurs d'attrait et de conservation se retrouvent dans la **même zone de décompte** ou se sont croisés. Les autres joueurs jouent alors un dernier tour.

Décompte final

Avant de compter les points :

- Appliquez les effets de vos **cartes Décompte final** (jusqu'à 4 points de conservation chacune).
- Appliquez les effets de fin de partie de vos cartes Mécène.
- Si personne n'a atteint 10 points de conservation, défaussez d'abord 1 carte Décompte final.

Calcul du score

Repérez la zone de décompte de votre marqueur de conservation. Identifiez la **plus faible valeur d'attrait** de cette zone : c'est votre valeur de référence. Votre score = votre attrait actuel MOINS cette valeur de référence.

Élément	Calcul
Votre attrait	Lisez votre position sur la piste d'attrait
Valeur de référence	Plus petite valeur d'attrait dans la zone de décompte de votre marqueur conservation
Score final	Attrait - Valeur de référence

Le joueur avec le score le plus élevé gagne ! En cas d'égalité, c'est celui qui a soutenu le plus de projets de conservation qui l'emporte.

Le mode solo

Adaptations de mise en place

- Placez 3 cartes Projet de conservation de base (sans cube bloquant).
- Remplacez le pion Pause par la **tuile Solo** avec 7 cubes dans la colonne de gauche.
- Commencez avec un attrait de 20 (ou 10/0 pour plus de difficulté).

Déroulement

Après chaque tour, déplacez 1 cube de la colonne gauche vers la droite. Quand le dernier cube passe à droite, déclenchez une pause (placez le cube du haut sur la zone de dons du plateau Association, puis remettez les cubes restants à gauche avec une rangée de moins). La partie dure 6 « manches » (6 pauses potentielles avant la fin). Les effets interactifs sont remplacés par les textes sur fond bleu des cartes.

Vous gagnez si votre score final est de 0 ou plus ! Pour les plus téméraires, un **défi solo** vous propose 3 parties enchaînées avec les cartes restantes. Si vous aimez les défis solos bien ficelés, jetez aussi un œil à [Saltfjord](#).

Rappel des améliorations de cartes Action

Au cours de la partie, vous pourrez **améliorer** (retourner) vos cartes Action grâce à 4 sources : la piste de conservation (case 2), la piste de réputation, votre 2e zoo partenaire, et votre 2e université. Vous ne pourrez pas tout améliorer : choisissez bien ce qui correspond à votre stratégie !

Voilà, vous avez toutes les clés en main pour lancer votre première partie d'Ark Nova. N'hésitez pas à garder l'aide de jeu à portée pour les icônes, et surtout : amusez-vous bien à construire le zoo de vos rêves !