

Arkobot

Enquanto os humanos desenvolvem seus zoológicos com tecnologias modernas, esquecem que por trás de tudo isso está uma inteligência artificial que vai aprendendo conforme o tempo passa. Eis que surge o Arkobot, um oponente que te desafiará ao longo de diversas rodadas com o objetivo de evitar que seu zoológico progrida.

O meu principal objetivo com essa variante é criar algo simples, sem tantos detalhes para você lembrar, mas ainda desafiador e com a sensação que você está jogando contra um oponente. O Arkobot é um dos dois oponentes nesta variante solo para Ark Nova.

COMPONENTES

Dos componentes para jogar essa variante você vai precisar de:

- **Tabuleiro:** imprima o tabuleiro deste arquivo (numa folha comum de A4 mesmo).
- **Cubos e marcadores de trilhas:** use esses componentes de uma cor não utilizada.
- **4 dados (2-3-4-5):** Você pode usar dados brancos de 6 lados que são mais fáceis de encontrar. Os dados brancos representam fichas numeradas e se movimentam por um fluxo de acordo com cada lance.
- **1 Dado de Ação (DA):** usar um dado comum de 6 lados. O DA é responsável por selecionar a ação principal e alguma referência.

SOBRE O ARKOBOT

- Ele não ganha efetivamente dinheiro (embora use fichas).
- Também não coloca cercados ou quaisquer construções em jogo.
- Não usa trabalhadores, nem as fichas de universidades e de parceria.
- Não ganha as recompensas das trilhas de Reputação e Conservação (que chamarei de PV ao longo das regras).
- Ele ganha Atratividade (que chamarei de Apelo) de diversas maneiras, mas não diretamente das cartas de Animais e Patrocinadores.
- Não ganha nem é alvo de efeitos e/ou restrições das cartas ou do tabuleiro.

MUDANÇAS NA PREPARAÇÃO

Prepare uma partida de 2 jogadores, tendo Arkobot como um dos jogadores.

Além disso, as seguintes alterações precisam ser feitas durante a preparação:

1. Crie uma área de jogo para o Arkobot e coloque o tabuleiro do Arkobot lá.
2. O Arkobot recebe todos os cubos e marcadores de trilha. Os demais componentes (dinheiro, trabalhadores, fichas de universidade e parceria) não serão utilizados;
3. Coloque uma carta de Pontuação Final e mantenha com o verso da carta para cima na área de jogo dele. Na carta são depositados cubos conforme orientado com o andamento da partida.
4. Coloque o marcador da trilha de Apelo no 1
5. Use o Mapa 0.
6. Você é sempre o primeiro jogador

TURNOS

Os turnos se alternam até que um dos dois vença.

Na sua vez, você realiza seu turno normalmente, conforme as regras normais.

ATENÇÃO: As cartas de zoológico que tenham uma instrução em azul no rodapé (que substituem o efeito original da carta) funcionam nessa variante.

Na vez do Arkobot, role 1 dado (DA)

1. Encontre qual o marcador (dado branco) corresponde ao resultado do DA (converta se necessário)
2. Realize a ação onde o marcador se encontra.
3. Movimente o marcador para o próximo espaço pelo fluxo.

Na possibilidade de haver mais de um dado branco no espaço, proceda da seguinte maneira;

2 dados: A próxima ação que o Arkobot **realizar onde já existe um dado**, ele ganha +3 de Apelo.

3 dados: Quando um terceiro dado se mover para um espaço **onde já tem dois dados**, ele ganha +2 de Apelo. Em seguida, mova o dado mais antigo 2 espaços seguindo o fluxo.

Ele ganha PVs das trilhas, mas os bônus aleatórios e impressos que não sejam PV são substituídos por 1 cubo na carta de Pontuação Final.

CARTA DE PONTUAÇÃO FINAL

Ao longo da partida, o Arkobot deposita 1 ou mais cubos na carta de PF (abreviação de Pontuação Final)

De acordo com a **dificuldade** escolhida, troque os cubos por **ficha** de dinheiro ao longo da partida. Essa é uma ação imediata. Cada **ficha** de dinheiro equivale a 1 PV no **final do jogo**.

DIFICULDADE

- Fácil: 6 cubos por 1 ficha
- Médio: 5 cubos por 1 ficha
- Difícil: 3 cubos por 1 ficha

FINAL DE PARTIDA

- Aplique a quantidade de Apelo **igual a renda (e apenas a renda) dividida por 5 (arredondado para cima)** do marcador do jogador na trilha.
- Aplique a quantidade de PV na trilha igual as fichas.

Em caso de empate, o Arkobot ganha.

PAUSA

Se a Pausa foi disparada por você, Arkobot recebe 2 cubos na PF.

Se a Pausa foi disparada por ele, ele recebe 3 cubos na PF em vez de 2

Em seguida, faça a manutenção normalmente.

Na fase da renda, ele ganha 1 de Apelo para cada 5 dinheiros que o jogador recebeu durante toda a Pausa.

RESTRIÇÕES DAS CARTAS

Quando Arkobot precisar baixar uma carta na área de jogo dele, ele tem o dinheiro suficiente e ignora qualquer exigência.

Arkobot nunca realiza os efeitos descritos nela. Para maiores informações como cada carta se comporta, consulte as regras das ações.

Contudo, para **cumprir os projetos**, as exigências dessas cartas são mantidas e o Arkobot precisa atendê-las

AÇÕES

Ícone para Projetos (ANIMAL E PATROCÍNIO):

Arkobot pega até 2 cartas mais à esquerda da exposição (Animal ou Patrocinado) com ícones que combinem com os projetos básicos que ainda não foram apoiados.

Desconsidere na seleção qualquer projeto já cumprido. Essas cartas são colocadas na área de jogo do Arkobot.

Em seguida, deposite 1 cubo em cada carta de projeto com o ícone encontrado. Cada carta de projeto tem um limite de cubos que é igual ao objetivo disponível que dá mais PV na carta.

Para essa ação ser bem sucedida, pelo menos 1 cubo precisa ser depositado. O Arkobot não recebe Apelo, nem Reputação e nem PV.

A ação falha quando:

- Exceder o limite da carta dos cubos depositados.
- Não houver cartas de Animal ou Patrocinadores com ícones desejados
- Não for possível depositar cubos nos projetos (falta de ícones ou por todos já estiverem cumpridos)

Se a ação falha: +1 PV (mesmo que seja 2 cartas)

Bônus coberto (CONSTRUIR):

Arkobot avança 1 + 1 de Apelo para cada 2 bônus **cobertos** no tabuleiro do jogador humano. No Mapa 0, você pode realizar o seguinte cálculo:

Ele ganha entre 1 a 7 de Apelo usando o Mapa 0 com essa ação.

Descartar cartas da Exposição (CARTAS)

Avance 2 na Pausa.

Arkobot descarta da exposição 1 carta no alcance (onde o marcador dele se encontra) da Reputação e 1 carta escolhida aleatoriamente
Para escolher a carta aleatória, role novamente o DA. Se o número for igual a posição do marcador, nenhuma carta é descartada.
Deposite 1 cubo na carta PF

Avançar a Pausa (PATROCÍNIO).

Arkobot avança na Pausa igual ao resultado do marcador (o que pode ser 3, 4 ou 5).

Descartar Patrocinador (PATROCÍNIO)

Arkobot seleciona e descarta da exposição até 2 cartas de Patrocinadores mais a esquerda, seguindo a prioridade abaixo.

2 ícones de ciência > 1 ícone de ciência > sem ícone de ciência.
--

Se não houver pelo menos 1 carta de Patrocinador na exposição, compre 2 cartas do baralho.

Ele ganha 1 PV para **cada** descartada dessa maneira.

A ação falha quando:

- Não houver carta de Patrocinador na exibição nem em pelo menos 1 carta naquelas compradas do baralho.

Se a ação falha: Deposite 1 cubo na carta de PF

Cumprir o Projeto Básico (ASSOCIAÇÃO).

Arkobot cumpre um projeto básico se a quantidade de cubos depositados nesta carta for igual ou maior que o menor objetivo disponível nela. Se houver mais de um, cumpra o mais à esquerda.

Pontue os PV na trilha.

A ação falha quando:

- Não for possível cumprir um objetivo do projeto.

Se a ação falha: +1 PV

Cumprir o Projeto Padrão em Andamento (ASSOCIAÇÃO).

Arkobot cumpre um projeto em andamento mais a esquerda que seja possível atender com os ícones na área de jogo do Arkobot.

Observações:

- Projeto “Liberte um animal de um continente ...”, precisa ter o ícone de tamanho do animal e o continente numa única carta. O animal será removido da área de jogo do Arkobot, mas ele não perde Apelo.
- Projeto “Liberte um animal ...”, precisa ter o ícone de animal de qualquer continente. O animal será removido da área de jogo do Arkobot, mas ele não perde Apelo.

- Projeto “Programa de reprodução...” precisa ter o animal de qualquer continente. O Arkobot tem parcerias com TODOS os zoológico. Selecione o bônus que dá mais PV.
- Projeto “Animais grandes e pequenos” precisa a quantidade mínima dos tamanhos desses animais desses tamanhos.
- Projeto de Pesquisa, de Água ou Rocha: Selecione o objetivo disponível conforme o DA: **5/4/3**: +4/+3/+2 PV. Se o objetivo já está cumprido pelo jogador, essa ação falha.

A ação falha quando:

- Não for possível cumprir um objetivo do projeto.

Se a ação falha: +1 PV

Cumprir o Projeto Padrão da exposição (ASSOCIAÇÃO).

Arkobot cumpre um projeto da exposição mais a esquerda que seja possível atender com os ícones na área de jogo do Arkobot.

Observações:

- Projeto “Liberte um animal de um continente ...”, precisa ter o ícone de tamanho do animal e o continente numa única carta. O animal será removido da área de jogo do Arkobot, mas ele não perde Apelo.
- Projeto “Liberte um animal ...”, precisa ter o ícone de animal de qualquer continente. O animal será removido da área de jogo do Arkobot, mas ele não perde Apelo.
- Projeto “Programa de reprodução...” precisa ter o animal de qualquer continente. O Arkobot tem parcerias com TODOS os zoológico. Selecione o bônus que dá mais PV.
- Projeto “Animais grandes e pequenos” precisa a quantidade mínima dos tamanhos desses animais desses tamanhos.
- Projeto de Pesquisa, de Água ou Rocha: Selecione o objetivo disponível conforme o DA: **5/4/3**: +4/+3/+2 PV. Se o objetivo já está cumprido pelo jogador, essa ação falha.

A ação falha quando:

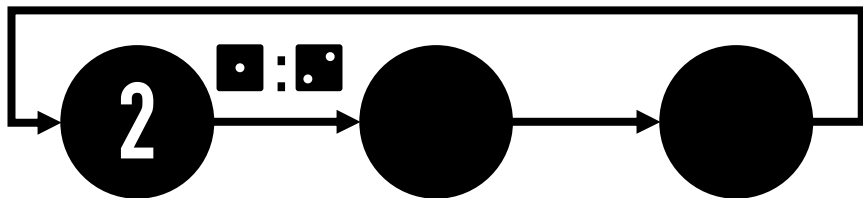
- Não for possível cumprir um objetivo do projeto.

Se a ação falha: +1/+2/+3 Reputação para o resultado 3/4/5

Faça uma Doação (ASSOCIAÇÃO).

Arkobot cumpre a doação mais barata (até 10\$) e ganha +1 PV

Quando o valor custar 12\$, não precisa depositar cubo lá e o Arkobot ganha +2 PV



Pegue até 2 cartas com ícone
Mantenha a carta
OU **Ganhe +1PV**

Ganhe Apelo 1+
(12 - bônus
descoberto no
tab. do jogador)

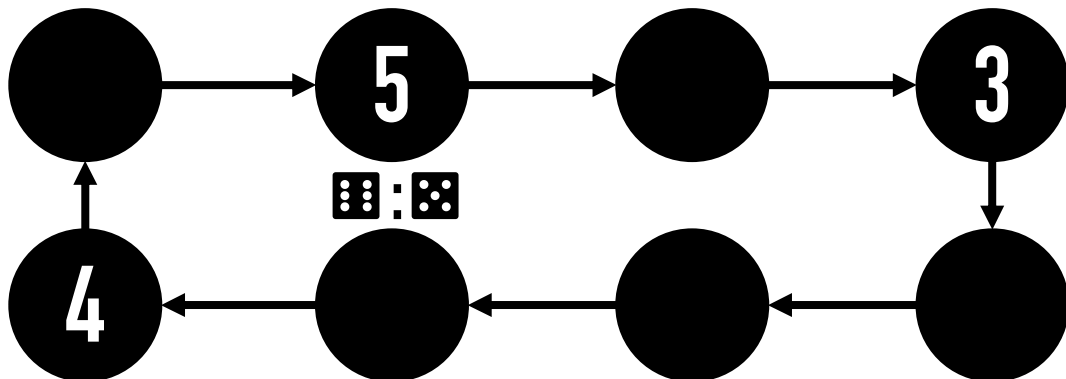
Pausa+2, descarte
1 carta no alcance
e 1 carta aleatória
+ 1 cubo na PF

Pausa = valor do
dado

Pausa +2
Descarte até 2
Patrocinadores
Ganhe até 2 PV

Projeto **Básico**:
Cumpra (de
acordo com os
cubos lá) OU
Ganhe +1PV

Projeto **Padrão**:
Cumpra da
exposição
(menor) OU
Ganhe +1PV



Doação
< 11\$: +1PV
> 11\$: +2PV

Pegue até 2
cartas com ícone
Mantenha a carta
OU **Ganhe +1PV**

**Projeto em
Andamento**:
Cumpra (menor)
OU +1/+2/+3
Reputação (3/4/5)

Pausa = valor do
dado



Na Pausa, **+2 cubo no PF**
Se o Arkobot dispara a Pausa,
+3 cubos no PF, em vez de 2.

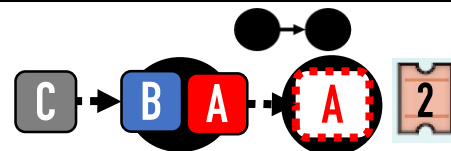


Na fase da Renda, Arkobot ganha
Apelo (atratividade) igual **ao montante
recebido pelo jogador dividido por 5**
durante a Pausa.

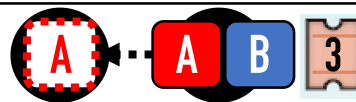


A carta de Final de Partida acumula
cubos para cada bônus que ele receberia e no
início de cada Pausa.
Para cada X cubos (ver dificuldade) equivale a
1 PV. Cada 5 de renda do jogador humano,
Arkobot ganha 1 de Apelo.

Dificuldade fácil: 6
Dificuldade média: 5
Dificuldade difícil: 3



Se um dado/marcador se mover para um
espaço com 2 dados, o dado mais antigo é
empurrado 2 espaços seguindo o fluxo.
Ganhe 2 de Apelo.



Se um dado/marcador já se encontra no
espaço, ganhe 3 de Apelo e realize a ação do
espaço