

ARK NOVA : Guide stratégique – Partie 1 : Quelques considérations de base pour s'orienter dans le jeu

ce jeu est édité en VF par Super Meeple – aide de jeu réalisée par Ludo le gars – <https://www.ludolegars.fr>

Axes de jeu	Raisons
Faire coïncider les éléments de jeu : ses 2 cartes d'objectifs, les projets de base étalés, les 4 cartes conservées dans sa main initiale de 8 cartes et le plateau asymétrique à choisir parmi 2	<ul style="list-style-type: none">• Cela donne de premiers axes stratégiques forts : Accueillir de grands animaux ? Beaucoup d'un type ? Remplir son plateau ? Se concentrer sur les mécènes ? ...
Rester simple... en fonction de son niveau dans ce jeu !	<ul style="list-style-type: none">• Ne pas garder en main plusieurs cartes impossibles à jouer rapidement : il faudra en défausser et cela influera sur l'éventuelle stratégie élaborée.• Il vaut mieux placer deux ou trois animaux assez faciles, plutôt que de viser l'excellence et de ne pas y parvenir !
Engager assez rapidement au moins un second bénévole	<ul style="list-style-type: none">• Cela permet de faire deux actions d'Association, le cœur du jeu probablement...
Viser au plus vite le premier bonus de Conservation : case 2 de la piste verte	<ul style="list-style-type: none">• Ce bonus, avec, le plus souvent, le choix de retourner une carte Action, booste son développement : le plus tôt est donc le mieux.
Réaliser assez vite de petits projets de conservation (valeur 2)	<ul style="list-style-type: none">• On progresse ainsi plus rapidement sur la piste Conservation, la plus difficile à faire avancer.• On peut réaliser à moindre coût des objectifs en lien avec le nombre de projets soutenus et les autres joueurs ne les auront pas...
Toujours savoir pourquoi on fait les choses	<ul style="list-style-type: none">• Sauf cas exceptionnel, on agit vraiment dans ce jeu en fonction des buts que l'on s'est fixés au départ ou des opportunités qui surviennent (rivière).• Cela limite le nombre d'actions à faire et les rend plus rentables.
Ne pas attendre une carte précise	<ul style="list-style-type: none">• Avec plus de 200 cartes différentes, il serait illusoire d'en attendre une en particulier : il faut plutôt attendre un type précis de carte (telle espèce, tel continent, ...).• A trop attendre, on perd le fil de son jeu et on rate de multiples opportunités.
Jouer plusieurs cartes de mécènes	<ul style="list-style-type: none">• Il y a 5 Actions dans le jeu et il faut bien les jouer toutes plusieurs fois.• Elles sont gratuites et apportent de très nombreux avantages, voire permettent de réorienter sa stratégie.• Peu de prérequis pour les jouer.
Monter au moins sur la case 5 de la piste de Réputation, voire 9	<ul style="list-style-type: none">• Monter haut sur cette piste permet de prendre des cartes de la rivière à portée de réputation sur de multiples bonus.• Cela permet aussi de jouer des cartes directement depuis la rivière si on a retourné Animaux ou Mécènes, et donc de gagner une action et alléger sa main (pas besoin de la prendre en main).• Plusieurs cartes offre 1 point de Conservation en fin de partie si la case 9 est atteinte.• Ce n'est pas très difficile à faire (tuiles de recherche par exemple).
Essayer de garder en main les cartes de projets de conservation qu'on pioche et axer une partie de sa stratégie dessus	<ul style="list-style-type: none">• Comme il y a très peu de cartes de ce type dans la pioche, les prendre en main permet d'accroître ses possibilités, notamment par rapport à ses adversaires.• C'est encore un moyen de grimper en Conservation et de libérer un nouveau bonus (avec le cube retiré).
Relâcher des animaux si possible via les cartes de projets de conservation	<ul style="list-style-type: none">• Après en avoir profité (icône, projet de conservation, effet de la carte, ...), il est très lucratif de relâcher un animal puisque la perte d'Attrait occasionnée sera largement compensée par le gain en Conservation.• Cela libère un enclos, lequel pourra accueillir un nouvel animal, sans qu'on ait besoin d'en construire un nouveau.
Ne pas oublier que les marqueurs d'Attrait et de Conservation doivent se croiser, donc se concentrer sur celui de Conservation, le plus difficile à faire monter	<ul style="list-style-type: none">• Le marqueur sur la piste d'Attrait montera toujours, ce qui n'est pas le cas de celui de Conservation si l'on ne s'en donne pas les moyens (voir les autres conseils sur ce point dans ce document).
Dépenser ses sous	<ul style="list-style-type: none">• Cela paraît évident, mais comme l'argent ne rapporte rien à la fin, autant en avoir fait bon usage, en faisant des dons, par exemple...
Anticiper la survenue de la fin de partie : quand un adversaire a ses deux marqueurs à moins de 30 cm d'écart, ça peut arriver à tout moment !	<ul style="list-style-type: none">• Si on ne se méfie pas, on risque bien de manquer de plusieurs tours de jeu pour terminer ce que l'on voulait faire.• Avoir mémorisé les actions indispensables à faire, les avoir priorisées pour ne pas terminer la partie très frustré.