



instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



f /NaszaKsiegarnia
@nasza_ksiegarnia_gry

EKOSYSTEM

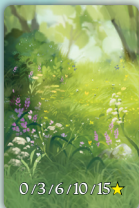
Автор: Matt Simpson

Ілюстрації: Martyna Szpil

ЕЛЕМЕНТИ ГРИ

130 карт:

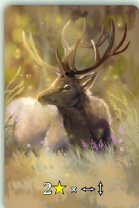
20 × луг



20 × струмок



12 × олень



12 × ведмідь



12 × лис



12 × вовк



10 × форель



8 × бабка



8 × бджола



8 × орел



8 × заєць



6 шпаргалок

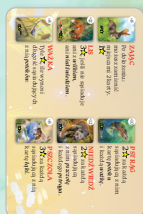


блокнот, олівець

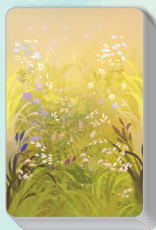


ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

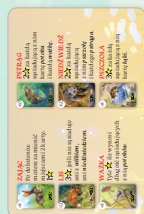
- A** Кожен гравець бере **1 шпаргалку**. Покладіть решту шпаргалок у коробку.
- B** Ретельно перемішайте **карти** і роздайте кожному **по 11 карт**. Тримайте їх таким чином, щоб ваші суперники не бачили, що на них зображено.
- C** З решти карт складіть **колоду** і покладіть її на бік столу.



A



C



A



B



A



B



B

ЦІЛЬ ГРИ

Під час гри кожен гравець створює перед собою **країну**, яка представляє луги, струмки, комах і тварин. Це створює екосистему – чим краще вона працює, тим більше балів отримають гравці. Виграє той, хто набере найбільшу кількість балів.

ХІД ГРИ

Гра заснована на механіці «драфту». Вона полягає в тому, що гравці тримають карти в руках, вибирають 1 з них, а решту передають сусіду. З отриманих карток вони знову вибирають 1 карту, а решту передають сусіду. Тому щоразу гравці отримують і передають все менше і менше карт.

Гра складається з **2 етапів**. У кожному з них гравці виконують такі дії.

1. ВИБІР КАРТИ

Кожен гравець **обирає 1 карту** з тих, що тримає у руках. **Кладе її перед собою зображенням вниз.**

2. ДОДАВАННЯ ВИБРАНОЇ КАРТИ

Після того, як кожен вибрав по 1 карту, гравці відкривають їх і **кладуть до своїх країн** (зображенням вверх). Усі гравці роблять це одночасно, як в ПРАВИЛАХ СТВОРЕННЯ КРАЇН, описаних на наступній сторінці.



Увага!

Заєць — єдина карта, яка дозволяє вносити зміни в країні гравця. Відразу після додавання зайця до країни гравець може (але не зобов'язаний) **поміняти місцями будь-які 2 карти в своїй країні**. Однією з поміняних карт може (але не обов'язково) бути щойно покладений заєць.

3. ПЕРЕДАВАННЯ КАРТ

Решта карт в руці передаються **людині, яка сидить з лівого боку.**

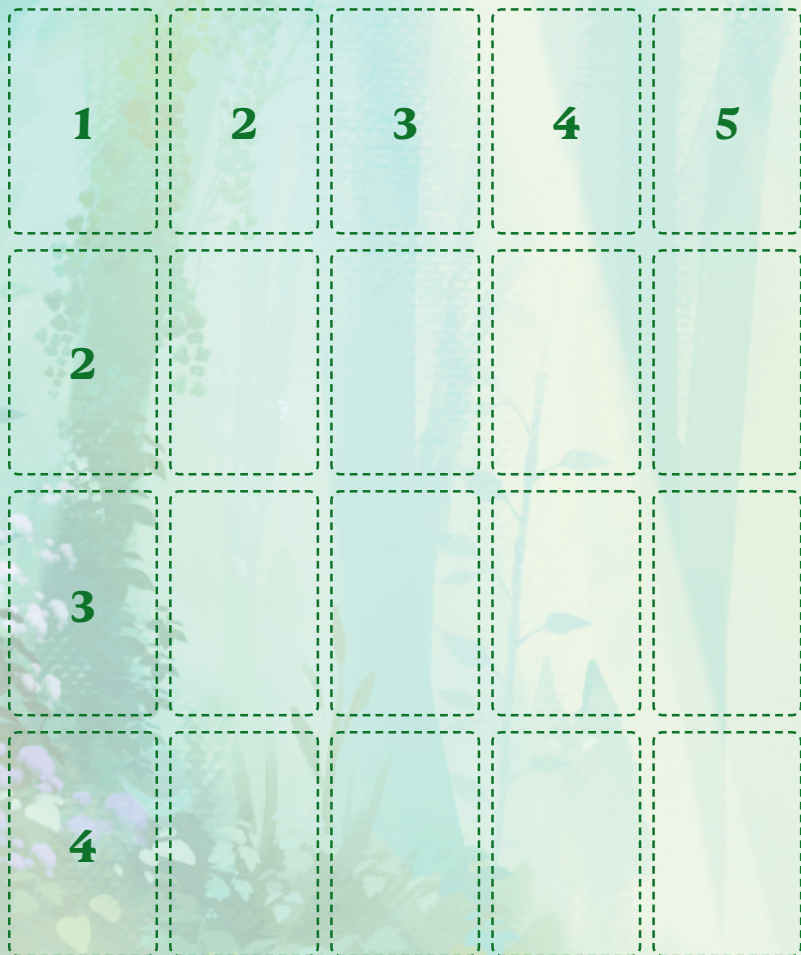
Потім кожен гравець знову виконує дії **1-3** описані вище.

Гравці не беруть карт з колоди. Тому з кожним ходом у них стає все менше карт на вибір.

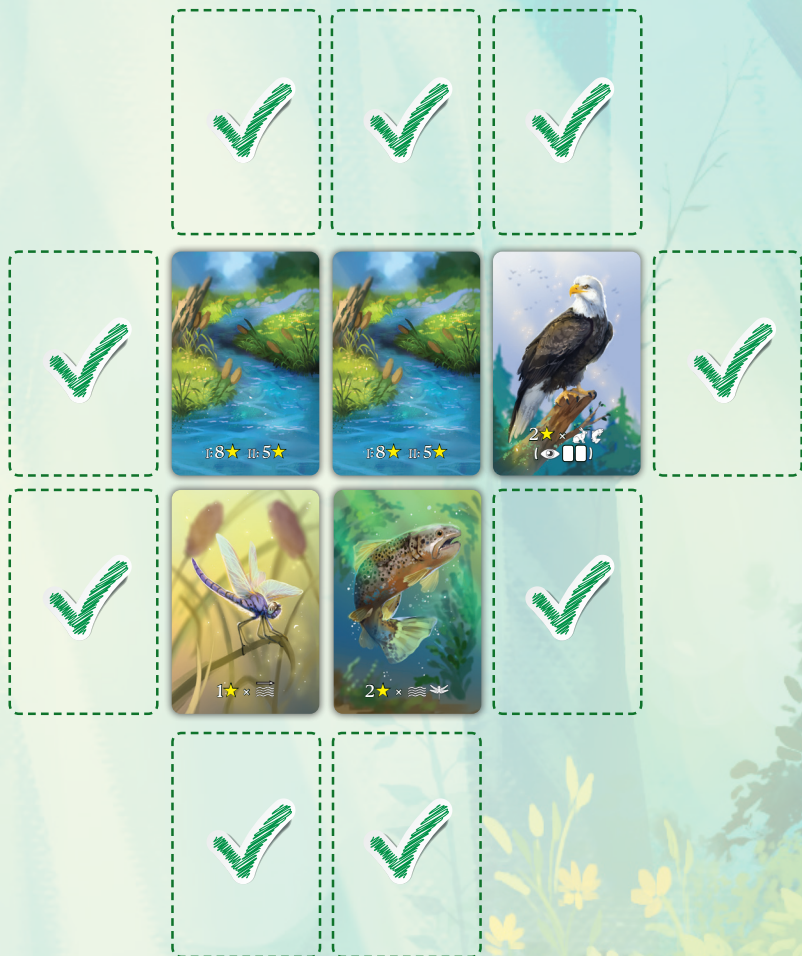
I етап закінчується, коли в руках гравців залишається **по 1 карті** (тобто після додавання 10-ї карти). Гравці тримають цю карту в руках на **етапі II.**

ПРАВИЛА СТВОРЕННЯ КРАЇН

- Країна кожного гравця повинна складатися з **20 карт**, які утворюють **квадрат 5 × 4 (5 стовпців і 4 рядки)**. Коли ви докладаєте кожну наступну карту, країна може розширюватися в будь-якому напрямку, але важливо, щоб вона складалася з 5 стовпців і 4 рядків.



- Перша карта, яка створює країну, кладеться перед гравцем. Наступні карти повинні бути додані таким чином, щоб вони **прилягали стороною** до принаймні однієї карти, що вже знаходиться у країні гравця.



- Кarti, додані до країни, **не можна переміщувати** (якщо це не пов'язано з появою зайця - опис карток можна знайти далі в інструкції).
- Немає обмежень щодо суміжних карт - кожен тип карт може лежати поряд з будь-яким іншим.

Після закінчення **I етапу** (вибір карти \Rightarrow додавання вибраної карти \Rightarrow передавання карт) гравці готуються до **II етапу**:

- Роздайте кожному гравцеві **10 карт із колоди** (у кожного гравця знову буде **11 карт у руках**).
- Країни, створені гравцями на I етапі, залишаються перед ними. Під час II етапу гравці будуватимуть свою країну за тими ж принципами, що й на I етапі.
- Під час II етапу **карти передаються праворуч** (а не ліворуч, як на етапі I).
- II етап закінчується, коли в руках гравців залишається 1 карта (це станеться після додавання 20-ї карти до своєї країни). Усі гравці відкладають свої останні карти до коробки.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гравці підраховують набрані бали. Вони отримують їх 2 способами:

- за допомогою карт які знаходяться в їх країнах (див: *ВИДИ КАРТ*),
- за прогалини в екосистемі (див. *ПРОГАЛИНИ В ЕКОСИСТЕМІ*).

Набрані бали записуються в блокноті. Перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість балів. У разі **нічиєї** перемагає гравець, який має меншу кількість прогалин в екосистемі. Якщо все ще нічия, то гравці ділять перемогу між собою.

ВИДИ КАРТ

У наведених нижче описах ми часто використовуємо термін *суміжні карти*. Це карти які знаходяться поряд і **доторкаються сторонами** а не кутами.



Заєць

Кожен заєць = 1 бал.

Пам'ятайте, що відразу після додавання зайця до своєї країни гравець може (але не повинен) поміняти місцями будь-які 2 карти у своїй країні. Однією з поміняних карт може (але не обов'язково) бути заєць.



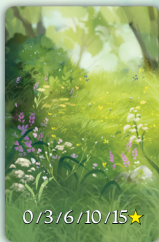
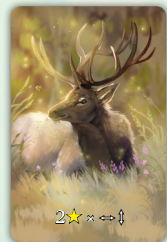
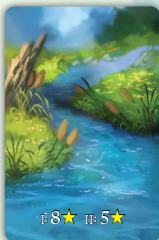
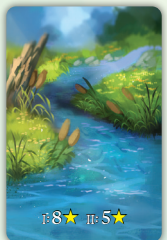
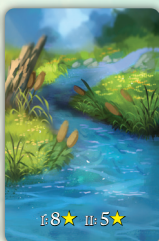
Лис

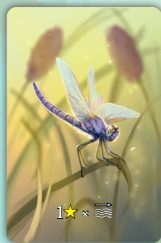
Кожен лис = 3 бали, якщо він не лежить по сусідству з вовком, чи ведмедем.

Приклад:

Лис **A** не здобуває балів, тому що лежить по сусідству з ведмедем.


Лис **B** дає 3 бали, тому що не примикає ні до ведмедя, ні до вовка.





Бабка

Кожна бабка = стільки ж очок, зі скількох карт складається кожен струмок по сусідству.

Символ  показує довжину струмка.

Приклад:

Бабка дає 4 бали, тому що вона по сусідству зі струмком довжиною 1 і струмком довжиною 3.





Форель

Кожна форель = 2 бали за кожную карту струмка та за кожную сусідню бабку.

Приклад:

Форель дає 8 балів, тому що вона розташована поруч із 3 картами струмка та 1 бабкою.





Ведмідь

Кожен ведмідь = 2 бали за кожную бджолу та за кожную форель, по сусідству.

Приклад:

Ведмідь дає 6 балів, тому що він поруч із 2 бджолами та 1 фореллю.





Бджола

Кожна бджола = 3 бали за кожную сусідню карту лугу.

Приклад:

Бджола дає 9 балів, тому що вона розташована поруч із 3 картами лугу.





Орел

Кожен орел = 2 бали за кожную форель і кожного зайця в межах 2 карт від нього.

Приклад:

Орел дає 6 балів, тому що в полі зору (тобто на відстані 2 карт) 2 форелі і 1 заєць.



Олень

2 бали за кожен рядок і стовпець з принаймні 1 оленем.

Приклад:

3 олені дають 10 балів - 2 бали за кожен рядок і стовпець, в якому вони знаходяться.

Увага! 2 оленя в одній колонці дають гравцеві 2, а не 4 бали.

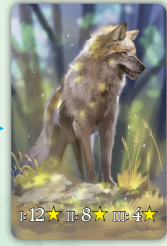
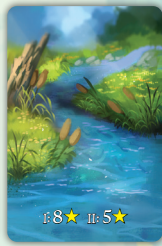
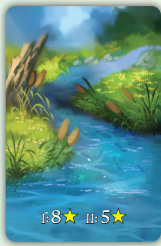
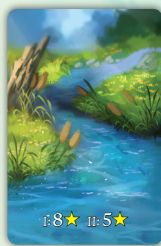
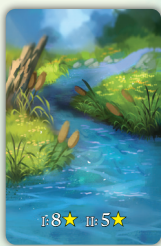
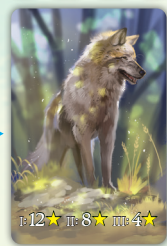
2

2

2

2

2





Вовк

Чим більше вовків, тим більше шансів здобути бали.

Гравець з найбільшою кількістю вовків у своїй країні здобуває **12 балів**.

Гравець з другою за величиною групою вовків у своїй країні здобуває **8 балів**.

Гравець з третьою за чисельністю вовків країною здобуває **4 бали**.

Увага! Не має значення, чи вовки по сусідству один з одним чи ні – гравці перевіряють кількість вовків у своїх країнах.

У разі рівної кількості вовків кожен гравець, з однаковим результатом, набирає повну кількість балів за зайняте місце. Залежно від кількості гравців із рівним результатом, за наступні місця не нараховуються очки, напр.:

- якщо 2 гравці зрівняються на 1-му місці (вони набирають по 12 балів), наступний гравець стає 3-м (отримує 4 бали),
- якщо 3 гравці зрівняються на 1-му місці (кожен набирає 12 балів), наступний гравець стає 4-м (тому не отримує балів).

Гравець повинен мати принаймні 1 вовка у своїй країні, щоб мати право на бали за вовків.

Приклад:

На попередньому малюнку в країні є 4 вовки. Не важливо, чи стоять вони поодинокі чи поряд.



Струмок

Чим довший струмок, тим більше шансів на бали. Його довжина - це кількість карт струмка, прилеглих одна до одної.

Гравець з найдовшим струмком у своїй країні набирає **8 балів**.

Гравець, чия країна має другий за довжиною струмок, отримує **5 балів**.

Увага! При порівнянні довжини струмків гравців враховується **лише 1 струмок кожного гравця** (найдовший).

У разі однакової довжини струмків кожен гравець, що зрівнявся, набирає повну кількість балів за своє місце. Якщо гравці зайняли 1-е місце (вони набрали 8 балів), за 2-е місце бали не нараховуються.

Гравець повинен мати принаймні 1 струмок у своїй країні, щоб мати право на бали за струмок.

Приклад:

У країні на попередньому малюнку є 2 струмки: довжиною 3 і 2 карти. Найдовший струмок на території гравця має шанс на бали.



Луг

Залежно від розміру лугів гравець отримає відповідну кількість очок (див. таблицю нижче). Їх розмір - це кількість карт, що примикають одна до одної.

Кількість карт	1	2	3	4	5+
★	0	3	6	10	15

Приклад:

У країні на попередньому малюнку є 2 луги, які разом дають 6 балів:

луг складений з 1 карти = 0 балів,

луг складений з 3 карт = 6 балів.

ПРОГАЛИНИ В ЕКОСИСТЕМІ

Після нарахування балів за кожен тип карт кожен гравець **перевіряє, скільки прогалин в екосистемі його країні**. Прогалиною в екосистемі вважається карта яка **не приносить гравцю балів** (незалежно від того, чи є цей тип карти в країні чи ні).

Залежно від кількості прогалин в екосистемі гравець отримує відповідну кількість балів:

Кількість прогалин	6+	5	4	3	2-0
★	-5	0	3	7	12

Приклад:

В країні на попередньому малюнку є 4 прогалини в екосистемі:

– ведмідь, бабуся та заєць відсутні,

– лис в країні не дає тобі жодних балів.

Таким чином, гравець отримує 3 бали.



ВАРІАНТ ДЛЯ ДВОХ ГРАВЦІВ

Гра проводиться так само, як і в базовій грі, за винятком наступних змін:

- Перед початком I та II етапу карти роздаються не тільки обом гравцям, а й віртуальному гравцеві - назвемо його Метт (як автор гри). Метт тримає свої карти у віртуальній руці і не розкриває їх своїм суперникам - вони лежать **обличчям донизу на столі**.
- Передаючи карти, ви також повинні включити Мета.
- Коли обидва гравці вибрали по 1 карті, з руки Метта слід витягти 1 карту. **Метт не створює своєї країни**, карту, витягнуту з його руки, потрібно покласти поруч **лицьовою стороною вгору**. Карти, покладені тут, утворюють колоду Мета. Гравці можуть будь-коли переглянути карти в цій колоді.
- Гравці створюють свої країни та набирають бали так само, як і в базовій грі. Однак, здобуваючи бали за **струмки і вовків**, враховуйте карти в колоді Мета. Усі його карти струмків трактується так, як ніби вони примикають одна до одної (тому їх кількість представляє довжину струмка Мета).



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apcieczna 6
05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl
© 2022 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA


© 2022 Genius Games

Dyrektor ds. gier planszowych:
Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji:
Krystyna Michałak, Aleksandra Semla
Redakcja: Michał Zwierzyński, Jakub Mann
Marketing: Patrycja Jaworska, Karolina Burna
Korekta: Zuzanna Laskowska
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki

Grę polecają:



RYNEK ZABAWEK

POZNAJ NASZE GRY PLANSZOWE!

gry.nk.com.pl • [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [ig nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)