



instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



f /NaszaKsiegarnia
@nasza_ksiegarnia_gry

EKOSYSTEM

Autor: **Matt Simpson**

Ilustracje: **Martyna Szpil**

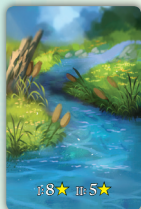
ELEMENTY GRY

130 kart:

20 × łąka



20 × potok



12 × jelen



12 × niedźwiedź



12 × lis



12 × wilk



10 × pstrąg



8 × ważka



8 × pszczoła



8 × bielik



8 × zając



6 ściągawek

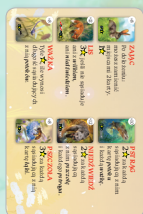


notes, ołówek

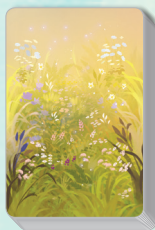


PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Każdy gracz bierze po **1 ściągawce**. Pozostałe ściągawki odłóżcie do pudełka.
- B** **Karty** dokładnie potasujcie i rozdajcie każdemu **po 11 kart**. Trzymajcie je w taki sposób, aby rywale nie widzieli, co się na nich znajduje.
- C** Z pozostałych kart stwórzcie **stos** i połóżcie go z boku stołu.



A



C



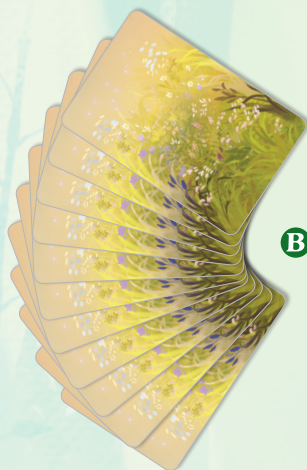
A



B



A



B



B

CEL GRY

Podczas rozgrywki każdy gracz tworzy przed sobą **krainę** przedstawiającą łąki, potoki i zwierzęta. Powstaje w ten sposób ekosystem – im lepiej działający, tym więcej punktów gracz zdobędzie. Wygra osoba z największą liczbą punktów.

PRZEBIEG GRY

Gra opiera się na mechanice „draftu”. Polega ona na tym, że gracze trzymają w ręku karty, wybierają 1 z nich, a pozostałe karty przekazują sąsiadowi. Z otrzymanych kart ponownie wybierają 1 kartę, a pozostałe przekazują sąsiadowi. Za każdym razem gracze dostają i przekazują więc coraz mniej kart.

Rozgrywka składa się z **2 etapów**. W każdym z nich gracze wykonują poniższe działania.

1. WYBRANIE KARTY

Każdy gracz **wybiera 1 kartę** spośród tych trzymanyh w ręku. **Kładzie ją przed sobą obrazkiem do dołu**.

2. DOŁOŻENIE WYBRANEJ KARTY

Gdy wszyscy już wybiorą po 1 karcie, gracze odkrywają je i **dokładają do swoich krain** (obrazkiem do góry). Wszyscy gracze robią to równocześnie, zgodnie z ZASADAMI TWORZENIA KRAIN opisanymi na następnej stronie.



Uwaga!

Zając to jedyna karta dająca możliwość wprowadzenia zmian w krainie gracza. Od razu po dołożeniu zająca do krainy gracz może (ale nie musi) **zamienić miejscami 2 dowolne karty w swojej krainie**. Jedną z zamienianych kart może być (ale nie musi) dołożony zając.

3. PRZEKAZANIE KART

Pozostałe karty trzymane w ręku graczem przekazują **osobie siedzącej z lewej strony**.

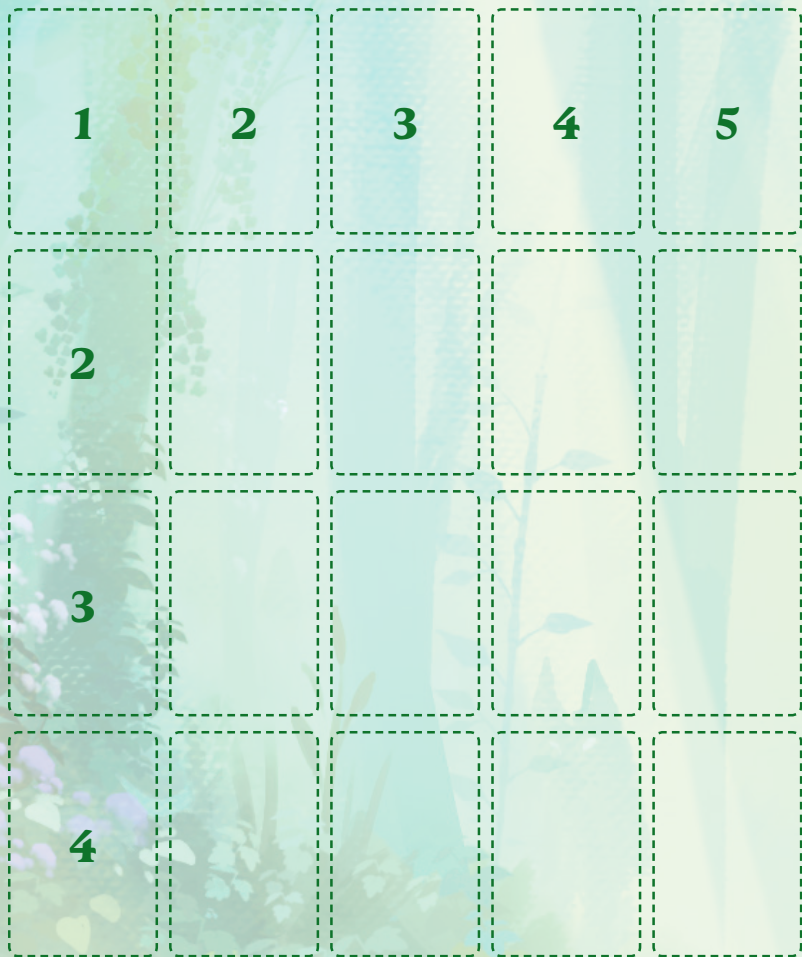
Następnie każdy gracz ponownie wykonuje wyżej opisane **działania 1–3**.

Gracze nie dobierają kart ze stosu. Z każdym przekazaniem kart mają więc ich coraz mniej do wyboru.

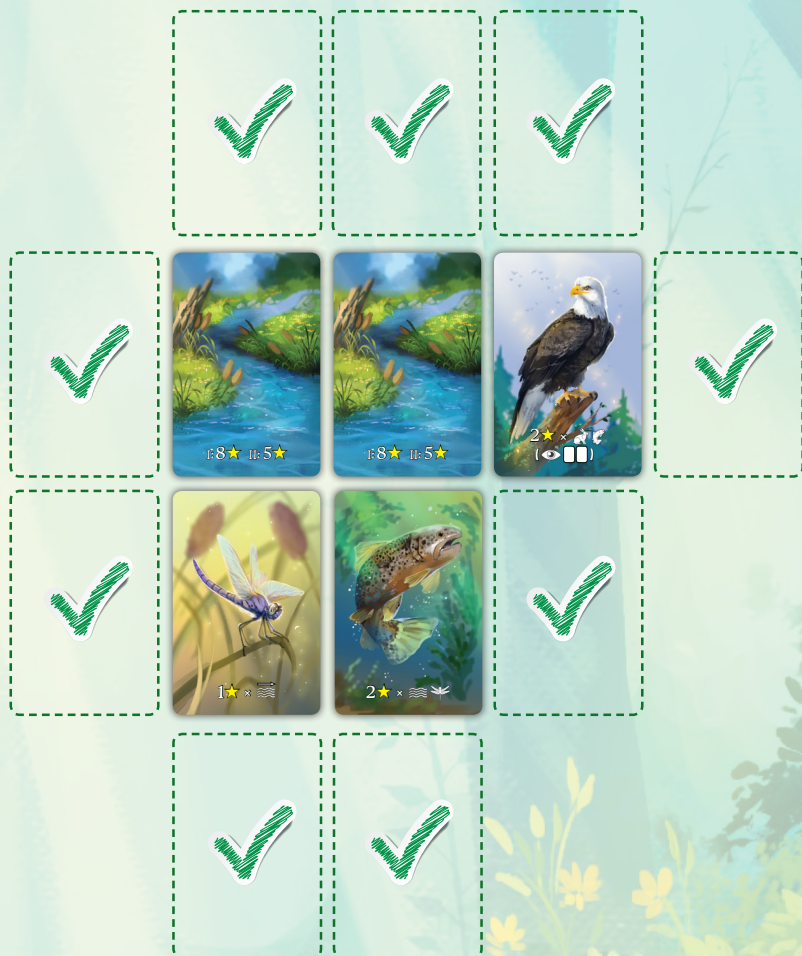
Etap I kończy się, gdy graczom zostanie w ręku **po 1 karcie** (czyli po dołożeniu 10. karty). Gracze zatrzymują tę kartę w ręku na **etap II**.

ZASADY TWORZENIA KRAIN

- Kraina każdego gracza musi składać się z **20 kart** tworzących **czworokąt 5×4 (5 kolumn i 4 rzędy)**. Wraz z dokładaniem kolejnych kart kraina może rozrastać się w dowolnych kierunkach, ważne jednak, aby ostatecznie zamknęła się w 5 kolumnach i 4 rzędach.



- Pierwsza karta tworząca krainę jest umieszczana przed graczem. Kolejne karty muszą być dokładane w taki sposób, aby **sąsiadowały bokami** przynajmniej z jedną kartą znajdującą się już w krainie gracza.



- Kart dołożonych do krainy **nie można przekładać** (chyba że związane jest to z pojawianiem się zajęcia – opis kart znajduje się w dalszej części instrukcji).
- Nie ma ograniczeń dotyczących sąsiadowania kart – każdy rodzaj kart może sąsiadować z każdym innym.

Po zakończeniu **etapu I** (wybranie karty ➡ dołożenie wybranej karty ➡ przekazanie kart) gracze przygotowują się do **etapu II**:

- Należy rozdać każdemu graczowi **po 10 kart ze stosu** (każdy gracz ponownie więc będzie miał **11 kart w ręce**).
- Krainy stworzone przez graczy na etapie I pozostają przed nimi. Podczas etapu II gracze będą rozbudowywać swoją krainę na tych samych zasadach, co na etapie I.
- Podczas etapu II **karty przekazywane są w prawo** (a nie w lewo, jak na etapie I).
- Etap II kończy się, gdy graczom zostanie w ręku po 1 karcie (nastąpi to po dołożeniu 20. karty do swojej krainy). Wszyscy gracze odkładają swoje ostatnie karty do pudełka.

KONIEC GRY

Gracze liczą zdobyte punkty. Zdobywają je na 2 sposoby:

- **za poszczególne karty znajdujące się w ich krainach** (patrz: *RODZAJE KART*),
- **za luki w ekosystemie** (patrz: *LUKI W EKOSYSTEMIE*).

Zdobyte punkty zapisywane są w notesie. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku **remisu** wygrywa gracz mający mniej luk w ekosystemie. Jeśli gracze nadal remisują, dzielą się zwycięstwem.

RODZAJE KART

W poniższych opisach często stosujemy określenie **karty sąsiadujące**. Karty ze sobą sąsiadują, gdy **stykają się bokami**, nie narożnikami.



Zajac

Każdy zajac = **1 punkt**.

Pamiętajcie, że od razu po dołożeniu zająca do swojej krainy gracz może (ale nie musi) zamienić miejscami 2 dowolne karty w swojej krainie. Jedną z zamienianych kart może być (ale nie musi) dołożony zając.



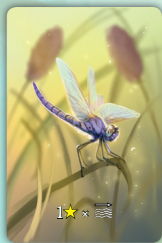
Lis

Każdy lis = 3 punkty, pod warunkiem że nie sąsiaduje ani z wilkiem, ani z niedźwiedziem.

Przykład:


Lis **A** nie daje punktów, ponieważ sąsiaduje z niedźwiedziem.

Lis **B** daje 3 punkty, ponieważ nie sąsiaduje ani z niedźwiedziem, ani z wilkiem.



Ważka

Każda ważka = tyle punktów, z ilu kart składa się **każdy** potok, z którym ważka sąsiaduje.

Symbol  oznacza długość potoku.

Przykład:

Ważka daje 4 punkty, ponieważ sąsiaduje z potokiem o długości 1 oraz z potokiem o długości 3.





Pstrąg

Każdy pstrąg = 2 punkty za każdą kartę potoku i za każdą ważkę, z którymi sąsiaduje.

Przykład:

Pstrąg daje 8 punktów, ponieważ sąsiaduje z 3 kartami potoku i 1 ważką.





Niedźwiedź

Każdy niedźwiedź = 2 punkty za każdą pszczołę i za każdego pstrąga, z którymi sąsiaduje.

Przykład:

Niedźwiedź daje 6 punktów, ponieważ sąsiaduje z 2 pszczołami i 1 pstrągiem.





Pszczoła

Każda pszczoła = 3 punkty za każdą kartę łąki, z którą sąsiaduje.

Przykład:

Pszczoła daje 9 punktów, ponieważ sąsiaduje z 3 kartami łąki.





Bielik

Każdy bielik = 2 punkty za każdego pstrąga i każdego zająca znajdujące się w odległości do 2 kart od niego.

Przykład:

Bielik daje 6 punktów, ponieważ w zasięgu wzroku (czyli do 2 kart od niego) znajdują się 2 pstrągi i 1 zając.



Jeleń

2 punkty za każdy rząd i każdą kolumnę, w której znajduje się co najmniej 1 jeleń.

Przykład:

3 jelenie dają 10 punktów – po 2 punkty za każdy rząd i kolumnę, w których się znajdują.

Uwaga! 2 jelenie znajdujące się w jednej kolumnie dają graczowi 2, a nie 4 punkty.

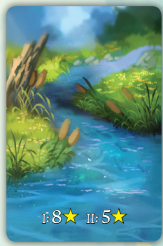
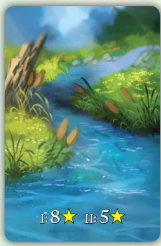
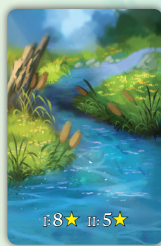
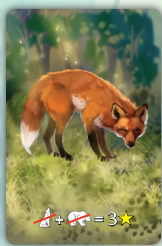
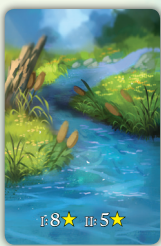
2

2

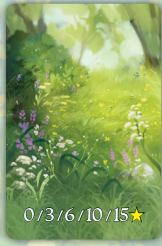
2



2



2





Wilk

Im więcej wilków, tym większa szansa na punkty.

Gracz, w którego krainie jest najwięcej wilków, zdobywa **12 punktów**.

Gracz, w którego krainie jest druga pod względem liczby grupa wilków, zdobywa **8 punktów**.

Gracz, w którego krainie jest trzecia pod względem liczby grupa wilków, zdobywa **4 punkty**.

Uwaga! Nie ma znaczenia, czy wilki sąsiadują ze sobą, czy nie – gracze sprawdzają ich liczbę w swoich krainach.

W przypadku równej liczby wilków każdy remisujący gracz zdobywa pełną liczbę punktów za zajęte miejsce. W zależności od liczby remisujących graczy nie przyznaje się punktów za kolejne miejsca, np.:

- jeśli 2 graczy remisuje na 1. miejscu (zdobywają po 12 punktów), następny gracz zajmuje 3. miejsce (zdobywa 4 punkty),
- jeśli 3 graczy remisuje na 1. miejscu (zdobywają po 12 punktów), następny gracz zajmuje 4. miejsce (nie zdobywa więc punktów).

Aby mieć szansę na punkty za wilki, gracz musi mieć w swojej krainie co najmniej 1 wilka.

Przykład:

W krainie na poprzednim rysunku są 4 wilki. Nie ma znaczenia, czy stoją osobno, czy w grupie.



Potok

Im dłuższy potok, tym większa szansa na punkty. Jego długość to liczba kart potoku sąsiadujących ze sobą.

Gracz, w którego krainie jest najdłuższy potok, zdobywa **8 punktów**.

Gracz, w którego krainie jest drugi pod względem długości potok, zdobywa **5 punktów**.

Uwaga! Przy porównywaniu długości potoków graczy brany jest pod uwagę **tylko 1 potok każdego gracza** (ten najdłuższy).

W przypadku takiej samej długości potoków każdy remisujący gracz zdobywa pełną liczbę punktów za zajęte miejsce. Jeśli gracze remisują na 1. miejscu (zdobywają po 8 punktów) nie przyznaje się punktów za 2. miejsce.

Aby mieć szansę na punkty za potok, gracz musi mieć w swojej krainie co najmniej 1 potok.

Przykład:

W krainie na poprzednim rysunku są 2 potoki: o długości 3 i 2 kart. Najdłuższy potok w krainie gracza ma szansę na punkty.



Łąka

W zależności od wielkości łąk gracz zdobędzie odpowiednią liczbę punktów (patrz: tabelka poniżej). Ich wielkość to liczba kart łąki sąsiadujących ze sobą.

Liczba kart	1	2	3	4	5+
★	0	3	6	10	15

Przykład:

W krainie na poprzednim rysunku są 2 łąki, które dają 6 punktów:

łąka złożona z 1 karty = 0 punktów,

łąka złożona z 3 kart = 6 punktów.

LUKI W EKOSYSTEMIE

Po przyznaniu punktów za poszczególne rodzaje kart każdy gracz **sprawdza, ile ma w swojej krainie luk w ekosystemie**. Z luką w ekosystemie mamy do czynienia, gdy któryś z rodzajów kart **nie dostarczył punktów** graczowi (niezależnie od tego, czy ten rodzaj kart jest w krainie, czy go nie ma).

W zależności od liczby luk w ekosystemie gracz dostaje odpowiednią liczbę punktów:

Liczba luk	6+	5	4	3	2-0
★	-5	0	3	7	12

Przykład:

W krainie na poprzednim rysunku są 4 luki w ekosystemie:

– brakuje niedźwiedzia, ważki i zająca,

– lis obecny w krainie nie daje punktów.

Gracz dostaje więc 3 punkty.



WARIANT DLA 2 GRACZY

Gra przebiega w taki sam sposób, jak w podstawowej wersji gry, z wyjątkiem poniższych zmian:

- Przed rozpoczęciem etapu I i II karty rozdawane są nie tylko obu graczom, lecz także graczowi wirtualnemu – nazwijmy go Matt (jak autor gry). Matt trzyma swoje karty w wirtualnej ręce i nie ujawnia ich rywalom – leżą one na stole **obrazkiem do dołu**.
- W trakcie przekazywania kart należy uwzględnić także Matta.
- Gdy obaj gracze wybiorą po 1 karcie, należy wylosować 1 kartę „z ręki” Matta. **Matt nie tworzy swojej krainy**, kartę wylosowaną z jego ręki należy położyć obok **obrazkiem do góry**. Odkładane tu karty będą tworzyć stos Matta. Gracze mogą w dowolnym momencie przeglądać karty w tym stosie.
- Gracze tworzą swoje krainy oraz zdobywają punkty w taki sam sposób, jak w podstawowej wersji gry. Jednak podczas zdobywania punktów za **potoki** i **wilki** należy brać pod uwagę karty w stosie Matta. Wszystkie jego karty potoku traktowane są tak, jakby sąsiadowały ze sobą (ich liczba oznacza więc długość potoku Matta).



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


© 2022 Genius Games

Dyrektor ds. gier planszowych:
Jarosław Basalyga
Koordynacja produkcji:
Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann
Marketing:
Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska
Korekta: Zuzanna Laskowska
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki

Grę polecają:



PLANSZOWE NEWSY

RYNEK ZABAWEK

POZNAJ NASZE GRY PLANSZOWE!

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