

EKOsystem 3M

SAWANNA

Autorzy: **Matt Simpson, Steve Schleppehorst, Daniel Dávalos**

Ilustracje: **Martyna Szpil-Augusiewicz**



instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



f /NaszaKsiegarnia
@nasza_ksiegarnia_gry

ELEMENTY GRY

132 karty:

karty
obszarów

20 × trawa



14 × akacja



10 × wodopój



karty
zwierząt

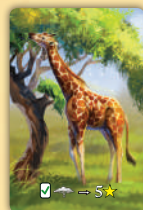
20 × gazela



12 × zebra



10 × żyrafa



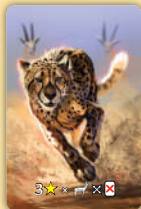
10 × lew



10 × hiena



10 × gepard



8 × słoń



8 × sęp

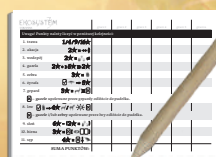


6 ściągawek



notes, ołówek

arkusz punktacji
dostępny jest też na
gry.nk.com.pl



PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Weźcie **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.



CEL GRY

Podczas rozgrywki każdy gracz tworzy przed sobą **sawannę** z suchymi, trawia-
stymi łąkami, samotnie rosnącymi drzewami, nielicznymi wodopojami i zwie-
rzętami. Powstały w ten sposób ekosystem opiera się na walce o teren i domina-
cję – silniejszy pokonuje słabszego. Im lepiej działający i bardziej zrównoważony
ekosystem, tym więcej punktów gracze zdobędą. Wygra osoba z największą licz-
bą punktów.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

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

Rozgrzywka 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 gracze wybiorą po 1 karcie, **odkrywają je i dokładają do swoich sawann** (obrazkiem do góry). **Wszyscy gracze robią to równocześnie**, zgodnie z ZASADAMI TWORZENIA SAWANNY opisanymi na następnej stronie.

3. PRZEKAZANIE KART

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

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

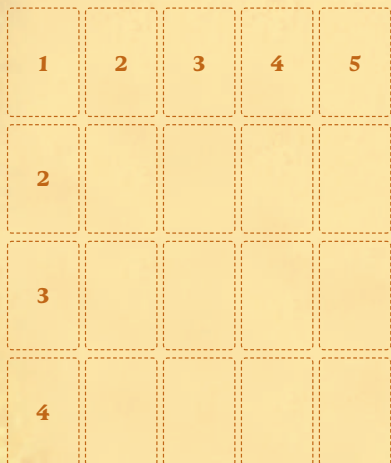
Gracze nie dobierają kart ze stosu. Z każdym przekazaniem kart mają więc ich coraz mniej do wyboru.

Etap I kończy się, gdy graczom zostanie w ręku **po 1 karcie** (czyli po dołożeniu 10. karty). Wszyscy gracze odkładają swoją ostatnią kartę **do pudełka** (obrazkiem do góry).



ZASADY TWORZENIA SAWANNY

- Sawanna każdego gracza musi składać się z **20 kart** tworzących **czworokąt o wymiarach 5 × 4 (5 kolumn i 4 rzędy)**. Wraz z dokładaniem kolejnych kart sawanna może rozrastać się w dowolnych kierunkach, ważne jednak, aby ostatecznie zamknęła się w 5 kolumnach i 4 rzędach.
- Pierwsza karta tworząca sawannę umieszczana jest przed graczem. Kolejne karty muszą być dokładane w taki sposób, aby **sąsadowały bokami** przynajmniej z 1 kartą znajdującą się już w sawannie gracza.



- Kart dołożonych do sawanny **nie można przekładać**.
- Nie ma ograniczeń dotyczących sąsiedowania kart – każdy rodzaj kart może sąsiedować z każdym innym.



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

- Należy rozdać każdemu graczowi **po 11 kart ze stosu**.
- Sawanny stworzone przez graczy na etapie I pozostają przed nimi. Podczas etapu II gracze będą rozbudowywać swoją sawannę 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 sawanny gracza). Wszyscy gracze odkładają swoje ostatnie karty do pudełka.

KONIEC GRY

Gracze liczą zdobyte punkty za poszczególne karty w swoich sawannach (patrz: RODZAJE KART).

Uwaga! Punkty należy liczyć zgodnie z kolejnością przedstawioną w notesie!

Zdobyte punkty zapisywane są w notesie. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku **remisu** gracze dzielą się zwycięstwem.

Aby ułatwić liczenie punktów, przygotowaliśmy specjalny **kalkulator**. Dostępny jest na stronie gry.nk.com.pl/ekosystem3.



RODZAJE KART

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

★ Symbol gwiazdki na kartach oznacza punkty zdobywane przez graczy.



Trawa

W zależności od liczby kart trawy sąsiadujących ze sobą gracz zdobywa odpowiednią liczbę punktów:

Liczba kart w grupie	1	2	3	4+
★	1	4	9	16

Uwaga! Gracz może mieć w swojej sawannie **więcej niż 1 grupę** sąsiadujących ze sobą kart trawy. **Punkty zdobywa za każdą grupę.**

Przykład: W sawannie są 2 grupy traw. Grupa złożona z 3 kart = **9** punktów, grupa złożona z 1 karty = **1** punkt.

The grid consists of 20 cards arranged in 4 rows and 5 columns. The cards are as follows:

- Row 1:**
 - Card 1: Eagle and tortoise. 4★, 1 icon, 1 icon.
 - Card 2: Antelope. 2★, 1 icon, 5★, 1 icon, 2★.
 - Card 3: Tree. 2★, 1 icon, 1 icon. (Grouped with Card 4 by a green dashed border, value 2).
 - Card 4: Zebra. 3★, 1 icon, 1 icon. (Grouped with Card 3 by a green dashed border, value 2).
 - Card 5: Grass. 1/4/9/16★. (Grouped with Card 4 by a yellow dashed border, value 1).
- Row 2:**
 - Card 1: Tree. 2★, 1 icon, 1 icon. (Grouped with Card 2 of Row 1 by a green dashed border, value 2).
 - Card 2: Eagle and tortoise. 4★, 1 icon, 1 icon.
 - Card 3: Antelope. 2★, 1 icon, 5★, 1 icon, 2★. (Grouped with Card 4 of Row 2 by a pink dashed border, value 2).
 - Card 4: Sunset. 2★, 1 icon, 1 icon, 1 icon. (Grouped with Card 3 of Row 2 by a pink dashed border, value 2).
 - Card 5: Zebra. 3★, 1 icon, 1 icon. (Grouped with Card 4 of Row 2 by a pink dashed border, value 2).
- Row 3:**
 - Card 1: Cub. 3★, 1 icon, 1 icon, 1 icon, 1 icon.
 - Card 2: Giraffe. 1 icon, 1 icon, 5★.
 - Card 3: Sunset. 2★, 1 icon, 1 icon, 1 icon. (Grouped with Card 4 of Row 3 by a pink dashed border, value 2).
 - Card 4: Elephant. 6★, 1 icon, 1 icon, 1 icon, 1 icon. (Grouped with Card 3 of Row 3 by a pink dashed border, value 2).
 - Card 5: Grass. 1/4/9/16★. (Grouped with Card 4 of Row 3 by a yellow dashed border, value 9).
- Row 4:**
 - Card 1: Lion. 4★, 1 icon, 1 icon, 1 icon, 1 icon.
 - Card 2: Leopard. 3★, 1 icon, 1 icon, 1 icon, 1 icon.
 - Card 3: Tree. 2★, 1 icon, 1 icon. (Grouped with Card 4 of Row 4 by a green dashed border, value 2).
 - Card 4: Grass. 1/4/9/16★. (Grouped with Card 5 of Row 4 by a yellow dashed border, value 9).
 - Card 5: Grass. 1/4/9/16★. (Grouped with Card 4 of Row 4 by a yellow dashed border, value 9).

Green arrows with the number 2 point to the top-left card of Row 1, the top-left card of Row 2, and the top-left card of Row 4.



Akacja

Każda akacja = 2 punkty za każdy rząd i każdą kolumnę, w których znajduje się co najmniej 1 akacja.

Przykład: W sawannie (na poprzedniej stronie) akacje są w 3 rzędach i 2 kolumnach. Każdy rząd i każda kolumna dają po 2 punkty, gracz zdobywa więc za akacje 10 punktów.

Uwaga! 2 akacje znajdujące się w tej samej kolumnie dają graczowi 2, a nie 4 punkty.



Wodopój

Każdy wodopój = 2 punkty za każdy rodzaj zwierzęcia, z którym sąsiaduje.

Przykład: W sawannie (na poprzedniej stronie) są 2 wodopoje. Z wodopojem w drugim rzędzie sąsiadują 3 rodzaje zwierząt (2 zebry, gazela i słoń) – dają po 2 punkty za każdy rodzaj (dlatego tylko 1 zebra daje punkty). Z wodopojem w trzecim rzędzie sąsiadują 3 rodzaje zwierząt (gazela, żyrafa, słoń) – dają po 2 punkty za każdy rodzaj. Sąsiadująca z wodopojem akacja nie daje punktów. W sumie wodopoje dają 12 punktów.



Gazela

Każda gazela = 2 punkty.

Im więcej gazel, tym większa szansa na dotkliwe punkty.

– Gracz, w którego sawannie jest najwięcej gazel, zdobywa 5 dodatkowych punktów.

– Drugi gracz pod względem liczby gazel zdobywa 2 dodatkowe punkty.

Uwaga! Nie ma znaczenia, czy gazy sąsiadują ze sobą, czy nie – gracze sprawdzają liczbę tych kart w swoich sawannach.

Aby mieć szansę na punkty za gazy, gracz musi mieć w swojej sawannie co najmniej 1 gazelę.

W przypadku równej liczby kart gazeli 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 lub więcej graczy remisuje na 1. miejscu (zdobywają po 5 punktów), następnii gracze nie zdobywają punktów,
- jeśli 2 lub więcej graczy remisuje na 2. miejscu (zdobywają po 2 punkty).

Przykład: W sawannie są 3 gazy. Nie ma znaczenia, czy są osobno, czy w grupie. Gazy dają 6 punktów (2 + 2 + 2). Gracz może zdobyć 5 dodatkowych punktów lub 2 dodatkowe punkty, jeśli zajmie pierwsze lub drugie miejsce pod względem liczby gazel w sawannie.

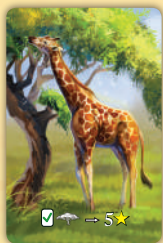




Zebra

Każda zebra = 3 punkty za każdą trawę, z którą sąsiaduje.

Przykład: W sawannie (na poprzedniej stronie) zebra w najwyższym rzędzie daje 3 punkty, ponieważ sąsiaduje z 1 kartą traw. Zebra w drugim rzędzie daje 6 punktów (3 + 3), ponieważ sąsiaduje z 2 kartami traw. W sumie zebry dają 9 punktów.

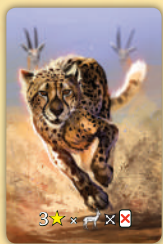


Żyrafa

Każda żyrafa = 5 punktów, jeśli sąsiaduje z akacją.

Przykład: W sawannie (na poprzedniej stronie) żyrafa daje 5 punktów, ponieważ sąsiaduje z akacją.

Uwaga! Żyrafa sąsiadująca z 2 akacjami daje gracze 5, a nie 10 punktów.



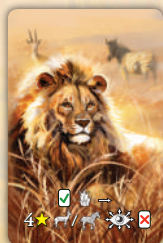
Gepard

Każdy gepard = 3 punkty za każdą gazelę znajdującą się w tej samej linii po skosie co gepard.

Uwaga! Kilka gepardów może upolować te same gazy (polują wspólnie).

Uwaga! Po podliczeniu punktów za gepardy, upolowane gazy należy odłożyć do pudełka.

Przykład: W sawannie (na następnej stronie) gepard w drugim rzędzie upolował 2 gazy i daje 6 punktów (3 + 3). Gepard w trzecim rzędzie upolował 4 gazy i daje 12 punktów (3 + 3 + 3 + 3). W sumie gepardy dają 18 punktów. Po podliczeniu punktów upolowane gazy odkładane są do pudełka.



Lew

Każdy lew może upolować **tylko 1 zwierzę: zebra** lub **gazelę** (jeśli została jakaś na sawannie po polowaniu gepardów).

Aby skutecznie zapolować (zdobyć punkty), **lew musi sąsiadować z trawą**. Lew niesąsiadujący z trawą nic nie upoluje (nie zdobędzie punktów).

Upolowana **zebra** lub **gazela** = **4 punkty**. Nie ma znaczenia, czy zebra lub gazela sąsiaduje z lwem, czy nie.

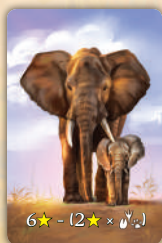


Uwaga! Lwy polują samotnie. Nie mogą wspólnie upolować tej samej gazeli lub zebry.

Uwaga! Po podliczeniu punktów za lwy, upolowane gazy i zebry należy **odłożyć do pudełka**.

Przykład: Lew w drugim rzędzie daje **4** punkty, ponieważ sąsiaduje z trawą i upolował zebra. Lew w trzecim rzędzie daje **4** punkty, ponieważ sąsiaduje z trawą i upolował gazelę. Lew w najniższym rzędzie nie daje punktów, ponieważ nie sąsiaduje z trawą (w takiej sytuacji nie ma znaczenia, że może zapolować na ostatnią zebra). W sumie lwy dają 8 punktów. Po podliczeniu punktów upolowana zebra i gazela odkładane są do pudełka.





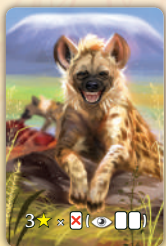
Słoń

Każdy słoń = 6 punktów.

Dodatkowo każdy słoń daje **-2 punkty** za każde sąsiadujące z nim zwierzę innego rodzaju.

Przykład: Słoń w najwyższym rzędzie daje **6** punktów (nie daje punktów ujemnych, ponieważ nie sąsiaduje ze zwierzęciem innego rodzaju). Słoń w drugim rzędzie daje 2 punkty (**6 + 2 + 2**), ponieważ sąsiaduje z zebrawą i gazelą. Słoń w najniższym rzędzie daje 4 punkty (**6 + 2**), ponieważ sąsiaduje z gepardem. W sumie słonie dają 12 punktów.





Hiena

Każda hiena = 3 punkty za każde zwierzę upolowane przez gepardy i/lub lwy w odległości do 2 kart od niej.

Przykład: W sawannie (na poprzedniej stronie) są 2 hieny. Ta w drugim rzędzie daje 3 punkty - w jej zasięgu jest 1 upolowane zwierzę. Hiena w trzecim rzędzie daje 9 punktów (3+3+3), ponieważ w jej zasięgu są 3 upolowane zwierzęta. W sumie hieny dają 12 punktów.



Sęp

Każdy sęp = 4 punkty za każde zwierzę upolowane przez gepardy i/lub lwy poniżej karty sępa (w tej samej kolumnie).

Przykład: W sawannie (na poprzedniej stronie) są 2 sępy. Sęp w najwyższym rzędzie daje 8 punktów (4+4), ponieważ w tej samej kolumnie poniżej niego są 2 upolowane zwierzęta. Drugi sęp nie daje punktów, ponieważ pod nim (w tej samej kolumnie) nie ma upolowanych zwierząt. Za upolowane zwierzę znajdujące się powyżej sępa gracz nie dostanie punktów.

WARIANT DLA 2 GRACZY

Rozgrywka dwuosobowa przebiega w taki sam sposób jak w podstawowej wersji gry, z wyjątkiem poniższych zmian.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

1. WZIĘCIE KARTY ZE STOSU

Gracze biorą po 1 karcie i dodają do kart trzymany w rękę.

Uwaga! Pamiętajcie o tym punkcie. W trakcie gry łatwo o nim zapomnieć.

2. WYBRANIE KARTY

Gracze wybierają po 1 karcie spośród tych trzymany w rękę. Kładą je przed sobą obrazkiem do dołu...

3. DOŁOŻENIE WYBRANEJ KARTY

...a następnie odkrywają je i dokładają do swoich sawann.

4. ODRZUCENIE KARTY

Gracze **wybierają po 1 karcie** spośród tych trzymanyh w rękę i **odkładają je do pudełka**.

5. PRZEKAZANIE KART

Pozostałe karty trzymane w rękę gracze **przekazują drugiej osobie**.

WARIANT DLA 1 GRACZA

W wariacie tym rywalizujesz z graczem wirtualnym – nazwijmy go Matt (jak ma na imię autor gry). Rozgrywka przebiega w taki sam sposób jak w podstawowej wersji gry, z wyjątkiem poniższych zmian.

PRZYGOTOWANIE GRY

Dokładnie **potasuj karty** i stwórz z nich **stos**. Weź **10 kart** z góry stosu.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

1. WYBRANIE KARTY

Wybierz **1 kartę** spośród tych trzymanyh w rękę.

2. DOŁOŻENIE WYBRANEJ KARTY

Dołóż wybraną kartę do swojej sawanny.

3. WYBRANIE KARTY DLA MATTA

Wybierz **1 kartę dla Matta** spośród tych trzymanyh w rękę.

4. DOŁOŻENIE WYBRANEJ KARTY MATTA

Dołóż wybraną kartę do sawanny Matta z zachowaniem poniższych zasad:

- Sawanna Matta również będzie składać się z **20 kart** tworzących **czworokąt** 5×4 (5 kolumn i 4 rzędy).
- Dokładanie kart zaczynasz **od lewego narożnika w najwyższym rzędzie**. Kolejne karty dokładasz z prawej strony wcześniej dołożonej karty. Kiedy dołożysz ostatnią (5.) kartę w rzędzie, w następnej turze zaczynasz dokładanie kart do kolejnego rzędu (od lewej strony). I tak dalej, aż dołożysz 20. kartę w prawym narożniku w najniższym rzędzie.

5. DOBRANIE KART

Po dołożeniu karty do sawanny Matta dobierasz ze stosu:

- **1 kartę**, jeśli karta przed chwilą dołożona do sawanny Matta **nie była ostatnią (5.) w rzędzie**,
- **5 kart**, jeśli karta przed chwilą dołożona do sawanny Matta **była ostatnią (5.) w rzędzie**.

Wykonuj powyższe **działania 1–5**, aż obie sawanny (twoja i Matta) będą miały po 20 kart.

KONIEC GRY

Liczenie punktów i polowanie na zwierzęta przez gepardy i lwy odbywa się w taki sam sposób jak w podstawowej wersji gry (jeśli Matt ma lwy, wybierasz gazy lub zebry, na które poluje). Punkty liczysz osobno dla swojej sawanny i osobno dla sawanny Matta.

Sprawdź swój wynik:

- **Przegrałeś z Mattem** – hieny mają z ciebie niezły ubaw.
- **Wygrałeś różnicą mniejszą niż 55 punktów** – możesz pobawić się z gazelami w berka, ale ty gonisz.
- **Wygrałeś różnicą 55–75 punktów** – zebry przybijają z tobą piątkę.
- **Wygrałeś różnicą 76–85 punktów** – gepardy przyjmują cię do swojego stada.
- **Wygrałeś różnicą większą niż 85 punktów** – lew oddaje ci swoje miejsce przy wodopoj.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apełeczna 6
05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl
© 2024 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



© 2021 Genius Games

Dyrektor ds. gier planszowych:
Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji:
Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Marketing:
Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska
Korekta:
Zuzanna Hertig, Ewa Ganiak-Wosinek
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki

Grę polecają:



PLANSZOWE NEWSY



GAMES
FANATIC

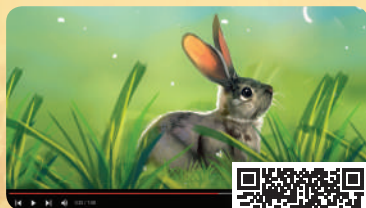
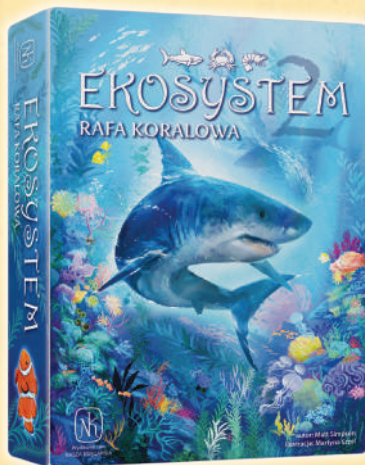
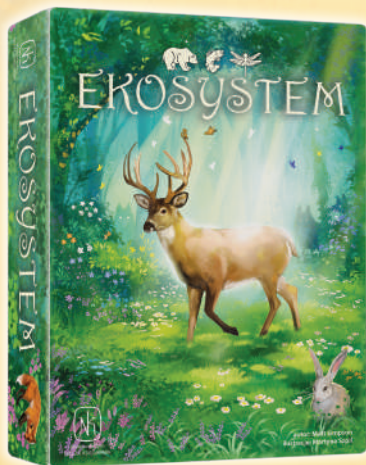


POZNAJ NASZE GRY PLANSZOWE!

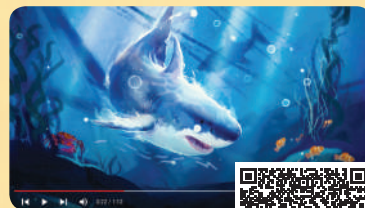
gry.nk.com.pl • [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [@nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)

POZNAJ POZOSTAŁE GRY Z SERII „EKOSYSTEM”.

Każda gra ma inne zasady!



Zobacz zwiastun gry
EKOSYSTEM



Zobacz zwiastun gry
EKOSYSTEM 2 -
Rafa koralowa

