



EKOSYSTEM

Autor: **Matt Simpson**

Ilustracje: **Martyna Szpil-Augusiewicz**

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 ręku.

2. DOŁOŻENIE WYBRANEJ KARTY

Dołóż wybraną kartę do swojego ekosystemu.

3. WYBRANIE KARTY DLA MATTA

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

4. DOŁOŻENIE WYBRANEJ KARTY MATTA

Dołóż wybraną kartę do ekosystemu Matta z zachowaniem poniższych zasad:

- Ekosystem 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 ekosystemu Matta dobierasz ze stosu:

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

Wykonuj powyższe **działania 1–5**, aż oba ekosystemy (twój i Matta) będą miały po 20 kart.

KONIEC GRY

Liczenie punktów odbywa się w taki sam sposób jak w podstawowej wersji gry. Punkty liczysz osobno dla swojego ekosystemu i osobno dla ekosystemu Matta.

Sprawdź swój wynik:

- **Przegrałeś z Mattem** – idź z kocykiem na łąkę nad potokiem i pomyśl, co źle zrobiłeś.
- **Wygrałeś różnicą mniejszą niż 40 punktów** – możesz pobawić się z zajacami w chowanego, ale ty szukasz.
- **Wygrałeś różnicą 40–60 punktów** – wilki przyjmują cię do swojej watahy.
- **Wygrałeś różnicą 61–70 punktów** – niedźwiedzie witają się z tobą... na niedźwiedzia.
- **Wygrałeś różnicą większą niż 70 punktów** – stałeś się legendą. Drzewa w pobliskim lesie szumią twoje imię.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apcieczna 6
05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl, gprs@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, Grzegorz Stawicki
Marketing:
Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska
Korekta: Zuzanna Hertig
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) • [i nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)