

ELEMENTY GRY

- A woreczek
- B 134 płytki:
76 zwierząt
20 kwiatów
12 bramek
8 turystów
6 podwójnego terenu
8 punktów widokowych
4 kempingi
- C 5 wejść głównych
- D 5 jeepów
- E 50 znaczników „OK”



- F marker
- G 15 celów
- H 2 planszeczki sezonów
- I znacznik rund
- J tarcza rund
- K tablica punktacji

CEL GRY

Podczas rozgrywki tworzycie swoje rezerваты pełne zwierząt i roślinności. Waszym zadaniem jest zapewnienie zwierzętom dostępu do odpowiednich siedlisk, a miłośnikom zwierząt odpowiednich warunków do obserwacji przyrody. Im lepiej zaplanujecie rezerwat, tym więcej punktów zdobędziecie. Wygra osoba z największą liczbą punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Weźcie **planszeczkę sezonów** przeznaczoną dla odpowiedniej liczby graczy.
 - 2 Wylosujcie **6 celów** i rozłóżcie je losowo w wycięciach planszeczki sezonów – po 3 cele po obu stronach.
 - 3 Wszystkie **płytki** wrzucicie do **woreczka** i dokładnie je wymieszajcie.
 - 4 Wylosujcie z woreczka **odpowiednią liczbę płytek** i rozłóżcie je tak, jak pokazano na planszeczce sezonów. Będzie to **rynku**.
 - 5 Weźcie **jeepy** w kolorach przedstawionych na planszeczce sezonów i wylosujcie po 1 z nich. Połóżcie je na pustych polach rynku – w miejscach wskazanych na planszeczce sezonów.
- Uwaga!** Upewnijcie się, że jeepy są ustawione przodem w odpowiednich kierunkach – ma to znaczenie dla przebiegu rozgrywki.
- 6 Weźcie **po 1 wejściu głównym** (z rysunkiem jeepa w waszym kolorze) i połóżcie przed sobą. Jest to początek waszych rezerwatów. Pozostałe wejścia główne odłóżcie do pudełka.
 - 7 Osoba, który ostatnio widział lwa, zostaje **graczem rozpoczynającym** i bierze **tarczę rund** oraz **znacznik rund**.

Znaczniki „OK”, tablicę punktacji i marker połóżcie z boku stołu.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa **3 sezony**. Trwają one różną liczbę **rund** (zgodnie z informacją na **plan-szetce sezonów**) – zaznaczacie ją na **tarczy rund**.



Przykład: W rozgrywce dla 3 graczy pierwszy sezon trwa 9 rund. Przed rozpoczęciem gry znacznik na tarczy rund wskazuje więc cyfrę 9. Co rundę będzie on cofany o 1 pole.

Następnie gracz rozpoczynający wykonuje swoją turę, a po nim swoje tury wyko-nują kolejni gracze (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

W instrukcji często stosujemy określenie **płytki sąsiadujące**. Płytki ze sobą sąsia-dują, gdy stykają się **bokami**, nie narożnikami.

W swojej turze gracz wykonuje 4 działania: **WEŹ** ► **PRZESUŃ** ► **WYLOSUJ** ► **DOŁÓŻ**:



WEŹ 1 płytkę z rynku

Gracz bierze **1 płytkę** z **rynku**. Płytką tą musi leżeć **przed lub z boku jeepa gracza**. Jeśli na jednym z tych miejsc znajduje się inny jeep, gracz może wziąć następ-ną płytkę z tego kierunku. W wyjątkowej sytuacji, jeśli gracz nie może wziąć płytki z tych miejsc, może wziąć płytkę leżącą bezpośrednio za jego jeepem.



PRZESUŃ jeepa na miejsce po wziętej płytce

Jeep gracza jedzie (przodem) w kierunku pustego miejsca po wziętej płytce (jeep jedzie prosto lub skrę-ca w odpowiednim kierunku) i zatrzymuje się na tym polu. Stoi przodem zgodnie z kierunkiem jazdy.



WYLOSUJ 1 płytkę z woreczka

Gracz losuje **1 płytkę** z woreczka i kładzie ją na puste miejsce, z którego odjechał jeep gracza.



DOŁÓŻ płytkę do swojego rezerwatu

Płytkę wziętą z **rynku** gracz dokłada do swojego re-zerwatu zgodnie z poniższymi zasadami:

- Dokładana płytką musi sąsiadować z inną płytką leżącą już w rezerwacie gracza.
- **Białe krawędzie** na płytkach to **ogrodzenie rezer-watu**. Żadna płytką **nie może** sąsiadować z ogra-dzeniem. Poza tym ograniczeniem rezerwat może rozrastać się w dowolnych kierunkach.
- Każdą dokładaną płytkę można dowolnie obracać.

3 graczy

RYNEK



Sezon 1

9 rund

1. ► **3**

2. ► **1**

3. ► **0**

SIEDLISKA I ŁĄKI

Siedlisko to płytki lub grupa płytek tego samego terenu sąsiadujących ze sobą bokami.



SAWANNA



WODA



LAS



PUSTYNIA

Uwaga! Płytki z szarym tłem nie należą do żadnego z tych terenów i nie tworzą siedlisk.

Niektóre płytki mają **2 rodzaje terenu** – należą więc do 2 siedlisk.

Łąka to płytki kwiatu lub grupa płytek kwiatów sąsiadujących ze sobą bokami (bez względu na ich tło, czyli rodzaj terenu).



KONIEC SEZONU

Sezon kończy się, gdy wszyscy gracze wykonali odpowiednią liczbę tur (podaną na planszeczce sezonów).

- Po każdym sezonie zdobywacie punkty za **2 cele** leżące na odpowiednich poziomach: *Sezon 1, Sezon 2, Sezon 3*.
- Po każdym sezonie zdobywacie punkty zgodnie z informacją na planszeczce sezonów. W przypadku **remisu** remisujący gracze dostają mniejszą liczbę punktów.
- Zdobyte punkty zapisujecie na **tablicy punktacji**.
- **2 cele**, za które liczycie punkty, odkładacie do pudełka.

Przykład: Gracze sprawdzają, kto najlepiej zrealizował cel „Wielki ekosystem”. Gracz mający w swoim rezerwacie największe siedlisko zdobędzie **3 punkty**, drugi gracz **2 punkty**, trzeci **1 punkt**, a ostatni nie zdobędzie punktów.



KONIEC GRY

Gra kończy się **po 3. sezonie** (po zapisaniu punktów zdobytych za ten sezon). **Liczycie punkty za swoje rezerwaty**. Na większości płytek jest wymaganie i liczba punktów za jego spełnienie.

• Zwierzęta

Zwierzę da punkty, jeśli będzie mieć dostęp do siedliska lub siedlisk o minimalnej łącznej wielkości podanej na płytce.

Jeśli siedlisko składa się z więcej niż 1 płytki, przynajmniej 1 z nich musi sąsiadować bokiem ze zwierzęciem, aby całe to siedlisko było brane pod uwagę (patrz przykłady obok).

Terenu na płytce tego zwierzęcia nie bierze się pod uwagę.

Przykład: Jeśli nosorożec będzie miał dostęp do siedliska lub siedlisk **sawanny** o łącznej wielkości minimum 2 płytek  oraz **wody** o łącznej wielkości minimum 2 płytek , gracz zdobędzie **4 punkty**. **Sawanna**, na której jest nosorożec, nie jest brana pod uwagę.

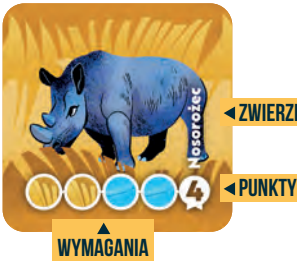
W każdej z poniższych sytuacji (A—D) nosorożec daje graczowi 4 punkty:

A



B





WYMAGANIA

◀ **ZWIERZĘ**

◀ **PUNKTY**

C



D



• Pszczoła, trzmiel, motyl

Każdy z tych owadów da punkty, jeśli będzie mieć dostęp do łąki lub łąk o łącznej wielkości podanej na płytce.

Jeśli łąka składa się z więcej niż 1 płytki, przynajmniej 1 z nich musi sąsiadować bokiem z owadem, aby cała ta łąka była brana pod uwagę (analogicznie do przykładów powyżej).

Przykład: Jeśli motyl będzie mieć dostęp do łąki lub łąk o łącznej wielkości minimum 3 płytek kwiatów , gracz zdobędzie **5 punktów**.



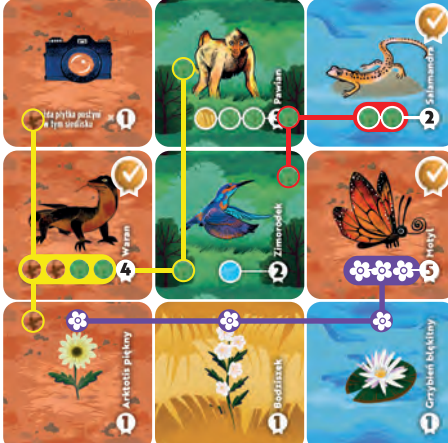
◀ **ZWIERZĘ**

◀ **PUNKTY**

WYMAGANIA

Przykład:

- **Waran** potrzebuje **pustyni lub pustyń** o łącznej wielkości min. 2 płytek  i **lasu lub lasów** o łącznej wielkości min. 2 płytek . Oba te wymagania są spełnione, gracz zdobywa więc **4 punkty**.
- **Motyl** potrzebuje **łąki lub łąk** o łącznej wielkości min. 3 płytek kwiatów . Wymaganie to jest spełnione, gracz zdobywa więc **5 punktów**.
- **Salamandra** potrzebuje **lasu lub lasów** o łącznej wielkości min. 2 płytek . Wymaganie to jest spełnione, gracz zdobywa więc **2 punkty**.
- Wymagania **pawiana** i **zimerodka** nie zostały spełnione, gracz nie zdobywa za nie punktów.



• Punkty widokowe

Gracz zdobywa punkty za każde **zwierzę** (ze spełnionymi wymaganiami) oraz za każdy **kwiat** znajdujący się w miejscach wskazanych na tej płytce.



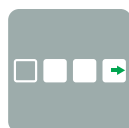
8 MIEJSC
DOKOŁA
PUNKTU WIDOKOWEGO



4 MIEJSCA SĄSIADUJĄCE
Z PUNKTEM
WIDOKOWYM



WSZYSTKIE MIEJSCA
PO TYM SKOSIE OD
PUNKTU WIDOKOWEGO



WSZYSTKIE MIEJSCA
W TEJ LINII OD
PUNKTU WIDOKOWEGO



Przykład:

Ten punkt widokowy daje **2 punkty za każde zwierzę** (ze spełnionymi wymaganiami) i **1 punkt za każdy kwiat leżący po skosie** (zgodnie z ikonkami na płytce) od tego punktu widokowego.

• Każdy kwiat = 1 punkt



• Turyści

Są 2 rodzaje płytek turystów:



► Gracz zdobywa punkty za każdą płytkę znajdującą się w tym samym siedlisku co turysta. Teren na płytce turysty bierze się pod uwagę.

Przykład: Jeśli turysta będzie na **pustyni** składającej się z 5 płytek, gracz zdobędzie **5 punktów**.



► Gracz zdobywa punkty za każde siedlisko tego samego typu co płytka turysty. Teren na płytce turysty bierze się pod uwagę.

Przykład: Jeśli w rezerwacie będą 3 siedliska **wodne** (nie ma znaczenia ich wielkość), gracz zdobędzie **3 punkty**.

• Bramki (z białym ogrodzeniem)

Gracz zdobywa punkty, jeśli wszystkie boki oznaczone symbolem  sąsiadują z innymi płytkami.



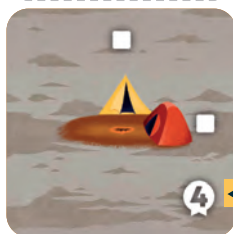
◀ OGRODZENIE

3 ▶ PUNKTY

▲ OGRODZENIE

• Kempingi

Gracz zdobywa punkty, jeśli wszystkie boki oznaczone symbolem  sąsiadują z płytkami inny niż kempingi.



4 ▶ PUNKTY



Uwaga! W trakcie rozgrywki polecamy kłaść **znaczniki „OK”** na płytkach, których wymagania już zrealizowaliście.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apełczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl, gpsr@nk.com.pl
© 2025 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2024 Allplay

Dyrektor ds. gier planszowych:
Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji:
Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
DTP: Paweł Nowicki

Redakcja:
Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Marketing:
Zuzanna Makaruk, Sandra Ptasieńska
Korekta: Marta Kania



- A** Wymagania bramki **nie zostały spełnione**. 1 z 2 boków oznaczonych symbolem nie sąsiaduje z inną płytką. Gracz nie zdobywa punktów.
- B** Kwiat daje **1 punkt**.
- C** Dujker zebrowaty potrzebuje **lasu** o wielkości min. 1 płytki – wymaganie zostało spełnione. Gracz zdobywa **2 punkty**.
- D** Punkt widokowy daje 1 punkt za każde zwierzę (ze spełnionymi wymaganiami) i za każdy kwiat leżący na prawo od punktu widokowego. W rzędzie tym są 2 zwierzęta ze spełnionymi wymaganiami (płytki E, I) oraz 2 kwiaty (płytki F, G). Gracz zdobywa **4 punkty**.
- E** Trzmiel potrzebuje **łąki lub łąk** o łącznej wielkości min. 2 płytek – wymaganie zostało spełnione. Gracz zdobywa **3 punkty**.
- F** Kwiat daje **1 punkt**.
- G** Kwiat daje **1 punkt**.
- H** Punkt widokowy daje 1 punkt za każde zwierzę (ze spełnionymi wymaganiami) i za każdy kwiat leżący na 8 polach zaznaczonych na płytce. Na tych polach znajdują się 3 zwierzęta ze spełnionymi wymaganiami (płytki C, I, M) oraz 2 kwiaty (płytki B, G). Wymagania zwierząt L i N **nie zostały spełnione**, nie dają więc punktów. Gracz zdobywa **5 punktów**.
- I** Pawian potrzebuje **sawanny** o wielkości min. 1 płytki i **lasu lub lasów** o łącznej wielkości min. 2 płytek – wymagania zostały spełnione. Gracz zdobywa **3 punkty**.
- J** Turysta daje 1 punkt za każdą płytkę znajdującą się w tym samym siedlisku co turysta. Siedlisko **wodne** składa się z 4 płytek (A, F, E, J), gracz zdobywa więc **4 punkty**.
- K** Wymagania kempingu zostały spełnione. Każdy z 3 boków zaznaczonych symbolem sąsiaduje z inną płytką niż kemping. Gracz zdobywa **5 punktów**.
- L** Waran potrzebuje **pustyni lub pustyń** o łącznej wielkości min. 2 płytek i **lasu lub lasów** o łącznej wielkości min. 2 płytek – **wymagania nie zostały spełnione**. Waran sąsiaduje ze zbyt małym siedliskiem **pustynnym**. Gracz nie zdobywa punktów.
- M** Żmija potrzebuje **pustyni lub pustyń** o łącznej wielkości min. 3 płytek i **lasu** o wielkości min. 1 płytki – wymagania zostały spełnione. Gracz zdobywa **4 punkty**.
- N** Kameleon potrzebuje **sawanny** o wielkości min. 1 płytki i **lasu lub lasów** o łącznej wielkości min. 3 płytek – **wymagania nie zostały spełnione**. Kameleon sąsiaduje ze zbyt małym siedliskiem **leśnym**. Gracz nie zdobywa punktów.
- O** Wymaganie bramki zostało spełnione. Bok oznaczony symbolem sąsiaduje z inną płytką. Gracz zdobywa **2 punkty**.
- P** Nosorożec potrzebuje **sawanny lub sawann** o łącznej wielkości min. 2 płytek i **wody lub wód** o łącznej wielkości min. 2 płytek – wymagania zostały spełnione. Gracz zdobywa **4 punkty**.
- R** Wejście główne to płytka startowa. Nie daje punktów, ale liczy się jako typ terenu do spełnienia wymagań innych płytek.
- S** Turysta daje 1 punkt za każde siedlisko **leśne** w rezerwacie. Są 3 takie siedliska, gracz zdobywa więc **3 punkty**.
- T** Płytką podwójnego terenu nie daje punktów, ale może być traktowana jako każdy z dwóch rodzajów terenu – **wody** i **pustyni**.
- U** Żółw potrzebuje **pustyni** o wielkości min. 1 płytki, **lasu lub lasów** o łącznej wielkości min. 2 płytek i **wody** o wielkości min. 1 płytki – wymagania zostały spełnione. Gracz zdobywa **5 punktów**.