

EKO SYSTÉM

PRAVIDLA HRY

ÚVOD A CÍL HRY

Ekosystém je karetní hra založená na principu výběru z kolující nabídky (tzv. draft“), v níž si každý hráč buduje svůj rozmanitý a vzkvétající ekosystém. Budete si vybírat karty živočichů a prostředí a vykládat je do sady o 20 kartách, tvořících váš ekosystém. Za každý druh karet budete dostávat body podle toho, jak výhodně je do svého ekosystému zařadíte. Možností, jak karty vyložit a získat tak body, je celá řada, další body pak získáte za úroveň biodiverzity. Jakmile svůj ekosystém vybudují všichni, je partie u konce. Kdo získá nejvíce bodů, zvítězí.

HERNÍ MATERIÁL

130 karet:

8x zajíc



10x pstruh



12x liška



12x medvěd



8x vážka



8x včela



8x orel



12x vlk



12x jelen



20x potok



20x louka



6 přehledových karet

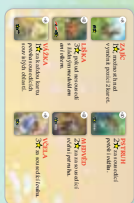


zápisník bodů

Ekosystém	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				
16																				
17																				
18																				
19																				
20																				

PŘÍPRAVA HRY

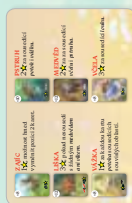
- A** Každému hráči přidělte jednu přehledovou kartu.
- B** Zamíchejte balíček hracích karet a každému hráči jich rozdejte 11.*
- C** Zbylé karty nechte stranou pro druhé kolo.



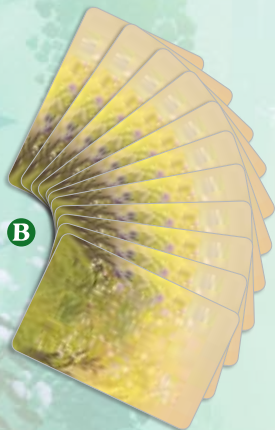
A



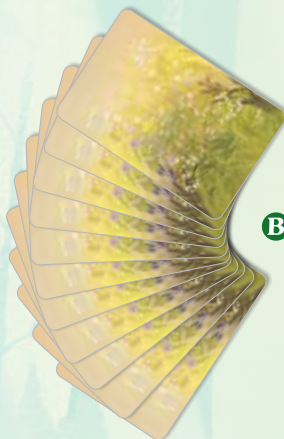
C



A



B



B



A



B

* V původní verzi se doporučuje rozdat každému jen 10 karet, takže na konci kola nebudete mít na výběr. Převzali jsme proto drobnou úpravu z polské verze, připadající nám, že hru zlepšuje. Je na vás, kterou variantu upřednostníte.

PRŮBĚH HRY

Každý hráč si prohlédne své karty, jednu si vybere a položí ji před sebe na stůl lícem dolů. Jakmile jsou připraveni všichni, současně každý svou kartu otočí lícem vzhůru a vytvoří z ní základ svého ekosystému. Zbylé karty každý předá svému spoluhráči po směru hodinových ručiček. Z nich si každý opět vybere jednu stejným způsobem a takto se pokračuje dál, dokud nemá každý ve svém ekosystému vyloženo 10 karet. Každému jedna karta zbude. Tím skončí 1. kolo hry.

Do druhého kola rozdejte každému dalších 10 karet (takže se zbylou kartou z prvního kola bude mít každý v ruce opět 11 karet) a postupujte stejně, jen se karty předávají spoluhráčům obráceně, tj. proti směru hodinových ručiček. Na konci druhého kola tvoří ekosystém každého hráče 20 vyložených karet, partie je u konce a následuje závěrečné bodování.

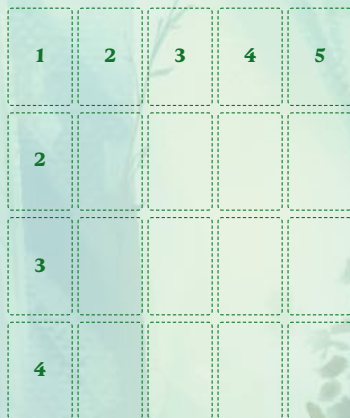
VKLÁDÁNÍ KARET

Ekosystém každého hráče musí na konci partie tvořit mřížku o velikosti 5×4 (5 sloupců a 4 řady). Při vykládání nové karty do ekosystému platí následující pravidla:

1. Počínaje druhou kartou musí být každá karta vyložena tak, aby sousedila **stranou** (ortogonálně) s nějakou kartou vyloženou dříve (nestačí, aby karty sousedily diagonálně, tedy pouze rohem).

2. Kartou není dovoleno vyložit tak, aby ekosystém přesáhl předepsaný výsledný tvar 5×4 karty. Je v pořádku, že zpočátku není přesně určeno, kde karty v mřížce nakonec budou, ekosystém bude růst postupně a může růst různými směry. Nikde však nesmí vzniknout 6. sloupec ani 5. řada.

Dodržíte-li uvedená pravidla, je jedno, jak spolu budou které karty sousedit – živočišné a prostředí, i když určité kombinace jsou výhodnější. Na konci partie získáte body podle podmínek uvedených na jednotlivých kartách plus body za biodiverzitu, viz dále.



DRUHY KARET

Většina karet přinese body podle toho, jak vhodné prostředí je obklopuje.

VČELY mají rády louky – za každou kartu včely získáte 3 body za každou sousedící kartu louky.

MEDVĚDI preferují včely a pstruhy – za každou kartu medvěda získáte 2 body za každou sousedící kartu včely i za každou sousedící kartu pstruha.

PSTRUZI vyhledávají bystrý proud a vážky – za každou kartu pstruha získáte 2 body za každou sousedící kartu potoka a každou sousedící kartu vážky.



LIŠKY nesnášejí vlky ani medvědy – za každou kartu lišky získáte 3 body, pokud s ní nesousedí žádná karta vlka ani medvěda.

ORLI loví zajíce a pstruhy – za každou kartu orla získáte 2 body za každou kartu zajíce i pstruha do vzdálenosti 2, počítáno vodorovně/svisle.

VÁŽKY milují vodu – každá karta vážky přinese bod za každou kartu potoka ve všech souvislých oblastech potoka, které s touto kartou vážky sousedí (oblast tvoří sousedící karty potoka v libovolném uspořádání a karty spolu musejí sousedit ortogonálně).

JELENI si cení volnosti – získáte 2 body za každou řadu a za každý sloupec, v nichž je alespoň 1 karta jelena (další jelen v řadě či sloupci už další body nepřinese).

Příklad:

Tito 3 jeleni přinesou celkem 10 bodů za 3 řady a 2 sloupce.



Příklad:

Včela v horní řadě přinese 6 bodů za sousedící louky vlevo a dole.

Včela v druhé řadě přinese 3 body za sousedící louku vlevo. Zbylé 2 louky za včely body nepřinesou, protože s nimi žádné včely nesousedí.

Orl vlevo dole přinese 6 bodů za sousedícího zajíce vpravo, zajíce ve vzdálenosti 2 nahoře a diagonálně sousedícího pstruha.

Vážka v druhé řadě vpravo přinese 6 bodů – 4 za souvislou oblast potoka, která s ní sousedí nahoře, plus 2 za souvislou oblast potoka, která s ní sousedí dole.

Vážka ve spodní řadě přinese 2 body za souvislou oblast potoka, která s ní sousedí vpravo.

ZAJÍCI jsou rychlí – za každou kartu zajíce získáte 1 bod bez ohledu na jejich polohu a navíc smíte hned po jejich přiložení do ekosystému vyměnit pozici dvou kterýchkoli karet ve svém ekosystému.

LOUKY – za karty luk získáte body podle velikosti jejich souvislých oblastí ortogonálně sousedících karet takto: velikost oblasti 1/2/3/4/5+, počet bodů 0/3/6/10/15 (za samotnou kartu louky získáte 0 bodů, za oblast louky o velikosti 3 karet 6 bodů atd.). Ve svém ekosystému můžete mít více oblastí, ale za oblast větší než 5 karet víc než 15 bodů nezískáte.

POTOKY – za největší souvislou oblast potoka ze všech hráčů získáte 8 bodů, za druhou největší oblast potoka ze všech hráčů získáte 5 bodů. Oblast může mít libovolný tvar, karty musejí sousedit ortogonálně. V případě shody získají všichni dotčení hráči plný počet bodů, ale v případě shody na prvním místě se body za druhé místo neudělují. Abyste získali body, musíte mít alespoň 1 kartu potoka.

VLCI tvoří smečky – za největší počet karet vlků (kdekoli ve svém ekosystému) ze všech hráčů získáte 12 bodů, za druhý největší počet ze všech hráčů 8 bodů a za třetí největší počet 4 body. Musíte mít alespoň 1 kartu vlka, abyste získali body. Postup v případě shody je stejný jako u vyhodnocování karet potoka. Mají-li tedy například dva hráči shodný nejvyšší počet vlků, získají oba po 12 bodech a hráč s druhým nejvyšším počtem vlků získá 4 body.

BODY ZA BIODIVERZITU

Jakmile vyhodnotíte karty jednotlivých druhů, zjistěte, jak je váš ekosystém pestrý. Spočítejte, kolik různých druhů karet (z celkových 11) vám nepřineslo ani jeden bod. Patří sem druhy karet, jichž ve svém ekosystému nemáte ani jednu, a druhy, které sice máte, ale nepřinesly vám žádný bod (např. příliš malá oblast potoka či příliš málo vlků).

Podle počtu druhů karet, které vám **nepřinášejí** body, si započtete postih/bonus za biodiverzitu. Jde v podstatě o počet řádků bodovacího zápisníku, v nichž máte zapsáno 0 bodů.

nebodované druhy	6+	5	4	3	≤2
bodový postih / bonus	-5	0	3	7	12

KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Sečtete všechny dosažené body včetně bonusu či postihu za biodiverzitu. Kdo dosáhne nejvyššího součtu bodů, zvítězí. V případě shody se dotčení hráči o vítězství dělí.



PŘÍKLAD ZÁVĚREČNÉHO BODOVÁNÍ

Kačka zvítězila díky koncentraci na jeleny a potoky s vážkami. Její potok o 3 kartách byl druhý největší (po potoku Martina o 4 kartách, jeho ekosystém viz příklad na str. 4). Získala body za všechny druhy karet kromě 3, takže získala bonus za diverzitu 7 bodů.



EKOSYSTÉM	hráč 1 Kačka	hráč 2 Marín	hráč 3 Týna		
zajáci	1★	0	5	0	
lišky	♣+♠=3★	5	0	6	
vážky	1★+♣	7	8	0	
pastuzi	2★+♣+♠	4	2	0	
medvědi	2★+♠+♣	4	0	0	
včely	3★+♣	6	9	9	
orli	2★+♠+♣+♠+♣	2	6	0	
jeleni	2★+♣+♠	12	0	6	
vici	12★+118★+114★	0	0	12	
potoky	18★+115★	5	8	0	
louky	0/3/6/10/15★	0	0	15	
biodiverzita					
nabodovan /bodov ★	11 -1-0	11 0111	11 11	11 11	11 11
CELKEM	50	36	43		

HRA DVOU HRÁČŮ

Ve hře dvou hráčů položte **třetí balíček 11 karet na přehledovou kartu** neutrálního hráče. Bude se také účastnit výběru z nabídky. Jakmile si každý zvolíte svou kartu, **náhodně vylosujte jednu kartu** neutrálního hráče a vložte ji lícem vzhůru na jeho přehledovou kartu.

Při předávání karet jeden hráč předává svoje karty neutrálnímu hráči, druhý hráč si je od něj bere (v druhém kole to bude naopak). Z karet, které odložíte pro neutrálního hráče, tvořte hromádku lícem vzhůru. Oba si ji můžete kdykoli celou prohlížet, ale žádný ekosystém se z ní nesestavuje.

Závěrečné bodování probíhá zcela standardně, jen se při něm bere v úvahu jen **počet karet potoka a vlků** neutrálního hráče. Všechny jeho karty potoka počítejte jako jednu souvislou oblast.

SÓLOVÁ HRA

Autor: Richard Wilkins

Hru si můžete zahrát i sólově. Zamíchejte balíček hracích karet a doberte si jich 10. Budete si jako obvykle tvořit svůj ekosystém, ale budete i odhazovat karty pro virtuálního soupeře Benedikta (Roetzla).

V každém tahu si vyberte 1 kartu, přidejte ji do svého ekosystému dle obvyklých pravidel a 1 přiďte Benediktovi. Tvořte jeho ekosystém tak, že budete postupně karty vykládat do mřížky 5 × 4 zleva doprava a shora dolů (jako při čtení).

Vždy po přiložení karty do Benediktova ekosystému si doberte do ruky 1 novou kartu z balíčku. Kdykoli **dokončíte celou řadu Benediktova ekosystému, doberte si 5 karet z balíčku** namísto jedné. Takto pokračujte, až provedete 20 tahů a dokončíte oba ekosystémy.

Bodování proveďte tak, že si svůj ekosystém vyhodnotíte jako obvykle (potoky a vlky vyhodnoťte také standardně). Poté vyhodnoťte ekosystém Benedikta, ale jemu se nepříčítá žádný postih ani bonus za biodiverzitu.

Je snadné Benedikta porazit, ale aby to stálo za řeč, musíte vyhrát alespoň o 30 bodů, pokud vyhrájete alespoň o 50 bodů, je to pozoruhodné a pokud alespoň o 70, je to legendární výkon!



TIRÁŽ

Autor: Matt Simpson

Sólová hra: Richard Wilkins

Ilustrace: Martyna Szpilová

Český překlad: Karel Vlasák



© 2022 Genius Games



© 2022 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

MINDOK

HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

Ojedinele se stane, že ve hře z výroby chybí část herního materiálu. V tom případě se obraťte přímo na nás: mindok.cz/reklamace, chybějící prvky vám dopošleme.



mindok.cz



[/hrymindok](https://www.facebook.com/hrymindok)



[/hrymindok](https://www.youtube.com/hrymindok)