

# ЭКОСИСТЕМА



**Экосистема** – это игра с механикой выбора карт, в которой каждый игрок создаёт свою разнообразную и уникальную экосистему. Игроки выбирают из руки карты животных и ландшафтов, раскладывая их в сетку из 20 ячеек (их «экосистему»). У каждого типа карт есть свои условия размещения, за выполнение которых игрок получит победные очки. Существует множество путей создания своей экосистемы, но ключевой момент – это поддержания баланса между всеми её многочисленными обитателями. В конце игры игроки также получают дополнительные победные очки за биоразнообразие или штраф – если в экосистеме процветает лишь небольшое число живых существ. Побеждает игрок, чья экосистема наберет наибольшее число очков.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Раздайте каждому игроку по памятке. Перемешайте колоду и раздайте каждому игроку по 10 карт, отложив оставшиеся карты до 2-го раунда.



*Просканируйте  
QR код, чтобы  
перейти на  
страницу игры  
на сайте!*

В начале игры каждый игрок смотрит карты у себя в руке и **выбирает из них одну**, которую кладет перед собой лицом вниз. Когда все игроки таким образом выбрали карты, они **одновременно переворачивают их** и размещают в своих экосистемах. Затем каждый **игрок передает оставшиеся в руке карты игроку слева** и, в свою очередь, получает то же количество карт от игрока справа. Теперь игроки снова выбирают и размещают в своих экосистемах по одной карте с руки.

Таким образом игра продолжается до тех пор, пока в экосистему каждого из них не будет помещено по 10 карт. Когда это произошло, **завершается 1 раунд**. После этого снова **раздайте игрокам по 10 карт**. Игроки вновь начинают **выбирать и передавать друг другу карты**, но с одним исключением: теперь они **передают оставшиеся в руке карты игроку справа**. В конце 2 раунда каждый игрок подсчитывает очки за 20 размещенных в своей экосистеме карт, чтобы определить победителя.

## РАЗМЕЩЕНИЕ КАРТ

Выбрав карту, игрок должен поместить её в свою экосистему. Экосистема игрока — это условная сетка из 20 свободных ячеек, расположенная в игровой зоне перед ним. Размещая в нее новые карты, игроки должны соблюдать следующие правила:

1. Начиная со второй карты, каждую новую карту нужно размещать по соседству с уже выложенной в экосистеме картой. «По соседству» в этой игре всегда означает слева, справа, сверху или снизу, но не по диагонали.
2. Экосистема каждого игрока состоит ровно из 20 свободных ячеек и включает в себя 4 ряда и 5 столбцов. Игрок не может размещать новые карты за пределами этих границ, а в конце игры у каждого игрока должны быть заполнены все ячейки этой сетки. Поскольку

экосистемы игроков начинаются с одной карты, в начале игры они могут разрастаться в любом направлении. Однако, как только игрок поместил 4-ю карту в столбец или 5-ую в ряд, эта линия считается заполненной, и в неё больше нельзя выкладывать карты.



Соблюдая вышеуказанные правила, игроки могут помещать новых животных и природные места в любую ячейку своей экосистемы (хотя некоторые варианты размещения могут быть стратегически предпочтительнее). В конце игры все игроки получают очки согласно правилам каждой карты, а затем очки биоразнообразия за количество размещённых в экосистеме животных и ландшафтов.

## ТИПЫ КАРТ

Большинство типов карт приносит победные очки за размещение в благоприятных для них местах обитания, т.е. по соседству с другими подходящими им картами.

**ПЧЁЛЫ** предпочитают луга — каждая пчела приносит 3 очка за каждую расположенную по соседству карту луга.

**МЕДВЕДИ** предпочитают пчёл и форель — каждый медведь приносит 2 очка за каждую расположенную по соседству пчелу и каждую расположенную по соседству форель.

**ФОРЕЛЬ** предпочитает ручьи и стрекозы — каждая форель приносит 2 очка за каждый расположенный по соседству ручей и каждую расположенную по соседству стрекозу.

**ЛИСЫ** не любят волков и медведей — каждая лиса приносит 3 очка, если она не расположена по соседству с волком или медведем.

**ОРЛЫ** охотятся на кроликов и форель — каждый орел приносит 2 очка за каждого кролика и форель в пределах 2 ячеек от него в любом направлении (то есть орел может охотиться на ближайшие ячейки, расположенные по диагонали от него).

**СТРЕКОЗЫ** предпочитают ручьи — каждая стрекоза приносит количество очков, равное числу карт в расположенном по соседству ручье (группе соседних друг с другом карт ручья).



**НАПРИМЕР:** Пчела в верхнем ряду приносит суммарно 6 очков за луга, расположенные слева и ниже нее. Пчела во втором ряду приносит 3 очка за луг, расположенный слева от нее. Но ни одна из этих пчел не приносит очки за остальные 2 луга, поскольку те не расположены по соседству с ними.

Орел приносит суммарно 6 очков за соседнего кролика, а также кролика, расположенного на 2 ячейке сверху от него, и за форель, расположенную по диагонали от орла.

Стрекоза в нижнем ряду приносит 2 очка за соседнюю цепочку лугов.

Стрекоза во втором ряду сверху приносит суммарно 6 очков за две соседние группы ручья (4 очка за верхнюю группу и 2 за нижнюю).

**ОЛЕНИ** предпочитают свободу — они приносят 2 очка за каждый ряд или столбец, в которой находится 1 олень (но не более).

Игроки получают очки за ряд и за столбец с оленем, однако они не получают дополнительные очки, если в одном столбце или одной колонне находится несколько оленей. Распределение оленей по экосистеме принесёт больше очков.

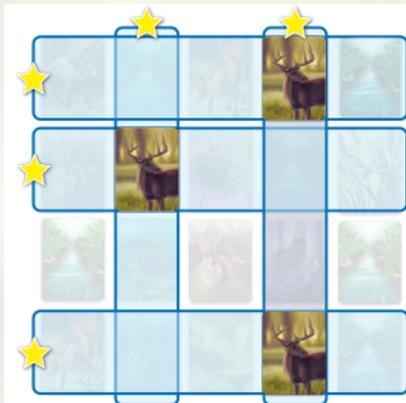
**КРОЛИКИ** быстрые — при размещении кролика в свою экосистему игрок может немедленно поменять местами любые 2 находящиеся там карты. Также каждый кролик приносит по 1 очку.

**ЛУГ** — цепочка расположенных по соседству друг с другом карт лугов.

Каждая карта в составе луга расположена по соседству с ещё хотя бы одной такой же картой. В конце игры посчитайте число карт в вашем лугу и получите соответствующее количество очков: **0/3/6/10/15** очков за 1/2/3/4/5+ карт в одном лугу. Если в вашей экосистеме оказалось несколько лугов, посчитайте победные очки за каждый из них в отдельности (не более 15 очков за каждый).

**РУЧЕЙ** — группа расположенных по соседству друг с другом карт ручьёв. Каждая карта в составе ручья расположена по соседству с хотя бы ещё одной такой же картой. После размещения всех карт игроки определяют, у кого из них получился самый протяжённый ручей. Победитель получает **8** очков, а игрок, занявший второе место — **5** очков. Игрок не может претендовать на получение очков за самый длинный ручей, если в его экосистеме нет ни одной карты ручья.

**ВОЛЧЬЯ СТАЯ** — после размещения всех карт игроки определяют, у кого из них получилась наибольшая волчья стая (волкам не обязательно находиться по соседству друг с другом). Игрок с наибольшим количеством волков получает 12 очков; игрок, занявший второе место — 8 очков, а игрок, занявший третье место — 4 очка. Игрок не может претендовать на получение очков за волчью стаю, если в его экосистеме нет ни одной карты волка.



**ПРИМЕР:** Эти 3 оленя помещены в 2 колонки и 3 ряда, что в итоге приносит игроку суммарно 10 очков.

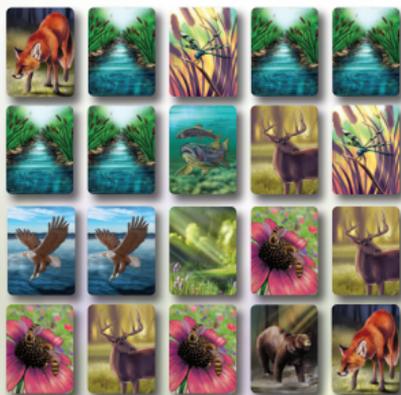
Если при определении самого протяжённого ручья или наибольшей волчьей стаи получилась **ничья**, все игроки получают очки за самое высокое место из тех, на которые они претендуют. В этом случае награда за следующее место не достаётся никому. Например, если между двумя игроками получается ничья при определении наибольшей волчьей стаи, они оба получают по 12 очков, а игрок, занявший по этому показателю третье место – 4 очка.

## ОЧКИ БИОРАЗНООБРАЗИЯ

После того, как игроки получили очки за свои карты, они должны оценить биоразнообразие своих экосистем. Сверьтесь с листом подсчёта очков и определите для каждого игрока количество типов карт, за которые он не получил ни одного очка. Такие типы карт называются **пробелами** в экосистеме. Пробелы в экосистемах игроков могут появиться по следующим причинам: 1) они не разместили ни одну карту определённого типа, 2) не соблюдено условие получения очков за карту определённого типа. Каждый игрок получает бонусные или штрафные очки, в зависимости от количества пробелов в его экосистеме:

<b>ПРОБЕЛОВ В ЭКОСИСТЕМЕ</b>	<b>6+</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>≤2</b>
<b>БИОРАЗНООБРАЗИЕ</b>	<b>-5</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>12</b>

## ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ



Маша победила в игре, сосредоточившись на оленях и ручьях со стрекозами.

Ее состоящий из 3 карт ручей оказался вторым по величине после ручья Кирилла (показанного на стр. 4). Поскольку она получила очки за все типы карт, кроме трех, она получает 7 дополнительных очков за биоразнообразие.

ИГРОКИ	М	С	А			
МЕДВЕДИ	4	0	0			
ПЧЁЛЫ	6	9	9			
ЛУГА	0	0	15			
ФОРЕЛЬ	4	2	0			
ОРЛЫ	2	6	0			
КРОЛИКИ	0	3	0			
СТРЕКОЗЫ	7	8	0			
ЛИСЫ	3	0	6			
ОЛЕНИ	12	0	6			
РУЧЬИ	5	8	0			
ВОЛКИ	0	0	12			
БИОРАЗНООБРАЗИЕ	7	0	-5			
ИТОГО	50	36	43			

## ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

При игре вдвоем, **раздавайте третью стопку из 10 карт** для нейтрального игрока, выкладывая ее по соседству с неиспользованной памяткой. Передавая карты, учитывайте нейтрального игрока (таким образом, один из игроков всегда будет передавать карты нейтральному игроку в 1-м раунде, а другой игрок будет передавать карты нейтральному игроку во 2-м раунде). После того, как игроки выберут свои карты, они также должны **выбрать одну случайную карту из карт нейтрального игрока и поместить её лицом вверх** в отдельную стопку рядом с его памяткой. Игроки могут в любое время смотреть карты в этой стопке (они не помещаются в ячейки и не используются). Размещение игроками карт в экосистемах и получение за них очков проходит по обычным правилам, за исключением того, что **при определении самого протяжённого ручья и наибольшей волчьей стаи сравниваются все аналогичные карты нейтрального игрока** (считается, что все карты ручьёв в стопке нейтрального игрока объединяются в один большой ручей).

## ПРАВИЛА ДЛЯ СОЛО ИГРЫ, (автор Ричард Вилкинс)

При соло игре, перемешайте колоду и раздайте себе 10 карт. Используйте эти карты, чтобы сформировать свою экосистему (следуя обычным правилам), но вместо передачи оставшихся карт другим игрокам сбрасывайте их по одной в экосистему вашего соперника по имени Никита.

Каждый свой ход выкладываете по 1 карте в свою экосистему, следуя обычным правилам, а затем сбрасываете 1 карту по своему выбору. Сброшенные карты выкладываются в экосистему Никиты, образуя стандартную сетку 4 на 5 карт. Начинайте заполнять экосистему соперника с верхнего левого угла слева направо и сверху вниз, пока выложите последнюю карту в ячейку правом нижнем правом углу.

После сброса карты в экосистему Никиты, возьмите 1 новую карту из колоды. **Если Никита завершает формирование ряда своей экосистемы, вместо 1 новой карты возьмите из колоды 5.** Продолжайте играть вышеуказанным способом, пока не закончите формирование своей экосистемы, а Никита завершит свой 4-й ряд.

В конце игры подсчитайте полученные очки по обычным правилам (включая очки за самый протяженный ручей и наибольшую волчью стаю), а затем подсчитайте очки Никиты, игнорируя для него дополнительные очки за биоразнообразие. Для победы на **низком** уровне сложности, ваш результат должен превысить результат Никиты на 30 очков; на **среднем** уровне сложности — на 50 очков; на **высоком** уровне сложности — на 70 очков.



**Автор игры:** Мэтт Симпсон  
**Автор соло режима:** Ричард Вилкинс  
**Художник:** Линдси Фальсон  
**Дизайнеры:** Томаш Богуш и Уилл Медоуз  
**Тестирование игры:** Блэйк Боллиг, Зейн Фокс, Коннер Вагнер, Шон и Трудн Вагнер, Джон Свенсон, Майкл Макгрюдер, Дарби Кейси, Кинделл Айлз, Дэмиен Свит, Брэндон Бэйкер, Алекс Стамп, Итан Сторенг, Джо Хелзер, Джереми Берген, Брайан Хостерман, Джержен и Кэрри Кассо, Скотти и Бетани Пеклер, Оззи Шуновер, Зои Лемастер, Джейсон Лемастер, Тоби Пелтье, Линдси Фальсон, Айдэн Симпсон, Дагон Симпсон, Блейк Симпсон, Мали Симпсон, Джон Ковею, Патрик Фитцгibbon, Энтони Берчетт, Рейчел Берчетт, Сварнава Банерджи, Стив Шлеппхорст, Элиана Шлеппхорст и Эйвери Шлеппхорст.



*Эта игра посвящается моим дорогим друзьям, Шону и Трудн Вагнер, без которых она никогда не появилась бы на свет. Нельзя выразить словами, как я благодарен вам за вашу дружбу. — Мэтт Симпсон*

**Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games**

**Переводчик:** Кирилл Войнов

**Редактор:** Никита Черкасов

**Корректор:** ООО «Корректор»

**Дизайнер-верстальщик:** Софья Севрова

**Руководитель проекта:** Никита Черкасов

**Общее руководство:** Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

