

# EKO SystÉM

## PRAVIDLÁ HRY

### ÚVOD A CIEĽ HRY

Ekosystém je kartová hra založená na princípe výberu z kolujúcej ponuky (tzv. „draft“), v ktorej si každý hráč buduje svoj rozmanitý a rozkvitajúci ekosystém. Budete si vyberať karty živočíchov a prostredí a vykladať ich do sady 20 kariet, tvoriacich váš ekosystém. Za každý druh kariet budete dostávať body podľa toho, ako výhodne ich do svojho ekosystému zaradíte. Možností, ako karty vyložiť a získať tak body, je celý rad, ďalšie body potom získate za úroveň biodiverzity. Len čo svoj ekosystém vybudujú všetci, je partia na konci. Kto získa najviac bodov, zvíťazí.

### HERNÝ MATERIÁL

130 kariet:

8x zajac



8x včela



20x lúka



10x pstruh



8x orol



6 prehľadových kariet



12x líška



12x vlk



12x medveď



12x jeleň



8x vážka



20x potok

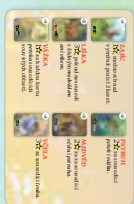


zápisník bodov

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																				

# PRÍPRAVA HRY

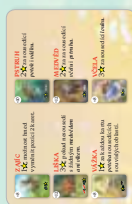
- A** Každému hráčovi pridaťte jednu prehľadovú kartu.
- B** Zamiešajte balíček hracích kariet a každému hráčovi ich rozdajte 11.\*
- C** Zvyšné karty nechajte bokom pre druhé kolo.



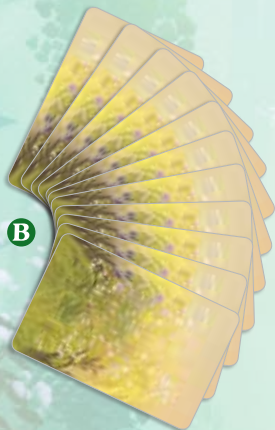
**A**



**C**



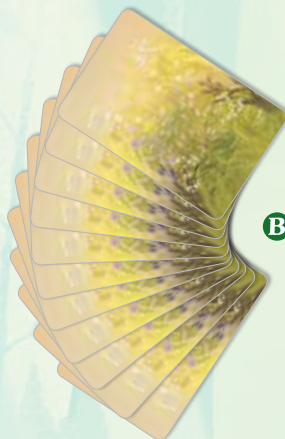
**A**



**B**



**A**



**B**



**B**

\* V pôvodnej verzii sa odporúča rozdať každému len 10 kariet, takže na konci kola nebudete mať na výber. Prevzali sme preto drobnú úpravu z poľskej verzie, pripadá nám, že hru zlepšuje. Je na vás, ktorý variant uprednostníte.

## PRIEBEH HRY

Každý hráč si prehliadne svoje karty, jednu si vyberie a položí ju pred seba na stôl lícom nadol. Len čo sú pripravení všetci, súčasne každý svoju kartu otočí lícom nahor a vytvorí z nej základ svojho ekosystému. Zvyšné karty každý podá svojmu spoluhráčovi v smere hodinových ručičiek. Z nich si každý opäť vyberie jednu rovnakým spôsobom a takto sa pokračuje ďalej, pokiaľ nemá každý vo svojom ekosystéme vyložených 10 kariet. Každému ostane jedna karta. Tým skončí 1. kolo hry.

Do druhého kola rozdajte každému ďalších 10 kariet (takže so zvyšnou kartou z prvého kola bude mať každý v ruke opäť 11 kariet) a postupujte rovnako, len sa karty podávajú spoluhráčom opačne, t. j. proti smeru hodinových ručičiek. Na konci druhého kola tvorí ekosystém každého hráča 20 vyložených kariet, partie je na konci a nasleduje záverečné bodovanie.

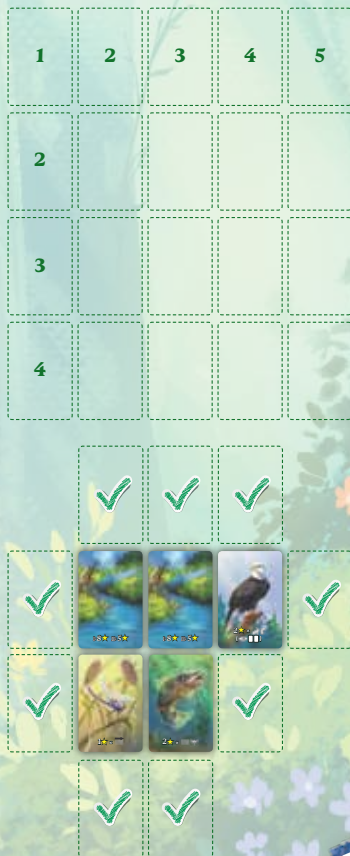
## VYKLADANIE KARIET

Ekosystém každého hráča musí na konci partie tvoriť mriežku o veľkosti  $5 \times 4$  (5 stĺpcov a 4 rady). Pri vykladaní novej karty do ekosystému platia nasledujúce pravidlá:

**1.** Počínajúc druhou kartou musí byť každá karta vyložená tak, aby susedila **stranou** (ortogonálne) s nejakou kartou vyloženou skôr (nestačí, aby karty susedili diagonálne, teda len rohom).

**2.** Kartu nie je dovolené vyložiť tak, aby ekosystém presiahol predpísaný výsledný tvar  $5 \times 4$  karty. Je v poriadku, že spočiatku nie je presne určené, kde karty v mriežke nakoniec budú, ekosystém bude rásť postupne a môže rásť rôznymi smermi. Nikde však nesmie vzniknúť 6. stĺpec ani 5. rad.

Ak dodržíte uvedené pravidlá, je jedno, ako spolu budú ktoré karty susediť – živočíchy a prostredia, aj keď určité kombinácie sú výhodnejšie. Na konci partie získate body podľa podmienok uvedených na jednotlivých kartách plus body za biodiverzitu, pozri ďalej.



## DRUHY KARIET

Väčšina kariet prinesie body podľa toho, ako vhodné prostredie ich obklopuje.

**VČELY** majú rady lúky – každá karta včely prinesie 3 body za každú susediacu kartu lúky.

**MEDVEDE** preferujú včely a pstruhy – každá karta medveďa prinesie 2 body za každú susediacu kartu včely i za každú susediacu kartu pstruha.

**PSTRUHY** vyhľadávajú bystrý prúd a vážky – každá karta pstruha prinesie 2 body za každú susediacu kartu potoka a každú susediacu kartu vážky.



**LÍŠKY** neznášajú vlkov a medvede – každá karta líšky prinesie 3 body, pokiaľ s ňou nesusedí žiadna karta vlka ani medveďa.

**ORLY** lovia zajace a pstruhy – každá karta orla prinesie 2 body za každú kartu zajaca a pstruha do vzdialenosti 2, počítané vodorovne/zvisle.

**VÁŽKY** milujú vodu – každá karta vážky prinesie bod za každú kartu potoka vo všetkých súvislých oblastiach potoka, ktoré s touto kartou vážky susedia (oblasť tvoria susediace karty potoka v ľubovoľnom usporiadaní a karty spolu musia susediť ortogónálne).

**JELENE** si cenia voľnosť – získate 2 body za každý rad a za každý stĺpec, v ktorých je aspoň 1 karta jeleňa (ďalší jeleň v rade či stĺpci už ďalšie body neprinesie).

*Príklad:*

*Tieto 3 jelene prinesú spolu 10 bodov za 3 rady a 2 stĺpce.*



*Príklad:*

**Včela** vo vrchnom rade prinesie 6 bodov za susediace lúky vľavo a dole.

**Včela** v druhom rade prinesie 3 body za susediacu lúku vľavo. Zvyšné 2 lúky za včely body neprinesú, pretože s nimi žiadne včely nesusedia.

**Orol** vľavo dole prinesie 6 bodov za susediaceho zajaca vpravo, zajaca vo vzdialenosti 2 hore a diagonálne susediaceho pstruha.

**Vážka** v druhom rade vpravo prinesie 6 bodov – 4 za súvislú oblasť potoka, ktorá s ňou susedí hore, plus 2 za súvislú oblasť potoka, ktorá s ňou susedí dole.

**Vážka** v spodnom rade prinesie 2 body za súvislú oblasť potoka, ktorá s ňou susedí vpravo.

**ZAJACE** sú rýchle – za každú kartu zajaca získate 1 bod bez ohľadu na ich polohu a navyše smiete hneď po ich priložení do ekosystému vymeniť pozíciu dvoch ktorýchkoľvek kariet vo svojom ekosystéme.

**LÚKY** – za karty lúk získate body podľa veľkosti ich súvislých oblastí ortogonálne susediacich kariet takto: veľkosť oblasti 1/2/3/4/5+, počet bodov 0/3/6/10/15 (za samotnú kartu lúky získate 0 bodov, za oblasť lúky veľkosti 3 kariet 6 bodov atď.). Vo svojom ekosystéme môžete mať viac oblastí, ale za oblasť väčšiu než 5 kariet viac ako 15 bodov nezískate.

**POTOKY** – za najväčšiu súvislú oblasť potoka zo všetkých hráčov získate 8 bodov, za druhú najväčšiu oblasť potoka zo všetkých hráčov získate 5 bodov. Oblasť môže mať ľubovoľný tvar, karty musia susediť ortogonálne. V prípade zhody získajú všetci dotknutí hráči plný počet bodov, ale v prípade zhody na prvom mieste sa body za druhé miesto neudeľujú. Aby ste získali body, musíte mať aspoň 1 kartu potoka.

**VLKY** tvoria svorky – za najväčší počet kariet vlkov (kdekoľvek vo svojom ekosystéme) zo všetkých hráčov získate 12 bodov, za druhú najväčší počet zo všetkých hráčov 8 bodov a za tretí najväčší počet 4 body. Musíte mať aspoň 1 kartu vlka, aby ste získali body. Postup v prípade zhody je rovnaký ako pri vyhodnocovaní kariet potoka. Ak majú teda napríklad dvaja hráči zhodný najvyšší počet vlkov, získajú obaja 12 bodov a hráč s druhým najvyšším počtom vlkov získa 4 body.

## BODY ZA BIODIVERZITU

Len čo vyhodnotíte karty jednotlivých druhov, zistíte, ako je váš ekosystém pestrý. Spočítajte, koľko rôznych druhov kariet (z celkových 11) vám neprinieslo ani jeden bod. Patria sem druhy kariet, z ktorých vo svojom ekosystéme nemáte ani jednu, a druhy, ktoré síce máte, ale nepriniesli vám žiadny bod (napr. príliš malá oblasť potoka či príliš málo vlkov).

Podľa počtu druhov kariet, ktoré vám **neprinášajú** body, si započítajte postih/bonus za biodiverzitu. Ide v podstate o počet riadkov bodovacieho zápisníka, v ktorých máte zapísaných 0 bodov.

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

## KONIEC HRY A ZÁVEREČNÉ BODOVANIE

Spočítajte všetky dosiahnuté body vrátane bonusu či postihu za biodiverzitu. Kto dosiahne najvyšší súčet bodov, zvíťazí. V prípade zhody sa dotknutí hráči o víťazstvo delia.



## PRÍKLAD ZÁVEREČNÉHO BODOVANIA

Katka zvíťazila vďaka koncentrácii na jeleňov a potoky s váškami. Jej potok s 3 kartami bol druhý najväčší (po potoku Martina so 4 kartami, jeho ekosystém pozri príklad na str. 4). Získala body za všetky druhy kariet okrem 3, takže získala bonus za diverzitu 7 bodov.



EKOSYSTÉM	hráč 1 Katka	hráč 2 Marín	hráč 3 Tína			
zajaci 1★	0	5	0			
lišky 1★ + 2★ = 3★	5	0	6			
války 1★ × 3	7	8	0			
ptruzi 2★ × 2 = 4	4	2	0			
medvedí 2★ × 2 = 4	4	0	0			
včely 3★ × 3	6	9	9			
orli 2★ × 3 = 6	2	6	0			
jeleni 2★ × 3 = 6	12	0	6			
vici 12★ ÷ 8 = 1.5	0	0	12			
potoky 1.8★ ÷ 5★	5	8	0			
louky 0.3/6/10/15★	0	0	15			
biodiverzita						
nabodvanie /bodov ★	7	0	-5			
<b>CELKEM</b>	<b>50</b>	<b>36</b>	<b>45</b>			

## HRA DVOCH HRÁČOV

V hre dvoch hráčov položte **tretí balíček 11 kariet na prehľadovú kartu** neutrálneho hráča. Bude sa tiež zúčastňovať výberu z ponuky. Len čo si každý zvolíte svoju kartu, **náhodne vylosujte jednu kartu** neutrálneho hráča a vyložte ju lícom nahor na jeho prehľadovú kartu.

Pri podávaní kariet jeden hráč podáva svoje karty neutrálnemu hráčovi, druhý hráč si ich od neho berie (v druhom kole to bude naopak). Z kariet, ktoré odložíte pre neutrálneho hráča, tvorte kôpku lícom nahor. Obaja si ju môžete kedykoľvek celú prezrieť, ale žiadny ekosystém sa z nej nezostavuje.

Záverečné bodovanie prebieha celkom štandardne, len sa pri ňom berie do úvahy len **počet kariet potoka a vlkov** neutrálneho hráča. Všetky jeho karty potoka počítajte ako jednu súvislú oblasť.

# SÓLOVÁ HRA

Autor: Richard Wilkins

Hru si môžete zahrať i sólovo. Zamiešajte balíček hracích kariet a doberte si ich 10. Budete si ako obvykle tvoriť svoj ekosystém, ale budete aj odhadzovať karty pre virtuálneho súpera Benedikta (Roezla).

V každom ťahu si vyberte 1 kartu, pridajte ju do svojho ekosystému podľa obvyklých pravidiel a 1 pridajte Benediktovi. Tvorte jeho ekosystém tak, že budete postupne karty vykladať do mriežky 5 × 4 zľava doprava a zhora nadol (ako pri čítaní).

Vždy po priložení karty do Benediktovho ekosystému si doberte do ruky 1 novú kartu z balíčka. Kedykoľvek **dokončíte celý rad Benediktovho ekosystému, doberte si 5 kariet z balíčka** namiesto jednej. Takto pokračujte, až vykonáte 20 ťahov a dokončíte oba ekosystémy.

Bodovanie vykonajte tak, že si svoj ekosystém vyhodnotíte ako obvykle (potoky a vlky vyhodnoťte tiež štandardne). Potom vyhodnoťte ekosystém Benedikta, ale jemu sa nepripočíta žiadny postih ani bonus za biodiverzitu.

Je jednoduché Benedikta poraziť, ale aby to stálo za reč, musíte vyhrať aspoň o 30 bodov, pokiaľ vyhráte aspoň o 50 bodov, je to pozoruhodné a pokiaľ aspoň o 70, je to legendárny výkon!



## TIRÁŽ

Autor: Matt Simpson

Sólová hra: Richard Wilkins

Ilustrácie: Martyna Szpilová

Slovenský preklad: Ondrej Pudmerický



© 2022 Genius Games



© 2022 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA


**MINDOK**

HRÁME ♥ SRDCOM


Výhradný distribútor  
pre ČR a SR:

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

Ojedinele sa stane, že v hre z výroby chýba časť herného materiálu. V tom prípade sa obráťte priamo na nás: [mindok.cz/reklamace](http://mindok.cz/reklamace), chýbajúce prvky vám pošleme.

 [mindok.cz](http://mindok.cz)

  [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

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