

instrukcja



ECO LOGiC

*EUROPE

game by:

BORYS BINKOWSKI

illustrations: ANNA „ARTERIA” WINKIEL

WSTĘP

Gra EcoLogic pokazuje bogactwo natury i powiązania między jej elementami. Zarówno treść, jak i mechanika gry są zaprojektowane tak, aby służyć temu celowi.

Gra zawiera prawie 400 różnych kart reprezentujących królestwa roślin, grzybów i zwierząt europejskiej strefy lasów umiarkowanych, rozciągającej się od Francji po Ukrainę. Karty te są umieszczane w 5 różnych siedliskach, tworząc złożony ekosystem, a żetony biomasy są przemieszczane między nimi, tworząc łańcuchy pokarmowe.

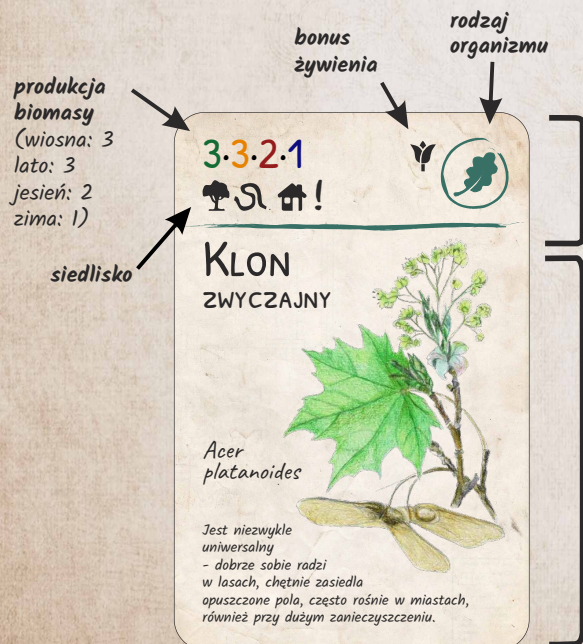
Zwycięzcą jest gracz, który stworzy najbardziej zróżnicowany i bogaty ekosystem (umieszcza karty organizmów różnych rodzajów na planszach siedlisk; patrz str. 10).

Zestaw podstawowy gry jest przeznaczony dla 2-4 graczy. Każde rozszerzenie („Tereny nadmorskie”, „Góry” i „Sąsiedztwo człowieka”) zwiększa tę liczbę o jednego gracza. Gra trwa około 1,5-2 godzin i jest przeznaczona dla dorosłych i dzieci powyżej 10 roku życia.

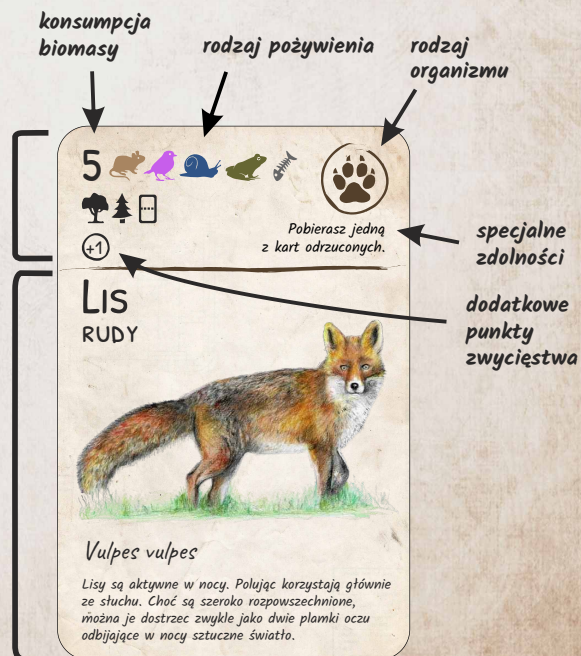
Istnieją również dwie wersje dla jednego gracza (tryb „pasjans” i „AUTOMA” – symulacja drugiego gracza) oraz tryb ekspresowy, który pozwala skrócić czas rozgrywki do pół godziny. Gra zawiera również dwa rozszerzenia („Pogoda” i „Wpływ człowieka”), które wprowadzają nowe mechaniki, a także trzy rozszerzenia, które wprowadzają 124 nowe karty.

OPIS KART

KARTY PRODUKUJĄCE BIOMASĘ:



KARTY KONSUMUJĄCE BIOMASĘ / SZCZĄTKI:



LISTA UŻYTYCH SYMBOLI

-  /  - żeton biomasy / żeton szczątków
 - żeton organizmów żyjących
 /  /  - karta na ręce / w stosie / odrzucona

rodzaj organizmu / pożywienia:

-  - rośliny zielne
-  - drzewa i krzewy
-  - grzyby i porosty
-  - owady
-  - bezkręgowce (inne)
-  - ryby
-  - płazy i gady
-  - ptaki małe
-  - ptaki duże
-  - ssaki drobne
-  - ssaki kopytne
-  - ssaki drapieżne
-  - szczątki roślinne
-  - szczątki zwierzęce

W kółku na karcie symbol oznacza rodzaj organizmu; w pozostałych przypadkach oznacza rodzaj pożywienia dla organizmu (więcej: s. 7 i 8).

bonus żywienia:

-  - roślina owocująca
-  - roślina nasienna
-  - roślina kwiatowa
-  - trawa

zwierzęta z tym symbolem otrzymują bonus  po żywieniu (więcej: s. 7).

siedliska:

-  - las liściasty
-  - bory (lasy iglaste)
-  - łąki i pola
-  - rzeki i łęgi
-  - bagna i jeziora
-  - tereny nadmorskie
-  - miasta i ogrody
-  - góry
-  - dowolne siedlisko
-  - skraj siedlisk
-  - roślina pionierska
-  - organizm trujący
-  - roślina uprawna
-  - zwierzę nocne

 /  /  /  - punkty zwycięstwa (więcej: s. 10)



Karta z tym symbolem zagrywana jest w odpowiadającym siedlisku (patrz: s. 6).

patrz: s. 7.

ELEMENTY GRY

Gra zawiera:

- 16 plansz siedlisk (w 5 rodzajach),
- 243 kart organizmów,
- żetony biomasy ■ ,
- żetony szczątków ● ,
- żetony kart wyżywionych 🍎 ,
- 12 kart pogody i kostkę pogody,
- 2 kostki AUTOMY,
- dodatek Góry:
4 plansze siedlisk, 33 karty,
- dodatek Tereny nadmorskie:
4 plansze siedlisk, 31 kart,
- dodatek Śsiedztwo człowieka:
4 plansze siedlisk, 47 karty,
10 kart wptywu człowieka.



PRZYGOTOWANIE GRY

Na początku stwórz swój ekosystem. Będzie się on składał się z 4 różnych siedlisk. Te siedliska będą później zamieszkiwane przez rośliny lub zwierzęta reprezentowane kartami.

Przed rozpoczęciem gry:

- Wsyp żetony do oddzielnych pojemników (np. filiżanek).
- Rozdaj 4 plansze siedlisk dla każdego gracza. Gracze rozkładają je przed sobą (jedna pod drugą) w dowolnej kolejności, wybierając dowolną stronę planszy.
- Dobrze potasuj wszystkie karty (za wyjątkiem kart pogody) i rozdaj po 8 kart każdemu graczowi.
- Pozostałe karty utworzą stos (zostaw je na kupce rewersami do góry na środku stołu).

Podczas gry karty mogą pełnić różne funkcje:

- **Karty zagrane:** układane na planszach siedlisk (tworzą one Twój ekosystem).
- **Karty na ręce** (□): to te, które posiada gracz i których nie pokazuje innym.
- **Stos kart** (■): zakryte karty położone na stole w jednym lub dwóch kupkach.
- **Karty odrzucone** (■): karty odrzucone przez graczy, pozostawione zakryte na stole w osobnej kupce.

Uwaga: karty mają różne rewersy, symbolizujące rodzaj gatunku. Podczas dobierania karty (ze stosu lub odrzuconych kart) zawsze możesz wybrać rodzaj organizmu (patrzac na rewers karty), ale nigdy nie możesz patrzeć na jej awers.

PORY ROKU I FAZY GRY

Gra składa się z 4 pór roku (zaczynając od wiosny, kończąc na zimie), każda podzielona na 3 fazy: **zasiedlanie**, po którym następuje **koniec pory roku**, następnie zaś **początek nowej pory roku**. Wiosna zaczyna się od fazy zasiedlania. Wraz z końcem wiosny (faza końca pory roku) następuje lato (faza początku pory roku). Ten proces trwa do zimy, kiedy gra kończy się ostatnią fazą zasiedlania.

WIOSNA:	ZASIEDLANIE	->	KONIEC PORY ROKU	->
LATO:	POCZĄTEK PORY ROKU	->	ZASIEDLANIE	->
JESIEŃ:	POCZĄTEK PORY ROKU	->	ZASIEDLANIE	->
ZIMA:	POCZĄTEK PORY ROKU	->	ZASIEDLANIE	->

W fazie **zasiedlania** nasze rośliny, zwierzęta i grzyby zajmują swoje miejsca w siedliskach. Rośliny i porosty produkują biomasę (■), która stanie się pożywieniem dla zwierząt. Mechanika tej fazy składa się z 4 powtarzających się kroków. Są one opisane na stronach 5 i 6.

Koniec pory roku to czas rozkładu - nasze ekosystemy tracą część swojej biomasy, która jest częściowo przekształcana w szczątki (●), które mogą stać się pożywieniem dla innych gatunków (np. grzybów). Mechanika tego procesu jest opisana na stronie 9.

Początek nowej pory roku to czas wzrostu. Rośliny umieszczone w siedliskach ponownie produkują biomasę, która może stać się pożywieniem dla roślinożerców, a następnie dla drapieżników za pośrednictwem łańcuchów pokarmowych. Mechanika tego procesu jest opisana na stronie 7, szczegóły i przykład procesu produkcji i konsumpcji biomasy odnajdziesz na stronie 8.

Gra **kończy się**, gdy ostatni gracz położy swoją ostatnią kartę lub spasyje zimę. Proces wyłaniania zwycięzcy opisany jest na stronie 10.

ZASIEDLANIE: 4 KROKI

Zasiedlanie to czas, w którym nasze organizmy wprowadzają się do ekosystemu. Jest to zatem kluczowa faza gry.

Każda faza zasiedlania rozgrywana jest w 4 kolejnych krokach:

- (1) wymiana zależna od pory roku,
- (2) zagranie karty w siedlisku,
- (3) przygotowanie 2 kart do przekazania,
- (4) przekazanie ich.

Wszyscy gracze wykonują swoje akcje w tym samym czasie, ale czekają na ostatniego gracza w kroku 4. Po zakończeniu kroku 4 przechodzą do kroku 1. Faza zasiedlania kończy się, gdy ostatni gracz pozbędzie się ostatniej karty lub powie: „Pasuję”.

W **kroku 3 i 4** przygotowujesz i przekazujesz dwie karty sąsiadnemu graczowi. Dwie karty przygotowane do przekazania są umieszczane rewersem do góry w widocznym miejscu. **Są one przekazywane w tym samym momencie przez wszystkich graczy i tylko wtedy, gdy wszyscy przygotowują swoje dwie karty!** Wiosną i jesienią przekaz karty zgodnie z ruchem wskazówek zegara, latem i zimą – przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Uwaga: jeśli masz jedną kartę na ręce, to przygotowujesz i przekazujesz jedną kartę. Nadal możesz otrzymać dwie karty od innego gracza.

Otrzymane na wymianie karty możesz podejrzeć i od razu (w kroku 4) wymienić z pulą (wybierając po rewersach kart). Taka dodatkowa wymiana kosztuje jednak 1 joker (nie możesz jej dokonać jeśli nie masz jokerów).

W **kroku 1** dokonujesz nieobowiązkowej wymiany zależnej od pory roku.

Rodzaje wymian:

- WIOSNA: jedna karta na ręce za jedną kartę ze stosu
- LATO: jedna karta na ręce za dwa żetony biomasy jako jokery
- JESIEŃ: cztery łącznie żetony biomasy /szczątków za jedną kartę ze stosu
- ZIMA: dwie karty na ręce za jedną kartę odrzuconą albo ze stosu.

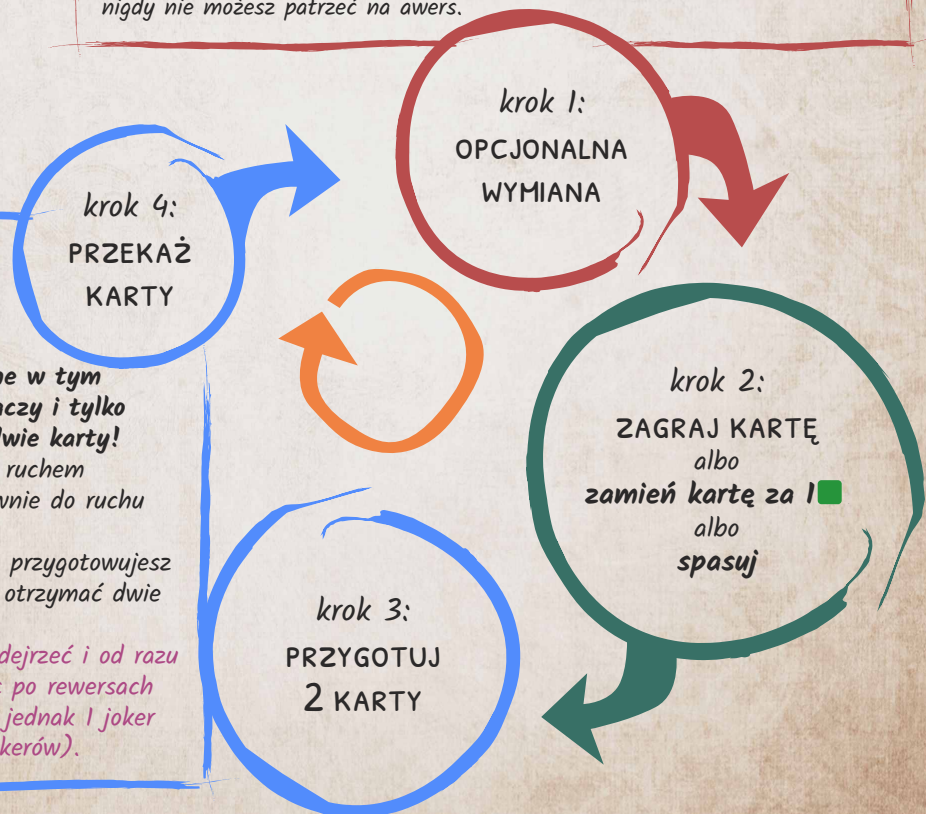
□ → □

□ → 2 ■

4 ■ / ● → □

□ □ → ■ / □

Uwaga: Podczas wymiany najpierw odrzucasz kartę/żetony, a dopiero potem dobierasz nową kartę/żetony. Karty przeznaczone do wymiany, trafiają na stos kart odrzuconych. Pobierając karty ze stosu lub z kart odrzuconych zawsze możesz wybrać rodzaj organizmu (patrząc na rewers karty), ale nigdy nie możesz patrzeć na awers.



Krok 2: umieść jedną ze swoich kart w ekosystemie (w jednym z siedlisk). Alternatywnie możesz wymienić jedną kartę na jeden żeton biomasy lub spasować (do końca fazy zasiedlania).

Zasady zagrywania kart w siedliskach:

- Na planszy siedliska możesz umieścić kartę tylko wtedy, gdy pasuje ona do symbolu siedliska (np. , ) lub dodatkowe cechy organizmów na to pozwalają (np. roślina pionierska, patrz: s. 7).
- Na planszach siedlisk możesz umieścić karty organizmów na dowolnych wolnych polach (uzupełnianie siedlisk od lewej nie jest obowiązkowe, ale zazwyczaj ułatwia grę).
- Gracze umieszczają karty jednocześnie - kto pierwszy, ten lepszy (choć czasami warto poczekać na innych graczy).
- W przypadku **pata** (gdy jeden gracz czeka na drugiego, a drugi czeka na pierwszego) - karty zagrywa się jednocześnie, a następnie uruchamia się jego ich cechy w kolejności alfabetycznej (decyduje tacińska nazwa gatunku).
- Po zagranie karty rośliny lub porostu rozpoczyna się proces **produkcji biomasy** (patrz „ŻYWIENIE”, str. 7).
- Zagranie karty konsumenta (zwierzęcia lub grzyba) wymaga jego wyżywienia, dlatego nie możesz umieścić go w siedlisku, jeśli na kartach, które konsumuje, nie ma wystarczającej ilości biomasy  (choć biomasę możesz zastąpić jokerami). Proces ten nazywa się **konsumpcją biomasy** (patrz str. 7).
- Żetony szczątków (które pojawiają się później w grze) na kartach roślin i grzybów są uważane za szczątki roślin () , te na kartach zwierząt za szczątki zwierząt (). Mogą być one konsumowane przez inne organizmy (np. grzyby).

Umieszczanie karty na karcie:

- Możesz umieścić kartę organizmu na innej karcie tylko w pasującym siedlisku i tylko wtedy, gdy zakrywany organizm jest pożywieniem dla zakrywającego (np. jeleni może przykryć dowolną roślinę).
- W takim przypadku biomasa  z przykrytej karty jest przenoszona na kartę zakrywającą i liczona do jej liczby konsumpcji biomasy (patrz str. 1), szczątki  są odrzucane.
- Rośliny i organizmy, które żywią się wyłącznie szczątkami nie mogą zakrywać innych kart.

Jeśli nie możesz lub nie chcesz zagrać karty, możesz **wymienić jedną kartę** z ręki na 1 żeton  jako **jokera** albo **spasować**. Jeśli spasujesz, nie zagrywasz więcej kart w tej fazie ZASIEDLANIA (patrz str. 9), twoje karty mogą jednak stać się pożywieniem dla organizmów innych graczy.

Jeśli nie masz żadnej karty na ręce do przekazania, również kończysz grę do końca fazy ZASIEDLANIA. Gdy ostatni gracz spasuje lub zabraknie mu kart, faza ZASIEDLANIA kończy się. Gracze przechodzą do fazy KOŃCA PORY ROKU.

Uwaga: **Zimą nie możesz zagrywać kart roślin zielnych ani owadów.**



Uwaga: jeśli zostaniesz ostatnim graczem w danej porze roku, rozgrywasz kroki 1 i 2 (bez 3 i 4) do momentu aż stracisz możliwość ruchu.

ŻYWIENIE (PRODUKCJA I KONSUMPCJA BIOMASY)

Produkcja i konsumpcja to proces przepływu biomasy wzdłuż łańcuchów pokarmowych. Zaczyna się od producentów (roślin, porostów), a kończy zwykle na drapieżnikach. Żywienie zachodzi, gdy zagrywasz kartę w **roku 2 ZASIEDLANIA** i jest powtarzany na **początku** każdej **pory roku** (dotyczy wtedy wszystkich zagranych kart).

Produkcja odbywa się następująco:

- W przypadku roślin () i porostów weź żetony biomasy  z puli i połóż je na karcie zgodnie z produkcją żywności opisaną na niej w lewym górnym rogu (zgodnie z aktualną porą roku, np. 2.3.2.0 wiosna: 2, lato: 3, jesień: 2, zima: 0).

Konsumpcja zachodzi następująco:

- Żywiąc karty zwierząt lub grzybów, musisz zebrać na nich żetony biomasy  w liczbie odpowiadającej konsumpcji biomasy na karcie (lewy górny róg karty). Pobierasz je z kart, którymi żywi się organizm i przenosisz na kartę.
- Biomase  pobierasz tylko z kart, którymi żywi się gatunek (patrz ikona rodzaju pożywienia na karcie).

- Możesz pobrać biomase z jednej lub więcej kart gatunków, które gatunek ten się żywi.
- Gatunki konsumujące mogą żywić się tylko biomase  z odpowiednich kart gatunków umieszczonych w tym samym siedlisku (gatunki znajdujące się na skraju siedliska  - z obu siedlisk).
- Jeśli organizm żywi się szczątkami  ( , ), zawsze przekształca je w biomase  podczas żywienia. Wymieniasz wtedy  na  w puli żetonów.
- Podczas żywienia weź pod uwagę specjalne zdolności organizmów (opis na kartach nad linią).
- Zwierzę posiadające bonus do żywienia: symbol rośliny owocującej (), kwiatowej (), nasiennej (), lub trawy () otrzymuje dodatkowy 1  (z puli) za każdą roślinę posiadającą ten sam symbol w siedlisku (lub siedliskach, jeśli zwierzę zagrane jest na skraju siedlisk). Najpierw jednak zwierzę musi być wyżywione w normalnym procesie.
- Biomasa  może czasem spełniać funkcję **jokera**. Jest ona wtedy umieszczana obok plansz ekosystemu i może być używana w dowolnym momencie jako biomasa  lub szczątki  (np. jokerem możesz wyżywić organizm, gdy brakuje ci biomasy w siedlisku).

DODATKOWE CECHY ORGANIZMÓW

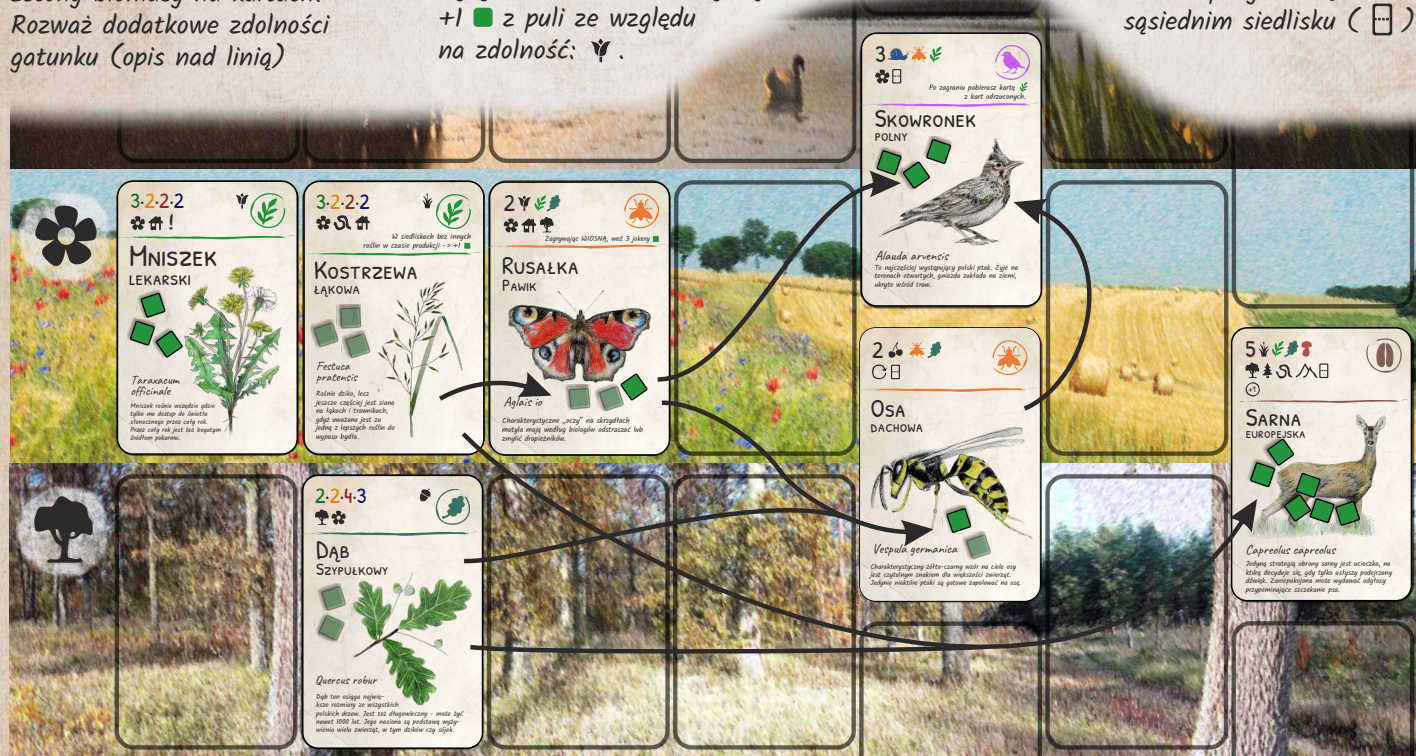
-  - dowolne siedlisko - kartę z tym symbolem możesz zagrać w dowolnym siedlisku.
-  - skraj siedlisk - kartę z tym symbolem możesz zagrać na skraju siedliska (pomiędzy dwoma siedliskami). Nie możesz jednak umieścić jej na krawędzi ekosystemu (tak, aby wystawała poza planszę ekosystemu).
-  - roślina uprawna (dostępne z dodatkiem „Siedlisko człowieka”): w siedlisku z tą rośliną nie można zagrać żadnej innej karty (nie dotyczy skraju siedlisk). Kartę tą można jednak przykryć wg normalnych zasad (patrz s. 6).
-  - roślina pionierska - roślina z tym symbolem może być zagrana także w dowolnym siedlisku, w którym nie ma jeszcze innych roślin.
-  - organizm trujący - organizmu z tym symbolem nie mogą spożywać żadne ssaki i ptaki.

PRZYKŁAD

Rośliny otrzymują żetony biomasy ■ zgodnie z porą roku. Np. mniszek lekarski otrzyma 3 ■ wiosną i 2 ■ w innych porach roku. Umieść otrzymane żetony biomasy na kartach. Rozważ dodatkowe zdolności gatunku (opis nad linią)

Organizmy konsumujące biomasę musisz wyżywić do liczby konsumpcji biomasy, w przypadku rusałki do 2. Motyl ten miał 1 ■ z poprzedniej pory roku, musisz go „dożywić” przenosząc ■ z kart organizmów, którymi się on żywi - w tym przypadku z ■/■. Po wyżywieniu, rusałka otrzymuje +1 ■ z puli ze względu na zdolność: ♀.

Zwierzęta mogą stać się pokarmem dla innych zwierząt. Skowronek może pożywiać się ■, możesz zatem przenieść ■ z rusałki na kartę skowronka. Jeśli zabraknie ci ■ aby wyżywić skowronka (3), może on umrzeć, a jego karta zostanie odrzucona. Na szczęście skowronek może uzupełnić swoją dietę ■ lub pożywić się w sąsiednim siedlisku (■).



Dąb może zasiedlić dwa różne siedliska. Wiosną otrzymuje 2 ■.

Osa może zasiedlić dowolne siedlisko (☉). Jej kartę można również położyć na skraju siedlisk (■). Kładąc ją na skraju siedlisk może ona żywić się z obu, w tym przypadku: drzewami i krzewami oraz/lub owadami. Zwróć uwagę, że może się też stać ofiarą skowronka.

Sarna może żywić się organizmami z obu siedlisk. W tym przypadku: roślinami zielnymi oraz drzewami i krzewami. Po wyżywieniu otrzymuje +1 ■ z puli ze względu na bonus: ♀.

KONIEC PORY ROKU

W EcoLogic koniec pory roku i początek nowej to czasy rozkładu i wzrostu. Część biomasy ulega rozkładowi, ale wraz z nową porą roku jest ponownie produkowana i przekazywana wzdłuż łańcuchów pokarmowych.

Pora roku kończy się, gdy ostatniemu graczowi zabraknie kart lub spsuje (w kroku 2, patrz s. 6).

Jeśli po spaszowaniu w fazie ZASIEDLANIA zostaną ci karty na ręce, możesz wykorzystać każdą z nich na jeden z dwóch sposobów:

- pozostaw do nowej pory roku,
- odrzuć i otrzymaj 1 joker ■ za każdą kartę.

Na koniec pory roku żetony biomasy są wymieniane w następującej kolejności:

- jeśli na karcie znajduje się nieparzysta liczba żetonów (np. 1, 3, 5), jeden z nich jest zamieniany na szczątki ●,
- połowa pozostałych żetonów biomasy jest odrzucana.

Żetony szczątków ● pozostają niezmienione na kartach.

Dobłą praktyką jest wykonywanie tego procesu kolumnami. Pomaga to uniknąć błędów.

Przykład:



POCZĄTEK PORY ROKU

Na początku nowego sezonu rozpoczyna się proces ŻYWIENIA (patrz str. 7), w następującej kolejności:

1. wszystkie rośliny i porosty otrzymują ■ zgodnie z porą roku,
 2. żywymi zwierzęta i grzyby do ich liczby konsumpcji biomasy:
- Biomasa ■ pozostała na karcie z poprzedniego sezonu wliczana jest do wymaganej konsumpcji biomasy.
 - Spożycie może odbywać się w dowolnej kolejności, ale każdy gatunek musi być wyżywiony przynajmniej przez chwilę (musi mieć na sobie tyle znaczników biomasy ■, ile wynosi wymagana konsumpcja biomasy).
 - Po nakarmieniu organizmu jest on oznaczany odpowiednim znacznikiem (🍎) i nie jest już żywiony ponownie w tej fazie. Jego biomasa może jednak stać się pożywieniem dla innych organizmów.



- Jeśli na karcie nie zgromadzisz wymaganej liczby ■, organizm **umiera**: jego karta jest odrzucana, a biomasa ■ z karty zamieniana jest na szczątki ●, które należy umieścić na dowolnej karcie lub kartach w siedlisku usuwanej karty. Jeśli po odrzuceniu karty odstani się inną, karta odkryta zabiera ■ z karty odrzuconej (nie będą wtedy zamieniane na ●). Następnie odstonięta karta produkuje biomasę (rośliny) lub ją konsumuje (musi być wyżywiona: zwierzęta, grzyby).
- Pamiętaj, że do wyżywienia organizmów w tej fazie możesz użyć jokerów ■.
- Organizm żywiący się szczątkami ● może konsumować je z własnej karty, o ile szczątki są odpowiedniego rodzaju (🐉 / 🦋) (np. kruk może konsumować własne szczątki 🦋).
- Następnie rozdaj graczom karty ze stosu, w wyniku czego w ręce pozostaje im łącznie 8 kart (karty pozostałe z poprzedniego sezonu wliczają się do tej liczby).
- Kończy to fazę POCZĄTKU PORY ROKU, zdejmij żetony organizmów wyżywionych (🍎) i przejdź do fazy ZASIEDLANIA.

KONIEC GRY I WYŁONIE NIE ZWYCIĘZCY

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze spasuują lub zabraknie im kart na koniec zimy (czyli wraz z końcem zimowej fazy ZASIEDLANIA).

Zwycięzcą zostaje gracz, który zbierze najwięcej punktów z (1) różnorodności siedlisk i (2) z zagranych kart gatunków.

Punkty za różnorodność siedlisk przyznawane są - za każde siedlisko:

- **3 punkty**, jeśli w siedlisku znajduje się **7 różnych rodzajów organizmów**
- **2 punkty**, jeśli jest ich **6**,
- **1 punkt**, jeśli jest ich **5**.

Dwie karty tego samego rodzaju - np. dwie rośliny zielne - uznawane są za jeden rodzaj organizmu (patrz s. 2).

Zliczając karty do każdego z siedlisk można wybrać dowolną kartę na skraju siedlisk, ale tylko jedną z dwóch - górną lub dolną. Karta ze skraju siedlisk, która została użyta przy zliczaniu jednego siedliska może być użyta ponownie przy kolejnym.

Karty organizmów mogą mieć wartość dodatnią lub ujemną (np. $+2$, -1). Dodaj (lub odejmij) je od wcześniej obliczonej punktacji z różnorodności siedlisk. Suma tych punktów stanowi twój wynik. Porównaj go z innymi graczami.

W przypadku remisu o zwycięstwie decyduje liczba niezapelnionych pól w siedliskach - ten gracz, który ma ich mniej, wygrywa.

PRZYKŁAD

W tym siedlisku gracz zdobywa łącznie 2 punkty. Ma 5 rodzajów organizmów (rośliny zielne, owady, bezkręgowce, małe ptaki i ssaki kopytne), co daje 1 punkt. Zdobywa również 1 punkt za kartę organizmów punktowanych (sarna).



WERSJA SKRÓCONA – EKSPRESOWA

Wersja ekspresowa trwa około pół godziny, zawiera jednak wszystkie elementy pozwalające poznać zależności pomiędzy organizmami w ekosystemie. Uproszczona formuła pozwala zmierzyć się z zadaniem młodszym graczom i świetnie nadaje się do wykorzystania jako gra imprezowa lub w czasie zajęć przyrodniczych z dziećmi.

W wersji tej **nie ma pór roku**, tak więc nie ma fazy końca ani początku pory roku. **Nie ma też kroku 3 i 4**, a więc przekazywania kart kolejnym graczom. Dodatkowo uproszczona została wymiana (a więc krok 1), zaś krok 2 pozostaje bez zmian.

Gra przeznaczona jest dla 2-4 graczy (każde rozszerzenie podwyższa tę liczbę o 1).

Przygotowanie gry:

- Rozdaj 3 plansze siedlisk dla każdego gracza. Gracze rozkładają je przed sobą w dowolnej kolejności, wybierając dowolną stronę planszy.
- Rozdaj każdemu graczowi 15 kart oraz 7 żetonów jabłuszek .
- Ze stosu wyłóż 8 kart na środek stołu (nazywać je będziemy kartami odkrytymi) awersem do góry.

Gra ekspresowa składa się z dwóch kroków (wszyscy gracze grają naraz krok 1, a gdy skończą naraz krok 2, i tak w kółko, aż położą ostatnią kartę lub stracą możliwość ruchu):

1. krok: opcjonalna wymiana:

Możesz (ale nie musisz) **wymienić jedną kartę na ręce lub 2  za jedną kartę ze stosu lub odkrytą.**

Jeśli pobierasz kartę odkrytą, puste miejsce po niej uzupełnij od razu pierwszą kartą ze stosu kart zakrytych.

Kartę, którą się wymieniasz, kładziesz na stos kart odrzuconych rewersem do góry.

2. krok: zagrywasz kartę w siedlisku (patrz s. 6 instrukcji) na normalnych zasadach lub **wymieniasz kartę** otrzymując za nie żeton .

Posiadane  można użyć jako jokera (potraktować jak żeton biomasy  lub szczątków ) w dowolnym momencie.

Uwaga: zagrana karta rośliny otrzymuje tyle żetonów biomasy  ile wynosi najwyższa liczba produkcji biomasy widniejąca na karcie.

Wszelkie odniesienia do pór roku w opisach kart należy ignorować (jeśli pojawią się one w opisach kart są nieważne).

Uwaga: podobnie jak w podstawowych zasadach, gracze rozgrywają swoje dwa kroki na raz. Należy jednak zadbać o to, żeby nie przechodzić kroku 1 zanim wszyscy gracze nie zrealizują kroku 2.

Gra kończy się w momencie położenia ostatniej karty przez ostatniego gracza. Wyłonienie zwycięzcy odbywa się na tych samych zasadach co w pełnej grze (patrz s. 10)

DODATEK – POGODA

Dodatek pogoda zawiera 12 kart pogody oraz specjalną kostkę i dodatkową mechanikę gry. Dzięki temu EcoLogic staje się nawet bliższa rzeczywistym losom ekosystemów niż wcześniej.

PRZYGOTOWANIE GRY Z DODATKIEM

Potasowane karty pogody oraz kostkę połóż na środku stołu obok kart zakrytych.

MECHANIKA GRY Z DODATKIEM

Mechanika kart pogody staje się jedną z możliwości 1 kroku fazy ZASIEDLANIA (innymi słowy: możesz ją zastosować zamiast wymiany z 1 kroku).

Decydując się na tę czynność odrzucasz wybraną kartę lub oddajesz do puli dwa żetony biomasy ■, następnie rzucasz kością i wykonujesz odczytane z kości czynności:

- jeśli wypadnie  : odkrywasz kartę pogody z wierzchu stosu i odkładasz ją odkrytą awersem do góry obok stosu zakrytych kart pogody. Następnie gracze wykonują czynności opisane na karcie pogody,
- jeśli wypadnie ■ : odbierasz każdemu ze swoich sąsiadów po 2 ■ z dowolnych kart i odkładasz je do swoich jokerów,
- jeśli wypadnie  : dobierasz dowolną kartę spośród kart zakrytych lub odrzuconych (nie podglądając ich),
- jeśli wypadnie 3/4 : nie realizujesz kroku 3 i 4 do końca pory roku (czyli nie przekazujesz kart innym graczom).

Uwaga: karty pogody są jednorazowe – jeśli skończą się w stosie, nie używa się ich ponownie.

Wraz z ostatnią użytą kartą pogody nie można więcej korzystać z mechaniki pogody.

DODATEK – PASJANS

W EcoLogic można w prosty sposób grać samemu. W wersji „pasjans” obowiązują dokładnie te same zasady, co w zwykłej grze, z trzema istotnymi różnicami, wynikającymi z braku innych graczy:

- Grasz sam(a) – wszystkie czynności wykonujesz tylko dla jednej osoby (siebie samego),
- W kroku 3 i 4 nie oddajesz przygotowanych kart innemu graczowi. Zamiast tego odrzucasz przygotowane dwie karty i pobierasz ze stosu dwie kolejne.
- Zliczając punktację końcową nie ma znaczenia wygrana z przeciwnikiem, a jedynie ilość zebranych łącznie punktów. Twój wynik należy interpretować następująco:
 - 6 punktów lub mniej – jaka piękna katastrofa, nikt tu nie chce mieszkać.
 - 7-9 – to wygląda na ekosystem, ale jeszcze daleko do sukcesu, spróbuj jeszcze raz.
 - 10-12 – widać potencjał, twoje zwierzaki głodne nie chodzą.
 - 13-15 – prawdziwy zrównoważony ekosystem, niewiele brakuje do sukcesu.
 - 16-18 – twój ekosystem jest nie tylko różnorodny, ale i bogaty.
 - 19-21 – prawdziwy zdrowy, zrównoważony i bogaty ekosystem. Dobra robota!
 - 22 lub więcej – Gratulacje! Twój ekosystem jest wzorem do naśladowania, osiągnąłeś imponującą różnorodność i stabilność. Pora na medale, puchary i wywiady.

DODATEK – AUTOMA

Tryb AUTOMA jest zaprojektowany do samodzielnego grania, w którym symuluje się ruchy przeciwnika.

Przygotowanie gry:

- Rozłóż plansze siedlisk – 4 dla siebie, 4 dla AUTOMY i utóż z nich ekosystemy (tak jak w normalnej grze). Planszę AUTOMY utóż na stole ponad swoją (zwróconą do ciebie), zostawiając między nimi przestrzeń na karty.
- Przygotuj stos kart, z których między ekosystemami rozłóż awersami do góry 8 kart. Jeśli przy pierwszym rozdaniu nie pojawią się min. 2 karty roślin, wszystkie karty wyłożone odrzuć, a w nich miejsce wyłóż kolejne 8. Czynność tę powtarza się do momentu gdy pojawią się min. 2 rośliny.
- Przygotuj dwie kości AUTOMY.

Przebieg gry:

Obaj gracze (ty i AUTOMA) grają na zmianę (zaczynając od AUTOMY) i korzystają wyłącznie z kart położonych między ekosystemami – pobierają z nich kartę i kładą w swoim ekosystemie.

Zasady gry AUTOMY:

1. **Wybór siedliska:** Rzuć obiema kośćmi. AUTOMA wyklada kartę wyłącznie w siedlisku, które jest zdeterminowane rzutem kości.
 - Jeśli wypadnie symbol jednego z siedlisk AUTOMY (oraz drugi, inny symbol) – w tym siedlisku należy zagrać kartę.
 - Jeśli wypadną dwa symbole siedlisk, których AUTOMA nie posiada, traci wtedy ruch.
 - Jeśli wypadną symbole dwóch siedlisk AUTOMY – należy zagrać kartę w tym, które ma mniej kart wyłożonych, a jeśli jest tych kart tyle samo – w siedlisku górnym (położonym wyżej).
 - Jeśli wypadną dwa symbole (☉), lub symbol (☉) i siedliska, którego AUTOMA nie posiada, wtedy należy zagrać kartę w tym, które ma mniej kart wyłożonych, a jeśli jest tych kart tyle samo – w siedlisku górnym (położonym wyżej)
 2. **Wybór i zagranie karty:** W imieniu AUTOMY wybierasz kartę do zagrania w wylosowanym siedlisku. Musisz użyć do tego pierwszej karty od lewej, którą można zagrać w wybranym siedlisku (lub na jego skraju) w rodzaju organizmu (patrz przykład na następnej stronie), którego jeszcze w siedlisku nie ma. Jeśli nie jest to możliwe, zagrywasz kartę niezależnie od jej rodzaju (znów – licząc od lewej). Wybrana karta zagrywana jest w wylosowanym siedlisku w pierwszym możliwym miejscu od lewej.
- Przy zagrywaniu kart obowiązują normalne zasady gry. Specjalne zdolności opisane na kartach są realizowane przez AUTOMĘ tylko wtedy, gdy jest to możliwe. Wszelkie sformułowania typu „możesz wziąć” należy wtedy rozumieć jako „weź”.
- Jeśli AUTOMA nie może zagrać karty – odrzucasz w jej imieniu 4 karty od prawej z wyłożonych na stole i kładziesz 3 (trzy!) nowe ze stosu uzupełniając brakujące miejsca (rozkładając je od lewej). Następnie sprawdzasz, czy wśród kart pojawiła się taka, którą AUTOMA może zagrać w wylosowanym siedlisku. Jeśli tak – zagrywasz ją. Jeśli nie – AUTOMA traci kolejkę.
- Żywiąc organizmy konsumujące, wybierasz ■/● z kart stanowiących ich pożywienie od lewej; jeśli ma to zastosowanie (np. dla skrajów siedlisk) – w pierwszej kolejności od lewej, w drugiej od dołu (z dolnego siedliska).

Przykład:

1. Rzut kośćmi zdecydował o wyborze siedliska, tu: lasów liściastych.



2. Z przykładowego zestawu 3 kart nie możesz użyć pierwszej - bociana (niezgodne siedlisko); możesz użyć drugiej - jeża (dowolne siedlisko), ale tylko jeśli możesz ją wyżywić z położonych wcześniej kart. Jeśli nie jest to możliwe, możesz zagrać kartę trzecią - dęba.



Zasady gry GRACZA:

Również ty używasz tylko kart położonych na środku stołu. Możesz jednak wziąć wybraną, dowolną z nich. Po swoim ruchu dokładasz ze stosu brakujące karty na stół, tak aby łącznie było ich osiem (przed ruchem nie dokładasz brakującej karty).

W przypadku, gdy nie możesz lub nie chcesz zagrać karty, pasujesz - następuje koniec pory roku. Wszystkie karty na stole zostają odrzucone, a w ich miejsce układane są nowe ze stosu.

Zasady obowiązujące AUTOMĘ i GRACZA:

Obowiązują normalne zasady gry opisane w kroku 2 fazy ZASIEDLANIA i zasady ŻYWIENIA. Nie realizujemy jednak kroku 1 (wymiany kart), ani 3 i 4 (przekazywania kart). Nie można też kłaść karty na kartę.

W przypadku, gdy specjalna zdolność organizmu pozwala pobrać dodatkową kartę, należy to zrobić i zagrać ją od razu w dowolnym dozwolonym siedlisku (niezależnie od efektu kości). Jeśli nie jest to możliwe, jest ona odrzucana.

Po każdej produkcji bądź konsumpcji biomasy, a więc za każdym razem, gdy na karcie pojawia się nowa biomasa, dokładamy na kartę jeden żeton szczątków ● za każdym razem, gdy liczba biomasy ■ jest nieparzysta (czyli wynosi 1, 3, 5 itd.).

Kolejna pora roku:

W grze z AUTOMĄ nie rozgrywamy procedury końca pory roku. Wraz z początkiem pory roku realizujesz uproszczoną procedurę żywienia. Kładziesz zatem (u siebie i u AUTOMY) żetony biomasy ■ na kartach ją produkujących (rośliny i porosty) zgodnie z porą roku. Następnie dokładasz żeton szczątków ● na każdą kartę, na której znajduje się nieparzysta liczba biomasy ■ (również na organizmach konsumujących biomasę). Nie realizujesz zaś procedury konsumpcji (zwierzęta i grzyby).

Zakończenie gry i punktacja:

Gra kończy się gdy jako GRACZ spaszujesz w ZIMIE. Nie wymieniasz kart na stole, od razu przejdź do zliczenia punktacji i wyłonienia zwycięzcy.

Punkty GRACZA zliczane są wg normalnej procedury (patrz s. 10)

AUTOMA otrzymuje jeden punkt za każdą wyłożoną kartę organizmu konsumującego biomasę (czyli zwierząt i grzybów) oraz dodatkowe punkty (ujemne lub dodatnie) za organizmy punktowane.

Wygrywa ten gracz, który zdobędzie więcej punktów, w przypadku remisu obowiązują normalne zasady.

DODATEK – KARTY WPŁYWU CZŁOWIEKA

Wraz z rozszerzeniem „Sąsiedztwo człowieka” w grze pojawiło się 10 specjalnych kart symbolizujących wpływ człowieka na ekosystem.

Przed grą wtasuj je w talię i rozdawaj tak jak pozostałe karty.

Jeśli otrzymasz kartę człowieka na rękę, możesz zagrać ją w drugim kroku zamiast zagrania karty organizmu. Wykładasz wtedy kartę wpływu człowieka na środek stołu (najlepiej obok kart odrzuconych) awerssem do góry, i odczytujesz jej treść.

Karty człowieka mają swoją treść dotyczącą gracza zagrywającego oraz tę dotyczącą wszystkich graczy.

W tym drugim przypadku wszyscy realizują polecenia z karty wpływu człowieka.

SŁOWNIK SPECJALNYCH ZDOLNOŚCI

W siedliskach bez innych roślin w czasie produkcji → +1 ■

Roślina z tym opisem otrzymuje dodatkowy żeton biomasy po każdym żywieniu, jeśli w siedlisku nie ma innych roślin.

Zagrywając: przekładasz wszystkie ■ z z siedliska na tą kartę.

Po zagraniu przekładasz wszystkie żetony biomasy z kart roślin zielnych w zagranym siedlisku na tą kartę.

Zagrywając w siedlisku bez roślin → +3 ■

Roślina z tym opisem otrzyma trzy żetony biomasy przy zagraniu, jeśli jest pierwszą rośliną zagraną w siedlisku.

Sosna w siedlisku: po wyżywieniu → +2 ■

Jeśli karta z tym opisem położona jest w siedlisku z sosną otrzymuje dwa żetony biomasy po każdym żywieniu.

Można położyć na innej roślinie. Z karty zakrytej: ■ → ●, ● → ●.

Roślinę z tym opisem można położyć na innej roślinie. Biomasa oraz szczątki z zakrywanej karty zamieniana jest na szczątki i przechodzi na kartę zakrywającą.

Po zagraniu pobierasz kartę z kart odrzuconych.

Po zagraniu karty z tym opisem weź do kart na ręce wybraną kartę z puli kart odrzuconych.

Zagrywając, przed wyżywieniem: możesz zabrać max. 1 ■ od sąsiednich graczy z kart ■.

W momencie zagrania, ale przed wyżywieniem wykładanej karty, możesz pobrać max. 1 żeton biomasy z każdej karty ryb sąsiadujących graczy. Kładziesz je na zagrywanej karcie.

Może żywić się z całego twojego ekosystemu.

Przy każdym żywieniu organizm z tym opisem może pobierać żetony biomasy ze wszystkich zagrzanych kart małych ssaków (niezależnie od siedliska).

Zagrywając, po wyżywieniu: możesz pobrać max. 2 ■ od sąsiednich graczy z każdej karty ■.

W momencie zagrania, ale po wyżywieniu wykładanej karty, możesz pobrać max. 2 żetony biomasy z każdej karty ssaka kopytnego sąsiadujących graczy. Kładziesz je na zagrywanej karcie.

Można zagrać w pierwszym kroku (zamiast wymiany)

Kartę z tym opisem możesz zagrać zamiast wykonywania typowego pierwszego kroku. Drugi krok wykonywany jest normalnie.

Po zagraniu: możesz wymienić dowolną ilość ■, z całego ekosystemu na jokery ■.

Po zagraniu karty możesz wybrać dowolną ilość szczątków z ekosystemu i wymienić je w puli na jokery biomasy.

Po zagraniu i wyżywieniu odbierasz po max. 2 jokery ■ od sąsiednich graczy.

Po zagraniu tej karty możesz zabrać maksymalnie 2 jokery biomasy od sąsiednich graczy.

WIOSNĄ przed żywieniem: +3 jokery ■

Jeśli zagrasz tą kartę na wiosnę, pobierz trzy jokery biomasy. Możesz je użyć do wyżywienia tej karty.

Można zagrać w siedlisku z: ■

Kartę z tym opisem można zagrać w dowolnym siedlisku z rośliną uprawną.

Nie może stać się pożywieniem dla organizmów innych graczy.

Inni gracze nie mogą zabierać z tej karty żetonów biomasy. Mogą jednak zabierać żetony szczątków.

Po zagraniu możesz wymienić 1 ■ / ● na 1 kartę odrzuconą.

Po zagraniu karty z tym opisem możesz odrzucić dowolny posiadany na kartach żeton szczątków lub biomasy i wymienić na dowolną kartę odrzuconą.

Po zagraniu pobierasz jedną z kart odrzuconych

Po zagraniu karty z tym opisem możesz pobrać wybraną kartę ze stosu kart odrzuconych (nie podglądając awersu).

Może żywić się o konsumpcji masy mniejszej niż 4.

Organizm z tym opisem może żywić się dużymi ptakami o liczbie konsumpcji biomasy mniejszej niż 4 (czyli: 1, 2 i 3)

Sosna w siedlisku → weź 3 ■ jokery przy zagraniu

Jeśli położysz kartę z tym opisem w siedlisku z sosną, weź jednorazowo 3 jokery biomasy z puli.

Przy żywieniu: przerabia dowolną ilość w siedlisku na ■.

Wraz z każdym żywieniem możesz wybrać dowolną ilość szczątków roślinnych w zagranym siedlisku, zamienić je na biomasę i położyć ją na tej karcie.

Plankton w siedlisku → +2 ■ przed żywieniem

Karta z tym opisem otrzymuje przy każdym żywieniu dwa żetony biomasy jeśli jest położona w siedlisku z planktonem. Fitoplankton się do tego zalicza.

Po zagraniu możesz od razu zagrać kartę ■.

Po zagraniu karty z tym opisem możesz od razu zagrać kartę małego ptaka (jeśli taką posiadasz).

Zagrywając, po żywieniu: możesz pobrać 1 ■

W momencie zagrania, ale po wyżywieniu wykładanej karty, możesz pobrać max. 1 żeton biomasy z każdej karty bezkręgowca sąsiadujących graczy. Kładziesz je na zagrywanej karcie.

Można zagrać tylko w siedlisku z planktonem. Potóż wtedy na karcie: 6 ■.

Kartę tą możesz zagrać tylko w siedlisku z (fito-) od sąsiednich graczy z kart ■.