

Ogólne zasady

W grze rozwijacie lasy deszczowe, w których będą rosły wysokie drzewa, bujne rośliny i mieszkają dzikie zwierzęta. Poprzez ostrożne dobieranie potrzebnych elementów staracie się stworzyć warunki dla idealnej równowagi flory i fauny, a z nią – dobrze prosperujący ekosystem. Musicie przy tym uważać na pożary, susze czy choroby, które są zagrożeniem dla waszego lasu.

Rozgrywka toczy się przez 3 rundy (sezony). W każdej z nich rozgrywacie kolejno tury, dobierając karty do swojego lasu z 3 stosów wzrostu. Po obejrzeniu zawartości danego stosu możecie zdecydować się go zatrzymać lub odłożyć z powrotem, dodając do niego jedną kartę z bieżącego sezonu. Spośród dynamicznie zmieniających się stosów staracie się odszukać najlepsze karty dla swojego lasu, jednocześnie unikając zagrożeń.

Zwycięstwo

Pod koniec każdego sezonu zdobywacie punkty za rośliny, ukończone drzewa i najwyższe drzewo. Na koniec trzeciego sezonu zdobywacie dodatkowo punkty za zwierzęta oraz największy las. Wygra gracz, który w sumie zdobędzie najwięcej punktów.

Symbol karty
Przedstawia typ karty.

Warstwa
Pokazuje, w której warstwie lasu ten gatunek występuje.

Efekt/Punkty
Przedstawia efekt karty lub wymagania punktowe.

Ciekawostka
Informacja dotycząca gatunku na karcie.

Odrzucanie karty
☾ = pod koniec sezonu
⚡ = natychmiast

Opis karty

Wartość punktowa
1 punktuje na koniec sezonu
2 punktuje na koniec gry
3 ujemne punkty

Liczba kart w talii
(nie licząc talii nasion)
11 Żółte – standardowe
2 Fioletowe – zaawansowane

ISTOTNE W GRZE

KLIMAT I CIEKAWOSTKI

Nazwa karty

Nazwa naukowa

Przygotowanie gry dla 2 graczy

- Rozłóżcie na środku stołu karty sezonów/wzrostu, tworząc planszę.
- Obok planszy połóżcie żetony punktów, zwierząt i odznakę najwyższego drzewa.
- Potasujcie karty nasion i połóżcie je zakryte obok karty „Sezon 2/3”.
- Potasujcie wszystkie karty lasu, następnie odłóżcie 10 losowych do pudełka.
- Pozostałe karty podzielcie na 3 mniej więcej równe stosy i ułóżcie po jednym w miejscach podpisanych „Bieżący sezon”, „Sezon 2” i „Sezon 3”.
- Dobierając karty z bieżącego sezonu, połóżcie 1 kartę w „Wzrost 1”, 2 karty w „Wzrost 2” i 3 karty w „Wzrost 3”.
- Każdy gracz bierze początkową kartę pnia (wyróżniają się innym kolorem rewersu). Nieużywane karty początkowe odłóżcie do pudełka.
- Gracz, który ostatni podlał roślinę, rozpoczyna.

WAŻNE

Odłóżcie do pudełka wszystkie karty oznaczone fioletowym prostokątem. Są one używane w wariancie zaawansowanym.

Poniżej przedstawiono zasady dla standardowej gry 2-osobowej. Warianty gry zaawansowanej, solo, 3- i 4-osobowej opisane zostały na końcu instrukcji.

GRACZ A

GRACZ B

Przebieg gry

W swojej turze dobrać i obejrzyć kartę/y z pierwszego stosu wzrostu. Możesz zatrzymać stos albo zrezygnować, przechodząc do kolejnego stosu wzrostu.

Jeśli zatrzymasz stos:

Dołóż wszystkie karty z tego stosu do swojego lasu (obrazkami do góry). Uzupełnij stos wzrostu, dokładając w puste miejsce 1 kartę z bieżącego sezonu (zakrytą, bez podglądania).

Jeśli zrezygnujesz ze stosu:

Odłóż kartę/y z powrotem na miejsce i dołóż do nich jedną nową kartę z bieżącego sezonu (zakrytą, bez podglądania). Przejdź do kolejnego stosu wzrostu i powtórz poprzednie kroki (zatrzymaj albo zrezygnuj).

Jeśli zrezygnujesz ze wszystkich 3 stosów:

Dobierz 1 kartę z bieżącego sezonu i dodaj ją do swojego lasu. Nie możesz zrezygnować z tej karty.

Po zrezygnowaniu ze stosu nie możesz już zmienić decyzji i dobrać z niego kart do końca tury.

Dodawanie kart do lasu

Na kartach lasu znajdują się przeróżne rośliny, zwierzęta i drzewa. Większość kart zapewnia punkty na koniec sezonu, inne posiadają efekty aktywowane podczas sezonu, a jeszcze inne działają natychmiast po dołożeniu do lasu (są one oznaczone symbolem błyskawicy w lewym dolnym rogu).

Jeśli zatrzymasz stos, musisz dołożyć wszystkie karty z tego stosu do swojego lasu, ale w dowolnej kolejności.

Pnie i korony drzew: Możesz użyć karty pnia, by posadzić nowe drzewo lub rozwinąć już istniejące. Koronę drzewa dokładasz na górę karty pnia. Po jej dołożeniu drzewo jest ukończone i nie możesz już dokładać do niego nowych kart. Jeśli zdobędziesz koronę drzewa, a nie masz żadnej dostępnej karty pnia, odrzucasz ją. Nie wolno ci odrzucić korony drzewa, jeśli masz możliwość ją dołożyć.

Zwierzęta z efektem: Możesz użyć efektu zwierzęcia raz na sezon, ale nie w tej samej turze, w której dołożyłeś go do lasu.

Susza: Gdy dołożysz kartę Suszy, musisz najpierw odrzucić jedną kartę ze swojego lasu, a następnie odrzucić samą kartę Suszy. Możesz odrzucić dowolną kartę poza pniami i koronami drzew, które już punktowały.

Przykładowa tura

1. Marysia rozpoczyna turę i doбира kartę (Monstera) ze stosu wzrostu 1 bez pokazywania jej przeciwnikowi. Rezygnuje z niej jednak i odkłada zakrytą z powrotem, po czym dokłada do niej 1 zakrytą kartę z bieżącego sezonu (bez patrzenia). W stosie wzrostu 1 są teraz 2 karty.



2. Marysia doбира karty ze stosu wzrostu 2 (Drzewołaz i Deszcz) bez pokazywania ich przeciwnikowi. Ich także nie chce. Odkłada je z powrotem zakryte i dokłada do nich 1 kartę z bieżącego sezonu. W stosie wzrostu 2 są teraz 3 karty.



3. Marysia doбира karty ze stosu wzrostu 3. Postanawia je zachować i dokłada wszystkie 3 karty do swojego lasu.



4. Marysia uzupełnia stos wzrostu 3, dokładając w puste miejsce 1 kartę z bieżącego sezonu. W stosie wzrostu 3 jest teraz 1 karta. Teraz kolej przeciwnika, który rozpoczyna swoją turę, dobierając 2 karty ze stosu wzrostu 1 itd.



Koniec sezonu

Gdy skończą się karty bieżącego sezonu, dalej dobieracie karty ze stosów wzrostu (bez dokładania do nich nowych kart), aż wszystkie stosy będą puste. Nie możesz zrezygnować z ostatniego dostępnego stosu.

Jeśli efekt karty mówi, żeby dobrać kartę, a w bieżącym sezonie nie ma już kart, to jest on ignorowany.

Punktacja na koniec sezonu

Gracze wykonują działania w poniższej kolejności i zdobywają punkty, biorąc żetony punktów z odpowiednią wartością. Gracz, który ostatni dobrał kartę/y ze stosu wzrostu, pierwszy wykonuje swoje działania w każdym z poniższych punktów.

1. Zwierzęta

Aktywuj te efekty zwierząt, które mogą zostać użyte pod koniec sezonu.

2. Nasiona

Jeśli posiadasz nasiona w swoim lesie, dobierz 3 karty ze stosu nasion. Dobierz 1 dodatkową kartę za każdą kartę Pożaru, którą posiadasz. Możesz dołożyć do swojego lasu 1 dobraną kartę za każde posiadane nasiono. Resztę dobranych kart odłóż zakryte na spód stosu nasion. Następnie odrzuć nasiona.



Jeśli posiadasz 2 nasiona, dalej dobierasz 3 karty ze stosu nasion, ale zatrzymujesz 2.

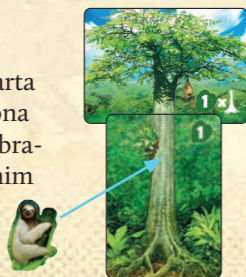
3. Zagrożenia

Jeśli masz 2 karty Pożaru, odrzuć swoje 2 wybrane karty roślin. Jeśli posiadasz 3 lub więcej kart Pożaru, pożar rozprzestrzenia się po lesie i każdy gracz musi odrzucić po jednej wybranej karcie rośliny. Karta Choroby działa w ten sam sposób, ale odrzucane są karty zwierząt.



4. Drzewa

Zdobywasz punkty za drzewa ukończone w tym sezonie (drzewa z koroną, które jeszcze nie punktowały). Każda karta pnia punktuje zgodnie z pokazaną na niej wartością. Korona punktuje (0–2) za każdą kartę pnia swojego drzewa. Po zebraniu punktów za dane drzewo oznacz je, umieszczając na nim żeton zwierzęcia.



Gracz z najwyższym ukończonym drzewem (czyli takim, w którym jest najwięcej kart) dostaje odznakę Najwyższego Drzewa za ten sezon (sezon 1/2/3 = 3/4/5 punktów). Połóż odznakę na ukończonym drzewie – nie może ono już ponownie dostać odznaki w kolejnych sezonach. Odznaka daje punkty na koniec gry zgodnie z pokazaną na niej wartością.



W razie remisu każdy gracz zdobywa punkty pokazane na odznace. Oznaczcie to, kładąc żetony punktów na karcie korony drzewa. *Drzewa ukończone w poprzednich sezonach, które nie dostały odznaki, dalej mogą zostać nagrodzone w następnych sezonach.*

Nieukończone drzewa nie dają żadnych punktów, ale nie zostają odrzucane na koniec sezonu.

Efekty kart nie działają na drzewa, które już punktowały.

Drzewa, które już punktowały, liczą się do odznaki za największy las na koniec gry.

5. Rośliny i pogoda

Policz punkty za posiadane karty roślin i pogody (patrz rozdział „Rozszerzone opisy kart podstawowych”).



6. Sprzątanie

Odrzuć wszystkie karty poza zwierzętami i drzewami. Zwierzęta punktuja dopiero na końcu gry.

Nowy sezon

Jeśli skończyliście 1. lub 2. sezon, umieśćcie karty kolejnego sezonu w miejsce bieżącego. Dobierając karty z bieżącego sezonu, połóżcie 1 kartę w miejscu „Wzrost 1”, 2 karty w „Wzrost 2” i 3 karty w „Wzrost 3”,

Gracz z najmniejszą liczbą punktów rozpoczyna nowy sezon.

Koniec gry

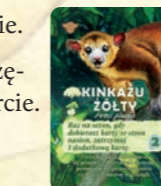
Na koniec 3. sezonu policzcie dodatkowo punkty za karty zwierząt, a następnie za największy las. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą kart zwierząt.

Zwierzę aktywne (z tekstem) – Policz punkty pokazane na karcie.

Zwierzę szukające pary (z symbolami) – Jeśli masz kartę zwierzęcia do pary, policz wyższą wartość punktową pokazaną na tej karcie. Jeśli nie, policz niższą wartość.

Czyli jeśli masz parę zwierząt tego samego gatunku (aktywne + szukające pary), zwierzę aktywne punktuje zgodnie z pokazaną na niej wartością, a zwierzę szukające pary punktuje większą z dwóch pokazanych na niej wartości.

Największy las – Gracz, który ma najwięcej ukończonych drzew, otrzymuje odznakę Największego Lasu wartą 10 punktów. W razie remisu wszyscy gracze dostają bonusowe 10 punktów.



Światło słońca odbija się od tafli wody małego jeziora, otulonego czerwonymi liśćmi bromelii. Z wody wyskakuje drzewołaz, skacząc dalej po cienkich gałęziach pobliskiego drzewa. Gorące słońce Amazonii oświetla gęste korony najwyższych drzew, jednak nie potrafi się przez nie przedrzeć aż do samego serca dżungli. Gardłowy krzyk wyjca przesywa powietrze. Jaskrawo upierzony tukan podrywa się do lotu, poruszając listowiem. Tutaj wszystko żyje, przepycha się i rośnie, by być jak najbliżej słońca.

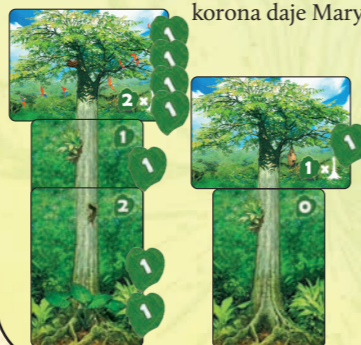
Elementy gry

- 140 kart lasu (112 podstawowych i 28 zaawansowanych)
- 21 kart nasion
- 5 kart sezonów/wzrostu (3 podstawowe, 2 warianty)
- 50 żetonów punktów
- 3 odznaki Najwyższego Drzewa
- 1 odznaka Największego Lasu
- 2 karty pomocy
- 11 kart zmiennych sezonów
- 10 żetonów zwierząt
- 4 początkowe karty pnia



Przykład punktacji po 3. sezonie

1. Marysia zdobywa 8 punktów za drzewa ukończone w tym sezonie. Karty pnia pierwszego drzewa dają Marysi 3 punkty, a korona – 4 punkty. W przypadku drugiego drzewa jedynie korona daje Marysi 1 punkt.



2. Marysia zdobywa 8 punktów za karty roślin: 2 punkty za Bromelię i 6 punktów za zestaw 3 Paproci. Pojedyncza karta Monstery nie daje Marysi punktów.



3. Marysia zdobywa 5 punktów za parę: Słońce i Deszcz. Nie dostaje żadnych punktów za Słońce bez pary.



4. Jest to koniec trzeciego sezonu, więc Marysia punktuje karty zwierząt. Zdobywa 1 punkt za Tukana, 7 punktów za parę Drzewołazów (2 za kartę akcji i 5 za kartę pary) i tylko 2 punkty za Leniwca (bo nie ma pary).



5. Marysia nie zdobywa punktów za najwyższe drzewo, bo Jaś ukończył wyższe drzewo (z 3 kartami pnia) i to on zdobywa odznakę Najwyższego Drzewa za 3. sezon.

Jednak Marysia ma w swoim lesie aż 5 ukończonych drzew, podczas gdy Jaś ma ich tylko 4, więc Marysia zdobywa odznakę Największego Lasu.



Rozszerzone opisy kart podstawowych

Pień (18): Możesz użyć karty pnia do posadzenia nowego drzewa lub dodać ją do istniejącego drzewa, aby było wyższe. Sam decydujesz, jak ją wykorzystasz. Na koniec sezonu każda karta pnia w ukończonym drzewie daje 0, 1 lub 2 punkty.



Korona drzewa (11): Zagrywasz ją na kartę pnia, co powoduje ukończenie drzewa. Jeśli nie posiadasz dostępnej karty pnia, musisz odrzucić koronę. Musisz zagrać koronę drzewa, jeśli masz choć jedną dostępną kartę pnia. Na koniec sezonu korona drzewa daje 0, 1 lub 2 punkty za każdą kartę pnia pod nią.



Róśliny

Paproć (13): Jeśli masz nieparzystą liczbę Paproci, za każdą dostajesz po 2 punkty. Nie zdobywasz punktów, jeśli liczba Paproci jest parzysta. Na przykład 5 Paproci daje 10 punktów, a 6 – 0 punktów.



Bromelia (11): Jeśli posiadasz 3 lub więcej kart Bromelii, tracisz 3 punkty.

Monstera (11): Jeśli posiadasz 3 lub więcej kart Monstery, zdobywasz 8 punktów. Za mniej niż 3 karty nie dostajesz punktów.



Nasiona

Nasiona (5): Jeśli na koniec sezonu posiadasz jakieś nasiona, dobierasz 3 karty ze stosu nasion. Dobierz dodatkową kartę za każdy Pożar w twoim lesie. Możesz dołożyć do swojego lasu 1 dobraną kartę za każde posiadane nasiono. Resztę dobranych kart odłóż zakryte na spód stosu nasion. Następnie odrzuć nasiona.



Pogoda

Deszcz (8) / **Słońce** (8): Las deszczowy rozwija się najlepiej, gdy ma pod dostatkiem jednego i drugiego. Każda para kart Słońca i Deszczu daje 5 punktów.



Zagrożenia

Susza (3): Jeśli dołożysz Suszę do swojego lasu, natychmiast odrzuć jedną wybraną kartę. Zwykle efekt tej karty jest negatywny, ale pozwala również pozbyć się Pożaru lub Choroby. Po odrzuceniu karty odrzuć też Suszę.



Choroba (6): Jeśli na koniec sezonu posiadasz 2 karty Choroby, odrzuć 2 wybrane karty zwierząt. Jeśli posiadasz 3 lub więcej, choroba rozprzestrzenia się po lesie, przez co każdy gracz musi odrzucić po 1 karcie zwierzęcia.



Pożar (6): Jeśli pod koniec sezonu posiadasz 2 karty Pożaru, musisz odrzucić 2 wybrane karty roślin (ale nie drzew). Jeśli posiadasz 3 lub więcej, pożar rozprzestrzenia się po lesie, przez co każdy gracz musi odrzucić 1 kartę rośliny. Jeśli posiadasz 1 kartę Pożaru, nie ma ona negatywnych efektów, a nawet daje bonus przy kartach nasion.



Zwierzęta (6 par)

Zagrane karty zwierząt zostają w twoim lesie do końca gry, chyba że zostaną odrzucone w wyniku zagrożeń takich jak Susza czy Choroba.

Są dwa rodzaje zwierząt: aktywne i szukające pary. Większość gatunków posiada jedną kartę z każdego rodzaju.

Zwierzęta aktywne mają efekt, którego możesz użyć raz na sezon.

Zwierzęta szukające pary dają mniej punktów, jeśli są niesparowane, lub więcej punktów, gdy mają parę. Czyli jeśli masz parę zwierząt tego samego gatunku, zwierzę aktywne punktuje zgodnie z pokazaną na niej wartością, a zwierzę szukające pary punktuje większą z dwóch pokazanych na niej wartości.

Efekty zwierząt aktywnych

Boa psiogłowy: Raz na sezon możesz zachować kartę ze stosu wzrostu, który pomijasz. Zwróć resztę kart na ich stos i kontynuuj swoją turę.

Drzewołaz: Raz na sezon przed swoją turą możesz dodać po jednej karcie do każdego stosu wzrostu. Jeśli stos bieżącego sezonu jest pusty, nie możesz dodać kart.

Kinkażu żółty: Gdy dobierasz karty ze stosu nasion, dobierz 1 dodatkową kartę.

Leniwiec: Raz na sezon możesz pominąć wszystkie stosy wzrostu i dobrać 2 karty z bieżącego sezonu.

Mrówki grzybiarki: Na koniec sezonu możesz odrzucić 1 kartę ze swojego lasu.

Tukan: Raz na sezon możesz przejrzeć karty jednego ze stosów wzrostu przed swoją turą.



Wariant zaawansowany

Po opanowaniu podstawowych zasad możesz dodać karty zaawansowane. Są oznaczone fioletowym prostokątem w prawym dolnym rogu.



Są 4 możliwości wprowadzania kart zaawansowanych:

- Tylko rośliny i zagrożenia:** dodaj tylko zaawansowane karty roślin i zagrożeń.
- Tylko zwierzęta:** odrzuć wszystkie podstawowe karty zwierząt przed dodaniem kart zaawansowanych.
- Rośliny, zagrożenia i zwierzęta:** dodaj wszystkie karty zaawansowane, pamiętając o uprzednim odrzuceniu podstawowych kart zwierząt.
- Miks zwierząt:** dodaj zaawansowane karty roślin i zagrożeń, jak w punkcie nr 1, oraz wybrane lub losowe 6–7 par kart zwierząt.

Rozszerzone opisy kart zaawansowanych

Rośliny

Dzbanecznik (2): Możesz włożyć jedną z zatrzymanych ze stosu kart zakrytą pod kartę Dzbanecznika. Jeśli pod Dzbanecznikiem już jest karta, najpierw umieść ją w swoim lesie. Pod koniec sezonu odrzuć kartę Dzbanecznika. Jeśli jest pod nim zakryta karta, odkryj ją na początku następnego sezonu.



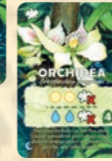
Grzyb (2): W swojej turze możesz odrzucić kartę Grzyba razem z dowolną kartą z twojego lasu, aby dobrać kartę ze stosu bieżącego sezonu. Możesz ją zagrać lub odrzucić.



Liany (3): Każda karta Liany daje 1 punkt za każde ukończone drzewo w twoim lesie.



Orchidea (3): Jeśli na koniec sezonu masz o co najmniej 2 karty Deszczu więcej niż Słońca lub o co najmniej 2 karty Słońca więcej niż Deszczu, musisz odrzucić Orchideę przed punktacją.



Zagrożenia

Błyskawica (2): Kiedy dołożysz tę kartę do swojego lasu, decydujesz: każdy gracz dobiera po 2 karty ze stosu bieżącego sezonu albo każdy gracz odrzuca po 2 wybrane karty ze swojego lasu. Po dokonaniu wyboru odrzuć tę kartę.



Zaraza (2): Pod koniec sezonu, podczas etapu zagrożeń, odrzuć jedną kartę rośliny ze swojej największej grupy roślin. Jeśli posiadasz dwie równie duże grupy, wybierz jedną.



Zwierzęta

Hoacyń: Przed punktacją odsłoń te zakryte karty.

Jaguar: Pod koniec sezonu twój przeciwnik musi odrzucić jedną losową kartę zwierzęcia.

Marmozeta lwia: Możesz użyć efektu tej karty tylko na początku tury, przed przeglądaniem stosów wzrostu. Odrzuć karty, których nie dodałeś do swojego lasu.

Motyl: Pod koniec sezonu możesz odrzucić kartę Motyla, by dodać jedną kartę Paproci, Bromelii lub Monstery do swojego lasu. Możesz dodać wybraną roślinę tylko wtedy, jeśli posiadasz już istniejącą grupę tych roślin.

Pigmejka karłowata: Zdobywasz tyle punktów, ile masz drzew różnej wysokości.

Ptasznik goliat: Nie pokazuj przeciwnikowi zagrożeń odkładanych z powrotem na stos. Po zwróceniu zagrożeń wciąż dodajesz jedną kartę ze stosu bieżącego sezonu.

Wyjec: Raz na sezon możesz odrzucić karty ze stosu wzrostu, który pominiesz. Jeśli to zrobisz, uzupełnij pusty stos jedną zakrytą kartą ze stosu bieżącego sezonu.



Wariant zmiennych sezonów

Ten wariant wprowadza nowe reguły z każdym zmieniającym się sezonem. Przedstawiają one zmiany środowiskowe lub sezonowe i zapewniają nagrody lub kary za pewne typy kart.

Przygotowanie: Potasuj wszystkie karty sezonów i ułóż je zakryte w stos obok planszy. Na początku każdego sezonu odkryjcie jedną kartę sezonu, której efekt będzie aktywny przez cały sezon. Na koniec sezonu odrzućcie bieżącą kartę sezonu i dobierzcie nową.

Sezon wzrostu: Jeśli dwóch graczy zremisuje w walce o odznakę Najwyższego Drzewa, każdy z nich zabiera drugiemu jedną kartę zwierzęcia. Nie możesz w ten sposób odzyskać karty, którą zabrał ci przeciwnik.



Wariant solo: Duch Lasu

Jest to wariant gry, który pozwoli ci grać samotnie przeciw symulacji przeciwnika, Duchowi Lasu. Gra toczy się zgodnie z podstawowymi zasadami rozgrywki poza wyjątkami opisanymi poniżej.

Przygotowanie: Przygotuj grę, jak zwykle. Rozpoczynasz jednak bez początkowej karty pnia. Duch Lasu natomiast dostaje początkową kartę pnia na początku każdego sezonu. Dla ułatwienia możesz dołożyć sobie początkową kartę pnia. Dla utrudnienia możesz dołożyć ją tylko Duchowi (na początku sezonu pierwszego będzie więc mieć 2 karty pnia).

W przypadku grania kartami zaawansowanymi odrzuć wszystkie karty Grzybów, Dzbaneczników i Błyskawic.

Opis rozgrywki:

- Duch Lasu każdy sezon rozpoczyna jako drugi.
- Grasz według podstawowych zasad, jednak jeśli w stosie wzrostu, z którego zrezygnujesz, będzie karta zagrożenia, zwracasz ją odkrytą.
- Pod koniec sezonu pierwszy liczysz swoje punkty.

Wybór stosu wzrostu przez Ducha Lasu

W swojej turze Duch Lasu wybiera stos według poniższego schematu:

1. Duch Lasu zawsze wybiera stos, w którym jest najwięcej zakrytych kart. Jeśli w stosach jest po równo zakrytych kart, wybierze stos, w którym jest mniej odkrytych kart. Jeśli znowu jest tyle samo, Duch wybierze stos najbardziej po lewej stronie.
2. Dodaj jedną zakrytą kartę do każdego stosu, z którego zrezygnuje Duch.
3. Jeśli Duch zdobędzie jedną lub więcej zakrytych kart zagrożenia, dodaj jedną kartę ze stosu bieżącego sezonu do stosu wzrostu 3.
4. Karty wybrane przez Ducha dodaj do jego lasu w sposób opisany poniżej.

Drzewa Ducha Lasu

Duch podejmuje decyzje dotyczące rozdziału kart pnia, opierając się na waszych lasach:

- Duch zawsze zaczyna nowe drzewo, jeśli nie posiada żadnych rozpoczętych drzew lub ma tylko jedno.
- Duch będzie najpierw kładł karty pnia, a potem karty koron drzew.
- Jeśli posiadasz wyższe drzewo niż Duch, które nie wygrało jeszcze odznaki, Duch będzie zawsze dokładał kartę pnia do swojego najwyższego nieukończonego drzewa. W przeciwnym wypadku będzie dążył do równowagi, dokładając kartę do najmniejszego drzewa.
- Duch dokłada koronę drzewa do swojego najwyższego drzewa.

Odrzucanie i dobieranie kart przez Ducha Lasu

Niektóre karty postawią Ducha Lasu przed wyborem, którego to ty będziesz musiał dokonać, stosując poniższe zasady:

- Duch Lasu zawsze wybiera tak, by zdobyć najwięcej punktów lub stracić ich najmniej. Jeśli żadna z opcji nie jest lepsza od drugiej, zdecyduj dowolnie.
- Duch bierze pod uwagę odznaki Najwyższego Drzewa lub Największego Lasu, dlatego jeśli inne opcje dają tyle samo punktów, Duch wybierze skończenie drzewa.

Zmiany w kartach

Odrzuć przed rozpoczęciem: Karty Grzybów, Dzbaneczników i Błyskawic.

Bonus za zagrożenia: Jeśli pod koniec sezonu Duch Lasu ma więcej kart zagrożenia niż ty, zdobywa 7 punktów.

Zwierzęta: Karty zwierząt nie mają żadnych efektów dla Ducha, lecz ich punkty liczą się podwójnie. Duch nie dostaje ujemnych punktów za karty zwierząt.

Przykładowa tura Ducha Lasu

1. Duch dobiera karty ze stosu wzrostu 3, bo jest tam najwięcej zakrytych kart.

2. Duch dodaje po jednej karcie do pominiętych stosów (1 i 2) i uzupełnia stos 3. Dobrał on zakrytą kartę zagrożenia (Susza), więc dodaje dodatkową kartę do stosu wzrostu 3.

3. Duch dodaje dobrane karty do swojego lasu. Karty pnia używa do rozpoczęcia nowego drzewa, bo ma tylko jedno nieukończone drzewo. W efekcie suszy odrzuca kartę pnia o wartości 0, bo jest to najmniej wartościowa karta w jego lesie.

Wariant dla 3–4 graczy

Zasady tego wariantu pokrywają się ze standardową wersją dla 2 graczy, a nieliczne wyjątki są opisane poniżej. Najpierw jednak polecamy rozegrać co najmniej jedną 2-osobową rozgrywkę, by dobrze opanować podstawowe zasady. Możesz grać kartami podstawowymi lub dodać karty zaawansowane, wybierając którąś z opcji opisanych wcześniej w wariantcie zaawansowanym. W tym wariantcie gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Przygotowanie

1. Na środku połóżcie kartę bieżącego sezonu stroną z napisem „Bieżący sezon/Wzrost 3” do góry.
2. Pomiędzy każdym z graczy rozłóżcie karty wzrostu stroną „Wzrost 1/2” do góry. Każdy z graczy powinien mieć stos wzrostu 1 po swojej prawej stronie, a stos wzrostu 2 po lewej.
3. Potasujcie karty. W grze 3-osobowej odłóżcie 10 losowych kart do pudełka. W grze 4-osobowej nie odkładajcie kart do pudełka i wykorzystajcie wszystkie karty zwierząt łącznie z zaawansowanymi.
4. Podziel potasowane karty na dwa równe stosy. Jeden będzie stosem bieżącego sezonu, a drugi odłóż na bok – będzie to stos 2. sezonu.
5. Rozłóż po jednej karcie do każdego stosu wzrostu 1 i 2, po czym dodaj dwie karty do stosu wzrostu 3.

Gra dla 4 graczy

Przebieg gry

Wariant dla 3–4 graczy rozgrywa się według tych samych zasad co rozgrywka podstawowa, z tymi wyjątkami:

Stosy wzrostu

Zamiast dzielić się trzema stosami wzrostu ze wszystkimi graczami, teraz każdy gracz dzieli się dwoma stosami wzrostu ze swoimi sąsiadami i jednym wspólnym stosem pośrodku ze wszystkimi graczami.

W swojej turze przeglądasz stosy po kolei (1, 2, 3) i dokładasz kartę do każdego stosu, z którego rezygnujesz. Obserwując, co twoi sąsiedzi mają w swoich lasach, możesz strategicznie dobierać karty lub z nich rezygnować.

Jeśli dobierzesz karty ze stosu wzrostu 3, dodaj do niego 2 karty zamiast 1.

Koniec sezonu

Gdy gracz nie ma możliwości dobrać kart z żadnego dostępnego dla siebie stosu wzrostu, następuje koniec sezonu. Sezon kończy się, nawet jeśli inni gracze mają jeszcze karty w swoich stosach wzrostu. W tym przypadku odrzucicie wszystkie pozostałe w nich karty.

Zagrożenia

Pożar i Choroba: Jeśli posiadasz 3 karty Pożaru w swoim lesie, wszyscy gracze muszą odrzucić po jednej wybranej karcie rośliny.

Błyskawica: Jej efekt dotyczy ciebie i wybranego przez ciebie gracza.

Zwierzęta: Efekty kart akcji, które dotyczą stosów wzrostu, działają tylko na te stosy, z których możesz dobierać karty.

Jaguar: Na koniec sezonu wylosuj, który gracz będzie musiał odrzucić kartę zwierzęcia.

Autorzy gry:

Ilustracje i oprawa graficzna: Vincent Dutrait

Projekt gry: Tim Eisner

Opracowanie gry: Ben Eisner, Tekela Fisher, Mac Nelson

Testerzy: Mike Deich, Corey Coleman, Marty Butzen, Keith Eisner, Luke K., Sonia McLeod, Ty „Cloudcap Games” James, Evan Halbert, Ryan Mauk, Taran Kratz, Steve Ellis, Matt Gould, Ryan Swisher, Chris Drakos, Joe Gores, Ben Oelgart, Svetlana Nelson, Sayakiko, Joseck Albertson, Linder Wendt, Adelle Frank, Prescott Vayda, Christina Hayes, Sam Martinez, Ben Rei, Micah Thomas, Orion Held, Anna Held, Brian Tanner

Weryfikacja faktów naukowych i sprawdzanie zasad gry: Jim Brown, Andrew W., Will Chau, Athene Steinke, Ian Howard, Karen White, Rebekka, Martin Biesheuvel, Gavin, David, Tom Davitt, Leonie Schwalb, Indra Walters, Julie Bode, Kelli Meyer, Cara Skelsey, Talitha May, Chris Person, Cori Rock, Imogen Smid, Lynda, Joel Livingston, Alistair Davidse, Robin Hayward, Sarah R, Jen Traeger, Derrick Rickert, John Lapage, Tulaci Bhakti, Sonia Marinelli, Carys S., Adelle Frank, Jim Carleton, Chris Person, Ken Pacquer, Morgan Bird, Lane Baggett, Alejandro Montiel, Lourdes Delgado, Rebecca Fehn, Jennifer R., Michaela Wenzel, Mathias, Michael Wright, Adelle, Matt Donley, Emily Ylime, Viktor Csete, Christina Moore, Chaz „hazelchaz” Baden, Szilard Leitner