

# INSTRUKCJA



# AZYL ZAGROŻONE GATUNKI

# AZYL ZAGROŻONE GATUNKI

„Grę dedykuję Gosi,  
za wyrozumiałość dla mojego hobby.”

Przemek

## CEL GRY

Wyobraź sobie, że otrzymałeś kilkaset hektarów gruntów w dowolnym miejscu na ziemi. Pieczołowicie usuwasz z nich wszelkie obce gatunki roślin i zastępujesz je rodzimymi. Dzięki czemu doprowadzasz do sytuacji, w której może tu bezpiecznie zamieszkać mnóstwo zwierząt, w tym wiele, które są zagrożone. Niektóre z nich były wcześniej ofiarami przemocy ze strony człowieka lub znaleziono je ranne. Niemal wszystkie to cenne okazy, które uchroniono przed nielegalnym handlem. W grze *Azyl: Zagrożone Gatunki*, każdy z graczy tworzy takie właśnie schronienie dla zagrożonych gatunków zwierząt. Korzystając z pomocy wolontariuszy i rangerów rozwija swoją placówkę, opiekuje się zwierzętami, odtwarza ich naturalne warunki życia, próbuje ochronić przed atakami człowieka i cywilizacji, utrzymuje porządek i monitoruje zachowania. Wszystko, aby zwierzęta, które znalazły się w tym miejscu, były jak najbardziej zadowolone i bezpieczne. Zwycięży ten, czyj azyl będzie najbliższy ideału, co wyraża się w punktach zdobytych przez graczy.

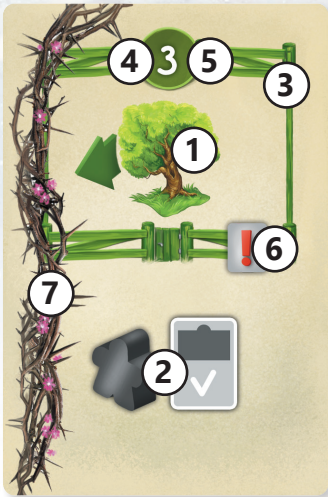
## ZAWARTOŚĆ

- 100 kart akcji
- 4 plansze gracza
- 16 żetonów rozbudowy składów
- 16 żetonów zwierząt
- 16 żetonów zalesień
- 16 żetonów zalań
- 4 żetony rangersa
- 4 żetony ratowników zwierząt
- 40 żetonów zadowolenia zwierząt
- 30 żetonów zagrożeń
- 24 żetony pieczęci
- 4 postacie graczy (odzwierciedlające kolor danego gracza)
- 8 kart podpowiedzi (4 polskie i 4 angielskie)
- 1 karta pierwszego gracza
- 8 pionków
- 80 znaczników zasobów
- 1 bloczek do punktacji
- Instrukcja (polska i angielska)



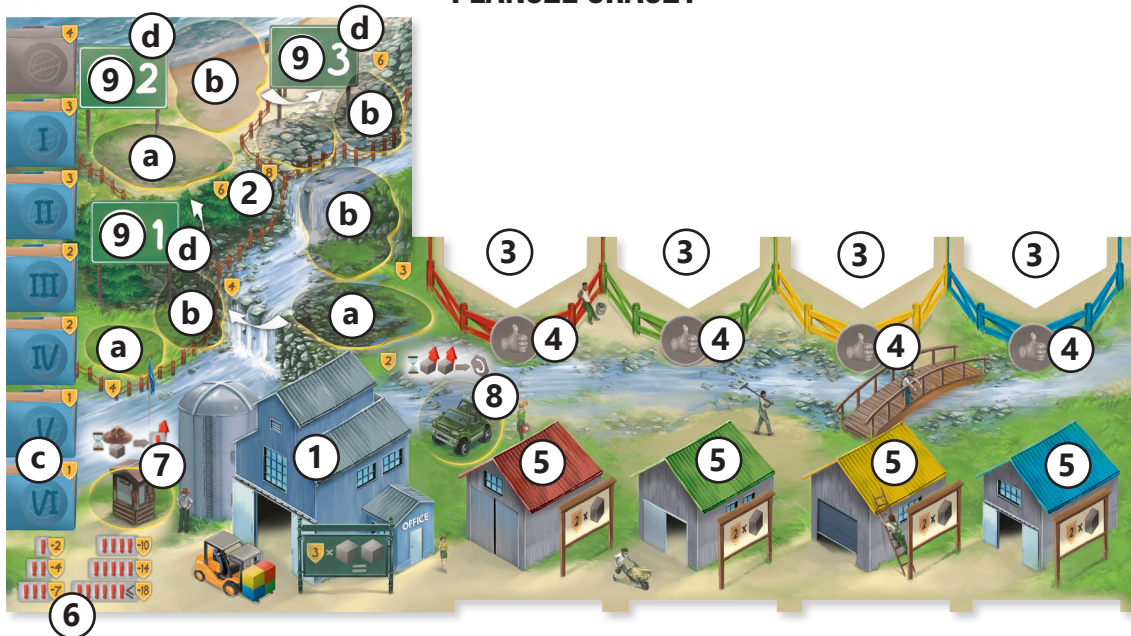
# ELEMENTY GRY

## KARTY AKCJI



- 1 **Akcja główna** – symbol akcji głównej (głównych) przypisanej (przypisanych) do tej karty, wydzielona na karcie płótkiem
  - 2 **Akcja poboczna** – symbol akcji pobocznej (pobocznych) przypisanej (przypisanych) do tej karty
  - 3 **Typ karty** – kolor płótki odróżnia różne typy kart (ma znaczenie przy kompletowaniu talii przed grą)
  - 4 **Miejsce na wolontariusza** – w fazie zlecania zadań ustawiane są tu pionki symbolizujące wolontariuszy
  - 5 **Liczba graczy** – oznaczenie kart do gry trzyosobowej i czteroosobowej
  - 6 **Zagrożenie** – po wykonaniu głównej akcji należy wziąć wskazaną liczbę żetonów, symbolizujących zagrożenia
  - 7 **Ogrodzenie** – ogranicza pole widzenia wolontariuszy (nie widać przez ogrodzenie)
- Opisy poszczególnych akcji znajdziecie na stronach 11-13

## PLANSZE GRACZY



- 1 **Centrum zarządzania** – tu przechowujecie zdobywane w trakcie gry zasoby
- 2 **Mapa azylu** – podzielona jest na oddzielone płótem obszary. Tutaj zaznaczacie wykupowane obszary pod rozbudowę azylu oraz przeprowadzone działania rekultywacyjne (zalesienie i zalewanie): (a) miejsce zalewania; (b) miejsce zalesienia; (c) oś czasu azylu
- 3 **Siedliska zwierząt** – tu umieszczacie zebrane w trakcie gry zwierzęta, każdy gracz może mieć tylko po jednym żetonie zwierzęcia w każdym kolorze
- 4 **Symbol zadowolenia** – miejsce na dokładanie kolejnych żetonów zadowolenia
- 5 **Składy** – tu zostawiacie zasoby z przeznaczeniem dla konkretnych siedlisk, pod składami znajduje się również miejsce, w którym umieszczacie będziecie żetony rozbudowy składów
- 6 **Tabela punktacji zagrożeń** – tutaj odkładacie wszystkie zebrane w trakcie gry żetony zagrożeń, przedstawia ona schemat, według którego na koniec rozgrywki obliczycie swoje punkty ujemne
- 7 **Budka rangera** – tu umieszczacie żetony rangera (kiedy je zdobędziecie)
- 8 **Miejsce parkowania samochodu ratowników zwierząt** – tu umieszczacie żetony ratowników zwierząt (kiedy je zdobędziecie)
- 9 **Miejsce na pieczęcie** – tutaj na starcie umieszczacie pieczęcie w liczbie określonej cyfrą na zielonej tabliczce (d)

## ŻETONY ZWIERZĄT



- 1 **Licznik** – służy śledzeniu liczebności osobników danego gatunku w azylu (cyfra znajdująca się na dole, w miejscu 1 to aktualny stan liczebny)
- 2 **Kolor płotka** – oznacza do jakiego typu siedliska, a co za tym idzie, do którego składu, przypisany jest dany gatunek

## ŻETONY ROZBUDOWY SKŁADÓW



- 1 **Efekt** – działanie rozbudowy (opisy działań poszczególnych efektów znajdują się na stronach 14-15)
- 2 **Kolor płotka** – odróżnia rodzaje rozbudów, każda rozbudowa jest przypisana do konkretnego typu składu w tym samym kolorze
- 3 **Rodzaj efektu:**
  - **raz na grę** – po użyciu w dowolnym, wybranym momencie w trakcie swojej tury, należy obrócić żeton rozbudowy składu o 90 stopni. Nie wolno użyć go ponownie w tej grze
  - **raz na rundę** – po użyciu w dowolnym, wybranym momencie w trakcie swojej tury, należy obrócić żeton rozbudowy składu o 90 stopni, nie można go użyć w tej samej rundzie. Podczas kolejnej fazy sprzątnia obróć żeton z powrotem!
  - **zawsze** – działają przez całą grę, zawsze, kiedy wystąpią odpowiednie, opisane na nim warunki
  - **na koniec gry** – wprowadzany na końcu gry daje dodatkowe punkty podczas podliczania punktów.

## ŻETONY DZIAŁAŃ REKULTYWACYJNYCH



ZALESIANIE



ZALEWANIE

## PIECZĘCIE WYKUPU NOWEJ ZIEMI



## ZADOWOLENIE



## ZAGROŻENIA



## ŻETON RANGERA



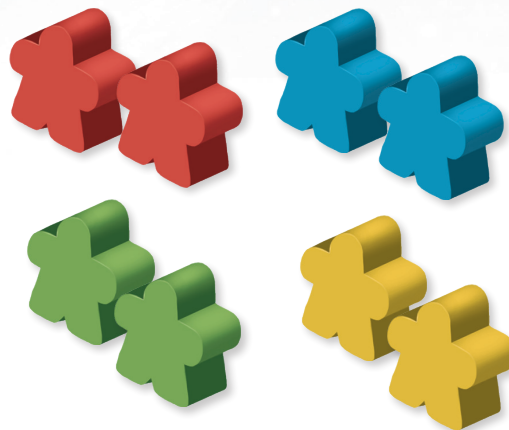
## ŻETON RATOWNIKÓW ZWIERZĄT



## POSTACIE GRACZY



## PIONKI WOLONTARIUSZY



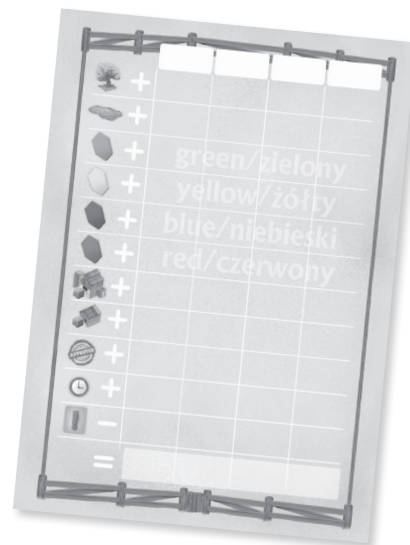
## KARTA PIERWSZEGO GRACZA



## KARTA PODPowiedzi




## BŁOCZEK PUNKTACJI



## ZNACZNIKI ZASOBÓW



Symbolizują wszystko, co potrzebne jest zwierzętom do życia. **(UWAGA!** Jeśli na karcie pojawia się symbol zasobu w kolorze szarym  – oznacza to, że możesz użyć znacznika w dowolnym kolorze). Znaczniki zasobów są nieograniczone. Jeśli kiedykolwiek się skończą, użyjcie dowolnych zamienników.

# PRZYGOTOWANIE DO GRY



1. Każdy gracz bierze swoją planszę azylu (1).
2. Każdy gracz bierze 4 żetony zwierząt (po jednym w kolorze czerwonym, żółtym, zielonym i niebieskim) i odkłada je obok swojej planszy (2). To są zwierzęta, które potencjalnie mogą pojawić się w jego azylu. Na końcu instrukcji znajdziecie sugerowane przez nas zestawienia, ale możecie żetony rozdzielić dowolnie, według własnych sympatii. Wiemy, że każdy ma swoje ukochane zwierzęta, a wszyscy kochają pandy! Pilnujcie się jednak zasady, że każdy gracz ma po jednym żetonie w każdym kolorze.
3. Weźcie po dwa pionki wolontariuszy w swoim kolorze oraz kartonową figurkę postaci gracza w tym samym kolorze. Połóżcie ją przed sobą jako przypomnienie koloru gracza (3).
4. Połóżcie po 6 żetonów pieczęci w odpowiednich miejscach na każdej mapie azylu (jedną w miejscu oznaczonym 1, dwie przy 2, a 3 przy trójce) (4).
5. Połóżcie znaczniki zasobów, żetony rangerów, ratowników zwierząt, zadowolenia, działań rekultywacyjnych, zagrożeń w zasięgu wszystkich graczy. Żetony rozbudowy składów połóżcie w osobnych stosach, zgodnie z ich kolorami (5).
6. W grze 2-osobowej wylosujcie po trzy rozbudowy z każdego koloru i połóżcie je na losowo wybranej stronie, w zasięgu obu graczy. W grze 3 i 4-osobowej, wylosujcie po cztery rozbudowy w każdym kolorze (6). Pozostałe odłóżcie do pudełka. Nie będą wam już potrzebne w tej rozgrywce.
7. Przygotujcie talie kart w zależności od liczby graczy:
  - 2 graczy: odłóżcie do pudełka wszystkie karty oznaczone cyfrą „3” i „4”.
  - 3 graczy: odłóżcie do pudełka wszystkie karty oznaczone cyfrą „4”.
  - 4 graczy: odłóżcie **na bok** wszystkie karty oznaczone cyfrą „3”.
8. Posegregujcie karty na 5 odrębnych stosów wg ich koloru. Uzyskacie dzięki temu talie kolorystyczne:
  - 5 talii po 12 kart przy 2 graczach.
  - 4 talie po 15 kart i jedną szarą talię z 20 kartami przy 3 graczach.
  - 5 talii po 16 kart przy 4 graczach.
9. Po kolei, dobierzcie, z każdej przygotowanej w ten sposób talii karty, w zależności od liczby graczy:
  - 2 graczy: po 2 karty (ułóżcie je w jeden, zakryty stos złożony z 10 kart).
  - 3 graczy: po 3 karty zielone, niebieskie, czerwone, żółte i 4 szare (ułóżcie je w jeden, zakryty stos złożony z 16 kart).
  - 4 graczy: po 4 karty (ułóżcie je w jeden, zakryty stos złożony z 20 kart).

10. Powtarzajcie tę czynność tak długo, aż będziecie mieć właściwą liczbę stosów:

- 2 graczy: 6 zakrytych stosów, po 10 kart.
- 3 graczy: 5 zakrytych stosów, po 16 kart.
- 4 graczy: 4 zakryte stosy, po 20 kart\*.

11. Powstałe w ten sposób talie przetasujcie każdą oddzielnie, a następnie odłóżcie zakryte na bok ⑦.

\* Dodatkowo w grze 4-osobowej: po wykonaniu powyższych kroków, weźcie wszystkie karty oznaczone cyfrą „3”, które wcześniej odłożyliście na bok, przetasujcie je i połóżcie zakryte obok talii, które wcześniej stworzyliście. W grze 4-osobowej będziecie używać 5 stosów kart akcji – każdy z nich zawiera 20 kart.

Gracz, który ostatnio widział jakieś zwierzę w naturalnych warunkach zostaje graczem rozpoczynającym i otrzymuje kartę pierwszego gracza. Jeśli ciężko jest wam to ustalić, wybierzcie pierwszego gracza w inny, dowolny sposób.

## ROZGRYWKA

Rozgrzywka w Azyl podzielona jest na kilka, przebiegających po sobie faz:

1. FAZA PRZYGOTOWANIA
2. FAZA ZLECANIA ZADAŃ WOLONTARIUSZOM
3. FAZA WYKONYWANIA ZADAŃ
4. FAZA SPRZĄTANIA

### 1. FAZA PRZYGOTOWANIA

Weźcie dowolną, zakrytą talię kart akcji, która jeszcze nie była wykorzystana w grze i po kolei odkrywajcie znajdujące się w niej karty, układając je na stole. W zależności od liczby graczy wykorzystajcie poniższe układy kart. Następnie na odkrytych kartach z symbolem zagrożenia połóżcie znaczki zagrożenia.



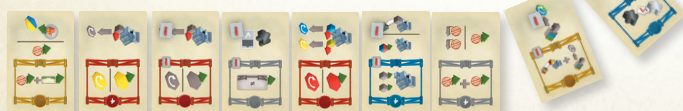
2 graczy



3 graczy



4 graczy



## 2. FAZA ZLECANIA ZADAŃ WOLONTARIUSZOM

Zaczynając od pierwszego gracza wystawiacie po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, po jednym swoim pionku (wolontariuszu) na wybraną przez siebie, pustą (niezajętą) kartę, stawiając go na zaznaczonym miejscu u góry karty. Kiedy każdy z graczy wystawił już swój pierwszy pionek, kolejność wykładania ulega zmianie na odwrotną. Rozpoczynając od ostatniego gracza, wystawiacie po kolei, zgodnie z ruchem przeciwnym do wskazówek zegara, swojego drugiego wolontariusza na wybranej przez siebie karcie.

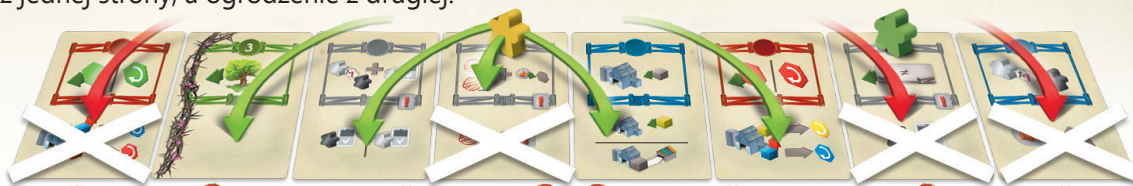
**UWAGA!** Zauważcie, że w ten sposób gracz, który jako ostatni wystawiał pierwszy pionek, wystawia swój kolejny pionek od razu po nim, rozpoczynając drugi „krąg”. Z kolei pierwszy gracz wystawia swój pierwszy pionek jako pierwszy, ale drugi jako ostatni.

### ZASIĘG WIDZENIA

Każdy wolontariusz po ustawieniu na karcie ma ograniczony zasięg widzenia zadań. Wolontariusz może wykonać tylko akcję główną z karty, na której stoi oraz tylko te zadania, które są akcjami pobocznymi na kartach dla niego widocznych (które są w jego zasięgu widzenia!). Każdy wolontariusz w swoim zasięgu widzenia ma („widzi”) wszystkie te akcje poboczne, które nie są ograniczone wolontariuszami (jeśli na karcie stoi pionek, akcja poboczna z tej karty nie jest już widoczna – dotyczy to zarówno pionków aktywnego gracza, jak i pozostałych) czy ogrodzeniami. Zasięg widzenia nie zapętla się, co znaczy, że wolontariusz na skrajnej lewej lub prawej karcie „widzi” tylko w jedną stronę.

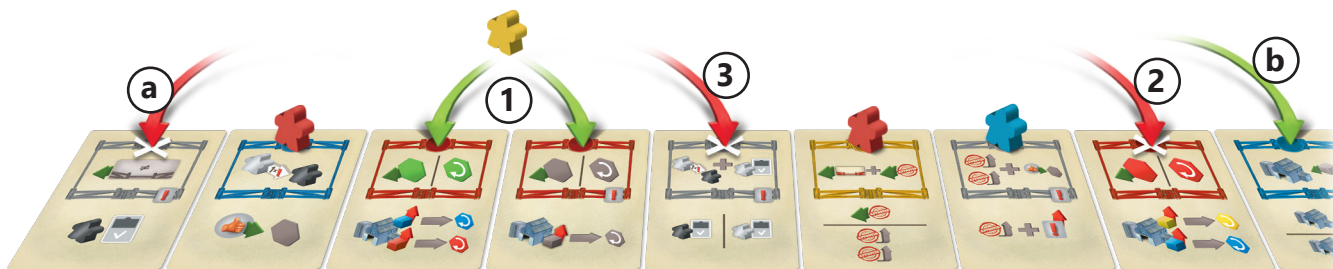
**UWAGA!** Wolontariusz NIE widzi pobocznej akcji z karty, na której się znajduje!

**Przykład:** W tym przypadku żółty pionek Tomka może wykonać wszystkie akcje, na które wskazują zielone strzałki. Nie widzi akcji oznaczonych czerwonymi strzałkami, ponieważ zasięg widzenia blokuje mu pionek zielony z jednej strony, a ogrodzenie z drugiej.



### SZCZEGÓLWNE ZASADY WYSTAWIANIA WOLONTARIUSZY:

Wolontariusza można wystawić na dowolnej niezajętej karcie, pod warunkiem, że będzie miał w zasięgu widzenia przynajmniej jedną kartę. Wolontariusza nie można ustawić w taki sposób, że zablokuje innemu położonemu już na karcie wolontariuszowi (zarówno przeciwnika, jak i własnemu) jedyną widoczną kartę (zasięg widzenia pionka mógł być już wcześniej ograniczony przez ogrodzenie lub innego wolontariusza). Dotyczy to również postawienia swojego wolontariusza na takiej, zablokowanej już z obu stron, karcie.



**Przykład:** w tym wypadku Tomek może położyć swój pionek na karty oznaczone zieloną strzałką ①, ponieważ w każdym z tych przypadków po lewej lub prawej stronie będzie przynajmniej jedna niezajęta i widoczna karta. Nie może natomiast położyć go na karcie oznaczonej czerwoną strzałką ②, ponieważ z prawej strony widoczność ogranicza mu czerwony pionek, a z lewej nie ma żadnych kart, gdyż jest to karta skrajna.

Tomek nie może położyć swojego pionka na kartach wskazanych czerwoną strzałką, ponieważ w przypadku oznaczonym ② zablokowałby całkowicie widoczność niebieskiego pionka, którego z lewej strony ogranicza już czerwony pionek. W przypadku oznaczonym ③ z kolei zablokowałby zasięg widzenia czerwonego pionka, który już ma ograniczoną widoczność z prawej strony, gdzie stoi niebieski pionek. Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby położyć pionek na karcie oznaczonej zieloną strzałką ①, ponieważ wówczas żółty „widzi” jedną kartę po swojej lewej, a niebieski po prawej.

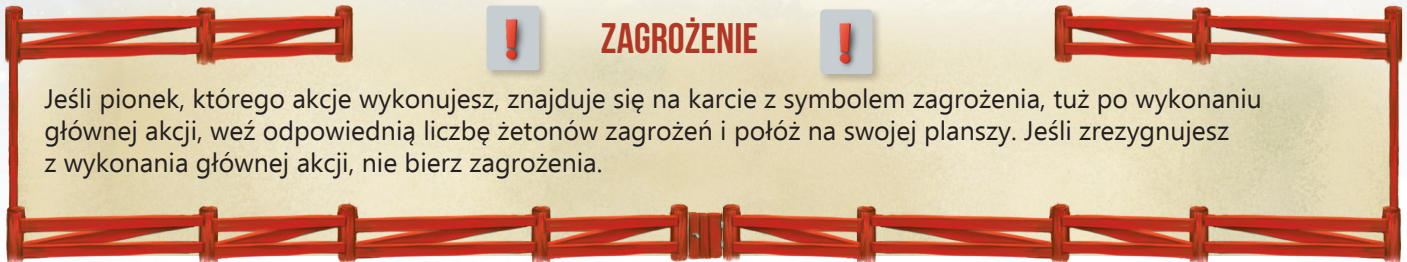


### 3. FAZA WYKONYWANIA ZADAŃ

Kiedy wszyscy wolontariusze znajdują się już na kartach, zaczynając od pierwszego gracza, po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wykonujecie wybrane przez siebie akcje przypisane do jednego wolontariusza. Wykonujecie te akcje, które jesteście w stanie przeprowadzić, czyli akcję główną i te poboczne, które znajdują się w zasięgu widzenia wybranego wolontariusza.

Wykonywanie jakichkolwiek akcji jest opcjonalne. Nie trzeba tego robić.

Akcję główną i poboczne jednego wolontariusza można przeprowadzać w dowolnej, wybranej kolejności, np. najpierw akcję poboczną, później akcję główną, a później znów poboczne. Każdą akcję każdego wolontariusza rozpatruje się tylko jeden raz!



Po wykonaniu wszystkich akcji jednego wolontariusza przewracasz go na karcie, na której stał. Przewrócony wolontariusz nadal blokuje zasięg widzenia innym wolontariuszom.

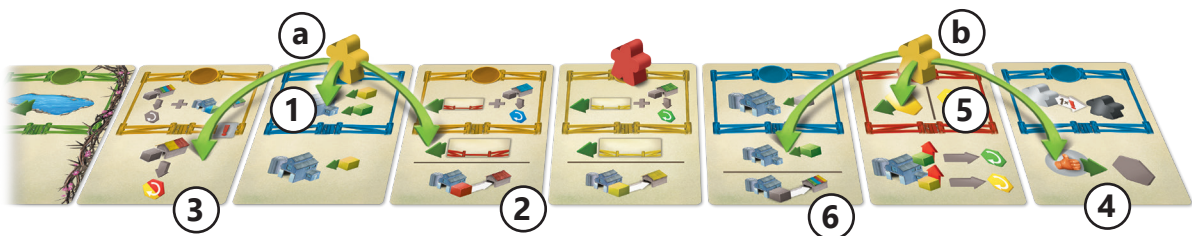
Kiedy wszyscy gracze przeprowadzą akcje dla jednego wolontariusza, w tej samej kolejności przeprowadzają akcje dla drugiego wolontariusza, zaczynając od pierwszego gracza, aż wszyscy gracze wykonają akcje przypisane do obu wolontariuszy.

**UWAGA!** W swojej turze gracz wykonuje akcje przypisane JEDNEMU wolontariuszowi. Nie wolno na zmianę wykonywać akcji dwóch różnych wolontariuszy. Najpierw należy wykonać wszystkie wybrane akcje z jednego, a dopiero w następnej turze z drugiego.

**UWAGA!** Po wykonaniu swoich akcji, nie usuwajcie swoich wolontariuszy z kart, a jedynie przewracajcie ich na karcie. Zostają oni tam do momentu, aż wszyscy wykonają swoje akcje. Przewrócony wolontariusz blokuje zasięg innym.

Lista dostępnych akcji wraz z ich działaniem znajduje się na stronach 11-13.

**Przykład:** Tomek decyduje się najpierw wykonać akcje z pionka **(a)**. W pierwszej kolejności wykonuje akcję główną z karty, na której stoi **(1)**, bierze dwa znaczniki zasobów we wskazanych kolorach i kładzie je w centrum zarządzania na swojej planszy. Następnie przeprowadza akcję poboczną z karty po prawej stronie **(2)** i przenosi czerwony zasób z centrum zarządzania do czerwonego składu. Dzięki temu, że teraz ma już zasoby w czerwonym składzie korzysta z pobocznej akcji po lewej **(3)** i podnosi liczbę wilków (czerwonych zwierząt) o 1 przekręcając odpowiednio znacznik. W drugiej turze wykonuje akcje z pionka **(b)**. Zaczyna od zabrania żetonu zadowolenia z akcji pobocznej po prawej **(4)** i położeniu go pod wilkiem, następnie robi główną akcję **(5)** i dobiera kolejne zwierzę, tym razem pandę wielką (żółte zwierzę), a na koniec przekłada żółty zasób z centrum zarządzania do żółtego składu **(6)**.



### 4. FAZA SPRZĄTANIA

Faza ta rozpoczyna się, kiedy gracze wykonali już wybrane akcje ze wszystkich swoich wolontariuszy. W tej fazie wykonajcie następujące czynności:

- Zabierzcie swoich wolontariuszy z kart.
- Usuńcie rozłożone karty i odłóżcie je do pudełka, nie będą już potrzebne.
- Obróćcie do poziomu wykorzystane rozbudowy składów, które działają raz na rudnę. Są ponownie gotowe do użycia.
- Osoba posiadająca kartę pierwszego gracza przekazuje ją graczowi po swojej lewej stronie.

# ZAKOŃCZENIE

Gra kończy się, kiedy nie ma już talii do rozłożenia w fazie przygotowania. W grze dwuosobowej kończy się po szóstej rundzie, w grze trzy – i czterosobowej – po piątej rundzie. Podliczcie swoje punkty, korzystając z bloczka znajdującego się w pudełku. Ten kto uzyskał najwięcej punktów zostaje zwycięzcą! W przypadku remisu decyduje suma punktów uzyskana za liczbę oraz zadowolenie zwierząt. Jeśli nadal nie możecie wyłonić zwycięzcy, dzielcie się wygraną.

## PUNKTACJA



**Działania rekultywacyjne** - każdy żeton zalesienia i zalania daje tyle punktów, ile wskazuje miejsce, na którym leży na planszy.



Każde **zwierzę** daje tyle punktów, ile wynosi aktualna liczebność tego gatunku w azylu pomnożona przez liczbę symboli zadowolenia tego gatunku (wliczając w to symbol już nadrukowany na planszy).

**Przykład:** Bartek ma cztery śnieżne pantery, pod którymi znajdują się trzy żetony zadowolenia. Otrzymuje więc 4 punkty za liczebność x4 za zadowolenie (3 znaczniki + 1 narysowany na planszy). W sumie jego punktacja za panterę wynosi 16 punktów.



**Zasoby w Centrum Zarządzania** – każde dwa znaczniki zasobów tego samego koloru zgromadzone w centrum zarządzania dają 3 punkty. Liczba zasobów w centrum zarządzania jest nieograniczona.



**Zasoby w składach** – każdy zasób w składzie (niezależnie od koloru) daje 2 punkty. Liczba zasobów w składach jest nieograniczona.



Każda **pieczęć wykupu ziemi** znajdująca się na osi czasu daje tyle punktów, ile wskazane jest na polu, na którym leży. **UWAGA!** Pieczęci, które pozostały na polach początkowych nie dają żadnych punktów!



Każda **rozbudowa składu** oznaczona tym symbolem daje tyle punktów, ile wynika z jej działania.



**Żetony zagrożenia** dają ujemne punkty zgodnie z tabelą:



## WARIANT DLA ZAAWANSOWANYCH

Jeśli macie za sobą kilka gier i chcielibyście większego wyzwania, spróbujcie wariantu dla zaawansowanych graczy wprowadzając następujące zmiany w **fazie wykonywania zadań**:

- W swojej turze wykonujecie akcje z obu swoich wolontariuszy naraz zamiast pojedynczo (na przestrzeni dwóch tur). Po wykonaniu wszystkich wybranych akcji, akcje wykonuje kolejny gracz zgodnie z kolejnością.
- Wykonując akcje wolontariuszami możecie naprzemiennie korzystać z obu pionków w dowolnej kolejności. Np. możecie najpierw wykonać akcję główną z wolontariusza „1”, później poboczną przy pomocy wolontariusza „2” i z powrotem poboczną przy pomocy wolontariusza „1”.

Reszta zasad pozostaje bez zmian.



# SYMBOLE W GRZE

								
centrum zarządzania	skład	zwierzę	zasób	rozbudowa składu	oraz/i	albo	jeśli... to...	
								
przesuń rozbudowę składu	dodaj	odrzuć	przenieś	inny kolor	dowolna liczba	jednokrotnie	dwukrotnie	
								
ty	przeciwnik	zalanie	zalesienie	zadowolenie	zagrożenie	pieczęć	ranger	ratownicy zwierząt

# AKCJE W GRZE



Wykonaj główną akcję z karty, na której stoi wolontariusz (twój lub przeciwnika w zależności od symbolu na karcie). Wybrana karta nie musi być w zasięgu widzenia twojego wolontariusza.



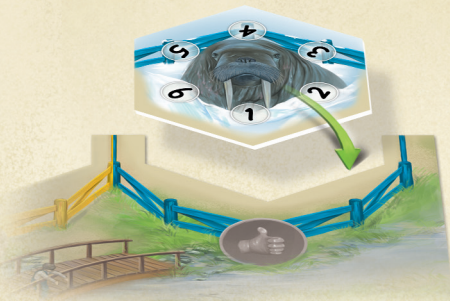
Wykonaj poboczną akcję z karty, na której stoi wolontariusz (twój lub przeciwnika w zależności od symbolu na karcie). Wybrana karta nie musi być w zasięgu widzenia twojego wolontariusza.



Pomiń akcję główną z karty, na której stoi twój wolontariusz.



Dobierz niebieskie zwierzę i umieść je w siedlisku o tym samym kolorze płotką cyfrą 1 skierowaną ku dołowi. To jego początkowa populacja. Pamiętaj, że w jednym siedlisku może znajdować się tylko jeden żeton zwierzęcia.



Zwiększ liczebność niebieskiego zwierzęcia o 1 przekręcając jego żeton o 1 w prawą stronę. Pamiętaj, że maksymalna liczebność wynosi 6.



Połącz żeton zadowolenia w wyznaczonym miejscu pod wskazanym przez kartę kolorem zwierzęcia. Możesz to zrobić **TYLKO JEŚLI** w danym siedlisku masz już żeton zwierzęcia.





### Zagrożenie

Jeśli taki symbol znajduje się na karcie akcji to po wykonaniu akcji głównej z tej karty, weź znajdujące się na niej żetony zagrożenia i odłóż je na swojej planszy gracza. Nie ma maksymalnej liczby żetonów zagrożeń, którą możesz posiadać.



Dobierz dostępną rozbudowę składu we wskazanym przez płótek kolorze i połóż ją w miejscu rozbudowy pod składem w tym samym kolorze. Pod składem może znajdować się maksymalnie jedna rozbudowa.



### Podniesienie wartości gruntów

Weź wskazaną liczbę wybranych przez siebie pieczęci z twojej osi czasu azylu i przenieś każdą z tych pieczęci o jedno pole na osi czasu w górę. Pieczęci nie można przenieść wyżej niż na szare pole oznaczone 4 punktami zwycięstwa.



### Wykup ziemi

- 1 weź żeton pieczęci z obszaru azylu oznaczonego tablicą o najniższym numerze
- 2 przenieś ten żeton na pole osi czasu azylu, którego liczba rzymska odpowiada numerowi aktualnej rundy. Na jednym polu osi czasu może znajdować się więcej niż jeden żeton pieczęci.

Obszar uznaje się za **WYKUPIONY** jeśli na jego tablicy nie ma już żadnych żetonów pieczęci. Tylko na wykupionym obszarze można przeprowadzać akcje zalewania i zalesiania.



### Zatrudnij rangersa

Żeby wykonać tę akcję weź żeton rangersa i połóż go we wskazanym miejscu na swojej planszy gracza 1. Możesz posiadać dowolną liczbę żetonów rangersa. Każdy z nich pozwoli ci wykonać poniższą akcję raz na rundę, w dowolnie wybranym momencie swojej tury. Połóż dowolny żeton zasobu pod żetonem rangersa 2. Tak długo, jak zasób ten znajduje się pod nim, możesz raz w rundzie usunąć z twojej planszy gracza 1 żeton zagrożenia.



### Zatrudnij ratowników zwierząt

Żeby wykonać tę akcję weź żeton ratowników zwierząt i połóż we wskazanym miejscu na swojej planszy gracza 1. Możesz posiadać dowolną liczbę żetonów ratowników zwierząt. Każdy z nich pozwoli ci wykonać poniższą akcję raz na rundę, w dowolnym wybranym momencie swojej tury. Odrzuć dwa dowolne zasoby z centrum zarządzania, żeby podnieść populację wybranego zwierzęcia o 1. Obróć żeton zwierzęcia o 1 w prawą stronę.





### Akcja zalewania

- 1 weź mały lub duży żeton zalewania w zależności od tego na którym polu na planszy będziesz je wykonywać (rozmiary żetonów i grafiki mają jedynie znaczenie estetyczne, nie różnią się zasadami).
- 2 połóż żeton na pierwszym dostępnym, pustym polu zalewania na WYKUPIONYM wcześniej obszarze na mapie azylu (wykupiony obszar to taki, na którego tablicy nie ma już żadnych żetonów pieczęci).

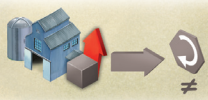
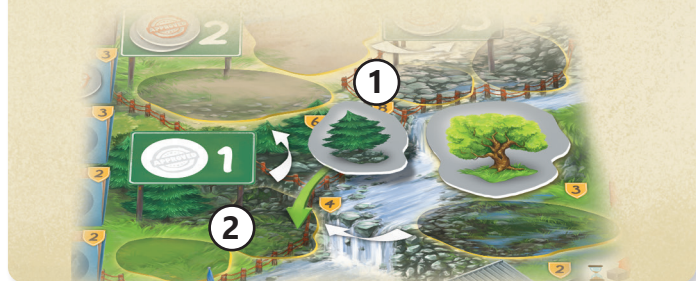
Zauważ, że żetony należy umieszczać po kolei, zgodnie z kolejnością kupowania, zalewania i zalesiania obszarów, wskazaną strzałkami na planszy: zaczynając od pierwszego obszaru, który posiadasz od początku (przed wodospadem, nie ma na nim tablicy z pieczęciami), poprzez obszar z numerem 1, 2 i kończąc na 3.



### Akcja zalesiania

- 1 weź mały lub duży żeton zalesiania w zależności od tego, na którym polu na planszy będziesz je wykonywać (rozmiary żetonów i grafiki mają jedynie znaczenie estetyczne, nie różnią się zasadami).
- 2 połóż żeton na pierwszym dostępnym, pustym polu zalesiania na WYKUPIONYM wcześniej obszarze na mapie azylu (wykupiony obszar to taki, na którego tablicy nie ma już żadnych żetonów pieczęci).

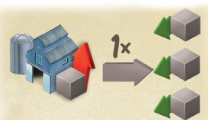
Zauważ, że żetony należy umieszczać po kolei, zgodnie z kolejnością kupowania, zalewania i zalesiania obszarów, wskazaną strzałkami na planszy: zaczynając od pierwszego obszaru, który posiadasz od początku (przed wodospadem, nie ma na nim tablicy z pieczęciami), poprzez obszar z numerem 1, 2 i kończąc na 3.



Jeśli odrzucisz jeden zasób dowolnego koloru ze swojego centrum zarządzania, zwiększ liczebność dowolnego zwierzęcia INNEGO koloru, o 1.



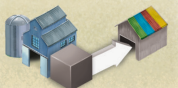
Dodaj jeden zielony i jeden niebieski zasób do swojego centrum zarządzania.



Jeśli odrzucisz ze swojego centrum zarządzania zasób dowolnego koloru, to dobierz trzy zasoby w wybranych kolorach i połóż je w centrum zarządzania.



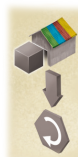
Jeśli odrzucisz ze swojego centrum zarządzania dowolną liczbę zasobów dowolnego koloru, to dobierz taką samą liczbę zasobów jednego, innego koloru i połóż je w centrum zarządzania.



Przenieść zasób dowolnego koloru do składu o TYM SAMYM kolorze.



Odrzuć zielony zasób z centrum zarządzania i zwiększ o 1 populację zielonego zwierzęcia ORAZ zarządzaj zasób z centrum zarządzania i zwiększ o 1 populację czerwonego zwierzęcia. Nie musisz korzystać z obu opcji.



Jeśli w składzie masz przynajmniej 1 zasób (dowolnego koloru), zwiększ liczebność umieszczonych w odpowiadającym mu siedlisku zwierząt o 1. Nie odrzucaj zasobu.



Jeśli zrezygnujesz z głównej akcji swojego wolontariusza, to przenieść swoją rozbudowę składu do składu w innym kolorze.



Dobierz rozbudowę składu i umieść ją przy składzie INNEGO koloru.



Wykonaj poboczną akcję spod dowolnego wolontariusza przeciwnika.

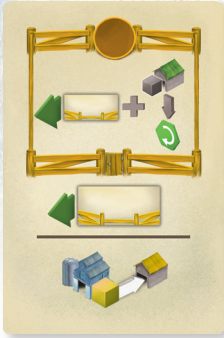


Weź żeton zagrożenia z twojej planszy i połóż go na planszy innego, wybranego gracza.



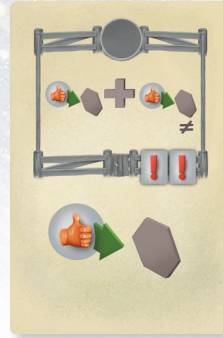
Położ żeton zadowolenia na odpowiednim miejscu pod siedliskiem zwierzęcia w danym kolorze. Tu żółty LUB czerwony.

# ODCZYTYWANIE PRZYKŁADOWYCH KART



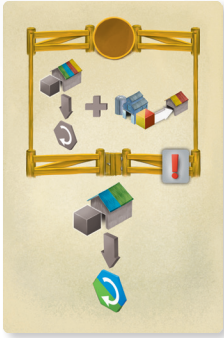
**Akcja główna:**  
Weź żółtą rozbudowę składu i połóż ją w miejscu rozbudowy żółtego składu pod twoją planszą gracza, jeśli jest niezajęte ORAZ jeśli w zielonym składzie posiadasz dowolnego koloru zasób to podnieś populację zielonego zwierzęcia o 1, o ile to możliwe. Nie usuwaj tego zasobu!

**Akcja poboczna:**  
Weź żółtą rozbudowę składu i połóż ją w miejscu rozbudowy żółtego składu pod twoją planszą gracza, jeśli jest niezajęte ALBO weź żółty zasób z centrum zarządzania i połóż go na żółtym składzie.



**Akcja główna:**  
Połóż po 1 żetonu zadowolenia pod dwoma różnymi zwierzętami na twojej planszy gracza.  
PO WYKONANIU akcji głównej weź dwa żetony zagrożenia i połóż je na swojej planszy gracza.

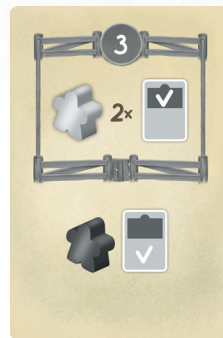
**Akcja poboczna:**  
Połóż 1 żeton zadowolenia pod zwierzęciem dowolnego koloru na twojej planszy gracza.



**Akcja główna:**  
Jeśli w składzie dowolnego koloru posiadasz dowolnego koloru zasób, podnieś populację zwierzęcia w odpowiadającym temu składowi kolorze o 1. Nie usuwaj tego zasobu! ORAZ weź żółty zasób z centrum zarządzania i przenieś go do żółtego składu lub czerwony zasób przenieś do czerwonego składu.

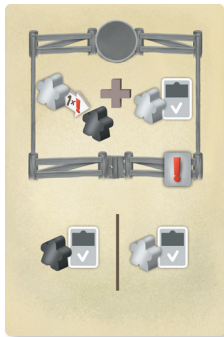
PO WYKONANIU akcji głównej weź żeton zagrożenia i połóż go na swojej planszy gracza.

**Akcja poboczna:**  
Jeśli w zielonym składzie posiadasz dowolnego koloru zasób to podnieś populację zielonego zwierzęcia o 1, o ile to możliwe LUB jeśli w niebieskim składzie posiadasz dowolnego koloru zasób to podnieś populację niebieskiego zwierzęcia o 1, o ile to możliwe. Nie usuwaj zasobów ze składu.



**Akcja główna:**  
Twój drugi wolontariusz wykonuje swoją główną akcję dodatkowy raz.

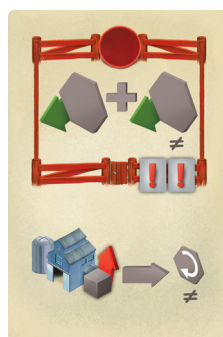
**Akcja poboczna:**  
Wykonaj poboczną akcję z karty, na której stoi dowolny wolontariusz przeciwnika.



**Akcja główna:**  
Weź jeden ze swoich żetonów zagrożenia i połóż go na planszy gracza wybranego przeciwnika ORAZ wykonaj akcję poboczną z karty, na której stoi twój dowolny wolontariusz (wliczając tego). Nie musi być w zasięgu widzenia.

PO WYKONANIU akcji głównej weź żeton zagrożenia i połóż go na swojej planszy gracza.

**Akcja poboczna:**  
Wykonaj akcję poboczną z karty, na której stoi dowolny wolontariusz przeciwnika LUB wykonaj akcję poboczną z karty, na której stoi twój dowolny wolontariusz (wliczając tego).

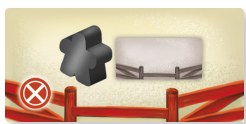


**Akcja główna:**  
Weź jedno lub dwa zwierzęta w różnych kolorach i umieść je w odpowiadającym ich kolorom siedliskach na twojej planszy gracza, o ile to możliwe.

PO WYKONANIU akcji głównej, weź dwa żetony zagrożenia i umieść je na swojej planszy gracza.

**Akcja poboczna:**  
Odrzuć zasób dowolnego koloru z centrum zarządzania i zwiększ o 1 populację zwierzęcia w kolorze innym niż odrzucony właśnie zasób.

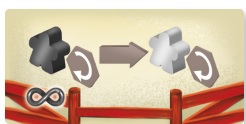
## ROZBUDOWY SKŁADÓW



**RAZ NA GRĘ**  
Skopiuj zdolność dowolnej rozbudowy składu przeciwnika – od tej chwili traktuj tę rozbudowę, jakby była dokładnie taka sama jak skopiowana.



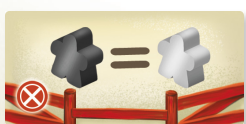
**NA KONIEC GRY**  
Otrzymujesz 10 punktów, jeśli masz dokładnie dwie rozbudowy magazynów lub 5 punktów, jeśli masz dokładnie 3.



**ZAWSZE**  
Jeśli przeciwnik zwiększa liczebność zwierzęcia, możesz zwiększyć liczebność swojego zwierzęcia w tym samym kolorze, o ile spełnisz warunki, które musiał spełnić przeciwnik, kiedy to robił – np. odrzucisz zasób w wymaganym kolorze.



**RAZ NA GRĘ**  
Odrzuć jeden żeton zagrożenia. Następnie daj każdemu przeciwnikowi po jednym żetonie zagrożenia. Jeśli nie masz dostatecznej liczby żetonów wybierz komu je dajesz.



**RAZ NA GRĘ**  
Możesz wykonać akcje główne i poboczne wolontariusza przeciwnika zamiast swojego. On oczywiście wciąż może go użyć w swojej turze normalnie.



**NA KONIEC GRY**  
Otrzymujesz 4 punkty. Możesz umieścić tę rozbudowę na pustym miejscu przy składzie dowolnego koloru.



**RAZ NA GRĘ**  
Możesz wykonać dowolną, dodatkową akcję główną. Może to być też akcja, na której stoi już jakiś inny wolontariusz. Weź zagrożenie, jeśli trzeba.



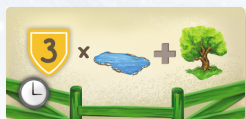
**NA KONIEC GRY**  
Otrzymujesz 8 punktów za każdą parę rangersa i ratowników zwierząt.



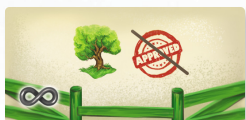
**ZAWSZE**  
Podczas ustalania zasięgu widzenia twoich wolontariuszy, traktuj karty z obu końców układu jak sąsiadujące. Innymi słowy, możesz zapętlić zasięg widzenia. Oznacza to, że legalnym jest dla ciebie ruch, w którym ustawiasz wolontariusza na ostatniej karcie w rządzie, nawet jeśli na sąsiedniej stoi wolontariusz, pod warunkiem, że pierwsza karta z drugiej strony układu jest wolna.



**ZAWSZE**  
Twoi wolontariusze widzą przez ogrodzenia. Oznacza to, że legalnym jest dla ciebie ruch, w którym ustawiasz wolontariusza na karcie z ogrodzeniem, nawet jeśli na sąsiedniej stoi wolontariusz pod warunkiem, że po drugiej stronie ogrodzenia znajduje się niezajęta karta.



**NA KONIEC GRY**  
Dostajesz po 3 punkty za każdy obszar, który jest jednocześnie zalany i zalesiony.



**ZAWSZE**  
Możesz dokonywać zalesienia obszaru, na którym wciąż znajdują się pieczęcie.



**NA KONIEC GRY**  
Dostajesz 2 punkty za każdą zasób w składach.



**NA KONIEC GRY**  
Dostajesz 4 punkty za każdy pełen zestaw czterech zasobów po jednym w każdym kolorze w twoim centrum zarządzania.



**NA KONIEC GRY**  
Dostajesz po 1 punkcie za każdy zasób w twoim centrum zarządzania.



**RAZ NA RUNDĘ**  
Możesz wymienić dowolną liczbę zasobów jednego koloru w twoim centrum zarządzania na taką samą liczbę zasobów innego koloru.



**NA KONIEC GRY**  
Dostajesz 8 punktów jeśli twoje niebieskie zwierzę ma liczebność co najmniej 5.



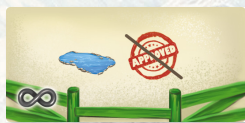
**NA KONIEC GRY**  
Dostajesz 8 punktów jeśli twoje żółte zwierzę ma liczebność co najmniej 5.



**NA KONIEC GRY**  
Dostajesz 8 punktów jeśli twoje czerwone zwierzę ma liczebność co najmniej 5.



**NA KONIEC GRY**  
Dostajesz 8 punktów jeśli twoje zielone zwierzę ma liczebność co najmniej 5.



**ZAWSZE**  
Możesz dokonywać zalewania obszaru, na którym wciąż znajdują się pieczęcie.



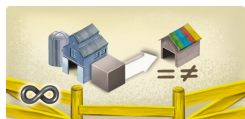
**NA KONIEC GRY**  
Otrzymujesz 2 punkty za każdą pieczęć na twojej osi czasu.



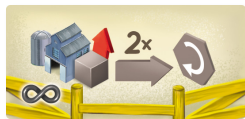
**NA KONIEC GRY**  
Jeśli masz niezalesiony lub niezalany, ale wykupiony obszar lub obszary (bez pieczęci), umieść na nim (nich) darmowo jeden żeton zalesienia i zalewania.



**NA KONIEC GRY**  
Przesuń wszystkie pieczęcie o jedną pozycję w górę na osi czasu.



**ZAWSZE**  
Kolor zasobów nie ma znaczenia przy dodawaniu ich do składów.



**ZAWSZE**  
Kiedy wykonujesz akcję pozwalającą zwiększyć liczebność zwierząt za odrzucenie zasobu z centrum zarządzania, możesz wykonać ją dwukrotnie, jeśli masz wystarczającą liczbę zasobów.



**ZAWSZE**  
Nie musisz mieć zasobów w składzie, aby wykonać wymagającą tego akcję zwiększania liczebności zwierząt - wystarczy, że masz odpowiedni zasób w centrum zarządzania.



**RAZ NA RUNDĘ**  
Weź 1 zasób dowolnego koloru. Połóż go w centrum zarządzania, składzie lub pod rangerem.



**NA KONIEC GRY**  
Dostajesz 8 punktów jeśli twoje niebieskie i żółte zwierzęta mają liczebność co najmniej 3 każde.



**NA KONIEC GRY**  
Dostajesz 8 punktów jeśli twoje czerwone i zielone zwierzęta mają liczebność co najmniej 3 każde.

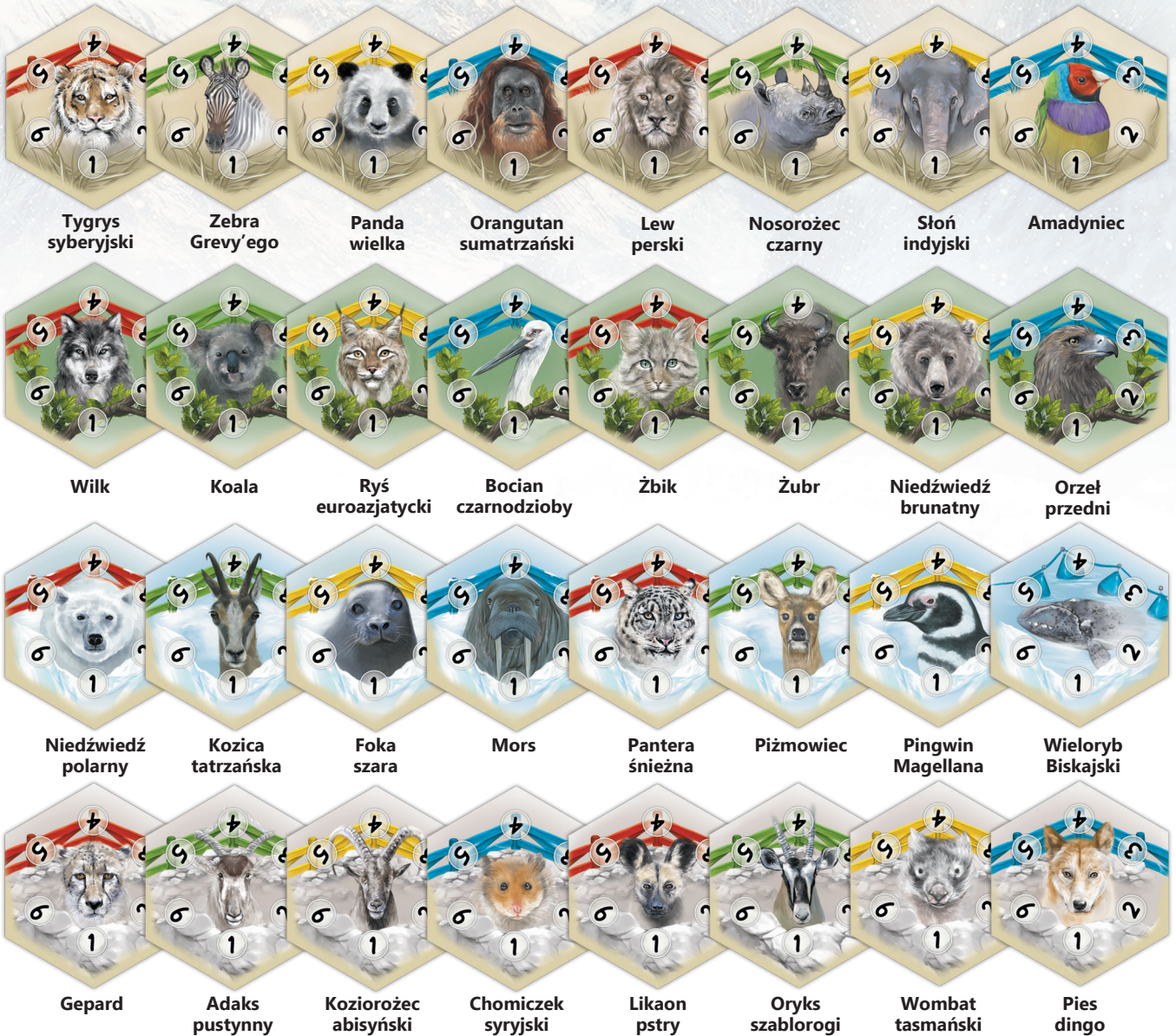


**NA KONIEC GRY**  
Dostajesz 12 punktów jeśli masz zwierzęta każdego koloru o liczebności co najmniej 2 każde.



**NA KONIEC GRY**  
Dostajesz 10 punktów jeśli masz zwierzęta trzech dowolnych kolorów o liczebności co najmniej 3 każde.

## SUGEROWANE PRZEZ NAS ZESTAWY ZWIERZĄT



**Autor:** Przemek Wojtkowiak

**Ilustracje:** Patrycja Ignaczak

**Opracowanie:** Cube Factory of Ideas

**Pomoc w opracowaniu wersji angielskiej:** Ben Garbe

**Testerzy:**

Adrian Stolarczyk, Artur Mikucki, Jacek Szmania, Arkadiusz Dymalski, Marco Komorniczak, Rafał Szulc, Rafał Chworostiany, klub Roboty Planszowe z Dąbrówki, Wojciech i Jolanta Chuchla, Kuba Polkowski, Mirosław Gucwa, Marcin Krupiński, Marek Wysocki, Błażej i Paulina Ślachetka, Beata i Krzysztof Olszewcy, Kuba i Karolina Czajka, Jakub Głazik, Marcin Galusik i cała masa innych osób...

Masz pytania dotyczące zasad? Napisz: [wydawnictwo@cube.pl](mailto:wydawnictwo@cube.pl)

**[www.factorycube.pl](http://www.factorycube.pl)**



Cube Anna Bobrowska  
Os.B.Chrobrego 8/49  
60-681 Poznań, Polska

Gra nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte.

Wyprodukowano w Polsce. Wszelkie prawa zastrzeżone.

© 2017 Cube Factory of Ideas