

NATURE

Sztuka przetrwania

Natura tętni życiem!

Ziemia jest domem dla milionów gatunków – roślin, grzybów, owadów, ptaków, gadów i ssaków – a każdy z nich posiada wrodzoną potrzebę, by wzrastać i rozkwitać.

Gra *Nature: Sztuka przetrwania* jest symulacją dynamicznego ekosystemu, usytuowanego dookoła niewielkiego wodopoju. Twoim celem jest zwiększanie swojej populacji i uniknięcie dwóch zagrożeń: głodu i drapieżników. Strategicznie dostosowuj się do zmiennego środowiska, a twoje gatunki rozwiną się i będą prosperować. W innym przypadku twoja populacja zaniknie. Przed tobą tysiące unikatowych gatunków do odkrycia.

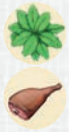
Witaj w niesamowicie różnorodnym świecie *Nature: Sztuki przetrwania*!



ELEMENTY GRY



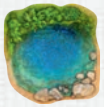
Populacja
Celem *Nature* jest rozwijanie populacji. Populacja reprezentuje zwierzęta, które potrzebują pożywienia i ochrony.



Pożywienie
Każda populacja potrzebuje pożywienia. W grze istnieją 2 rodzaje pożywienia: rośliny i mięso .



Zasłonki graczy
Na koniec każdej rundy kładziesz swoje pożywienie / za swoją zasłonką gracza. Dzięki temu wyniki będą znane dopiero na koniec gry.



Wodopój
Wodopój jest jedynym miejscem, z którego zwierzęta jedzą rośliny . W każdej rundzie do wodopoju dodawana jest ograniczona liczba , więc postaraj się, by wystarczyło ich też dla ciebie!



Karty cechy *drapieżny*
Dowolny gracz może użyć tej karty, by zmienić swój gatunek w drapieżnika. Drapieżnik przestaje żywić się roślinami . Zamiast tego, żywi się mięsem , polując na zwierzęta wokół wodopoju.



Wskaźniki rozmiaru
Każdy gatunek ma wskaźnik, który służy do oznaczania rozmiaru tego gatunku. Większe gatunki zjadają więcej pożywienia, gdy żywią się przy wodopoju, oraz lepiej bronią się przed drapieżnikami.



Karty natury
Na kartach natury znajduje się 8 różnych cech. Te cechy to supermoce, pozwalające gatunkom na dostosowywanie się do zmiennego środowiska podczas walki o przetrwanie i rozwój.



Irbis śnieżny
Jeden z najfajniejszych znaczników pierwszego gracza w całej historii ewolucji.

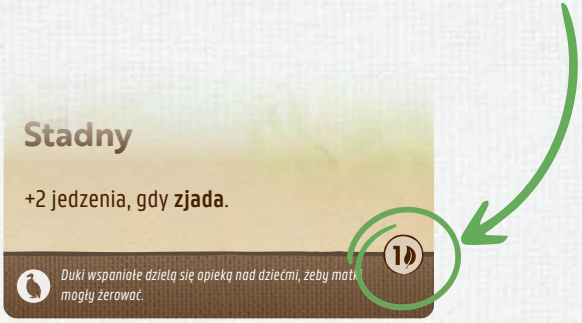


Karty solo
Te karty używane są tylko w rozgrywce jednoosobowej. Każda z nich przedstawia gatunek przeciwnika z unikatową charakterystyką.

PRZYGOTOWANIE

1. Połóżcie wodopój na środku stołu.
2. Połóżcie wskaźniki rozmiaru po dwóch stronach stołu.
3. Połóżcie populację obok wskaźników rozmiaru .
4. Połóżcie pojemniczki z roślinami i mięsem obok wodopoju.
5. Potasujcie karty natury i połóżcie je w zakrytym stosie, tworząc talię natury.
6. Połóżcie karty cechy *drapieżny* obok wodopoju.
7. Rozdajcie graczom zasłonki graczy.
8. Osoba, która wyda z siebie najbardziej niesamowity odgłos zwierzęcia, rozpoczyna grę. Dajcie jej irbisa śnieżnego.
9. Dobierzcie kartę z talii natury i wsuńcie ją pod wodopój tak, by widoczna była liczba w prawym dolnym rogu, obok ikony listka. Na początku każdej rundy będziecie dodawać do wodopoju rośliny w liczbie będącej wynikiem pomnożenia wartości z wsuniętej pod wodopój karty przez liczbę graczy.

Liczba graczy	Liczba na karcie 1	2	3	4
Solo	2	4	6	8
2 graczy	2	4	6	8
3 graczy	3	6	9	12
4 graczy	4	8	12	16



Uwaga: Jeżeli to wasza pierwsza gra, użyjcie karty z numerem 3.


1
2
3
4
5
6
7
8
9
NATURE
Drapieżny
1
ROŚLINOŻERCA
1
ROŚLINOŻERCA

ROZGRYWKA

CEL GRY

Celem gry *Nature* jest dostosowanie swojej populacji do nieustannie zmieniającego się środowiska, w którym brakuje pożywienia i czyhają drapieżniki. Otrzymasz 1 punkt za każdą populację, którą w każdej rundzie utrzymasz przy życiu. Punkty oznaczysz za swoją zasłonką gracza za pomocą pożywienia, które zjedzą twoje populacje w każdej rundzie.

Na koniec gry zdobędziesz:

- 1 punkt za każdą roślinę i za każde mięso za swoją zasłonką gracza.
- 2 punkty za każdy twój gatunek, który przetrwał grę.

STRUKTURA GRY

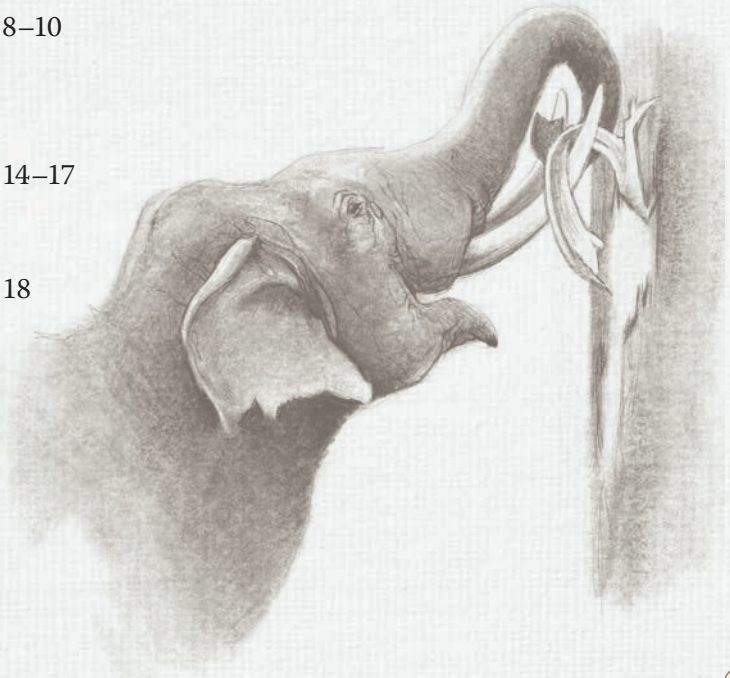
W *Nature* rozegracie 4 rundy. W każdej rundzie wykonajcie poniższe kroki:

Przygotowanie rundy: ..... strona 7
Dodajcie rośliny do wodopoju
Dobierzcie nowe gatunki
Dobierzcie 5 kart

Faza adaptacji: ..... strony 8–10
Zagrajcie karty
Akcje darmowe
Odkryjcie cechy

Faza żywienia: ..... strony 14–17
Akcje żywienia
Akcje darmowe

Punktowanie: ..... strona 18



PRZYGOTOWANIE RUNDY

1. DODAJCIE ROŚLINY DO WODOPOJU

Dodajcie do wodopoju rośliny w liczbie ustalonej podczas przygotowania gry (*liczba graczy pomnożona przez wartość na karcie wsuniętej pod wodopój* – s. 4, punkt 9). W każdej rundzie dodawajcie tyle samo roślin, niezależnie od tego, czy jakieś zostały w wodopoju z poprzedniej rundy.

2. DOBIERZCIE NOWE GATUNKI

W każdej rundzie, weźcie wszyscy po:

- 1 wskaźniku rozmiaru ustawionym na wartość 1
- 1 populacji

Uwaga: Na gatunek składają się wskaźnik rozmiaru, co najmniej 1 populacja i od 0 do 3 cech.

Wskaźnik rozmiaru określa fizyczną wielkość zwierzęcia, a populacja liczbę zwierząt, które muszą się żywić w każdej rundzie. Połóż wskaźnik rozmiaru stroną roślinożercy (zieloną) do góry, by oznaczyć, że dany gatunek wykona akcję **żerowania** podczas żywienia.

Utracona populacja

Jeśli twoja populacja **umarła** → w poprzedniej rundzie, dołóż całą utraconą populację do swojego nowego gatunku. Np. jeśli 3 twojej populacji **umarło** w poprzedniej rundzie, twój nowy gatunek wejdzie do gry z 4 żetonami populacji.

Rozmiar utraconego gatunku

Jeśli twój gatunek wymarł w poprzedniej rundzie, dodaj jego utracony rozmiar do swojego nowego gatunku.

Np. jeśli w poprzedniej rundzie wymarł twój gatunek o rozmiarze 3, twój nowy gatunek wejdzie do gry w rozmiarze 4. Albo jeśli w poprzedniej rundzie wymarły 2 twoje gatunki o rozmiarze 1, twój nowy gatunek wejdzie do gry w rozmiarze 3.

Utracony rozmiar, którego dodanie spowodowałoby przekroczenie największego możliwego rozmiaru na wskaźniku rozmiaru, przepada (rozmiar 4).

3. DOBIERZCIE 5 KART

Dobierzcie po 5 kart z talii natury. W grze nie ma limitu kart na ręku, więc zawsze dobieracie po 5 kart, niezależnie od tego, ile kart pozostało wam na ręku z poprzedniej rundy.

Jeśli talia natury się wyczerpie, przetasujcie stos kart odrzuconych i utwórzcie z nich nową talię natury.

FAZA ADAPTACJI

Faza adaptacji odzwierciedla upływ milionów lat, podczas których gatunki przystosowują się do zmieniającego się środowiska. Wykonacie tylko po jednej turze w tej fazie, więc dobrze ją zaplanujcie!

ZAGRAJCIE KARTY

Osoba posiadająca irbisa śnieżnego jest pierwszym graczem w tej fazie. Każda karta w twoim ręku może być użyta do następujących akcji:

- **zwiększ populację**
- **zwiększ rozmiar**
- **zagraj cechę**

W swojej turze możesz zagrać tyle kart, ile chcesz. Każdą akcję możesz przeprowadzić wiele razy i w dowolnej kolejności.

Karty pozostałe na ręku

Na koniec fazy adaptacji możesz zostawić dowolną liczbę kart na ręku, by zagrać je jako pożywienie w fazie żywienia lub by przechować do następnej rundy. Nie ma ograniczenia liczby kart na ręku.

Porada: Zostaw kartę na ręku, by dodać nią pożywienie do wodopoju, jeśli sądzisz, że skończy się ono przed twoją pierwszą turą w fazie żywienia.

Zwiększ populację

Odrzuć dowolną kartę z ręki. Połóż ją odkrytą na stosie kart odrzuconych. Następnie weź populację z zasobów i dodaj do jednego ze swoich gatunków. Nie ma ograniczenia liczby populacji, którą może mieć pojedynczy gatunek.

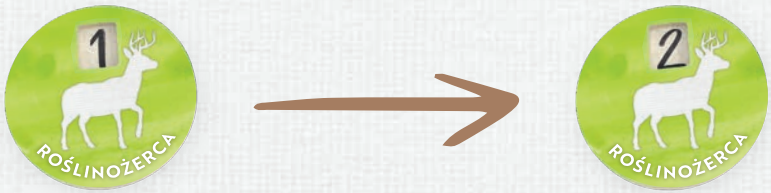


Porada: Celem *Nature* jest zwiększanie populacji. W każdej rundzie dostajesz punkty za utrzymanie jej przy życiu.

Zwiększ rozmiar

Odrzuć dowolną kartę z ręki. Połóż ją odkrytą na stosie kart odrzuconych. Następnie zwiększ rozmiar jednego ze swoich gatunków, poprzez przestawienie wskaźnika na następną wartość. Maksymalna wartość na wskaźniku rozmiaru w *Nature* wynosi 4, co przekłada się mniej więcej na rozmiar nosorożca, łosia czy słonia.

Porada: Większe zwierzęta **zjadają** więcej roślin z wodopoju, co pozwala im pożywić się przed innymi gatunkami, wyczerpując ograniczone zasoby.



Rozmiar gatunku określa, na ile dobrze radzi on sobie z polowaniem, obroną i żerowaniem. Te terminy są wyjaśnione w sekcji Faza żywienia (s. 14–17).

Zagraj cechę

Wybierz dowolną kartę z ręki i zagraj ją zakrytą, powyżej dowolnego ze swoich gatunków. Ta karta jest teraz cechą gatunku, której efekt wejdzie do gry w momencie jej odkrycia. Maksymalna liczba cech, jaką może mieć gatunek, wynosi 3. Możesz zagrać kilka takich samych cech na ten sam gatunek, ale każda z nich wlicza się do limitu 3 cech.

Możesz usunąć cechę z gatunku – więcej na s. 10, w sekcji Akcje darmowe.

Porada: Każda cecha ma swoje zalety, ale najlepszy efekt uzyskasz, łącząc kilka z nich, by wzmacniały się nawzajem.



AKCJE DARMOWE

Akcje darmowe pozwalają adaptować gatunek, bez ponoszenia kosztu zagrania karty z ręki. Podczas fazy adaptacji możesz przeprowadzić dowolną liczbę akcji darmowych w dowolnym momencie swojej tury.

Zmień gatunek w drapieżnika

Zagraj, jako cechę, kartę *drapieżny* (dostępną na stole, obok talii natury) na jeden ze swoich gatunków. Cecha *drapieżny* wlicza się do limitu 3 cech na gatunek, ale każdy gatunek może mieć tylko 1 cechę *drapieżny*.

Gdy zagrasz cechę *drapieżny* na gatunek, odwróć jego wskaźnik rozmiaru na czerwoną stronę, by pokazać, że dany gatunek może **polować**. Ten gatunek nie może już **żerować**, by **zjadać** rośliny z wodopoju.



Stefan chce przekształcić gatunek w drapieżnika. Bierze kartę drapieżny i dodaje ją jako 3. cechę. Odwraca wskaźnik rozmiaru tego gatunku , by pokazać, że od teraz jest to drapieżnik.

Usuń cechę

Odrzuć dowolną cechę ze swojego gatunku, by zrobić miejsce na inną. Jeśli odrzucasz cechę drapieżny, odłóż ją na stos kart cech *drapieżny*. Jeśli odrzucasz inną cechę, odłóż ją odkrytą na stos kart odrzuconych. Gdy usuniesz cechę *drapieżny* z gatunku, odwróć jego wskaźnik rozmiaru z powrotem na zieloną stronę roślinożercy. Ten gatunek nie może już **polować**.

ODKRYJCIE CECHY

Faza adaptacji kończy się, gdy każde z was wykona w niej 1 turę. Odkryjcie wszystkie zakryte cechy przy swoich gatunkach i przejdźcie do fazy żywienia.

O CECHACH

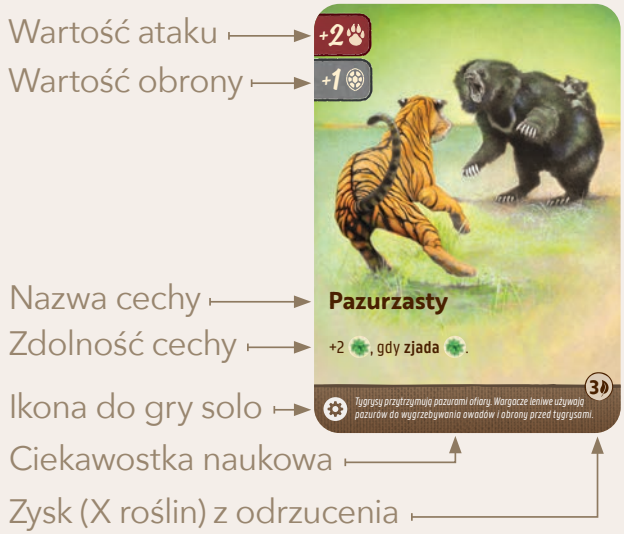
Cechy modyfikują zdolności gatunków. Zasady na kartach cech mają pierwszeństwo przed ogólnymi zasadami *Nature*. Gatunek może posiadać maksymalnie 3 cechy.

WARTOŚĆ ATAKU I WARTOŚĆ OBRONY

Wartość ataku i wartość obrony gatunku jest równa liczbie widniejącej na jego wskaźniku rozmiaru, ale mogą być one zwiększone za pomocą kart cech.

W lewym górnym rogu każdej karty cechy widnieje brązowe i szare pole. Liczba w brązowym polu zwiększa wartość ataku gatunku, a liczba w szarym polu zwiększa wartość obrony gatunku. Jeśli na polu nie ma liczby, dane pole nie modyfikuje ataku/obrony.

KARTY CECH





CECHY AKTYWOWANE

Cechy z ikoną wykrzyknika ⚠ są cechami aktywowanymi. Ich zdolność **musi** być użyta, gdy zostanie spełniony opisany warunek. Może to się zdarzyć w dowolnym momencie, niezależnie od tego, czyja jest tura.



Cecha ***padlinożerny*** aktywuje się, gdy dowolny gatunek **poluje**. Może to się wydarzyć w turze dowolnego gracza. Gdy cecha *padlinożerny* aktywuje się, gatunek posiadający tę cechę **zjada** 2 mięsa z zasobów. Pamiętaj: aby móc **zjadać**, twoja populacja musi być głodna.

Cecha ***oportunistyczny*** aktywuje się w twojej turze po tym, gdy 1 z twoich gatunków **żerował** lub **polował**, pod warunkiem, że w wodopoju pozostała co najmniej 1 roślina. Gdy cecha *oportunistyczny* aktywuje się, *oportunistyczny* gatunek **zjada** 2 mięsa z zasobów.

Cecha ***z kłami*** aktywuje się w dowolnym momencie, gdy wodopój staje się pusty. Może to się wydarzyć w turze dowolnego gracza. Gdy cecha *z kłami* aktywuje się, gatunek posiadający tę cechę **zjada** 1 mięso z zasobów.

ROŚLINOŻERNY

Nowy gatunek wchodzący do gry na początku rundy jest roślinożerny.
Może **zjadać** rośliny, gdy **żeruje** w wodopoju.

WSZYSTKOŻERNY

Jeśli do gatunku zostanie dodana cecha aktywowana, staje się on wszystkożerny.
Może **żerować**, by **zjadać** rośliny z wodopoju, ale **zje** także mięso w przypadku aktywacji cechy.

MIĘSOŻERNY

Jeśli do gatunku zostanie dodana cecha *drapieżny*, staje się on mięsożerny.
Nie może **żerować** w wodopoju, by **zjadać** rośliny. Zamiast tego **poluje**, by **zjadać** mięso.

PRZYKŁADOWE GATUNKI



Ten gatunek o rozmiarze 1 ma 2 populacji, cechę szybki, cechę opancerzony i 1 zakrytą cechę. Zakryta cecha zostanie odkryta na końcu fazy adaptacji. Wartość obrony tego gatunku wynosi 5: 1 z rozmiaru i +4 z cechy opancerzony.



*Ten gatunek o rozmiarze 2 ma 3 populacji, cechę szybki i cechę stadny. Normalnie **zjadłby** 2 rośliny podczas **żerowania**, bo tyle wynosi jego rozmiar. Natomiast, dzięki cesze stadny, **zje** 4 rośliny. Gdyby ten gatunek był drapieżnikiem, cecha stadny pozwoliłaby mu wziąć 2 dodatkowe mięsa z zasobów podczas **polowania**.*



Ten gatunek o rozmiarze 3 ma 3 populacji, cechę drapieżny i cechę pazurzasty. Jego wartość ataku wynosi 5: 3 z rozmiaru i +2 z cechy pazurzasty.

FAZA ŻYWIENIA

Faza żywienia ukazuje ekosystem w pojedynczym punkcie w czasie. Wykonacie w tej fazie wiele tur, by wyżywić swoje gatunki.

WAŻNE DEFINICJE

To jest głodna populacja: . Nie ma na niej żetonu rośliny ani mięsa .

To jest wyżywiona populacja: / .

Kiedy populacja **umiera**, odwróć jej żeton: →

Na początku fazy żywienia każda populacja jest głodna. Począwszy od osoby posiadającej irbisa śnieżnego i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, będziecie wykonywać swoje tury żywienia. W każdej z nich możecie wykonać akcję jednym ze swoich gatunków.

Faza żywienia kończy się w momencie, gdy każda populacja :

- została wyżywiona ..... lub
- **umarła** z **głodu** .....
- **umarła** w wyniku **polowania** .....

AKCJE ŻYWIENIA

W swojej turze musisz wykonać pierwszą możliwą do wykonania akcję z listy poniżej:

1. **Żeruj** lub **poluj** jednym głodnym gatunkiem.
2. Jeśli nie możesz **żerować** ani **polować**, **zagłodź** 1 głodną populację .
3. Jeśli nie masz głodnej populacji, musisz **spasować**.

Faza żywienia kończy się, gdy wszyscy **spasują**.



Żerowanie

Kiedy gatunek **żeruje**, **zjada** tyle roślin z wodopoju, ile wynosi wartość jego rozmiaru oraz dodatkowe rośliny, jeśli tak wynika z jego cech. Połóż każdą **zjedzoną** roślinę na żetonie głodnej populacji.

Gatunek zawsze musi **zjeść** tyle, ile może (ile wynika z jego rozmiaru i cech), chyba że:

- **Nie ma wystarczającej liczby roślin w wodopoju.**
  Pożywienie roślinne jest ograniczone do liczby roślin w wodopoju. Jeśli gatunek może uzyskać 4 rośliny w wyniku **żerowania**, ale w wodopoju są tylko 2, wówczas gatunek **zje** tylko 2 rośliny podczas tego **żerowania**.
- **Gatunek nie ma wystarczającej liczby głodnej populacji.**
  Gatunek nigdy nie może **zjeść** więcej pożywienia, niż ma głodnej populacji. Jeśli twój gatunek może uzyskać 4 rośliny w wyniku **żerowania**, ale ma tylko 1 głodną populację, wówczas **zje** tylko 1 roślinę podczas tego **żerowania**, a pozostałych 3 nie.



*Gatunek Grażyny ma rozmiar 1 i 4 populacji. Ten gatunek **zjada** 3 rośliny podczas **żerowania**; 1 roślinę za rozmiar i 2 rośliny dzięki cesze pazurzasty. Grażyna bierze 3 rośliny z wodopoju i kładzie je na 3 głodnych populacjach. 1 z populacji nadal pozostaje głodna, więc Grażyna musi poczekać z jej wyżywieniem do jednej z kolejnych tur. Oby w wodopoju wciąż było wtedy pożywienie!*

Polowanie



Drapieżnik to gatunek, który otrzymał cechę *drapieżny* podczas fazy adaptacji. Drapieżniki mogą **polować** przed lub po tym, gdy w wodopoju skończą się rośliny.

Drapieżnik może **polować** na inny gatunek, jeśli:

- jest głodny,
- jego wartość ataku jest równa lub wyższa od wartości obrony jego ofiary,
- może zneutralizować efekty obronne cech swojej ofiary (np. *szybki*).

Po udanym **polowaniu**:

1. Drapieżnik **zabija** 1 populację upolowanego gatunku. Gracz kontrolujący upolowany gatunek wybiera, którą populację odwrócić na drugą stronę. Ta martwa populacja zostanie odwrócona z powrotem na „żywą" stronę i dodana do nowego gatunku na początku kolejnej rundy.
2. Jeśli **zabita** populacja miała na sobie żeton jedzenia, odrzućcie go do zasobów.
3. Drapieżnik **zjada** mięso z zasobów w liczbie równej rozmiarowi upolowanego gatunku. Położcie każde **zjedzone** mięso na głodnej populacji drapieżnika. Ewentualna nadwyżka mięsa zostaje w zasobach.

Głodny drapieżnik musi **polować**, jeśli może znaleźć ofiarę, niezależnie od tego, kto kontroluje gatunek ofiary. Przykładowo, twój drapieżnik musi **polować** na gatunek z cechą *rogaty*, nawet jeśli ten gatunek należy do ciebie!



Wartość ataku drapieżnika kontrolowanego przez Damiana wynosi 5: 3 z rozmiaru i +2 z cechy pazurzasty. Wartość obrony gatunku Magdy wynosi 5: 3 z rozmiaru i +2 z cechy z kłami, więc gatunek Magdy może być celem ***polowania****.*

Magda odwraca 1 populację upolowanego gatunku → . Ta populacja będzie dodana do nowego gatunku Magdy w następnej rundzie. Gatunek Damiana ***zjada*** *3 mięsa , bo rozmiar gatunku Magdy wynosi 3. Damian bierze mięso z zasobów i kładzie je na swoich 3 populacjach . Pozostały mu 2 głodne populacje , które będzie musiał nakarmić w jednej z przyszłych tur.*

Głodowanie

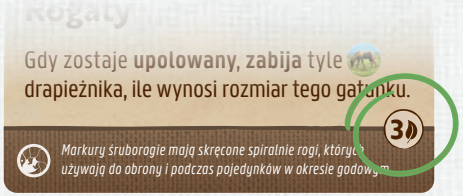
Jeśli nie możesz **żerować** ani **polować** żadnym ze swoich gatunków, musisz wybrać 1 głodną populację, by głodowała. Odwróć wybraną populację na drugą stronę → , by pokazać, że **umarła**. Ta populacja zostanie dodana do twojego nowego gatunku na początku następnej rundy. Jeśli to była ostatnia populacja gatunku, gatunek wyginął. W takim przypadku rozpatrz sekcję Wyginięcie poniżej.

Pasowanie

W swojej turze musisz **spasować**, jeśli nie żywisz żadnego gatunku i nie masz żadnej głodnej populacji, która by mogła **głodować**. Gdy **spasujesz**, twoja tura będzie pomijana do końca fazy żywienia.

AKCJA DARMOWA

Przed wykonaniem akcji żywienia (**żerowanie**, **polowanie**, **głodowanie**, **pasowanie**), możesz odrzucić 1 lub więcej kart z ręki, by dodać rośliny do wodopoju. Dodaj tyle roślin, ile wskazuje wartość widoczna w prawym dolnym rogu odrzucanej karty.



WYGINIĘCIE

Gatunek wyginął, gdy jego ostatnia populacja zostaje **zabita** lub **głoduje**. Jeśli tak się wydarzy, wykonaj poniższe kroki:

- Połóż **martwą** populację gatunku i jego wskaźnik rozmiaru obok swojej zasłonki gracza. Będą one dodane do twojego nowego gatunku w następnej rundzie. Więcej na s. 7 w sekcji Przygotowanie rundy.
- Jeżeli gatunek, który wyginął, posiadał cechę *drapieżny*, odłóż ją na stos kart cechy *drapieżny*.
- Weź na rękę pozostałe cechy tego gatunku. Możesz z nich od razu korzystać, także żeby dodawać pożywienie do wodopoju podczas trwającej fazy żywienia.

Pamiętaj: Nie ma limitu kart na ręku. Dobierzesz dodatkowe 5 kart podczas przygotowania kolejnej rundy.



PUNKTOWANIE

Zdejmijcie żetony roślin i mięsa ze swoich wyżywionych populacji / i połóżcie je za swoją zasłonką gracza. Każdy z nich będzie wart 1 punkt na koniec gry.

Jeśli w wodopoju są jakieś rośliny, pozostawcie je tam. Podczas przygotowania następnej rundy dołożycie kolejne rośliny do wodopoju.

Gra kończy się po 4 rundach. Jeśli właśnie zakończyliście 4. rundę, rozpatrzcie sekcję Koniec gry.
W innym przypadku przekażcie superfajnego irbisa śnieżnego w lewo i rozpocznijcie nową rundę.

KONIEC GRY

By określić, jak dobrze poradziły sobie wasze gatunki w *Nature*, każde z was otrzymuje:

- 1 punkt za każdą roślinę i każde mięso za swoją zasłonką gracza,
- 2 punkty za każdy twój gatunek, który przetrwał do końca rozgrywki.

Osoba z najwyższym wynikiem wygrywa.

W przypadku remisu, wygrywa osoba z największą liczbą cech przy jej gatunkach, które przetrwały. Jeśli wciąż jest remis, zamówcie 2 pizze – wegetariańską i z mięsem – a następnie zagrajcie ponownie!



SYSTEM GRY NATURE

Podstawowa gra *Nature: Sztuka przetrwania* zapewnia zaskakująco głębokie doznania strategiczne.

System gry *Nature* umożliwia dalsze poszerzenie tego doświadczenia, poprzez użycie 1 lub więcej modułów. Sugerujemy żebyście zagrali w każdy moduł z osobna, zanim użyjecie kilku na raz. Możecie dodać 1 moduł lokacji, by zmienić ekosystem, a następnie dodać tyle innych modułów, ile będziecie chcieli. Kiedy dodajecie 1 lub więcej modułów do *Nature: Sztuki przetrwania*, rozegrajcie 5 rund, zamiast 4. Każda kombinacja modułów tworzy wyjątkowe środowisko, które czeka na wasze odkrycie!

Każdy moduł *Nature* został zaprojektowany z myślą o zróżnicowanym stylu rozgrywki. Moduły mogą wprowadzić blef, czy spektakularne wydarzenia. Mogą wspierać agresywne strategie lub nagradzać osoby unikające konfliktu. Więcej o modułach dowiecie się ze strony NorthStarGames.com.

ZRÓŻNICOWANA DŁUGOŚĆ GRY

Jeśli preferujecie dłuższą rozgrywkę, możecie rozegrać dodatkowe rundy w *Nature*. Każda kolejna runda dodaje ok. 20 minut do czasu gry. Dodanie kilku modułów i 2 rund zmieni *Nature* w dwugodzinnego kolosa!

WARIANT SZYBKIEJ ROZGRYWKI

W tym wariancie, podczas fazy adaptacji, zagrywacie swoje karty jednocześnie, nie patrząc jakie akcje wykonują przeciwnicy. Taki wariant może być chaotyczny, ale lepiej odzwierciedla, jak losowe mutacje wpływają na ewolucję w procesie selekcji naturalnej.



ROZGRYWKA NA 5–6 OSÓB

Jeśli posiadacie 2 egzemplarze *Nature: Sztuki przetrwania*, możecie grać w maksymalnie 6 osób. Skorzystajcie wówczas z wariantu szybkiej rozgrywki, by zminimalizować czas oczekiwania na swoją turę.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Co się dzieje, gdy podczas rozgrywki zabraknie elementów gry?
Elementy gry są nieograniczone. Skorzystaj z zamiennika w rodzaju monety, kości czy plastikowej figurki z kosztownej wspieraczki, której i tak nigdy nie używasz.

Czy mogę zdecydować, by zjeść mniej pożywienia, niż mi przypada z akcji żywienia?
Nie, choć czasem twój gatunek nie zje tyle pożywienia, ile mu przypada z akcji żywienia, bo ma za mało głodnej populacji .

Czy mogę dodać utraconą populację i rozmiar w poprzedniej rundzie do dowolnego gatunku?
Nie. Musisz je dodać do swojego nowego gatunku.

Czy otrzymuję coś za odrzucenie karty cechy z mojego gatunku?
Nie.

Czy podczas fazy żywienia mogę odrzucić kartę cechy z gatunku, by dodać pożywienie do wodopoju?
Nie. Możesz odrzucić tylko kartę z ręki.

Czy jeśli mój gatunek o rozmiarze 4 wyginie, mój nowy gatunek w kolejnej rundzie zaczyna z rozmiarem 5?
Nie. Maksymalny rozmiar jest na wskaźniku rozmiaru . W *Nature* najwyższa wartość na wskaźniku to 4.

Kto decyduje, która populacja ginie podczas polowania?
Gracz kontrolujący gatunek, który traci populację decyduje, która populacja **umiera**.
Może to być głodna lub wyżywiona populacja / .

Czy mogę zachować karty na ręku na kolejne rundy?
Tak. Wszystkie karty, które zostały ci na ręku są dodawane do 5 kart, które dobierasz na początku kolejnej rundy. Nie ma ograniczenia liczby kart na ręku.

Co się dzieje, gdy usunę cechę, która zamieniła mój gatunek w drapieżnika?
Odwróć wskaźnik rozmiaru na zieloną stronę roślinożercy. Ten gatunek nie może już **polować**.

Czy aktywacja zdolności jest opcjonalna?
Nie. Zdolność aktywuje się za każdym razem, gdy spełniony jest warunek jej aktywacji.
Żeby efekt był opcjonalny, na karcie musi być zawarte słowo „możesz”.

Czy mogę przejrzeć stos kart odrzuconych?
Nie, można przejrzeć tylko wierzchnią kartę ze stosu kart odrzuconych. Kiedy ktoś dokłada karty do stosu kart odrzuconych, dokłada je po jednej, dając każdemu szansę na sprawdzenie, które karty zostały odrzucone.

HISTORIA NATURE

Nasza opowieść rozpoczyna się od rewolucyjnej teorii ewolucji Karola Darwina: losowe mutacje ukształtowane przez selekcję naturalną na przestrzeni milionów lat doprowadziły do niesamowitej różnorodności życia na Ziemi. Zainspirowany tą ideą rosyjski biolog, Dymitr Knorre, stworzył dla swoich przyjaciół naukową grę, która została wydana jako *Ewolucja: Pochodzenie gatunków.*



Gra Dymitra posłużyła jako podwaliny do nagradzanego na całym świecie hitu – *Ewolucji*, który został dostrzeżony przez *Nature* – wiodące na świecie czasopismo naukowe.

nature International weekly journal of science

„Ewolucja prezentuje biologię w zaawansowany sposób. Cechy gatunków mogą tworzyć oszałamiającą liczbę kombinacji, dzięki czemu każda rozgrywka różni się od poprzedniej. Temat ewolucji nie jest w tej grze tylko na doczepkę. Wręcz przeciwnie – on jest jej osią".

– Stuart West, profesor biologii ewolucyjnej, Uniwersytet Oksfordzki

Artykuł w *Nature* wywołał ogromne zainteresowanie. O grze pisały też inne czasopisma naukowe, a setki uniwersytetów i szkół zaczęły stosować ją jako pomoc naukową. To było spełnienie marzeń – zobaczyć, jak *Ewolucja* łączy naukę i projektowanie gier, ale jej szerokie wykorzystanie pokazało, że istnieje miejsce na wprowadzenie udoskonaleń.

Z ponaddziesięcioletnim doświadczeniem projektowania serii *Ewolucja* Dominic Crapuchettes wymyślił tę grę całkowicie na nowo. Tak powstała *Nature: Sztuka Przetrwania* – uproszczony, wciągający i nieskończenie rozszerzalny system, który pozwala graczom tworzyć i odkrywać nieograniczone ekosystemy.

„Jeśli widzę dalej, to tylko dlatego, że stoję na ramionach olbrzymów". – Sir Izaak Newton

Wypróbuj na telefonie lub tablecie!

Pobierz darmową aplikację, w której znajdziesz nowatorski samouczek – najprostszy sposób, by nauczyć się gry i jej modułów.

Odkryj obszerną kampanię solo przeciwko sztucznej inteligencji, która uczy się z każdą rozgrywką. Rzuć wyzwanie znajomym w trybie online lub grze na jednym urządzeniu.

Zeskanuj poniższy kod QR i pobierz aplikację.

UWAGA: aplikacja jest wyłącznie w wersji angielskiej.



PROJEKT GRY

Autor gry . . . . . Dominic Crapuchettes

Rozwój . . . . . Scott Rencher, Tony Mastrangeli, Madeleine Zehnle, Ben Goldman, Daniel Crapuchettes

Autor trybu solo . . . . . Richard Wilkins

TESTY

Testerzy wewnętrzni . . . . . Ross Connell, Sam Sanders, Evan Shorrock, Jeffrey Lamb

Grupa testerska Nature . . . . . Andrew Clifton, Drew Tschetter, Edward Krell, Jared Cleary, Paul Ogle, Robert Durant, Trevor Vanderwoerd

Pozostali testerzy

Elizabeth Hargrave, Matthew O'Malley, Julia Williamson, Rachel Crapuchettes, Charlie Lippard, Luke Warren, Bayard Catron, Charles i Kris Louma-Overstreet, Beau Beckett, Jeph Staph, Brett Meyers, Connie Vogelmann, David Vestal, Ben Jones, Daniel Heffley i przyjaciele, Neil MacLaren, Gavin Miller, Max Runningen, Jason i Linus Hockley, Shilo i Finn Quetchenbach, Josephine Baker

OPRACOWANIE GRAFICZNE I PRODUKCJA

Dyrektor artystyczny . . . . . Tony Mastrangeli

Konsultacja artystyczna . . . . . Dann May z Quillsilver, Ross Connell

Projekt graficzny . . . . . Tony Mastrangeli, Ben Goldman, Gamze Derinoz, Andrew Frisch

Okładka . . . . . Catherine Hamilton

Ilustracje . . . . . Catherine Hamilton

Żetony jedzenia . . . . . Nina Pommelin

Żetony populacji . . . . . Alyssa McCarthy

Produkcja . . . . . Sam Sanders, Tony Mastrangeli, Ross Connell, Evan Shorrock

Projekt wkładki . . . . . Sergio Soto z Blackform

OPRACOWANIE TEKSTOWE

Instrukcja . . . . . Dominic Crapuchettes, Madeleine Zehnle, Liz Miller

Teksty przyrodnicze . . . . . Madeleine Zehnle, Dominic Crapuchettes

Redakcja . . . . . Ross Connell, Sam Sanders, Jeffrey Lamb, Evan Shorrock, Ginny Loveday

Tłumaczenie na j. polski . . . . . Leszek Wodolot

DEKLARACJA ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU

Wszystkie wersje Nature są całkowicie biodegradowalne

Proces tworzenia nowej gry o naturze zainspirował nas do zminimalizowania wpływu na środowisko. Zamiast używać plastiku, wykorzystaliśmy kartonowe pojemniki, drewniane kości i poliaktyd (PLA) do łączników wskaźników rozmiaru. Wierzymy, że tego rodzaju małe kroki przyczyniają się do rozwiązania globalnego problemu zmiany klimatu.

–Sam Sanders, *Dyrektor wydawniczy*



ZESPÓŁ NORTHSTAR

Autor gry . . . . . Dominic Crapuchettes
Wydawca . . . . . Sam Sanders
Oprawa graficzna . . . . . Tony Mastrangeli
Marketing . . . . . Ross Connell
Sprzedaż . . . . . Evan Shorrock
Księgowość . . . . . Tadele Andye
Współpraca kreatywna . . . . . Madeleine Zehnle
Obsługa klienta . . . . . Jeffrey Lamb

NorthStar™ GAME STUDIO

GRANNA