



Graczy: 2-4  
Wiek: 8+  
Czas: 30 minut

Autor: Meelis Looever  
Grafika: Raimo Koppel, Gints Rudzitis

**W lesie liście delikatnie powiewają na wietrze i pięknie świeci słońce. Wszystko wydaje się takie spokojne. Nagle zza krzaków wyskakuje zając – znalazł krzew pysznych borówek. Nie spodziewał się, że cały czas był obserwowany przez lisa i w jednej chwili stał się jego ofiarą. Z kolei w oddali widać dzika uciekającego przed niedźwiedziem... Wszystko staje się jasne. W głębi lasu sytuacja zmienia się diametralnie.**

#### ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 52 karty
- 16 znaczników (w 4 różnych kolorach)
- instrukcja

#### CEL GRY

Gracze, zagrywając swoje karty w odpowiedniej kolejności, tworzą łańcuchy pokarmowe. Muszą walczyć o przetrwanie i jednocześnie starać się zdobyć jak najlepsze pożywienie. Osoba, która za swoje zdobycze uzyska najwięcej punktów, zostanie zwycięzcą.

#### KARTY

Na każdej karcie znajduje się roślina lub zwierzę, stanowiące część łańcucha pokarmowego. Może to być zarówno łowca, jak i ofiara.

Liczba znajdująca się na symbolu słońca oznacza liczbę punktów, które gracz otrzyma pod koniec gry, jeśli zdobędzie daną kartę.

Zwierzęta przedstawione w czerwonych kółkach na górze karty to te, które mogą polować na zwierzę lub roślinę przedstawioną na karcie.

W zielonym kółku na dole przedstawione zostało pożywienie, które może zjeść dane zwierzę.

Cyfra rzymska, znajdująca się na symbolu księżyca, oznacza, na jakim poziomie łańcucha pokarmowego jest dane zwierzę lub roślina – im niższa liczba, tym niższy poziom.

W grze występują karty specjalne – *Myśliwy* i *Rój*, ich znaczenie wyjaśnione zostanie w dalszej części instrukcji.

#### PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz bierze po 4 znaczniki tego samego koloru. Całą talię kart trzeba dobrze potasować, a następnie rozdać wszystkim po 4 – są to tzw. karty łowców. Kolejne 4 karty (3 przy grze dla 2 osób) kładzie się odkryte na środku stołu – są to tzw. ofiary w lesie, które stanowią początek poszczególnych łańcuchów pokarmowych. Pozostałe karty tworzą talię do dobierania.



#### ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia była w lesie. Gracze poruszają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy w swojej turze musi wykonać jedną z następujących akcji:

- 1) Polowanie
- 2) Pożyczenie
- 3) Wycofanie
- 4) Wymiana karty
- 5) Pasowanie

#### AKCJE

##### 1) Polowanie

Gracz zagrywa jedną ze swoich kart z ręki i kładzie ją odkrytą na jedną z kart znajdujących się na środku stołu, na którą chciałby zapolować (częściowo ją zakrywając). W ten sposób tworzy się lub przedłuża łańcuch pokarmowy. Zagrywana karta łowcy **musi** posiadać symbol atakowanego zwierzęcia w zielonym kółku u dołu karty. Następnie gracz umieszcza na wyłożonej karcie swój znacznik i bierze nową kartę z talii do dobierania.

Na jedną kartę ofiary może polować kilku graczy. Każdy gracz może położyć na karcie ofiary więcej niż jedną kartę łowcy (nawet jeśli są one takie same). Może on również polować na karty ofiar, na których znajduje się jego własny znacznik.

Należy pamiętać, że łowca może sam stać się ofiarą innych zwierząt, których symbol przedstawiony jest w czerwonych kółkach na górze jego karty. Oznacza to, że gracz może położyć kartę łowcy na innym polującym już zwierzęciu, przedłużając tym samym łańcuch pokarmowy.

**Uwaga:** Jeśli w którymkolwiek momencie gry na stole zostanie pojedyncza karta ze znacznikiem, która nie będzie polowała na żadne zwierzę, ani sama nie będzie czyjąś ofiarą, wówczas kartę tę odrzuca się na stos kart odrzuconych, znacznik z niej wraca do właściciela, a na stół dokładana jest nowa karta z talii do dobierania.

## 2) Pożywienie

Gracz może zdobyć pożywienie przy pomocy swoich kart łowców, znajdujących się na szczycie wybranego łańcucha pokarmowego. Aby móc się pożywić łowca gracza musi spełnić dwa warunki:

1) Musi być wolny – nikt nie może na niego aktualnie polować;

2) Musi być najsilniejszy – cyfra w jego prawym dolnym rogu musi być wyższa, niż wszystkich innych łowców polujących na tę samą ofiarę.

**Uwaga:** Podczas jednej akcji *Pożywienie* gracz może zdobyć tylko jedną kartę.

Jeśli poziomy łańcucha pokarmowego łowców polujących na tę samą ofiarę są takie same, wówczas żaden z nich nie może zjeść ofiary. Jeśli obaj gracze posiadają drugie karty łowców na tej samej ofierze, wówczas ich poziomy również porównuje się, jak wyżej, itd.. Jeśli tylko jeden z graczy ma wyłożonego drugiego łowcę na tej samej ofierze, wówczas to on wygrywa pojedynek. Zarówno kartę zwycięskiego łowcy, jak i karty przegranych łowców odrzuca się, a leżące na nich znaczniki wracają do właścicieli.



Gracz, który zdobył ofiarę, kładzie jej kartę zakrytą przed sobą na stosie zdobytego pożywienia. Jeśli na karcie tej znajdowały się jakiegokolwiek znaczniki gracza również je zabiera.

**Uwaga:** Jeśli któryś z graczy pozostanie bez jakiegokolwiek znaczników (swoich lub innych graczy), wówczas nie odpada on z gry, lecz od tej pory może wykonywać jedynie akcję wymiany karty lub pasowanie.

Jeśli w wyniku akcji *Pożywienie* w danym łańcuchu pokarmowym pozostała tylko jedna karta, wówczas odrzuca się ją. Jeżeli znajdują się tam mniej niż cztery łańcuchy (lub trzy przy grze dla dwóch osób), trzeba dobrać z talii jedną kartę i rozpocząć nowy łańcuch pokarmowy.

**Uwaga:** Jeżeli dwóch dowolnych graczy posiada znaczniki swojego przeciwnika, od razu muszą się nimi **wymienić**.

## 3) Wycofanie

Gracz może zabrać z powrotem wyłożoną przez siebie kartę oraz znacznik, który się na niej znajduje. Kartę odkłada się wówczas na stos kart odrzuconych, a znacznik wraca do właściciela. Taki ruch jest dozwolony, tylko kiedy karta jest wolna – gdy nikt na nią nie poluje.

## 4) Wymiana karty

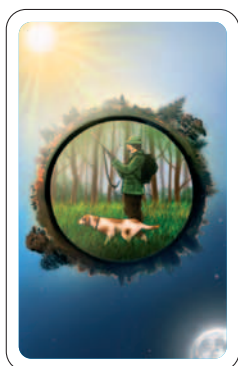
Gracz może wymienić jedną wolną kartę znajdującą się w lesie, czyli na stole (bez kolorowych znaczników i jeżeli żaden z graczy na nią nie poluje; **może być to również karta specjalna**) na jedną kartę, którą ma na ręce. Karta, jaką gracz umieści w lesie, **musi mieć niższy poziom** niż ta, na którą ją zamienił. **Karty specjalne** można wymieniać z **każdą** kartą z ręki.

**Uwaga:** Nie można wymienić ze sobą dwóch kart specjalnych, ponieważ obie są traktowane jak karty na tym samym poziomie łańcucha pokarmowego.

## 5) Pasowanie

Gracz odkłada jedną kartę z ręki na stos kart odrzuconych i dobiera jedną kartę z talii (jeżeli są tam jeszcze karty). Gdy gracz (na koniec gry) nie ma kart na ręce, może zrezygnować z wykonywania akcji, nie musi wówczas oddawać karty.

## KARTY SPECJALNE



**MYŚLIWY** – może polować na **każde** zwierzę w lesie. (również to w środku łańcucha pokarmowego). Kartę Myśliwego zagrywa się w akcji *Polowanie*, a jej efekt wykonuje się w akcji *Pożywienie*. Kartę tę rozpatruje się jak kartę łowcy o poziomie VI (a więc najwyższym) łańcucha pokarmowego. Po udanym polowaniu kartę Myśliwego odrzuca się, a kartę ofiary kładzie się przed sobą razem ze znacznikiem, który się na niej znajdował.



**RÓJ** – gracz może zagrać tę kartę podczas akcji *Polowanie* na dowolnego łowcę (**także na Myśliwego**), który stoi **na samym szczycie** jednego z łańcuchów pokarmowych, aby ją odgonić. Efekt tej karty jest natychmiastowy – kartę Rój oraz kartę łowcy od razu odrzuca się. Jeśli na karcie odganianego łowcy znajdował się znacznik, wraca on do właściciela.

## KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy skończą się karty w talii do dobierania i gracze nie mogą przeprowadzić już żadnych akcji (prócz pasowania). Każdy podlicza wówczas punkty za zdobyte przez siebie karty oraz dodaje po jednym punkcie za **każdy** (swoją lub innego gracza) posiadany w swojej puli znacznik. Wygrywa osoba z największą liczbą punktów.

## DODATKOWY WARIANT GRY

Przed grą uczestnicy mogą ustalić, że nie podliczają punktów za zdobyte znaczniki przeciwnika. Zamiast tego mogą wylosować jedną kartę z zakrytych kart zdobytych przez rywala. Następnie należy dodać do swoich punktów punkty z tej karty, a później ogłosić zwyciężcę.



**Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!**

Wydawca i dystrybutor:  
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.  
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, www.g3poland.com

Wyprodukowano w Niemczech. Wydanie 1. Rok 2013.

Wersja 2.0