

JOHAN BENVENUTO

MATHIEU RIVERO

OSTOJA ROZKWIŁ

ZASADY GRY

OD AUTORA GRY I WYJĄTKOWEGO WSPÓŁAUTORA:

Johan Benvenuto: Po raz kolejny, bo naprawdę na to zasługują, chcę podziękować całemu zespołowi Libellud za ich ciężką pracę i życzliwość. Szczególne podziękowania kieruję do Mathieu, mojego współautora, za świeże pomysły, a także do utalentowanej Maëvy, bez której ta gra najpewniej nie trafiłaby w Wasze ręce. Dziękuję również wszystkim, dzięki którym ta przygoda jest możliwa. Wasz entuzjazm odegrał kluczową rolę w powstaniu tego rozszerzenia.

Mathieu Rivero: Domyślam się, że wolicie już grać, a nie czytać długie podziękowania, więc nie będę się rozwodził. Dziękuję Johanowi i zespołowi Libellud za zaproszenie, pełne ciepła i pasji rozmowy, a przede wszystkim za ten ludzki pierwiastek, któremu *Ostoja* zawdzięcza swój niepowtarzalny urok.



OBEJRZIJ FILMIK
Z ZASADAMI GRY!

TWÓRCY (2026) – Projekt gry: Johan Benvenuto i Mathieu Rivero • Oprawa graficzna: Maëva Da Silva • Zarządzanie projektem: Camille Jaulin • Opracowanie gry: Matthis Gaciarz • Kierownictwo artystyczne: Maëva Da Silva • Układ graficzny: Thomas Dutertre i Joëva Gaubin • Projekt graficzny: Simon Hay • Dodatkowe teksty: Jérôme Vessière • Marketing: Anne-Sophie Martin • Opiekun linii wydawniczej: Mathieu Aubert

Zespół chciałby podziękować Rosie, Marionowi, Lucasowi, Maximilienowi, Stephane, Clémentowi, Léi i wszystkim innym, którzy pomogli w tworzeniu tej gry.



WPROWADZENIE DO DODATKU

Ten dodatek zawiera 3 ekskluzywne moduły, które wnoszą do rozgrywki mnóstwo nowych możliwości! Podobnie jak karty duchów natury, strona B planszetek gry podstawowej czy moduł z rozszerzenia *Rytm natury*, można je wprowadzać do gry samodzielnie albo łączyć ze sobą w różnych konfiguracjach. Na początku po prostu wybierzcie te, które chcecie włączyć do swojej rozgrywki!

Łączcie moduły tego rozszerzenia według Waszego uznania. Możecie używać ich osobno albo razem z poprzednimi modułami, dopasowując poziom trudności do własnych preferencji. Oto kilka sugerowanych kombinacji, które pomogą Wam stopniowo odkryć możliwości tego rozszerzenia:



**Moduł Sanktuaria z użyciem strony A
(bez Duchów natury)**



**Moduł Szepty z użyciem strony D
(bez Duchów natury)**



**Moduły Szepty i Sanktuaria z użyciem
strony C (bez Duchów Natury)**



**Moduły Szepty, Sanktuaria i Duchy
natury z użyciem strony B**



ZAWARTOŚĆ

SANKTUARIA



Strona 4

Zwiększa poziom złożoności i strategiczne możliwości.

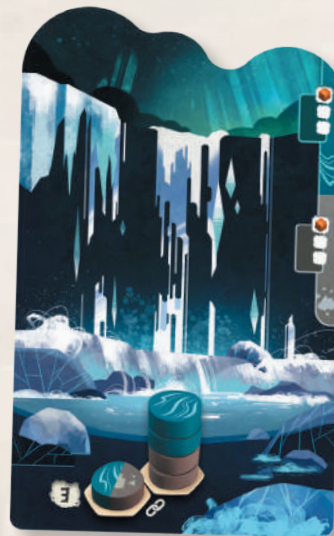
Twórz majestatyczne siedliska, które wzbogacą Twoje krajobrazy i staną się schronieniem dla wielu zwierząt.

Jeśli będziesz koncentrować się na 1 typie kart, zyskasz możliwość umieszczania większej liczby znaczników zwierząt w swoim sanktuarium.

10 dwustronnych kafelków sanktuariów



strona niezrealizowana



strona zrealizowana

NOWE PŁANSZETKI



Strona 8

Odkryj dwa proste źródła odnowy.

Eksperymentuj z systemami nawadniania i różnorodnymi środowiskami, aby odkryć nowe sposoby kształtowania krajobrazu i zdobywania punktów.

4 dwustronne planszетки



4 karty pomocy



- instrukcja
- notes punktacji



SZEPTY



Strona 10

Wprowadza do rozgrywki nową warstwę strategiczną, zachowując prostotę zasad.

Szepty są dyskretnymi świadkami cyklu życia natury. Dodaj nowe karty do talii zwierząt i twórz synergie między zwierzętami a szeptami.

10 kart szeptów



20 znaczników szeptów



SANKTUARIA

*Te spektakularne elementy krajobrazu mogą pomieścić wiele zwierząt,
a jednocześnie wzbogacają środowisko.*

Sanktuaria buduje się, tworząc specjalne stosy płytek, które są niedozwolone w standardowych zasadach gry. Każde ukończone sanktuarium zapewnia korzyści związane z 2 kolorami płytek znajdujących się na nim – zarówno w trakcie gry, jak i podczas końcowego punktowania.

Przygotowanie

Potasuj kafelki sanktuariów i umieść je w stosie na środku stołu niezrealizowaną stroną do góry **1**.

Następnie dobierz 2 kafelki sanktuariów. Połóż je w rzędzie obok stosu dobierania tak, aby 3 z nich były widoczne dla wszystkich graczy **2**.



Przebieg tury

W tym module masz do dyspozycji nową opcjonalną akcję: w swojej turze możesz wybrać 1 z 3 dostępnych kafelków sanktuariów i umieścić go nad swoją planszatką **1**.

Kafelki sanktuariów traktuje się jak karty – nie możesz mieć więcej niż 4 kart lub kafelków nad swoją planszatką.

Na koniec swojej tury, jeśli wzięłeś 1 z 2 kafelków leżących obok stosu, uzupełnij rząd wierzchnim kafelkiem stosu (jeśli to możliwe). Dzięki temu gracze zawsze widzą 3 odkryte kafelki, dopóki stos się nie wyczerpie **2**.

Gdy nad Twoją planszatką znajduje się kafelek sanktuarium, możesz utworzyć **na 1 polu określony na kafelku stos płytek, niedozwolony w standardowych zasadach gry.**



PRZYKŁAD



Mateusz wcześniej wzięł pokazany powyżej **1** kafelek sanktuarium. Jeśli ma niebieską płytkę, może ją umieścić na górze o wysokości 2 płytek **2**. Nie mógł tego zrobić przed zabraniem kafelka sanktuarium, ponieważ podstawowe zasady na to nie pozwalają (nie można kłaść płytki wody na płytce góry). Po położeniu tej płytki Mateusz **nie** może już umieścić kolejnej niebieskiej płytki na innej górze o wysokości 2 **3**. Może jednak zrealizować to sanktuarium, postępując zgodnie z określonym na kafelku układem **4**, więc umieszcza 2. niebieską płytkę na poprzednim stosie.

1

2

3

4



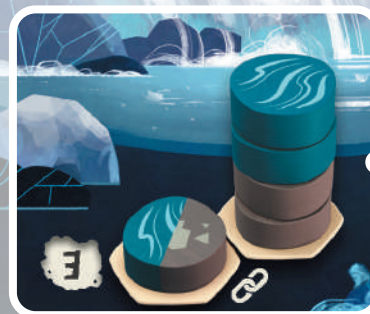
Gdy tylko zrealizujesz sanktuarium, odwróć kafelek na drugą stronę i połóż go obok swojej planszетки tak, aby był widoczny dla wszystkich graczy. Na każdym zrealizowanym kafelku sanktuarium wskazano 2 kolory płytek. Sanktuarium zapewnia 2 korzyści związane z płytkami w tych kolorach – 1. **w trakcie rozgrywki** i 2. **podczas końcowego punktowania**.

W trakcie rozgrywki. Ostatni znacznik z niektórych kart zwierząt można umieścić na zrealizowanym sanktuarium. Gdy na karcie zwierzęcia zostanie dokładnie 1 znacznik, a jego kolor pasuje do 1 z 2 kolorów sanktuarium, możesz wziąć ten znacznik i umieścić go na zrealizowanym już sanktuarium (tym samym realizując kartę zwierzęcia). Na sanktuarium może się znajdować dowolna liczba znaczników umieszczonych w ten sposób.

Możesz umieścić znaczniki na kafelku sanktuarium zamiast na samym sanktuarium, jeśli na stosie płytek jest za mało miejsca.

PRZYKŁAD

Po umieszczeniu 2. znacznika z tej szarej karty zwierzęcia na szarej płytce **1** na karcie został tylko 1 znacznik. Jan może natychmiast umieścić go na swoim niebiesko-szarym sanktuarium **2**, nawet jeśli wcześniej umieścił tam inne znaczniki.



Podliczanie punktów

Podczas końcowego punktowania zdobywasz 3 punkty za każdą płytkę sąsiadującą ze zrealizowanym sanktuarium, której kolor pasuje do 1 z 2 kolorów tego sanktuarium. Uwaga! Weź pod uwagę tylko **górną płytkę** na każdym sąsiadującym polu.

PRZYKŁAD

Za przedstawione po prawej sanktuarium gracz zdobywa 12 punktów – po 3 punkty za każde sąsiadujące pole, na którym górna płytkę jest niebieska albo szara.



ZASADY DODATKOWE

- Podczas punktowania sanktuaria nie są traktowane jako konkretne elementy krajobrazu: nie są to rzeki, góry ani równiny. Przykładowo, krajobraz pokazany na ilustracji obok **nie tworzy** rzeki o długości 3.



- Gdy podlicza się punkty za budynki i sanktuaria, sanktuaria na sąsiednich polach traktuje się jak elementy krajobrazu: zawsze bierze się pod uwagę tylko górną płytkę, niezależnie od tego, czy sanktuarium zostało zrealizowane.
- Na sanktuariach mogą znajdować się tylko znaczniki zwierząt. Nigdy nie można umieszczać na nich pionków duchów natury ani znaczników szeptów (zob. „Szepty” str. 10).
- W trakcie rozgrywki możesz wziąć (i zrealizować) kilka kafelków sanktuariów. Niezrealizowane sanktuaria nie mają żadnych negatywnych skutków na koniec gry.



NOWA PLANSZETKA

Obie strony nowej planszетки oferują unikalny układ pól i własny zestaw zasad, otwierając nowe, kreatywne możliwości kształtowania krajobrazu.

Przygotowanie

Na początku rozgrywki wspólnie zdecydujcie, czy będziecie grać na stronie C czy D nowej planszетки. Wszyscy musicie używać tej samej strony. Następnie połóżcie karty pomocy obok swoich planszettek odpowiednią stroną zwróconą do góry.

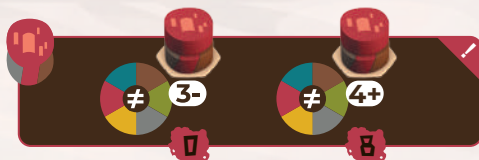
Strona C



Na tej stronie na środku planszетки nie ma pola. To oznacza, że nie można umieszczać tam płytek.

Na tej stronie możesz zdobyć więcej punktów za budynki, jeśli są otoczone co najmniej 4 płytkami w różnych kolorach (zamiast standardowych 3).

BUDYNKI – STRONA C



Zdobywasz 8 punktów za każdy budynek pod warunkiem, że otaczają go co najmniej 4 płytki w różnych kolorach (z 6 dostępnych, włączając czerwony). Tak jak w grze podstawowej, weź pod uwagę tylko górną płytkę na każdym sąsiadującym polu. Jeśli dany budynek nie spełnia tego warunku, jest wart 0 punktów.

PRZYKŁAD



Wszystkie pozostałe elementy krajobrazu podlegają tym samym zasadom co na stronie A.

Strona D



Na tej stronie znajdują się pola, które na początku gry są suche . Wszystkie pozostałe pola są polami standardowymi.

Suche pole staje się standardowe, gdy sąsiaduje z nim niebieska płytką (woda).



Na tej stronie równiny i drzewa zapewniają więcej punktów pod warunkiem, że znajdują się na standardowych polach. Jeśli jednak **na koniec gry** pola, które zajmują, są suche, nie otrzymujesz za nie punktów.

DRZEWA – STRONA D



Liczba punktów za każde drzewo znajdujące się na standardowym polu zależy od jego wysokości.

RÓWNINY – STRONA D



Zdobywasz 6 punktów za każdą równinę utworzoną przez co najmniej 2 sąsiadujące ze sobą żółte płytki pod warunkiem, że przynajmniej 1 z nich znajduje się na zwykłym polu.

PRZYKŁAD



Wszystkie pozostałe elementy krajobrazu podlegają tym samym zasadom co na stronie A.





SZEPTY

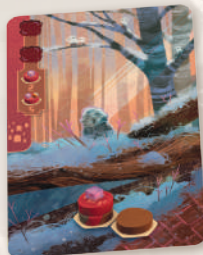
Szepty, ulotni mieszkańcy przyrody, wzbogacają każde środowisko, w którym się pojawiają.

Umieszczaj je w swoim krajobrazie, aby zdobywać punkty. Pozwól im współistnieć z Twoimi zwierzętami, by zdobyć jeszcze więcej.



Przygotowanie

Wtasuj 10 kart szeptów do talii kart zwierząt. Odkryj 5 kart i ułóż w rzędzie obok planszy głównej. Ułóż znaczniki szeptów obok znaczników zwierząt.



Przebieg tury

Karty szeptów mają pewne cechy wspólne z kartami zwierząt:

- W dowolnym momencie swojej tury, jeśli w rzędzie kart zwierząt znajduje się karta szeptu, możesz wziąć ją zamiast karty zwierzęcia i umieścić nad swoją planszatką **1**. Pamiętaj, że masz tylko 4 miejsca na karty lub kafelki.
- Gdy bierzesz kartę szeptu, weź 2 znaczniki szeptów i umieść po 1 znaczniku na każdym polu na karcie **2**.
- Gdy utworzysz układ siedliska pokazany na karcie znajdującej się nad Twoją planszatką, możesz umieścić 1 znacznik szeptu na odpowiadającej jej płytce w tym siedlisku **3**.
Ta akcja jest opcjonalna. Możesz ją wykonać kilka razy w dowolnym momencie swojej tury. Na płytce siedliska, na której umieszczasz znacznik szeptu, nie może być innego **znacznika szeptu**.
- Gdy umieścisz ostatni znacznik z karty szeptu na planszecie, połóż kartę obok swojej planszетки **4**. Taką kartę uważa się za zrealizowaną – nie wlicza się ona do limitu 4 kart/kafelków.



Ważne!

Znacznik szeptu i znacznik zwierzęcia (albo pionek ducha natury) mogą znajdować się na tym samym polu, niezależnie od kolejności, w której zostały na nim umieszczone. Warto to robić, aby zdobyć więcej punktów!



Podliczanie punktów

Punkty za znaczniki szeptów liczy się w następujący sposób:



2 punkty za każde pole, na którym znajduje się tylko znacznik szeptu bez znacznika zwierzęcia (lub pionka ducha natury).



5 punktów za każde pole, na którym znajduje się znacznik szeptu i znacznik zwierzęcia (lub pionek ducha natury).

Znaczniki, które zostały na kartach szeptów, nie mają żadnych negatywnych skutków na koniec gry – po prostu nie zapewniają punktów.

PRZYKŁAD

