

遊戲概覽

《雨林生機》是一款雙人遊戲，遊戲中你將和對手競爭，種植最豐饒的雨林。叢林中的生態系統充滿了共生關係。你必須種植高大的樹木，培育茂盛的叢林植物，以及吸引最多樣性的野生動物。通過仔細選擇種植在你的雨林中的植物，你可以實現理想的動植物平衡，創造一個欣欣向榮的生態系統。

《雨林生機》的遊戲流程包含三個季節(輪次)。每一個季節，玩家輪流從三個新生牌堆中為他們的森林選擇卡牌。每次你查看一個牌堆時，你可以選擇這個牌堆，把這個牌堆裡的所有卡牌加入到你的森林；或者你可以把這個牌堆正面朝下放回原處，從當前季節牌庫中為它額外添加1張卡牌。隨著牌堆增長，你必須尋找對你的森林最有利的植物和動物。謹慎選擇！畢竟牌堆裡也有大火，疾病和乾旱這樣的威脅存在。

贏得遊戲

每個季節結束時，玩家將通過收集成套的植物，培養出完整的樹木和種出最高的樹木這些方式計分。通過培育一個動植物和樹木之間生態健康平衡的森林，你將獲得更多分數。當第三個季節結束時，分數最高的玩家獲得勝利。

標準的2人遊戲設置

1. 將季節/成長卡牌放在遊戲區域的中心，組成遊戲版圖。
2. 將分數標記、野生動物標記和樹木獎牌標記放在遊戲區域旁邊。
3. 將種子牌庫的卡牌混洗在一起，把它們正面朝下作為牌庫放在季節2/3卡牌旁邊。
4. 將所有的雨林卡牌混洗在一起。隨機移除10張卡牌，把它們放進遊戲盒內。
5. 把剩下的卡牌分成3個卡牌數量大致相等的牌堆。在當前季節、季節2、季節3區域各放置一個牌堆。
6. 從當前季節牌庫發1張卡牌到新生牌堆1，發2張卡牌到新生牌堆2，然後發3張卡牌到新生牌堆3。
7. 每位玩家拿取一張起始樹幹卡牌。
8. 最近為植物澆水的玩家成為起始玩家。

重要

你的第一次遊戲中，移除全部進階雨林卡牌(標記帶數字的紫色方框)。

一旦你熟悉了這個遊戲，你就可以用進階變體的牌來添加這些牌。

單人及3至4人遊戲的變體規則詳見名詞



卡牌解析

卡牌圖標
代表卡牌類型

樹冠層

顯示該物種棲居雨林的哪一層(幾層)

能力 / 得分

顯示卡牌行動或者得分要求

介紹文本

顯示關於這個物種的趣味信息

棄置時間點

 = 季節結束
 = 立刻棄置



遊戲元素

介紹文本和主題信息

卡牌名稱

學名

分值

-  在季節結束時計分
-  在遊戲結束時計分
-  負分

卡牌數量

- (不包括種子牌庫)
-  淺色=標準卡牌
-  紫色=進階卡牌

玩家A

(標記有 ?

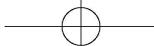


體的設置規則

見名詞表。



玩家B



遊戲玩法

在每個回合中，查看第一個新生牌堆，並在兩個選項中選擇：為你的森林保留這堆卡牌；或者放棄這堆卡牌，在下一個新生牌堆繼續這個流程。

如果你保留牌堆：

把所選牌堆的所有卡牌正面朝上放進你的森林(你面前的桌面)。然後從當前季節牌庫中加入一張卡牌(正面朝下，不要查看)，以重新填補空出的新生牌堆。

如果你放棄牌堆：

將其中所有的卡牌放回該牌堆的區域，並從當前季節牌庫中加入一張卡牌到該牌堆(正面朝下，不要查看)。然後對於下一個新生牌堆重複這個流程(要麼保留，要麼放棄)。

如果你放棄全部的三個牌堆：

抽取當前季節牌庫最上方的卡牌，並將其加入你的森林(你不得拒絕接受這張牌)。

你不能重新選擇你放棄了的牌堆。一旦你放棄了一個牌堆，該回合你就不能拿取那個牌堆的卡牌。

為你的森林添加卡牌

卡牌代表了不同的植物，野生動物和樹木。它們有著不同的效果。大多數卡牌在季節結束的時候計分，其他的卡牌有在季節中發揮的效果。還有一些卡牌有瞬發效果，一旦它們被加入到你的森林，效果就會立刻發動(這些卡牌左下角標有閃電圖標)。



當你保留一個牌堆，你必須把該牌堆的所有卡牌加入到你的森林。一個牌堆裡的卡牌可以以任意的順序加入到你的森林。

樹幹和樹冠：樹幹可以用來開始種植一棵新的樹，或者添加到你的森林中現有的樹幹上，使該樹長得更高。樹冠可以被打出，放在你的森林裡的樹幹頂端，以此來完成一棵樹的成長。一旦一個樹冠被加到一棵樹的頂端，就不能再加其他卡牌到這棵樹了。當你獲得一個樹冠時，如果你的森林中沒有任何可放置(無頂)的樹幹，這個樹冠將被棄置。如果你擁有一個可放置(無頂)的樹幹，你不可以棄置樹冠。

野生動物：有文字描述的動物們各有一種能力，每個季節可以被使用一次。野生動物卡牌的能力在其被獲得的那一回合不可以被觸發。

乾旱：當你將一張乾旱卡牌加入你的森林時，你必須立即從你的森林中棄置一張其他卡牌，然後棄置這張乾旱卡牌。你可以棄置任意卡牌，但是已經完成計分的樹木上的樹幹和樹冠卡牌除外。



遊戲行動示例

1. 瑪麗婭首先行動，她查看了新生牌堆1，沒有向她的對手展示這個牌堆。

這是一張龜背芋，她決定放棄這個牌堆，看看後面的牌堆裡有什麼。她將這張龜背芋正面朝下返回新生牌堆1，並將當前季節牌庫最上方的卡牌正面朝下放在新生牌堆1上。



2. 然後瑪麗婭查看了新生牌堆2的兩張卡牌(箭毒蛙和降雨)，沒有向她的對手展示它們。

她決定放棄這個牌堆，將兩張卡牌正面朝下放回新生牌堆2，並將當前季節牌庫最上方的卡牌正面朝下放在新生牌堆2上。



3. 然後瑪麗婭查看了新生牌堆3的三張卡牌。她決定保留它們，並把全部的三張卡牌正面朝上放進她桌面上的森林裡。



4. 然後瑪麗婭將當前季節牌庫最上方的卡牌放在新生牌堆3上。

她的回合結束了。她的對手奧托在開始自己的回合時將會查看新生牌堆1的兩張卡牌。



一個季節的結束

當前季節牌庫用完時，玩家繼續選擇新生牌堆(不從當前季節牌庫添加卡牌)，直到所有新生牌堆都被拿走。你此時不能放棄最後一個可選新生牌堆。

當前季節牌庫用完之後，如果一個卡牌的效果讓你從當前季節牌庫抽牌，從下一個季節牌庫抽牌。如果當前季節是第三個季節，從準備遊戲時你返回遊戲盒中的卡牌中抽取。如果沒有卡牌剩下了，將所有被棄置的卡牌重新混洗。

季節結束計分

雙方都按照這些步驟，每次得分後都會獲得分數標記。最後拿取新生牌堆的玩家首先結算他們的行動。

1. 野生動物

觸發任何可在季節結束時使用的野生動物效果。

2. 種子

如果你擁有任何種子卡牌，從種子牌庫抽取3張卡牌。你的森林中每一張大火卡牌，你就額外抽取1張卡牌。然後你每擁有一張種子卡牌，你就可以選擇一張這些抽取的卡牌添加到你的森林裡。以正面朝下的方式將全部剩餘的卡牌棄置到種子牌堆底部。然後棄掉你的種子卡牌。



如果你擁有2張種子卡牌，你仍然只能從種子牌庫抽取3張卡牌，但是你可以保留2張抽取的卡牌，而不是1張。

3. 威脅

如果你在同一輪結束擁有2張大火卡牌，在你的選擇之下棄掉2張植物卡牌。如果你擁有3張或者更多的大火卡牌，森林大火蔓延了，每位玩家從自己的森林中選擇一張植物卡牌並棄置。疾病的機制與此相同，但會使你棄置野生動物卡牌而不是植物卡牌。



4. 樹木

為每一棵帶有樹冠但尚未記分的樹木記分。每張樹幹卡牌按照卡面顯示計分。每張樹冠卡牌根據這棵樹的每一個樹幹額外提供0至2分的獎勵。一棵樹計分結束後，將一個野生動物標記放在上面，表示它已經計分完畢。



擁有最高的完成了的樹木的玩家根據當前季節獲得最高大樹木獎勵(季節一/二/三=3/4/5分)。把獎勵放在那棵樹上。在之後的季節裡，這棵樹不能再次獲得最高大樹木獎勵。最高大樹木獎勵以相應的分數標記表示。



當雙方玩家最高大樹木一樣高，雙方都按最高大樹木獎勵得分。把分數標記放在樹冠上以作表示。

在之前季節完成了的但是沒有獲得最高大樹木獎勵的樹可以在之後的季節獲得這個獎勵。

沒有完成的樹木不獲得任何獎勵。它們將被保留在你的森林裡直到遊戲結束。已經被記分的樹木在隨後的回合中不能受到卡牌的影響，但可以贏得最高大樹木獎勵，並將被用於遊戲結束時最大森林獎勵的結算。

5. 植物和天氣

為你的森林裡所有植物卡牌和天氣卡牌計分。

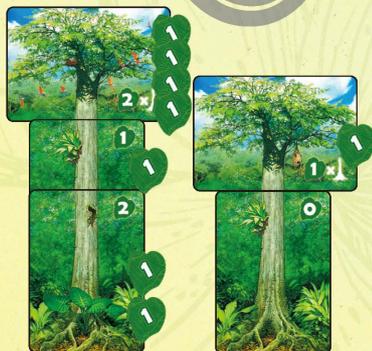


6. 清理

計分之後，棄置除了樹木和野生動物之外的所有卡牌。野生動物卡牌只在遊戲結束時計分。

第三季節結束計分示例

1. 瑪麗婭在這個季節完成的樹木使他獲得8分。第一棵樹的樹幹獲得3分，樹冠獲得4分。第二棵樹僅僅由樹冠獲得1分。



2. 瑪麗婭通過她的植被獲得8分：她的紅心鳳梨獲得2分，3個麗莎蕨組成一套獲得6分。她的一個龜背芋不得分。



一個新的季節

如果是第1或第2季節的結束，按數字順序拿取下一季節的卡牌，放在當前季節區域，為下一個季節做好準備。從當前季節牌庫發1張卡牌到新生牌堆1，發2張卡牌到新生牌堆2，然後發3張卡牌到新生牌堆3。

總分數最少的玩家在新的季節率先行動。

遊戲結束

在第三個季節結束時，在常規計分之後，每位玩家將要為他們的野生動物計分。

活躍的野生動物（帶有關於效果的文字描述）：按照顯示計分。

配對的野生動物（帶有關於計分的圖標）：匹配成功的一對野生動物給予較高的分值獎勵，匹配失敗的野生動物給予較低的分值獎勵。

如果你擁有一對匹配成功的野生動物，活躍的野生動物將獲得其列出的分數，而配對的野生動物將獲得計分圖標中兩個數字中較高的分數。



在野生動物計分之後，擁有最多完成樹木的玩家將獲得最大森林額外獎勵。如果兩個玩家的樹木數量一樣多，雙方都獲得最大森林額外獎勵。



分數最高的玩家獲得勝利！如果玩家們分數相同，擁有最多野生動物的玩家獲得勝利！

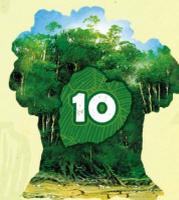
3. 瑪麗婭為她的一對降雨和陽光計5分。她沒有配對成功的降雨不得分。

4. 因為這是季節3的結束，瑪麗婭現在為她的野生動物計分。她一共獲得10分：

她的彩虹巨嘴鳥計1分。她的箭毒蛙計7分（活躍的箭毒蛙計2分，配對的箭毒蛙計5分），她的樹懶計2分（因為它沒有配對成功）。

5. 奧托擁有一棵包含3個樹幹的完成的樹，所以他獲得最高大樹木獎勵。

然後瑪麗婭和奧托比較他們森林中完成的樹木的數量。瑪麗婭有5棵，而奧托只有4棵，所以瑪麗婭獲得最大森林額外獎勵！





小小的水潭依偎在鳳梨鮮紅的葉片懷中，陽光鋪撒其上，熠熠生輝。一隻箭毒蛙從水中躍起，沿著狹窄的樹枝跳來跳去。亞馬遜熾熱的陽光猛烈地照射在最高大的樹木上，但是幾乎沒有一束陽光能穿過由無數樹葉編織而成的巨大樹冠。吼猴低沉的叫聲穿透空氣，絢麗的彩虹巨嘴鳥扇動著翅膀飛出密密的樹葉。空氣似乎都擁有了鮮活的生命力。在這裡，一切都充滿了生機，大家推擠著，奮鬥著，拼盡全力生長著，去迎接那溫暖而熱情的陽光。

配件

- a) 140張雨林卡牌
(112張標準卡牌，
28張進階卡牌)
- b) 21張種子卡牌
- c) 5張季節/新生卡牌
(3張標準，2張變體)
- d) 50個分數標記
- e) 3個最高大樹木獎勵標記
- f) 1個最大森林獎勵標記
- g) 2張玩家提示卡牌
- h) 11張季節變換卡牌
- i) 10個野生動物標記
- j) 4張起始樹幹卡牌



標準卡牌名詞表

樹幹(18):每一張樹幹卡牌價值0分,1分或者2分。如果樹幹所在的樹木已經被完成,這些分數將在季節結束時被玩家獲得。樹幹卡牌可以用來開始種植一棵新的樹,或者添加到你現擁有的不完整的樹上,使該樹長得更高。你必須在樹幹卡牌加入你的森林時決定它是添加到你森林中的一棵不完整的樹,還是用來開始種植一棵新的樹。



樹冠(11):樹冠卡牌要被放置在樹幹卡牌的最頂上。如果你沒有可放置的樹幹卡牌,你拿取的樹冠卡牌要被棄置。如果你確實擁有最少1個可放置的樹幹,你拿取的樹冠卡牌必須被放置,不能被棄置。樹冠卡牌上有一個得分倍數圖標(0倍,1倍,2倍)。在季節結束時,樹冠提供樹冠下的樹幹數量乘以得分倍數的分數。



植物

麗莎蕨(13):如果你擁有奇數數量的麗莎蕨,它們每個提供2分獎勵。如果你擁有偶數數量的麗莎蕨,它們每個提供0分獎勵。例如,5個麗莎蕨價值10分,而6個麗莎蕨價值0分。



紅心鳳梨(11):如果你擁有3個或者更多的紅心鳳梨,它們一共算作負3分。



龜背芋(11):如果你擁有3個或者更多的龜背芋,你獲得8分。如果你擁有的龜背芋數量小於3個,你不得分。



種子

種子(5):在季節結束時,如果你擁有任何種子卡牌,從種子牌庫抽取3張卡牌。你的森林中每有一張大火卡牌,你就額外抽取一張卡牌。然後你每擁有一張種子卡牌,你就可以從這些抽取的卡牌中選擇(至多一張)添加到你的森林裡。棄置所有剩餘的種子卡牌。



天氣

降雨和陽光(各有8張):當你擁有的降雨和陽光達到適當的平衡時,你的雨林處於最健康的狀態。每一組配成對的降雨和陽光價值5分。



威脅

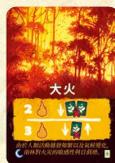
乾旱(3):如果你添加一個乾旱卡牌到你的森林,你必須立刻選擇棄掉1張自己的其他卡牌。這個效果通常是負面的,但有時也會很有用,比如說當你棄掉一張疾病或者大火卡牌時。效果發動之後,棄置乾旱卡牌。



疾病(6):季節結束時,如果你擁有2張疾病卡牌,選擇棄掉2張自己的野生動物卡牌。如果你擁有3張或者更多的疾病卡牌,疾病蔓延了,每位玩家從他們的森林中選擇1張野生動物卡牌並棄置。



大火(6):季節結束時,如果你擁有2張大火卡牌,選擇棄置2張自己的植物卡牌。如果你擁有3張或者更多的大火卡牌,大火蔓延了,每位玩家從各自的森林中選擇1張植物卡牌並棄置。如果你擁有一張大火卡牌,這張卡牌沒有效果,但仍可以讓你獲得額外的種子卡牌。樹木卡牌(樹幹、樹冠)不能因為大火的效果被棄置。



野生動物(6組)

這個遊戲中有兩種野生動物類型:活躍的野生動物和配對的野生動物。大多數物種的每個類型都有一張卡牌。活躍的野生動物給你提供分數和一個每個季節你可以使用一次的強大能力。配對的野生動物有2個可能的分值,取決於你是否將它配對成功。

除非被諸如疾病和乾旱之類的卡牌效果移除,野生動物卡牌將一直保留在遊戲中,並且只在遊戲結束時計分。

配對的野生動物

這些野生動物如果沒有匹配成功,則價值較低的分數,如果你將它們匹配成功,則它們價值較高的分數。如果你擁有一對匹配成功的野生動物,活躍的野生動物將獲得其列出的分數,而配對的野生動物將獲得計分圖標中兩個數字中較高的分數。

活躍的野生動物能力

翡翠樹蚱:每個季節一次,你可以從你放棄的一個牌堆拿取一張卡牌。把那個牌堆剩餘的卡牌返回原處然後繼續你當前的回合。

蜜熊:當你從種子牌堆抽牌時,你可以額外保留一張卡牌。

切葉蟻:每個季節一次,你可以從你的森林棄置一張卡牌。這個效果可以在季節結束時發動。

箭毒蛙:每個季節一次,你可以在你的回合開始前,為每個新生牌堆添加1張卡牌。如果一個新生牌堆已經被用完而且當前季節牌庫是空的,它不能被重新填充。

樹懶:每個季節一次,如果你放棄了所有的新生牌堆,你從當前季節牌庫抽取2張卡牌,而不是1張。

彩虹巨嘴鳥:每個季節一次,你可以在你的回合開始前偷看一個牌堆。



進階卡牌變體

一旦你熟悉了標準遊戲，你可以在遊戲中加入進階卡牌，為你的雨林帶來更多的多樣性。進階卡牌的右下角標有一個紫色卡牌的符號。



當加入進階卡牌時，你有4個選擇：

1. **只有植物和威脅**：僅僅加入進階的植物和威脅卡牌。
2. **只有野生動物**：對於這個選項，首先從牌庫移除所有的標準野生動物卡牌，再加入進階野生動物卡牌。
3. **植物、威脅和野生動物**：加入所有的進階卡牌。做這個選擇時，首先從牌庫移除所有的標準野生動物卡牌。
4. **混合的野生動物**：按照第一個選擇加入植物和威脅卡牌，然後隨機創建或者選擇創建6或7對野生動物，加入牌庫。

進階卡牌名詞表

植物

藍帽真菌(2)：在你的回合，你可以棄置藍帽真菌卡牌和你的森林中的另一張卡牌，來從當前季節牌庫抽取一張卡牌。你可以打出或者棄置那張剛抽取的卡牌。



木質藤本(3)：你的森林裡每有一棵完成的樹木，每一張木質藤本卡牌就可以獲得1分。



蘭花(3)：季節結束的時候，如果你擁有的降雨卡牌比陽光卡牌多2個及以上，或者你擁有的陽光卡牌比降雨卡牌多2個及以上，你必須在計分前棄置蘭花卡牌。



豬籠草(2)：你可以將你從牌堆中獲得的一張卡牌正面朝下放在豬籠草卡牌底下。如果豬籠草下已經有一張卡牌了，把那張卡牌放入你的森林裡。季節結束的時候，棄置豬籠草。如果這個豬籠草下面有一張正面朝下的卡牌，在新的季節開始時，把那張卡牌正面朝上放進你的森林裡。



威脅

閃電(2)：當獲得這張卡牌時，你選擇雙方玩家各自從季節牌庫中抽2張卡牌；或者雙方玩家從各自的森林裡選擇兩張卡牌棄置。當你結算選擇後，棄置閃電卡牌。



枯萎(2)：在季節結束結算威脅的時候，從你數量最多的植物群裡棄置一個植物。如果你有兩個一樣大小的植物群，你可以自己選擇棄置哪一張卡牌。



野生動物

金獅狨:你必須在你回合開始,還沒有查看任何新生牌堆的時候,選擇是否觸發金獅狨的效果。棄置你沒有加入到你森林裡的卡牌。

亞馬遜食鳥蛛:返回到牌堆裡的威脅卡牌不要向其他玩家展示。在把威脅卡牌返回新生牌堆之後,從當前季節牌庫添加一張卡牌。

碎斑咖蜆蝶:在季節結束計分的時候,你可以棄置這張碎斑咖蜆蝶,添加1張龜背芋或1張麗莎蕨或1張紅心鳳梨到你森林裡相應的植物群裡。你必須把植物加入到已經存在的對應的植物群。

麝雉:在季節結束階段的開始,你必須把這張麝雉底下所有正面朝下的卡牌翻至正面朝上,然後把它們加入到你的森林裡。

吼猴:當你放棄一個牌堆的時候,你可以棄置它而不是把它返回原處。如果你這麼做,你仍然將1張卡牌正面朝下添加到那個牌堆的位置。

美洲豹:在每個季節結束時,你的對手必須從自己的森林裡隨機棄置1張野生動物卡牌。

狨猴:狨猴卡牌在遊戲結束時的得分等於你的森林中完成了的高度不同的樹木數量。



季節變換變體

這個遊戲變種為遊戲中的每一個季節引入了新的規則。這個規則代表了環境或者季節的變化,並將在遊戲內加入針對特定種類卡牌的新的獎勵或懲罰。

遊戲設置:在遊戲開始時將所有的季節變換卡牌混洗,並把它們正面朝下組成一個新的牌庫放在遊戲區域旁。

在每個季節開始時,展示1張季節變換卡牌。那張卡牌的效果將對那整個季節生效,而且會在下一個季節開始時被新的季節變換卡取代。

高度的季節:如果兩個玩家最高的樹木高度相同,他們各自從對方玩家那裡拿取一個野生動物。你不能拿回被對方拿去的那個野生動物。

季節變換規則適用於3至4人的遊戲變體,但是不適用於單人的森林精靈遊戲變體。



單人挑戰：森林精靈

這是《雨林生機》的單人變體，可以讓你和一個虛擬的森林精靈成為對手。這個變體規則依照《雨林生機》的基礎規則框架，但是有一些例外如下所示。

遊戲設置：按照基礎規則設置遊戲，但是你和森林精靈在遊戲開始時都沒有起始樹幹卡牌。

如果想讓遊戲更簡單，在遊戲設置時獲得一個起始樹幹卡牌。如果想讓遊戲更困難，森林精靈開有一個額外的起始樹幹卡牌。

如果遊戲加入進階卡牌，移除所有的真菌、豬籠草和閃電卡牌。

遊戲玩法：

- 每個季節開始時，森林精靈獲得1張起始樹幹卡牌。
- 每個季節你都率先進行自己的回合。
- 你正常進行你的回合，添加卡牌到你的森林。當你放棄一個牌堆的時候，把所有威脅卡牌正面朝上返回那個牌堆。
- 季節結束時，你將在森林精靈之前結算每一個步驟。

森林精靈的牌堆選擇

在森林精靈的回合，它將按照下面的規則選擇一個新生牌堆：

1. 它選擇擁有最多正面朝下卡牌的牌堆。如果兩個牌堆正面朝下的卡牌一樣多，它將選擇有較少正面朝上卡牌的牌堆。如果兩個牌堆正面朝上的卡牌也仍然一樣多，他將選擇其中最靠左邊的那個牌堆。
2. 為森林精靈每個放棄了的牌堆正面朝下添加一張卡牌。
3. 如果森林精靈獲得任何正面朝下的威脅卡牌，它從當前季節牌庫添加一張卡牌到新生牌堆3。
4. 按照下面列出的放置規則，將森林精靈所選牌堆中的卡牌加入它的森林。

森林精靈的樹木放置

森林精靈將根據你們兩個森林中的樹木來決定其樹幹的位置，並遵循這些規則：

- 如果森林精靈擁有1個或者0個沒有完成的樹木，它會開始種植一棵新的樹木。
- 森林精靈將在放置樹冠之前放置樹幹。
- 如果你的森林裡有一棵更高的但沒有獲得分數獎勵的樹，森林精靈會給它最高的未完成的樹增加一個樹幹。否則，它將把未完成的樹木長到相同的高度。
- 當森林精靈獲得一張樹冠卡牌時，會將它加到自己森林裡最高的未完成的樹木上。

森林精靈的抽牌和棄牌

你必須為森林精靈的一些卡牌做出選擇。

作出選擇應按以下規則：

- 一般規則：總是選擇能為森林精靈獲得最多分數或者使它失去最少分數的選項。如果兩個選項得分或失分一樣多，你做選擇。
- 樹木：森林精靈會考慮最高大樹木獎勵和最大森林獎勵，而且會在所有其他分數相同的情況下完成一棵樹。

森林精靈的卡牌變化

移除卡牌：在單人遊戲中，真菌、豬籠草和閃電卡牌不再使用。

威脅卡牌額外獎勵：季節結束時，如果森林精靈的森林裡的威脅卡牌比你多，它獲得7分。

野生動物：活躍的野生動物對森林精靈無效。森林精靈的所有野生動物得分翻倍。森林精靈不會獲得野生動物的負分。

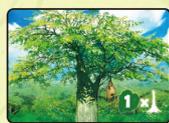
森林精靈的回合示例：



1. 森林精靈拿取了新生牌堆3的卡牌，因為這個牌堆正面朝下的卡牌最多。



2. 它為每一個放棄了的牌堆添加1張卡牌(新生牌堆1和2)。因為它獲得了一張正面朝下的威脅卡牌(乾旱)，它將一張額外的卡牌加入到新生牌堆3。



3. 森林精靈把它從新生牌堆3獲得的卡牌加入它的森林。它用樹幹卡牌創造了一棵新的樹木，因為它只有1棵沒有完成的樹木。他把麗莎蕨加入它的森林。由於乾旱，它棄置了樹幹“0”，因為這是最沒有價值的卡牌。

三人和四人遊戲規則

3至4人版本的《雨林生機》依照2人遊戲所有的規則和框架，一些例外如下所示。在學習3至4人遊戲規則之前，你需要學習並理解2人遊戲規則。建議和更多玩家遊玩之前，至少玩過一局2人遊戲。

你可以用標準牌庫遊玩3至4人遊戲或者按照進階遊戲變體的遊戲設置加入進階卡牌。

遊戲設置

1. 把當前季節卡牌放在桌子中央，並把它翻至3至4人的那一面(顯示當前的季節和新生牌堆3)。
2. 在每個玩家之間的空檔，放置一張新生牌堆卡牌，3至4人玩家的那一面朝上(新生牌堆1和2的那面朝上)。每位玩家的右邊應該有一個新生牌堆1而左邊應該有一個新生牌堆2。
3. 把卡牌一起混洗。在3人遊戲中，從遊戲中移除10張卡牌。在4人遊戲中，不移除任何卡牌。
4. 把剩下的卡牌分成2個大致相等的牌堆，並把一個牌堆設置為當前季節牌庫，另一個放在一邊設置為季節2牌庫。
5. 為每個玩家之間的新生牌堆正面朝下地發1張卡牌。為遊戲中央區域的新生牌堆3正面朝下地發2張卡牌。



遊戲玩法

3至4人遊戲依照2人遊戲相同的規則和框架，但有這些例外：

新生鄰居

你將與你的每位鄰居玩家分享1個新生牌堆，並與所有玩家分享中央的新生牌堆，而不是與所有玩家分享3個新生牌堆。

在你的回合，你仍然將按照順序查看牌堆(1,2,3)而且必須為每一個你放棄的牌堆添加一張牌。由於只有一位其他玩家能獲得你左邊和右邊的牌堆，你可以根據特定的對手在他們的森林裡保有什麼東西，更有策略性地選擇放棄或拿取每一個牌堆。

當一位玩家拿取新生牌堆3，為這個牌堆添加2張卡牌，而不是1張。

季節的結束

當前玩家沒有新生牌堆可以挑選的時候，季節結束。有可能在季節結束時，仍有可以被另一個玩家選擇的新生牌堆。如果這種情況發生了，棄掉所有剩下的牌堆。

2個季節

遊戲持續2個季節。在季節2結束時，最大森林獎勵和野生動物都被計分完畢。季節1的最高大樹木獎勵價值3分，季節2的最高大樹木獎勵價值4分。最大森林獎勵只價值5分。

威脅

大火和疾病：在季節結束的時候，如果你的森林裡有3張或者更多的這類卡牌，它們將影響所有其他玩家。例如，如果你的森林裡有3張大火卡牌，你和其他的玩家將不得不從各自的森林中棄置1張植物卡牌。

閃電：這影響你和另一個你選擇的玩家。

野生動物：關於新生牌堆的卡牌效果只對你能拿到的牌堆產生影響。例如，箭毒蛙的效果將為你左邊，右邊和中央的牌堆各增加一張卡牌。

製作人員

插畫和平面設計：Vincent Dutrait

遊戲設計：Tim Eisner

遊戲開發：Ben Eisner, Tekela Fisher, Mac Nelson

中文翻譯：Yuchen

中文校對：Thomas Mei, 黃嘉粵

遊戲測試：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
規則書校對和科學知識核校：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 Davidge, 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