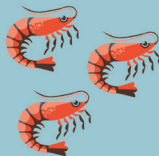


FROSTLINE





Wiek: 7+



Liczba graczy: 2-4 graczy



Zawartość: 72 karty "ocean", 4 mini plansze "Antarktyczna Stacja Badawcza", 1 żeton "pierwszy gracz"



Cel gry:

Złap wystarczającą ilość krylu i rybek, aby zwabić stworzenia zamieszkujące Ocean Południowy. Pierwszy z graczy, który zgromadzi 8 punktów zwycięstwa, wygrywa grę!



Przygotowanie do gry:

Potasuj karty "ocean" i umieść je zakryte na środku stołu, tworząc kupkę.

Każdy z graczy wybiera swoją mini planszę i kładzie ją przed sobą (przy 2 graczach weźcie planszę nr 1 i 2, przy 3 graczach plansze od 1 do 3, przy 4 graczach wszystkie plansze).

Plansze rozdaje się zgodnie z kolejnością tur: pierwszy gracz otrzymuje planszę nr 1 oraz żeton kaczki „pierwszego gracza”, drugi gracz – planszę nr 2 i tak dalej.



Uwaga: w grze 4-osobowej, czwarty gracz zaczyna grę z 1 sercem na planszy.

Jak grać:

Gra trwa kilka rund, dopóki przynajmniej jeden z graczy nie zbierze 8 punktów zwycięstwa.

Gdy tak się stanie, bieżąca runda zostaje zakończona przed przystąpieniem do końcowego podliczania.

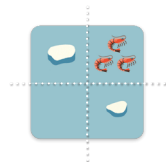
Przygotowanie do gry:

Przed rozpoczęciem rundy wylosujcie po 3 karty na gracza (np. 6 kart dla 2 graczy, 9 kart dla 3 graczy i 12 kart dla 4 graczy) i umieśćcie je **odkryte na środku stołu**, tworząc **market**.

Pierwszy z graczy zaczyna rundę, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze grają po kolei, dopóki nie zabraknie kart w markecie lub wszyscy gracze po kolei opuszczą swoją turę.

Jak rozegrać rundę

Gracze umieszczają karty "Ocean" (dno i powierzchnia oceanu) wokół swojej bazy badawczej, aby stworzyć i odkryć dno morskie. Każda karta składa się z **4 kwadratów** oddzielonych białą linią, aby pomóc w ich odpowiednim ustawieniu.



W swojej turze aktywny gracz, wykonuje 1 z 4 poniższych akcji:

- Weź kartę z marketu i dodaj ją do swojego dna oceanu.
- Weź kartę z marketu i odłóż ją jako rezerwowa
- Weź kartę ze swojej rezerwy i dodaj ją do swojego dna
- Opuść kolejkę

Sekrety kart oceanu

Są dwa typy kart "ocean".

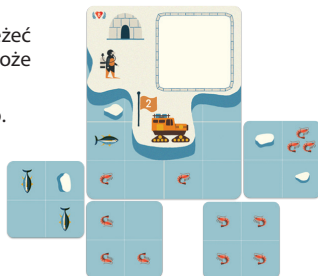


→Karty "dno oceanu"

Karty "dno oceanu" są kładzione bezpośrednio na stole, obok innych kart, które już zostały położone lub obok mini plansz i muszą być idealnie równo ułożone według białych linii.

Każde "dno oceanu" musi w pełni leżeć na stole: żadna część karty nie może nachodzić na drugą.

Można je układać w dowolny sposób.

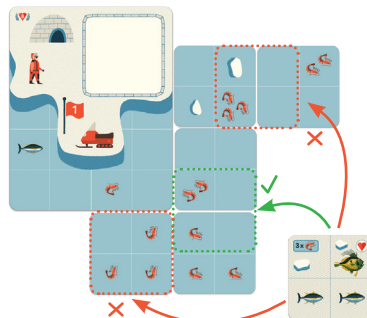


→Karty "powierzchni"

Karty "powierzchni" mogą być zagrane jeśli posiadasz wymaganą ilość zasobów ukazanych na karcie (potrzebny kryl albo rybki dla stworzeń morskich).

Ten typ kart należy położyć na wierzchu styku przynajmniej dwóch kart, które już znajdują się w grze (karty "dno"oceanu, karty "powierzchni lub karta i mini plansza).

Nigdy nie można ich kłaść bezpośrednio na stole lub **zakrywać góry lodowej**. Niektóre karty "powierzchni" zdobywają punkty zwycięstwa: ♥



Przykład: Karta "powierzchni" może być umieszczona w obszarze zaznaczonym na zielono, ponieważ znajduje się na wierzchu 2 kart "dno oceanu" oraz spełnia warunek: ryba zjadająca 3 kryle. Nie może zostać położona na obszarze czerwonym, ponieważ albo nie leży na dwóch kartach, albo na danej powierzchni znajduje się góra lodowa.

Rezerwa



W swojej rundzie gracz może wybrać kartę z rynku i umieścić ją w rezerwie na swojej mini planszy, zamiast zagrywać ją od razu.

Jeśli to pole jest już zajęte, należy się pozbyć karty znajdującej się w kwadracie, przed położeniem nowej.



Trzymanie karty w rezerwie pozwala zaplanować akcje lub zablokować kartę, której potrzebuje przeciwnik.

Koniec rundy

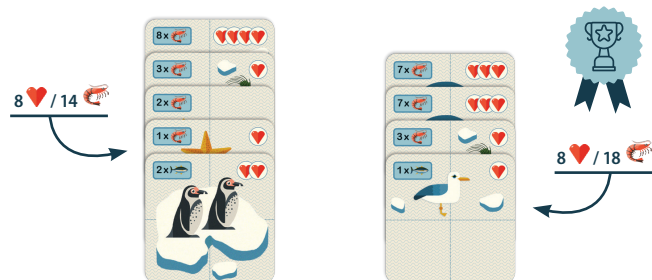
Runda kończy się, kiedy nie ma już kart na rynku lub kiedy wszyscy gracze opuszczą swoją rundę, jeden po drugim.

Karty, które nadal znajdują się na rynku, należy odrzucić.

Żeton "pierwszego gracza" z kaczką należy przekazać graczowi po lewej stronie. Następnie, tak jak wcześniej należy wylosować 3 karty na gracza (np. 6 kart dla 2 graczy, 9 kart dla 3 graczy i 12 kart dla 4 graczy) i umieścić odkryte na środku, tworząc nowy rynek.

Koniec gry i końcowe liczenie

Gdy tylko któryś z graczy zdobędzie 8 ♥ punktów, runda dobiega końca i należy przejść do końcowego liczenia. Gracz, który uzyskał najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa gracz, który posiada więcej krylu.



Uwaga: punkty zwycięstwa widoczne na karcie w rezerwie nie są wliczane do końcowej punktacji.



Autor gry: **Julk**
Ilustracje: **Tom Frost**

FROSTLINE



DJ05068



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr