

ZAŁOGA

WYPRAWA W GŁĘBINY

INSTRUKCJA

ZACZNIJ CZYTAĆ
TUTAJ!

| | |
|--------------------------------------|----|
| Elementy gry | 2 |
| Logiczna gra karciana | 3 |
| Komunikacja | 5 |
| Przygotowanie do misji | 7 |
| Przebieg misji | 8 |
| Zaczynamy! | 12 |
| Stopień trudności | 13 |
| Sygnal alarmowy | 14 |
| Karty zadań | 16 |
| Symbole w dzienniku pokładowym | 19 |
| Rozgrywka na dwóch graczy | 21 |
| Porady, autor i twórcy | 23 |
| Skrót zasad | 24 |

To niesamowite, że do tej pory zbadano jedynie zaskakująco małą częśćkę naszych mórz i oceanów. Teraz macie okazję zmienić to razem. Pora, by wasza załoga skoczyła na głęboką wodę! Wasi zleceniodawcy wydają się wiedzieć więcej, niż mówią na temat tego, czego możecie się tam spodziewać. Musicie sami zanurzyć się w nieznanie i odkryć prawdę.

Załoga: Wyprawa w głębinę to niezależna kontynuacja gry **Załoga**, zdobywcy tytułu „**Kennerspiel des Jahres 2020**“ (Zaawansowana gra roku). 96 kart zadań postawi graczy w obliczu kolejnych wyzwań o zróżnicowanym stopniu trudności, nadając rozgrywce nowej głębi i świeżości. Dobra komunikacja to podstawa – ale pod wodą wszystko jest trudniejsze, niż się wydaje...

ELEMENTY GRY

40 dużych kart

36 kolorowych kart
o wartościach 1-9
w 4 kolorach

4 karty batyskafów
o wartościach 1-4



5 kart zastępczych

96 małych kart



6 żetonów

5 żetonów komunikatu
1 żeton sygnału alarmowego

1 znacznik kapitana

1 dziennik pokładowy

1 instrukcja



Graliście już w *Załogę*?
Możecie zatem od razu
przejść do sekcji
„Przebieg misji” na str. 8!

Wiek

10+

Liczba graczy

3-5*

* tryb gry dla dwóch
graczy opisano na
str. 21



Załoga: Wyprawa w głębinę to kooperacyjna, bazująca na misjach, logiczna gra karciana. Co to dokładnie oznacza?

Kooperacyjna

Wygrzywacie razem i przegrywacie razem – wykonać misję i wygrać grę uda wam się tylko, jeśli każdemu z was się powiedzie i będziecie sobie przy tym pomagać.

Bazująca na misjach

Wasza ekspedycja podzielona jest na wiele różnych misji, a każda z nich ma własne warunki zwycięstwa. Jeśli wykonacie je po kolei, utworzą one pełną opowieść o waszej wyprawie w głębinę, ale możecie je też rozegrać w dowolnej kolejności. **Misje rozpisane są w dzienniku pokładowym.**

Prawdopodobnie nie uda wam się rozegrać całej przygody na raz, najlepiej więc umówić się na kilka spotkań. Pierwsze misje nie powinny zająć wam zbyt wiele czasu – najwyżej kilka minut na ukończenie każdej z nich. Później jednak robią się coraz bardziej wymagające i trzeba będzie poświęcić na nie więcej czasu.

Logiczna gra karciana

Wszystkie karty rozdaje się pomiędzy członków załogi (graczy), a następnie każdy z nich po kolei wyklada na środek stołu jedną, odkrytą kartę. Zagrane przez graczy karty na środku stołu nazywamy **stawką**. Gracz, który wyłożył kartę o najwyższej wartości, zgarnia stawkę, ale tylko jeżeli **kolor** tej karty jest **odpowiedni**.

W grze występuje pięć kolorów: różowy, niebieski, zielony, żółty oraz karty batyskafów. **Odpowiedni kolor** oznacza, że każdy z graczy musi wyłożyć kartę dopasowaną kolorem do tej zagranej przez pierwszego gracza, innymi słowy – kartę tego samego typu. Kartę innego koloru można zagrać jedynie wtedy, jeżeli dany gracz w swojej ręce nie posiada karty w odpowiednim kolorze.

UWAGA

W razie problemów z rozróżnieniem kolorów kart można posłużyć się poniższymi symbolami:



Każdemu z kolorów kart przypisano osobny symbol.

Załoga: Wyprawa w głębinę opowiada pewną historię, ale równie dobrze można rozgrywać tylko wybrane misje – i tak każde podejście do nich będzie inne. Zagrajcie tak, jak wam najbardziej odpowiada.

Ta kolumna zawiera skrót najważniejszych zasad, dzięki czemu można łatwo wrócić do gry po dłuższej przerwie.

Podczas każdej rundy członkowie załogi wykładają zgodnie z ruchem wskazówek zegara po jednej karcie. Karty te tworzą stawkę. Wygrywa ją najwyższa zagrana karta.

Pierwsza wyłożona karta określa kolor, w jakim można zagrywać karty do stawki. **Odnosi się to zarówno do kart w konkretnym kolorze, jak i do kart batyskafów.**

Jeśli gracz nie może wyłożyć karty w odpowiednim kolorze, może zagrać dowolną kartę.

Tylko karta odpowiedniego koloru może wygrać stawkę. Wyjątkiem są batyskafy. Gracz nie ma obowiązku zagrywania karty, dzięki której wygra stawkę.

Batyskafy są wyjątkowe i zawsze wygrywają stawkę. Jeżeli w stawce znajduje się kilka batyskafów, wygrywa ten o najwyższej wartości.

Wygrane stawki odkłada się zakryte na bok; można podejrzeć karty tylko z ostatniej wygranej stawki.

Stawkę można zgarnąć jedynie poprzez wyłożenie karty w odpowiednim kolorze. Karta w odpowiednim kolorze posiadająca najwyższą wartość wygrywa stawkę. Wygrane stawki odkłada się zakryte na bok. Można podejrzeć karty, ale tylko z ostatniej wygranej stawki.

Do stawki można dołożyć dowolną kartę odpowiedniego koloru. Jeśli gracz posiada kilka kart w odpowiednim kolorze, może zagrać kartę o niskiej wartości, nawet jeżeli na jego ręce znajduje się wyższa karta, za sprawą której zgarnąłby stawkę. Innymi słowy, **wygrywanie stawki nie jest obowiązkowe.**

Karty batyskafów są wyjątkowe – zawsze wygrywają stawkę, niezależnie od tego, jakie inne karty zostały zagrane. W przypadku stawki o określonym kolorze karta batyskafu może być zagrana tylko wtedy, gdy gracz nie dysponuje kartą odpowiedniego koloru. **Jeżeli kartę batyskafu wyłożono jako pierwszą, określa ona kolor stawki i wymaga zagrywania odpowiednich kart (batyskafów), o ile to możliwe.** Jeżeli w stawce znajduje się kilka batyskafów, wygrywa ten o najwyższej wartości.

Poniższy przykład pokazuje, jakiego typu (koloru) karty należy zagrywać – tzn. jaka karta została wyłożona jako początek stawki:



Żółte karty o wartości **8 i 6** zostały zagrane odpowiednio do koloru określonego pierwszą, żółtą kartą o wartości **2. 8** to najwyższa wartość w stawce, więc wygrywa.

Kolor stawki określa zielona karta o wartości **5. 5** to najwyższa wartość w stawce, więc wygrywa. Mimo że kartą o ogólnie najwyższej wartości jest **9**, nie jest ona w odpowiednim kolorze, dlatego przegrywa z kartą o wartości **5**.

Rozgrywka w *Załogę: Wyprawę w głębinę* polega na zgarnianiu właściwych stawek przez właściwych graczy. Koordynacja waszych działań będzie kluczowa dla powodzenia misji.

Komunikacja

Najważniejszą zasadą jest zakaz mówienia o kartach, jakie się ma na ręce. Nie wolno pokazywać, mówić ani sugerować innym członkom załogi, jakie karty ma się w ręce. Istnieje jednak możliwość komunikowania się za pomocą **żetonów komunikatów**.

Każdy gracz dysponuje jednym żetonem komunikatu, którego może użyć tylko raz na misję. Może go użyć w dowolnym momencie przed rozegranie stawki, ale nigdy podczas jej trwania. Jeżeli misja się nie powiedzie, można oczywiście ponownie użyć żetonu komunikatu podczas kolejnego podejścia.

Jeżeli w rozgrywce używane są karty zadań, należy najpierw rozdzielić je pomiędzy graczy, zanim będzie można nadać komunikaty. Dokładny opis kart zadań znajduje się na stronie 16.



ZŁOTA ZASADA w wymianie informacji:

Jeżeli wiesz coś tylko na podstawie znajomości własnych kart na ręce, nie wolno ci się tą informacją dzielić z innymi.

Każdy członek załogi może nadać komunikat tylko jeden raz na misję.

Komunikat można nadać tylko po przydzieleniu zadań lub przed rozegranie danej stawki, ale nigdy w jej trakcie.



Jako ostatnią wyłożono niebieską kartę o wartości 3. Karta o wartości 7 jest wyższa i wygrałaby stawkę. Jednak karta o wartości 1 to karta batyskafu. Jako że batyskafy są wyjątkowe, zawsze wygrywają daną stawkę.



Jako pierwszą wyłożono kartę batyskafu o wartości 3, a następnie zagrano batyskafy o wartości 2 i 4. Najwyższym zagrany batyskafem jest ten o wartości 4, wygrywa więc stawkę.

Komunikacja:

1. Wystaw jedną kolorową kartę (ale nie kartę batyskafu).

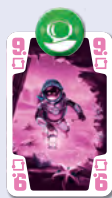
2. Ustaw żeton komunikatu:

- › góra = najwyższa
- › środek = jedyna
- › dół = najniższa

3. Dobierz na rękę kartę zastępczą.

Aby nadać komunikat, wystaw przed sobą odkrytą jedną ze swoich **kolorowych kart**, tak by była widoczna dla wszystkich. W dalszym ciągu pozostaje ona jedną z kart dostępnych do wyłożenia i można ją zagrać na normalnych zasadach. Jedyną różnicą jest fakt, że teraz każdy z pozostałych członków załogi wie, że dany gracz nią dysponuje. Następnie należy położyć na niej żeton komunikatu, zieloną stroną do góry, by przekazać dodatkowo jedną z poniższych informacji:

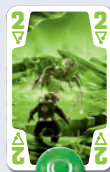
- › Na górze karty – to moja najwyższa karta w tym kolorze.
- › Na środku karty – to moja jedyna karta w tym kolorze.
- › Na dole karty – to moja najniższa karta w tym kolorze.



Twoja najwyższa różowa karta



Twoja jedyna żółta karta



Twoja najniższa zielona karta

Nie można nadać komunikatu przy użyciu karty batyskafu.

Wybrana karta musi spełniać jeden z powyższych warunków, w przeciwnym razie nie może być użyta do nadania komunikatu.

Nie można nadać komunikatu przy użyciu karty batyskafu!

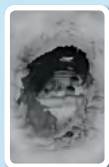


Nie można nadać komunikatu przy użyciu żółtej karty o wartości 6, ponieważ nie jest ani najwyższą, ani najniższą, ani jedyną kartą w tym kolorze na ręce.

Karta batyskafu również nie może zostać użyta. Pozostałe karty mogą zostać wykorzystane do nadania komunikatu.

Ustawienia żetonu komunikatu nie można zmienić, nawet jeśli jego przekaz nie jest już prawdziwy. Na przykład użyta w komunikacie „najwyższa” karta może w trakcie rozgrywki zostać „jedyną” kartą. Nie można jednak zmienić położenia żetonu komunikatu.

Po wystawieniu karty i ustawieniu żetonu komunikatu dobierz na rękę jedną z **kart zastępczych**. Przypomina ona o tym, że w wyniku nadania komunikatu na stole znajduje się wystawiona jakaś karta. Po zagranie wystawionej karty należy odłożyć na bok kartę zastępczą. Następnie należy odwrócić żeton komunikatu na czerwoną stronę, aby zaznaczyć, że nie może on zostać ponownie wykorzystany podczas tej misji.



Karty zastępcze różnią się od pozostałych kart z obu stron, więc pozostali członkowie załogi cały czas widzą, że gracz ma ją w ręce.

PRZYGOTOWANIE DO MISJI

Każdą misję należy przygotować według poniższych kroków:

1. Potasuj 40 dużych kart i rozdaj je zakryte każdemu z członków załogi po równo.
W przypadku rozgrywki na trzech graczy jedna osoba otrzyma jedną kartę więcej niż pozostali. Po rozegraniu ostatniej stawki pozostaje ona niewykorzystana.
2. Każdy z graczy kładzie przed sobą żeton komunikatu, zieloną stroną do góry. Rozdaj każdemu po karcie zastępczej.
3. Ustaw żeton sygnału alarmowego obrazkiem do dołu.
4. Potasuj 36 małych kart zadań i stwórz z nich zakryty stos. Żetony zadań ułóż z boku.

Ustawienia żetonu komunikatu nie można zmienić, nawet jeżeli jego przekaz nie jest już prawdziwy.

Karty zastępcze odrzuca się po zagranie karty użytej podczas nadawania komunikatu.

Każdemu z członków załogi rozdaje się duże karty, które będzie mógł wyklądać do stawki.

Karty zadań określają, co należy zrobić, aby misja się powiodła.



wskazuje, że łączny poziom trudności zadań wynosi 4.



Dobierz karty zadań o łącznym poziomie trudności równym poziomowi trudności misji.

PRZEBIEG MISJI

Większość misji polega na wypełnieniu oznaczonych na kartach zadań o zróżnicowanym stopniu trudności. O ile wytyczne misji nie mówią inaczej, członkowie załogi rozdzielają zadania między sobą. Liczba przydzielanych zadań zależy od poziomu trudności danej misji, co wskazuje ten symbolem:

Oznaczenia na odwrocie każdej z kart zadań określają poziom trudności danego zadania w przypadku rozgrywki na 3, 4 lub 5 graczy. Przykładowo, grając w 4 osoby, należy kierować się oznaczeniem w środkowej części karty, a pozostałe zignorować.

Dobierz z zakrytej talii zadań karty w takiej liczbie, aby ich łączny poziom trudności odpowiadał poziomowi trudności danej misji. Ponieważ łączny poziom trudności zadań musi **być równy** poziomowi trudności danej misji, przygotowując misję czasem trzeba odrzucić wierzchnią kartę talii zadań, aby dobrać taką o odpowiedniej wartości.

Kart zadań użytych w rozgrywce zaleca się nie wtasowywać z powrotem do talii, aby za każdym razem dobierane były nowe zadania. Dopiero po wyczerpaniu wszystkich zadań należy potasować wszystkie karty i ponownie utworzyć talię.



Czterech graczy podchodzi do piątej misji, której poziom trudności wynosi 5. Dobrali już dwie karty zadań o trudności 2 oraz 1. Poziom trudności oznaczony na kolejnym zadaniu wynosi 3, więc jego dobranie doprowadziłoby do przekroczenia poziomu trudności przypisanego tej misji ($2+1+3=6$).

Gracze odrzucają wierzchnie karty z talii do momentu dobrania karty o poziomie trudności 2, lub dwóch kart o poziomie trudności 1.



Po dobraniu odpowiedniej liczby kart zadań należy je umieścić na środku stołu i po kolei odkryć. Pozostałe karty zadań nie będą potrzebne podczas wykonywania bieżącej misji. Następnie każdy z graczy przegląda karty w swojej ręce. Osoba posiadająca kartę batyskafu o wartości 4 ogłasza to i zostaje **kapitanem** na czas bieżącej misji. Jako przypomnienie, ten członek załogi otrzymuje znacznik kapitana.

Czasem może się zdarzyć, że jakaś misja będzie niemożliwa do wykonania z uwagi na dobrany zestaw kart zadań. Sposób postępowania w takim przypadku został opisany na str. 13.

Kapitan zawsze jako pierwszy wybiera kartę zadania ze środka stołu i umieszcza ją odkrytą przed sobą. Następnie karty zadań wybierają pozostali gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Członkowie załogi wybierają kolejno po jednej karcie zadania tak długo, aż wszystkie zostaną rozdysponowane. Oznacza to, że gracze mogą mieć po kilka kart zadań i niekoniecznie wszyscy będą ich mieli taką samą liczbę.

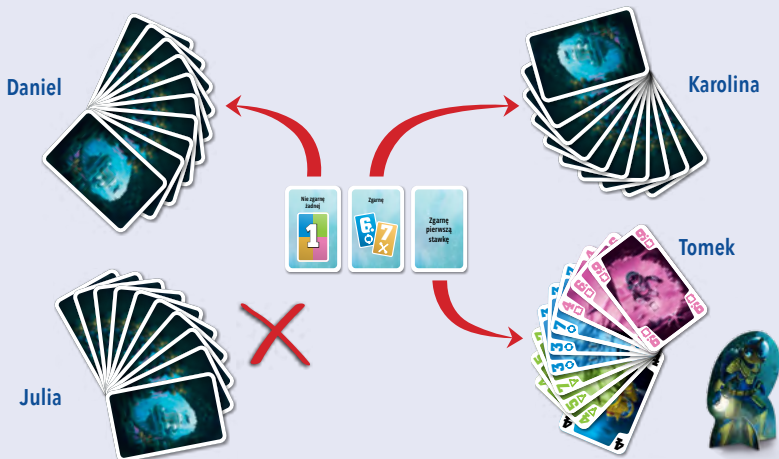
W początkowych misjach jest tylko kilka zadań. Nie każdy będzie miał jakieś zadanie, a wykonuje się je dość szybko.

Jeżeli na początku tego kroku na środku stołu znajduje się **mniej kart zadań niż członków załogi**, np. 3 karty zadań na 4 członków załogi, można **spasować** podczas wybierania zadania. Zamiast wybierać dla siebie zadanie dany gracz może zrezygnować z wyboru (dotyczy to również kapitana). Na koniec pierwszej rundy wyboru zadań, wszystkie zadania **muszą** być rozdysponowane. Jeżeli liczba kart zadań do wyboru jest równa lub większa niż liczba członków załogi, gracze nie mogą spasować.

Gracz posiadający kartę batyskafu o wartości 4 otrzymuje znacznik kapitana podczas bieżącego podejścia do misji. Kapitan dalej jest traktowany jako członek załogi.

Członkowie załogi rozdzielają między sobą karty zadań, zaczynając od kapitana i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeżeli jest mniej kart zadań niż członków załogi, można spasować. Na koniec pierwszej rundy wyboru zadań wszystkie karty muszą być rozdysponowane.



Przykład przygotowania rozgrywki i wyboru zadań do 5 misji w dzienniku pokładowym: Tomek ma kartę batyskaftu o wartości **4**. Oznacza to, że zostaje kapitanem na czas tej misji i jako pierwszy wybierze jedną z kart zadań. Wybiera zadanie „Zgramę pierwsze 2 stawki” – ponieważ na ręce ma kartę batyskaftu o wartości **4** oraz różową kartę o wartości **9**, powinno być łatwe do wykonania. Julia pasuje i nie wybiera żadnego zadania. Daniel i Karolina muszą wybrać po jednym z pozostałych zadań. Nie mogą spasować, ponieważ na koniec pierwszej rundy wyboru wszystkie zadania muszą być rozdysponowane. Jeżeli na środku stołu znajdowałoby się 5 kart zadań, nikt nie mógłby spasować. W takim wypadku, po tym jak każdy z członków załogi wybrałby po jednym zadaniu, nowa runda ponownie zaczęłaby się od Tomka, który musiałby wziąć ostatnie zadanie.

Zadanie zostaje wykonane, kiedy gracz, do którego należy, wypełni jego warunki i nie można już doprowadzić do jego niepowodzenia.

Po wykonaniu wszystkich zadań przypisanych do danej misji kończy się ona sukcesem.

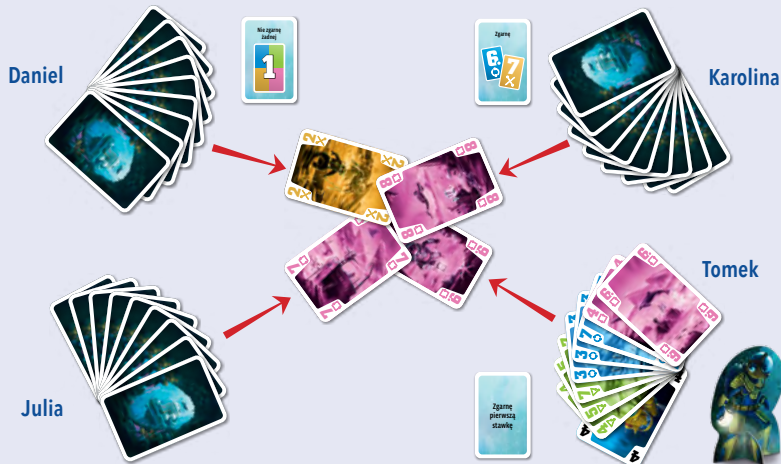
Zadanie zostaje wykonane, kiedy gracz, do którego należy, wypełni jego warunki i nie można już doprowadzić do jego niepowodzenia. Gracz odwraca wtedy daną kartę zadania rewersem do góry. **Członek załogi może także wypełnić kilka zadań na raz za sprawą jednej stawki**. Po tym, jak każdy gracz wypełnił **wszystkie swoje zadania**, misja kończy się sukcesem i można przejść do kolejnej. Po wypełnieniu danej misji należy odnotować w dzienniku pokładowym, ile podejść było koniecznych do jej wykonania.

Jeżeli którekolwiek z zadań nie może zostać wypełnione, misja natychmiast kończy się porażką i trzeba zacząć od nowa. **Przy każdym nowym podejściu należy na nowo potasować i rozdać każdemu z graczy duże karty.** W przypadku kart zadań gracze mogą zdecydować, czy chcą spróbować zmierzyć się jeszcze raz z tymi samymi zadaniami, czy też wolą je odrzucić i dobrać nowe.

Po rozdzieleniu wszystkich zadań kapitan rozpoczyna pierwszą stawkę. Każdą kolejną stawkę rozpoczyna osoba, która zgarnęła poprzednią. W ramach niektórych misji nie używa się kart zadań. Także podczas tych misji kapitan rozpoczyna pierwszą stawkę.

Jeżeli misja się nie powiedzie, w kolejnym podejściu można użyć tych samych zadań lub odrzucić je i dobrać nowe.

Kapitan zawsze rozpoczyna pierwszą stawkę. Wszystkie kolejne stawki rozpoczyna osoba, która wygrała poprzednią stawkę.



Tomek rozpoczyna jako kapitan. Określa kolor pierwszej stawki poprzez wyłożenie różowej karty o wartości 9. Julia wykłada różową kartę o wartości 7. Daniel nie posiada żadnych różowych kart, więc zagrywa wybraną przez siebie kartę: żółtą o wartości 2. Mógłby również zagrać kartę batyskafu. Doprowadziłoby to jednak do porażki, ponieważ w tej misji to Tomek musi zgarnąć 2 pierwsze stawki. Karolina zagrywa do stawki różową kartę o wartości 8. Tomek wyłożył różową kartę o najwyższej wartości, zgarnia więc tę stawkę i rozpocznie kolejną.

ZACZYNAJMY!

Znacie już wszystkie podstawowe zasady, pora więc zanurzyć się w historii *Załogi: Wyprawy w głębinę*. Zaczniście od poniższej misji, odbywającej się na 40 lat przed waszą wyprawą:

Pamiętnik Meg Diver, 17 września 1981

Drogi pamiętniczku, dziś są moje 10 urodziny i najlepszy dzień w moim życiu! Mama obiecała, że w moje urodziny wybierzemy się na wielką wyprawę żeglarską. To już dzisiaj! Christine, James i Noemi też mogą jechać z nami. Tak się cieszę, że aż nie mogę spać, ale jest jeszcze bardzo wcześnie, a na zewnątrz jest ciemno. Spakowałam już wszystkie swoje rzeczy poza płaszczem. Zaraz go poszukam.



Jak to działa:

- Przygotuj misję. (*Przygotowanie gry dla 3-5 graczy opisano na str. 7, a dla dwóch na str. 21*).
- Dobieraj z talii zadań karty, aż natrafisz na kartę oznaczoną numerem 1 w sekcji odpowiadającej liczbie członków twojej załogi. Umieść ją odkrytą na środku stołu. (*Patrz str. 8 instrukcji*).
- Gracz posiadający kartę batyskafu o wartości 4 otrzymuje znacznik kapitana i jako pierwszy decyduje, czy chce podjąć się zadania. Jeżeli nie, to pasuje i następny zgodnie z ruchem wskazówek zegara gracz decyduje. Gracze kontynuują w ten sposób aż ktoś przyjmie to zadanie, pamiętając, że na końcu rundy wyboru musi ono być rozdysponowane. (*Patrz str. 9 instrukcji*).
- Rozgrywkę rozpoczyna kapitan, układając pierwszą kartę. Pamiętajcie o możliwości nadawania komunikatów. Koniecznie spróbujcie! (*Patrz str. 3-7 instrukcji*).
- Jeżeli rozgrywka dobiegła końca, a danemu członkowi załogi nie udało się zrealizować zadania, należy ponownie podejść do tej misji. Jeżeli natomiast misja się powiodła, jesteście gotowi, by przejść do dziennika pokładowego! (*Patrz str. 10 instrukcji*).

Uzupełnijcie dane załogi na 2 stronie dziennika pokładowego, odczytajcie prolog i rozpocznijcie swoją przygodę od pierwszej misji. Jeżeli po drodze pojawiają się jakieś nowe oznaczenia, sięgnijcie z powrotem po instrukcję.

STOPIEŃ TRUDNOŚCI


Dobra rada: nie dajcie się zwieść, że zadania zawsze będą proste do wykonania. Z każdą kolejną rozgrywką będzie wam szło coraz lepiej, a każda napotkana przeszkoda będzie wpływać na waszą znajomość gry i zrozumienie mechanizmów i zależności nią rządzących. W ogólnym zarysie każda z czekających was misji będzie coraz trudniejsza. Zaleca się więc rozgrywanie ich po kolei. Istnieje niezliczenie wiele wariantów, w jakich karty mogą zostać rozdane. Może się zatem okazać, że jakaś misja będzie zaskakująco łatwa lub niespodziewanie trudna w zależności od tego, jak zostały rozdane karty.

Może także dojść do sytuacji, w której patrząc na pozostałe wam na rękach karty, dojdziecie do wniosku, że nie ma szans na powodzenie bieżącej misji. Powstrzymajcie się od podzielenia się taką uwagą czy pokazania swoich kart pozostałym członkom załogi. Bardzo często zdarza się, że jakiś drobny szczegół nam umknie, zapomnimy o czymś lub wydajemy pochopny osąd. W takiej sytuacji po prostu dograjcie do końca bieżącą stawkę – nie zajmijcie to długo, a może się okazać, że wypełnicie misję.

Może się jednak zdarzyć, że danej misji nie będzie się dało zakończyć pomyślnie z uwagi na dobrany zestaw kart zadań. W takich przypadkach należy najpierw przeanalizować, jak doszło do tej sytuacji i **czy można było temu zapobiec**. Jeśli np. ostatniemu członkowi załogi przypadło zadanie „Zgarnę dowolną stawkę przy pomocy 2”, a nie ma na ręce żadnej 2, to albo nie byliście wystarczająco uważni, albo podjęliście zbyt duże ryzyko i misja niestety nie powiodła się.

ZŁOTA ZASADA w przypadku porażki:

Jeśli po rozdaniu zadań misja zakończy się niepowodzeniem, należy odnotować ją jako nieudane podejście, ale tylko jeśli można było temu zapobiec. W przeciwnym razie wymieńcie karty zadań lub potasujcie i ponownie rozdajcie duże karty (w zależności od sytuacji).



Zwróćcie szczególną uwagę na **niemożliwe do wykonania kombinacje zadań**. Przykładowo, jeżeli w dobranym zestawie kart znajdują się zadania „Zgarnę pierwszą stawkę” i „Zgarnę pierwsze 2 stawki”, które muszą trafić do dwóch różnych członków załogi, to oczywiście nie da się ich obu wykonać. W takim przypadku należy wtasować ostatnie odkryte zadanie z powrotem do talii, a w jego miejsce dobrać nowe o tym samym poziomie trudności. Jednak jeśli w danej misji używa się tylu kart zadań, by oba wyżej wymienione zadania mogły trafić do jednego członka załogi, to powyższy problem nie występuje, w związku z czym nie wolno wymieniać kart zadań.

Dodatkowo, w przypadku kilku zadań **bazujących na kartach batyskafów** duże karty mogą zostać rozdane w sposób, który uniemożliwia wykonanie zadania, bez względu na to, kto się go podejmie. Przypadki te są wyszczególnione na kartach i/lub w instrukcji. W tej sytuacji należy po prostu na nowo potasować i rozdać duże karty. Oczywiście nie wiąże się to z koniecznością odnotowania dodatkowego podejścia do misji.

Pamiętajcie zatem, że już podczas rozdzielania zadań musicie przeanalizować różne możliwości i zagrożenia, aby wspólnie ocenić szanse powodzenia misji!

Sygnal alarmowy można wysłać przed pierwszą stawką danej misji. Należy odwrócić żeton sygnału alarmowego na jego aktywną stronę i zakreślić w dzienniku pokładowym pole sygnału alarmowego dla danej misji.

SYGNAŁ ALARMOWY

Na początku każdej misji, po rozdaniu wszystkich kart oraz kart zadań (o ile występują), ale przed nadaniem komunikatów, możecie wysłać sygnał alarmowy do statku badawczego na powierzchni. By to uczynić, razem zdecydujcie, czy chcecie skorzystać z tej pomocy. Jeśli tak, odwróćcie żeton sygnału alarmowego na jego aktywną stronę.

aktywny



nieaktywny



Następnie zakreście w dzienniku pokładowym pole sygnału alarmowego bieżącej misji. Każdy z członków załogi musi teraz przekazać jedną z kart na ręce swojemu sąsiadowi. Nie można przekazywać kart batyskafów! Razem zdecydujcie, czy karty przekazywane będą w lewo czy w prawo. Wszyscy muszą przekazywać karty w tę samą stronę! Dzięki temu może uda wam się uporać nawet z niemożliwymi do wypełnienia wcześniej zadaniami. Następnie misja się rozpoczyna i jest rozgrywana według normalnych zasad.

Żeton sygnału alarmowego pozostanie aktywny do czasu zakończenia bieżącej misji. Niezależnie od liczby prób, na początku każdego podejścia możecie przekazać jedną kartę członkowi załogi po lewej lub po prawej. Nawet jeżeli nie skorzystacie z tej opcji, żeton pozostaje aktywny. Dopiero po rozpoczęciu kolejnej misji należy z powrotem odwrócić żeton.

Po każdej udanej misji w dzienniku pokładowym odnotowujecie się liczbę podejść koniecznych do jej zakończenia. Jeżeli pole sygnału alarmowego danej misji jest zakreślone, należy zwiększyć tę liczbę o jeden.

To od was zależy, czy skorzystacie z sygnału alarmowego. Jeżeli chcecie, by cała wasza przygoda była łatwiejsza, możecie skorzystać z tej pomocy już przy pierwszej misji. Każdą z misji da się wykonać, nie używając żetonu sygnału alarmowego.

Po wysłaniu sygnału alarmowego każdy członek załogi może przekazać swojemu sąsiadowi jedną kartę. Nie można przekazywać kart batyskafów!

Kartę musi przekazać albo każdy gracz, albo żaden. Wszyscy muszą to zrobić w tym samym kierunku.

Żeton sygnału alarmowego pozostaje aktywny do czasu pomyślnego zakończenia bieżącej misji i zwiększa liczbę podejść do misji o jeden.

KAŻDA z misji może być wypełniona bez użycia sygnału alarmowego. Czy podolicie temu wyzwaniu?

Zadanie może zostać wykonane jedynie przez członka załogi, do którego należy dana karta zadania.

Członkowie załogi kładą zgarnięte przez siebie stawki zakryte przed sobą.

Zgarnięte w ramach stawki duże karty niezbędne do wypełnienia danego zadania można umieścić odkryte pod odpowiednią kartą zadania.

KARTY ZADAŃ

Każda z kart zadań określa jedno zadanie, które należy wykonać. Zadanie na karcie może zostać wykonane jedynie przez członka załogi, do którego należy dana karta zadania. Stawkę, a tym samym wszystkie wyłożone do niej karty, zgarnia członek załogi, który zagrał najwyższą kartę w kolorze danej stawki lub kartę batyskafu o najwyższej wartości. Członkowie załogi kładą wygrane przez siebie stawki zakryte przed sobą.

Jeśli w ramach stawki zgarniesz duże karty niezbędne do wykonania zadania, możesz położyć je odkryte pod odpowiednią kartą zadania. Służy to jako przypomnienie, jaka część zadania już została wykonana. Po wykonaniu danego zadania należy odwrócić wszystkie umieszczone pod nim duże karty.



niebieska karta o wartości 4



karta batyskafu o wartości 2



dowolna różowa karta



dowolna karta batyskafu



dowolna karta o wartości 7

Duże karty są oznaczone na kartach zadań w uproszczonej formie. Czerokolorowe symbole zawsze odnoszą się do niebieskich, zielonych, żółtych i różowych kart, nigdy do kart batyskafów.



Tego typu zadania określają, które z dużych kart musi zgarnąć dany gracz. Jeśli zadanie wymaga zgarnięcia kilku dużych kart, nie muszą one zostać zgarnięte w ramach jednej stawki. Niektóre zadania mają dodatkowy warunek, który również musi zostać spełniony.

W przypadku tego typu zadań gracz musi zgarnąć kilka kart o danej wartości lub kolorze. **„Dokładnie”** oznacza, że na koniec misji gracz musi posiadać wśród zgarniętych przez siebie kart określoną liczbę kart wskazanego typu. **„Co najmniej”** oznacza, że gracz może zgarnąć więcej kart wskazanego typu, ale nigdy mniej.

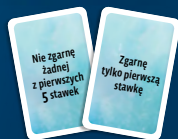
W przypadku tego typu zadań gracz musi zgarnąć stawkę lub wskazane karty przy użyciu określonych dużych kart. Należy zwrócić uwagę, że zadanie z kartą batyskafu nie może zostać wykonane, jeżeli dany członek załogi ma na ręce wszystkie karty batyskafów oraz kartę wskazaną do zgarnięcia. W tej sytuacji należy po prostu na nowo potasować i rozdać duże karty.

W przypadku tego typu zadań gracz nie może zgarnąć żadnych kart o danej wartości lub kolorze.

Tego typu zadania określają, które z pierwszych i/lub ostatnich stawek gracz musi lub których nie może zgarnąć. **„Tylko”** oznacza, że gracz nie może zgarnąć żadnej innej stawki poza wskazaną.

Tego typu zadania określają, ile stawek musi zgarnąć dany gracz. **„Dokładnie”** oznacza, że gracz może zgarnąć tylko określoną liczbę stawek, nie ma natomiast znaczenia, jakie karty są w stawkach ani w którym momencie zostały wygrane. **„Pod rząd”** oznacza, że gracz musi zgarnąć określoną liczbę stawek bezpośrednio jedna po drugiej, nie ma natomiast znaczenia, czy wygrał większą liczbę stawek (czy to łącznie, czy pod rząd).

Tego typu zadania określają, ile stawek musi zgarnąć dany gracz w stosunku do pozostałych członków załogi. Kapitan nie może wybrać dla siebie zadania określającego liczbę stawek względem kapitana.





Tego typu zadania odnoszą się do wartości wszystkich kart wyłożonych do stawki. Gracz musi zgarnąć stawkę, w której łączna wartość kart jest odpowiednio większa, mniejsza lub dokładnie taka, jak określono w zadaniu. Wskazana łączna wartość kart jest zależna od liczby członków załogi. Alternatywnie, stawka musi składać się wyłącznie z kart, których poszczególne wartości są wyższe lub niższe niż określono w zadaniu. Stawki, do których wyłożono karty batyskafów, nie liczą się do wykonania tego typu zadań.

W przypadku tego typu zadań gracz sam określa na podstawie swoich kart na ręce, ile zgarnie stawkę, a następnie notuje tę liczbę (w zależności od zadania może ona być jawna lub tajna). Zadanie zostaje wykonane tylko wtedy, gdy na koniec misji przewidywania gracza okazały się prawidłowe.

W przypadku tego typu zadań gracz musi zgarnąć w ramach stawki taką samą liczbę kart należących do dwóch wskazanych kolorów. Zadanie może odnosić się albo do pojedynczej stawki, albo do wszystkich dużych kart zgarniętych przez gracza podczas misji. W obu przypadkach gracz musi zgarnąć przynajmniej po jednej karcie w danym kolorze.

W przypadku tego typu zadań gracz musi w trakcie misji zgarnąć więcej dużych kart danego koloru niż drugiego określonego koloru. Może przy tym nie zgarnąć żadnych kart w „słabszym” kolorze – w takim przypadku wystarczy, że zgarnie tylko jedną kartę w „mocniejszym” kolorze.

W przypadku tego typu zadań gracz musi zgarnąć albo wszystkie karty należące do jednego koloru, albo co najmniej po jednej karcie w każdym kolorze. Karty batyskafów nie liczą się do wykonania tego zadania.

W przypadku tego typu zadań gracz musi zgarnąć stawkę, w skład której wchodzi wyłącznie karty o parzystej lub nieparzystej wartości. Stawki, do których wyłożono karty batyskafów, nie liczą się do wykonania tego typu zadań.

W przypadku tego typu zadań żadna z rozpoczynanych przez gracza stawek nie może być określona wskazanym kolorem. Należy uważać na każdy ze wskazanych kolorów. Pierwsza karta wyłożona do stawki zawsze określa jej kolor.

SYMBOLE W DZIENNIKU POKŁADOWYM

Prądy morskie

Jeżeli misja jest oznaczona tym symbolem, oznacza to zakłócenia i pewne ograniczenia w komunikacji. Aby nadać komunikat, należy wystawić przed sobą kartę według normalnych zasad. W dalszym ciągu musi ona spełniać jeden z trzech warunków (najwyższa, jedyna lub najniższa karta danego koloru w ręce). Jednak w tym przypadku na karcie nie ustawia się żetonu komunikatu. Zamiast tego należy odwrócić go na czerwoną stronę i położyć obok karty. Pozostali członkowie załogi będą musieli zdać się na swoją intuicję, by określić, jaka informacja jest przekazywana.

Narkoza azotowa

Jeżeli misja jest oznaczona tym symbolem, należy umieścić na środku stołu żetony komunikatu w liczbie o dwa mniejszej niż liczba członków załogi. Żaden z członków załogi nie posiada własnego żetonu komunikatu. Kiedy dowolny członek załogi chce coś zakomunikować, bierze jeden z dostępnych żetonów komunikatu – bez konsultacji i bez uprzedzania o takim zamiarze – i **natychmiast** nadaje



Można użyć karty do nadania komunikatu, ale nie ustawia się na niej żetonu komunikatu.



Odlóż na bok, poza grę 2 żetony komunikatu. Pozostałe żetony są dostępne dla wszystkich członków załogi.



Wylosuj dużą kartę, aby określić zasady komunikacji.



Wyznacz jednego lub dwóch członków załogi, którzy natychmiast otrzymują wszystkie zadania. Po serii pytań wszystkie zadania muszą zostać rozdysponowane.

W przypadku dwóch członków załogi każdy z nich musi się podjąć co najmniej jednego zadania, pozostałe mogą dowolnie między sobą rozdzielić.

komunikat według normalnych zasad. Jeśli na środku stołu znajdują się dwa lub więcej żetony komunikatu, jeden członek załogi może nadać komunikat kilkukrotnie (nawet jednocześnie). Po wykorzystaniu wszystkich żetonów komunikatu dalsza komunikacja nie jest już możliwa.

Nieznany teren

Jeżeli misja jest oznaczona tym symbolem, przed rozdaniem kart wylosuj jedną z dużych kart. Jej wartość określa warunki, na jakich odbywać się będzie komunikacja podczas tego podejścia do misji: **1, 2, 3** oznacza normalną komunikację. **4, 5, 6** oznacza prądy morskie, a **7, 8, 9** oznacza narkozę azotową. W przypadku wylosowania karty batyskafu należy wylosować kolejną kartę. Przed rozdaniem należy wtasować wylosowane karty z powrotem do talii.

Misja na czas

Jeżeli misja jest oznaczona tym symbolem, oznacza to, że można ją rozegrać w czasie rzeczywistym. Liczba wewnątrz symbolu wskazuje poziom trudności danej misji. Po rozdeleniu kart zadań należy ustawić określony czas na minutniku dowolnego urządzenia. Dopiero po uruchomieniu licznika można zagrywać karty i nadawać komunikaty. Jeśli nie uda się rozegrać misji przed upływem czasu, kończy się ona niepowodzeniem.

Misje 14/15/16 są przeznaczone dla tylko jednego członka załogi. Zgodnie z ruchem wskazówek zegara kapitan pyta każdego członka załogi o gotowość. Na to pytanie można odpowiedzieć **jedynie** „tak” lub „nie”. Ktokolwiek odpowie twierdząco, **natychmiast** otrzymuje wszystkie karty zadań.

Misja 26 jest przeznaczona dla dwóch członków załogi, dlatego kapitan pyta dalej, aż usłyszy kolejne „tak”. Po wskazaniu obu członków załogi, mogą oni **według uznania** rozdzielić zadania między sobą. Jednak każdy z nich musi podjąć się przynajmniej jednego zadania. Jak zawsze, nie można ujawniać niczego na temat swoich kart na ręce.

W przypadku każdej z tych 4 misji, po serii pytań wszystkie zadania **muszą** zostać rozdzielone. Przykładowo, jeżeli w rozgrywce czteroosobowej pierwszych dwóch graczy odpowie przecząco, to trzeci członek załogi i/lub kapitan muszą podjąć się zadań.

Jeśli gracze nie mają na to ochoty, można zrezygnować z rozgrywania misji w czasie rzeczywistym. W takim przypadku zadania należy rozdysponować według normalnych zasad. Wiąże się to jednak z zależnymi od misji utrudnieniami, takimi jak ograniczenia w komunikacji lub wyższy poziom trudności misji.

Podział zadań

Jeżeli misja jest oznaczona tym symbolem, członkowie załogi mogą swobodnie omówić, jak rozdysponować wszystkie zadania. Przedyskutujcie swoje pomysły na temat tego, kto powinien podjąć się jakiego zadania i rozdzielcie je między sobą wedle uznania. Zadania nie muszą zostać rozdysponowane równomiernie – jeden członek załogi może sięgnąć po wszystkie na raz, niczym ośmiornica swymi mackami.

Minutnik należy uruchomić po rozdysponowaniu zadań.



Omówcie, jak chcecie rozdysponować zadania, i rozdzielcie je między sobą wedle uznania.

ROZGRYWKA NA DWÓCH GRACZY

W Załogę najlepiej grać w trzy lub więcej osób. Można jednak zanurzyć się w morskie odmęty także na poniższych zasadach:

1. Odłóż na bok kartę batyskafu o wartości cztery.
2. Spośród pozostałych 39 dużych kart, siedem ułóż zakrytych w rzędzie. Następnie ułóż na nich kolejnych siedem, odkrytych kart.
3. Potasuj pozostałe karty razem z odłożonym batyskafem o wartości cztery i rozdaj je zakryte każdemu z dwóch członków załogi, tak by każdy otrzymał po 13 z nich.
4. Każdy z członków załogi kładzie przed sobą żeton komunikatu, zieloną stroną do góry, oraz jedną kartę zastępczą.
5. Ustaw żeton sygnału alarmowego symbolem do dołu.
6. Potasuj 96 małych kart zadań i stwórz z nich zakryty stos.



W rozgrywce na dwóch graczy rolę trzeciego członka załogi przejmuje *Tonoja*, reprezentowana przez podwójny rząd 14 kart.

Kapitan wybiera zadania oraz zagrywa karty w imieniu *Tonoji*. Obie te decyzje podejmowane są bez konsultacji.

W przypadku rozgrywki na dwóch graczy kapitanem w dalszym ciągu zostaje gracz posiadający kartę batyskafu o wartości cztery. Rola kapitana pozostaje bez zmian (jako pierwszy wybiera zadanie, rozpoczyna pierwszą stawkę oraz nadzoruje specjalne zasady misji).

Dodatkowo, kapitan jest odpowiedzialny za system *Tonoja*. *Tonoja* to sztuczna inteligencja, towarzysząca wam w waszej przygodzie. W grze reprezentuje ją podwójny rząd 14 kart, oferując dodatkowe rozwiązania w różnych sytuacjach. Ponieważ *Tonoja* nie posiada własnego ciała, to kapitan podejmuje decyzje w jej imieniu. *Tonoja* jest traktowana jako trzeci członek załogi, zdecydujcie więc, jako która w kolejce rozgrywać będzie swoją turę. Karty zadań należy rozpatrywać zgodnie z oznaczeniami dla 3 członków załogi. Podczas jej tury kapitan wybiera, która z odkrytych kart ma być zagrana do stawki. Drugi członek załogi nie może na to wpływać. Również podczas wyboru zadań to kapitan decyduje, których z nich podejmie się *Tonoja* oraz czy spasuje.



Przykładowa „ręka” *Tonoji* na początku misji.

Zagrywać można jedynie odkryte karty *Tonoji*.

Zagrywać można jedynie odkryte karty *Tonoji*. Po zagraniu odkrytej karty, odkryta zostaje kolejna karta pod nią, ale dopiero po rozegraniu bieżącej stawki.

PORADY

- Brak komunikacji również jest informacją. Jeżeli pozostali gracze nie chcą nadać żadnego komunikatu, może to oznaczać, że masz szansę samemu wykonać swoje zadania.
- W większości przypadków łatwiej jest wykonać zadanie, jeśli nie ma się na ręce odpowiadającej mu karty, szczególnie w przypadku zadań o niskich numerach.
- Z pomocą batyskałów łatwo można zgarnąć stawkę, nie dysponując kartą w odpowiednim kolorze.
- Warto pamiętać, że zagrywając kartę batyskaflu o wartości 4 wygrywa się każdą stawkę, ponieważ jest to najwyższa karta w grze. **Wyjątek:** Jest to jedyna niezagrana karta w grze na trzech graczy.
- Wykonanie kilku zadań za sprawą jednej stawki jest na wagę złota. Weź to pod uwagę, wybierając zadania.
- Jeżeli karty o wartości 8 i 9 są jedynymi kartami w danym kolorze na twojej ręce, lepiej nadać komunikat, że ósemka jest najniższą kartą, niż że dziewiątka jest najwyższą.



Thomas Sing mieszka w Konstancji położonej nad Jeziorem Bodeńskim. Absolwent ekonomii, który kilka lat temu wraz z przyjaciółmi zainwestował w spory sklep. Pozwoliło mu to w pełni oddać się swoim hobby: matematyce, Miss Lupin oraz oczywiście projektowaniu gier. Podczas swoich szkolnych lat Thomas Sing ustanowił rekord świata w grze w chińczyka, trafiając tym samym do Księgi rekordów Guinnessa.

Zarówno *Zaloga*, jak i *Zaloga: Wyprawa w głębinę* w fascynujący i całkowicie oryginalny sposób łączą ze sobą dwa światy – karcianych gier logicznych oraz gier kooperacyjnych.

Zarówno autor, jak i wydawca pragną podziękować wszystkim zaangażowanym w ten projekt za ich wkład w uczynienie *Zalogi: Wyprawy w głębinę* tym, czym jest dzisiaj. W szczególności przyczynili się do tego Marco Armbruster, Wolfgang Schmidts, Christian Sachseneder, Alexandra Kunz oraz zespół redakcyjny wydawnictwa Kosmos.

Specjalne podziękowania należą się Klausowi, Ralfowi oraz Volkerowi, którzy zawsze byli gotowi zanurzyć się w nieznanne.

Autor: Thomas Sing
Ilustracje: Marco Armbruster
Oprawa graficzna: Sensit Communication
Redakcja: Killian Vosse
Rozwój produktu: Monika Schall

Wersja polska: Galakta
Tłumaczenie: Łukasz Chelmecki
Skład i korekta: Krzysztof Bernacki, Aleksandra Miszta

© 2021 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

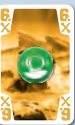
Wszelkie prawa zastrzeżone.
WYPRODUKOWANO W POLSCE

Art.-Nr. 680596

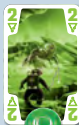
SKRÓT ZASAD



najwyższa różowa karta



jedyna żółta karta



najniższa zielona karta

Komunikacja:

Każdy członek załogi może nadać komunikat tylko jeden raz na misję. Komunikat można nadać tylko po przydzieleniu zadań lub przed rozegranie danej stawki, ale nigdy w jej trakcie. Nie można nadać komunikatu przy użyciu karty batyskafu. Ustawienia żetonu komunikatu nie można zmienić, nawet jeżeli jego przekaz nie jest już prawdziwy.

Prądy morskie: Można użyć karty do nadania komunikatu, ale nie ustawia się na niej żetonu komunikatu.



Narkoza azotowa: Odlóż na bok, poza grę 2 żetony komunikatu. Pozostałe żetony są dostępne dla wszystkich członków załogi.



Podział zadań: Omówcie, jak chcecie rozdysponować zadania, i rozdzielcie je między sobą wedle uznania.



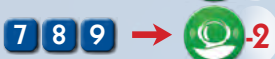
Misja na czas: Na pytanie można odpowiedzieć tylko „tak” lub „nie”. Zadania są przydzielane natychmiast po pierwszym (lub drugim) „tak”.

W przypadku gry nie na czas: ograniczenia w komunikacji lub wyższy poziom trudności misji.



Nieznany teren:

Wylosuj dużą kartę:



Pamiętaj:

- Karty batyskafów również określają kolor stawki.
- Kapitan zawsze jako pierwszy wybiera zadanie i rozpoczyna pierwszą stawkę.
- Jeżeli jest mniej kart zadań niż członków załogi, możesz spasować przy wybieraniu zadań.
- Można podejrzeć karty tylko z ostatniej wygranej stawki.
- Zgarnięte w ramach stawki duże karty niezbędne do wypełnienia danego zadania można umieścić odkryte pod odpowiednią kartą zadania.
- Jeżeli misja się nie powiedzie w kolejnym podejściu można użyć tych samych zadań lub odrzucić je i dobrać nowe.