



ZASADY GRY

SPIS TREŚCI

1. WPROWADZENIE	2
2. ELEMENTY GRY	2
3. PRZYGOTOWANIE	5
4. DEFINICJE I ZASADY	8
5. OPIS TURY	10
6. FAZA WYDARZEŃ I TESTY	10
7. ROZPATRYWANIE TESTÓW	12
8. OTRZYMYWANIE I UTRATA ZASOBÓW STATKU	14
9. OTRZYMYWANIE NIESŁAWY	14
10. FAZA ROZMIESZCZANIA	15
11. FAZA AKCJI	17
12. WALKA	21
13. POMOC W NAGŁYCH WYPADKACH	26
14. KONIEC GRY	26
15. PORAŻKA, ZWYCIĘSTWO I PUNKTACJA	26
16. ZASADY OPCJONALNE	28

TWÓRCY GRY

Projekt gry:

Christopher Taylor oraz Alan Emrich

Dokumentacja i rozwój mechaniki:

Alan Emrich

Projekt graficzny i ilustracje: Ian O'Toole

Testerzy: Stig Morten Breiland, Vince DeNardo, Wes Erni (Mathemagician), Taylor Flynn, Kevin Fortuna, Nathan Hansen, Joanne Powers, Petra Schlunk, John Smales, Zach VandeKamp, Ian Wakeham

Korekta: Scott Bowen, Linda Dailey Paulson, Rodolphe Duhil, Avalon Emrich, Mike Holzman, Lines Hutter, Simon King, Hans Korting, John LaFief, Noelle Le Bienvenu, Russell Martin, Mo Mozzone, Sam Oppenheim, Rick Partin, Matthew Roskam, Ludovic Russo, Paul Scholey, Daan Spitael, Leigh Toms, Emanuele Vicentini, Ian Wakeham i Karen Wolterman.

Tłumaczenie: Mateusz Szupik

Korekta wersji polskiej:

Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk

Skład: Aleksandra Miszta-Mars

Wersja polska: Galakta

Kolory żetonów statków

Białe (grupa A)

Statki inne niż wojenne



Szare (grupa J)

Wczesne statki wojenne

(znajdują się na odwrocie białych żetonów statków)



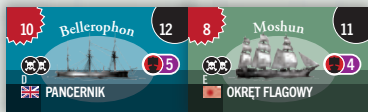
Jasnożółte (grupa B)

Wczesne statki wojenne



Niebieskie i zielone (grupy D i E)

Statki wojenne wprowadzane do rozgrywki w wyniku **niesławy**



Ciemnożółte, pomarańczowe i czerwone (grupy C, F i G)

Coraz nowocześniejsze **statki wojenne** wprowadzane do gry z biegiem czasu



Czarne (grupa H)

Specjalne **statki wojenne** powiązane z **wydarzeniami**



Fioletowe (grupa I)

To dodatkowo dozbrojone (o wyższej **wartości ataku**) strony powyższych **statków wojennych** (poza szarymi)



1. WPROWADZENIE

Wojna Nemo to przeznaczona dla jednego gracza gra przygodowa o podwodnej eksploracji i walce, której akcja toczy się około 1870 roku. Podczas rozgrywki wcielisz się w Kapitana Nemo, dowódcę *Nautilusa*. Będziesz przemierzał nieznanne wody, walczył ze statkami licznych mocarstw, stawiał czoła niebezpieczeństwom czyhającym w głębinach, szukał niezwykłych skarbów, odkrywał i dokumentował niesamowite cuda a także przemierzał świat w poszukiwaniu wiedzy i zemsty.

Wojna Nemo inspirowana jest powieścią *20 000 mil podmorskiej żeglugi* autorstwa Juliusza Verne'a, dostępnej w języku angielskim za darmo w ramach Project Gutenberg na stronie www.gutenberg.org.

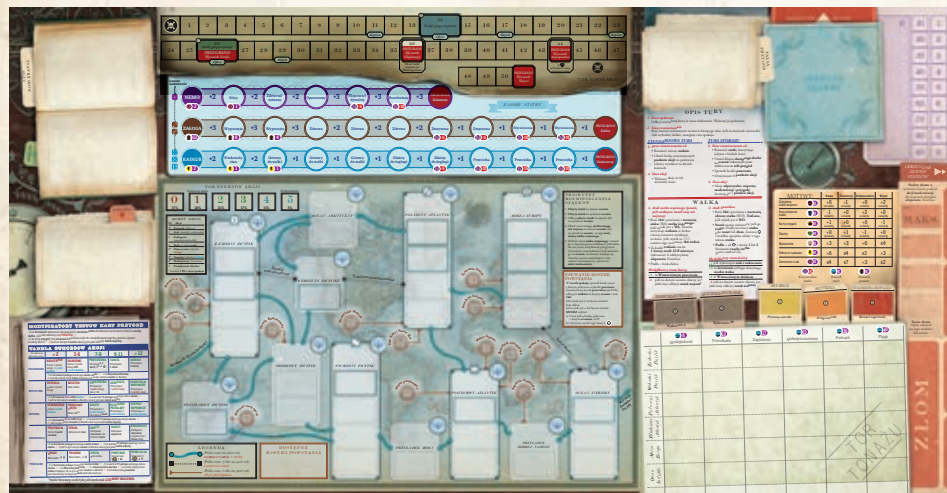
2. ELEMENTY GRY

Spis elementów

- 1 plansza o wymiarach 43x84cm
- 62 karty **przygód**
- 10 kart **ulepszeń Nautilusa**
- 6 kafelków **postaci**, 2 kafelki **motywów** i 1 kafelek **kapitana**
- 220 żetonów i znaczników (statki, klejnoty itd.)
- 12 kostek **powstania** (10 czarnych, 2 srebrne)
- 5 kości (3 białe i 2 czarne)
- 1 figurka *Nautilusa*
- 1 **zasady gry**
- 1 księga **epilogów**
- 9 kart **oficerów** do wykorzystania w wariantcie kooperacyjnym

Mapa i skala

Plansza przedstawia mapę świata z ok. 1870 roku. Każda wykonywana przez ciebie akcja reprezentuje ok. 10 dni czasu rzeczywistego. Kiedy finał zakończy grę, przyjmuje się, że trwająca około roku podróż *Nautilusa* dobiegła końca.



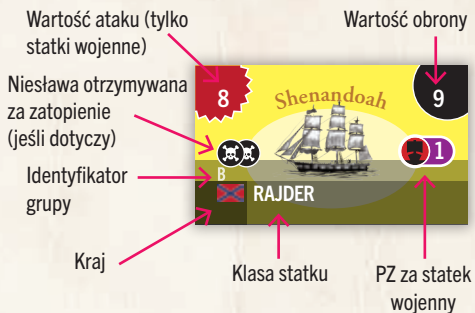
Przebieg rozgrywki

W każdej turze będziesz mierzył się z wyzwaniami, które stawia przed tobą morze podczas epickiej wyprawy, stawiał czoła ścigającym cię flotom imperialnych mocarstw, a następnie wykonywał **akcje Nautilusa** i jego załogi. Twoje zadanie będzie polegało na zdobyciu jak największej liczby **punktów zwycięstwa** (PZ), na których liczbę wpływać mogą **motywy** Kapitana Nemo, a jednocześnie na unikaniu natychmiastowej porażki. PZ możesz zdobywać na różne sposoby (np. poprzez zatapianie wrogich statków, sukcesy w **TESTACH przygód**, gromadzenie **skarbów**, podżeganie uciśnionej ludności, dokonywanie odkryć naukowych etc.).

Żetony statków

Prostokątne żetony **statków** reprezentują statki i morskie wydarzenia tego okresu, na które natrafisz w trakcie rozgrywki.

Statki wojenne



Statki inne niż wojenne



Karty przygód

Karty przygód to zwykle **wydarzenia**, które wymagają rozpatrywania **TESTÓW** i **wydarzeń** w każdej turze.

W grze występują również karty **specjalnych przygód** (takie jak *prolog*, *pierwszy* i *drugi antrakt*, *rosnące zagrożenie* oraz *finaly*), dodawane do talii podczas przygotowania gry.

Karty prologu i antraktów



Przykładowe karty wydarzeń



Przykładowe karty finału



Karta rosnącego zagrożenia



Statki wieku pary

Epoka, w której rozgrywa się akcja **Wojny Nemo** (około 1870 roku) stanowiła mroczny rozdział w historii rozwoju marynarki. Wiele technologii, które zapewnił rozwijający się przemysł na morzu po prostu się nie sprawdzało. Jako przykład może posłużyć zbudowany specjalnie dla brytyjskiej Royal Navy pancernik HMS *Captain*, który to z uwagi na wady konstrukcyjne i projektowe, zatonął we wrześniu 1870 roku wraz z liczącą prawie 500 osób załogą.

Podobne problemy spowodowały, że rządy niechętnie dokonywały ogromnych inwestycji w najnowocześniejszą technologię okrętów wojennych, która w najlepszym wypadku była niepewna, a w najgorszym wprost niebezpieczna. W związku z tym, w tym okresie po morzach i oceanach pływało wiele różnych okrętów, zarówno starszej konstrukcji (taranowce i statki wielorybnicze) jak i nowych (klipry i pancerniki). Dla Kapitana Nemo były to bardzo sprzyjające okoliczności, ponieważ *Nautilus* wielokrotnie udowodnił, że jest prawdziwym cudem morskiej inżynierii.

Marynarki innych krajów nie kwestionowały otwarcie brytyjskiej dominacji na morzach pomiędzy 1805 r. (Zwycięstwo Lorda Nelsona nad Francuzami i Hiszpanami pod Trafalgarem) a bitwą o Jutlandię (przeciwko niemieckiej flocie) w 1916 r. W tym okresie Wielka Brytania niepodzielnie rządziła na oceanach, a zatem większość żetonów statków w grze występuje pod brytyjską banderą. W grze pojawia się także wiele amerykańskich statków, ponieważ akcja gry toczy się niedługo po utworzeniu Unii podczas wojny secesyjnej (1861–1865).

Dla urozmaicenia pośród tych żetonów znajduje się kilka cudów i niebezpieczeństw z tej epoki, takich jak francuski sterowiec, piraci, łowcy niewolników, potwór morski, słynny rajder konfederatów czy przeklęty statek widmo.

Tam, gdzie było to możliwe, ilustracje na żetonach **statków** stworzono w oparciu o ich rzeczywiste odpowiedniki.



Karty ulepszeń Nautilusa

Podczas rozgrywki dostępna jest ograniczona liczba kart pozwalających ulepszyć *Nautilusa*.



Kafelki postaci

Reprezentują istotne dla historii postacie. Każdą z nich można poświęcić (raz na grę), aby zapewnić sobie pomoc w nagłym wypadku.



Figurka Nautilusa

Służy do śledzenia ruchów *Nautilusa* na planszy.



Klejnoty dostępnych skarbów

Klejnoty służą do oznaczania, na którym oceanie dostępna jest akcja poszukiwania.



Kafelki motywów Nemo

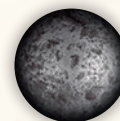
Reprezentują motywację, jaką przyświeca Nemo podczas jego wyprawy i określają mnożniki punktów na koniec gry.



Różne żetony i znaczniki



Żeton ukrytego statku



Żeton kuli armatniej



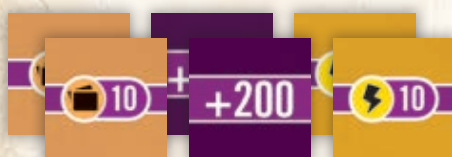
Znacznik ataku



Żeton ataku torpedowego

Znaczniki punktów zwycięstwa

Służą do zaznaczania i śledzenia liczby PZ w trakcie gry i/lub na jej koniec.



Znaczniki zasobów statku

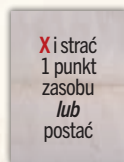
Służą do śledzenia stanu *Nemo*, załogi oraz *kadłuba* w trakcie rozgrywki.



Żetony skarbów



Punkty zwycięstwa za skarby



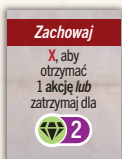
Należy odrzucić dla obowiązkowego efektu



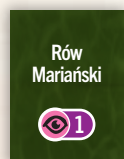
Żeton zatopionej floty skarbów



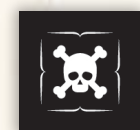
Żeton Tunelu Arabskiego



Opcjonalny efekt, jeśli zostanie odrzucony



Punkty zwycięstwa za cuda



Znacznik niesławy



Znacznik punktów akcji

3. PRZYGOTOWANIE

Umieść planszę na stole przed sobą i zostaw trochę miejsca na swój **obszar gry** (patrz ilustracja na następnym stronie).

- 1 Wybierz kafelek **motywów** Nemo i umieść odkryty na polu **motywów** na planszy. Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka, powinieneś wybrać **eksplorację!**
- 2 Przygotuj **stos dobierania** i **talię przygód** zgodnie z poniższym opisem:
Wyszukaj i odłóż **specjalne przygody** (**akty** i **rosnące zagrożenie**) oraz karty **finału**.
Potasuj karty **wydarzeń** i odłóż je na bok, zakryte. Następnie potasuj zakryte karty **finału** i rozłóż odkryte karty **prologu**, **antraktów** oraz **rosnącego zagrożenia**, aby móc je łatwo znaleźć.
A. Finał: losowo wybierz jedną z kart **finału** (**nie odkrywaj jej**), a pozostałe odłóż bez podglądania do pudełka.
Następnie dodaj cztery karty **wydarzeń** do wybranej karty **finału**.
Potasuj te pięć kart razem i umieść je zakryte na obszarze **stosu dobierania**, w lewym górnym rogu planszy.
B. Akt trzeci: potasuj kartę **rosnącego zagrożenia** (*Słumiona eksplozja*) razem z X dodatkowymi zakrytymi kartami **wydarzeń** (zgodnie z **motywami** Nemo; patrz 1) tak, jak przedstawiono to na ilustracji po prawej.
Umieść te karty zakryte na kartach już znajdujących się w **stosie dobierania**.
C. Umieść kartę **drugiego antraktu** (*Akt trzeci*) zakrytą na wierzchu **stosu dobierania**.
D. Akt drugi: zgodnie z **motywami** Nemo (patrz 1), dodaj X dodatkowych zakrytych kart **wydarzeń** na wierzchu **stosu dobierania** tak, jak przedstawiono to na ilustracji po prawej.
E. Umieść kartę **pierwszego antraktu** (*Akt drugi*) zakrytą na wierzchu **stosu dobierania**.
F. Akt pierwszy: dodaj sześć dodatkowych zakrytych kart **wydarzeń** i połóż je na wierzchu **stosu dobierania**. **Pierwszy akt** zawsze składa się z **sześciu** kart.
G. Umieść kartę **prologu** (*Akt pierwszy*) na wierzchu **stosu dobierania**.
Złożony z 31 kart stos dobierania jest teraz gotowy.
H. Dodatkowe przygody: pozostałe karty **wydarzeń** umieść zakryte na polu **talii przygód** po prawej od toru **niesławy**, tworząc **talię przygód**. Umieść na jej wierzchu jeden klejnot **dostępnego skarbu**. To karty dodatkowych **przygód**, które możesz odbyć w trakcie swojej podróży *Nautilusem*.

MODYFIKATORY POZIOMU TRUDNOŚCI

MAJTEK: umieść **dwie** klejnoty dostępnych skarbów na wierzchu talii przygód.

OFICER: bez zmian.

KAPITAN: **nie umieszczaj żadnych** klejnotów dostępnych skarbów na wierzchu talii przygód.

- 3 Weź 10 kart **ulepszeń** *Nautilusa* i wyszukaj spośród nich kartę powiązaną z **motywami** Nemo (patrz 1):

Nauka: Potworny projekt

Eksploracja: Hydronapęd

Antyimperializm: Podwójny kadłub

Wojna!: Urządzenie peryskopowe

Możesz natychmiast kupić tę kartę, aby automatycznie wyposażyć w nią *Nautilusa* na początku rozgrywki (czyli umieścić ją na swoim obszarze gry), wydając **zasoby statku** (**Nemo**, **załogę** i/lub **kadłub** – patrz 12 oraz rozdział 8) w liczbie równej kosztowi 3.

MODYFIKATORY POZIOMU TRUDNOŚCI

MAJTEK: otrzymujesz startową kartę **ulepszenia** *Nautilusa* za darmo.

OFICER: bez zmian.

KAPITAN: **nie możesz** w tym momencie kupić karty.

Jeżeli nie kupisz tej karty, umieść ją na jednym z dostępnych miejsc na ulepszenia po prawej od obszaru **złomowania**.

Następnie potasuj i dobieraj karty **ulepszeń** *Nautilusa*, aż wszystkie cztery miejsca na ulepszenia będą zajęte. Te karty będzie można zakupić podczas rozgrywki (patrz rozdział 11, *Modernizacja*).

Na razie odłóż pozostałe karty **ulepszeń** *Nautilusa*.

PRZYGOTOWANIE STOSU DOBIERANIA

WIERZCH STOSU DOBIERANIA

G.  Karta prologu

F.  **AKT PIERWSZY**
Karty **wydarzeń:** ×6

E.  Pierwsza karta antraktu

D. **AKT DRUGI**
Karty **wydarzeń:**
Nauka ×10
Eksploracja ×8
Anty-imperializm ×5
Wojna! ×3


C.  Druga karta antraktu

B. **AKT TRZECI**
Karta rosnącego zagrożenia,

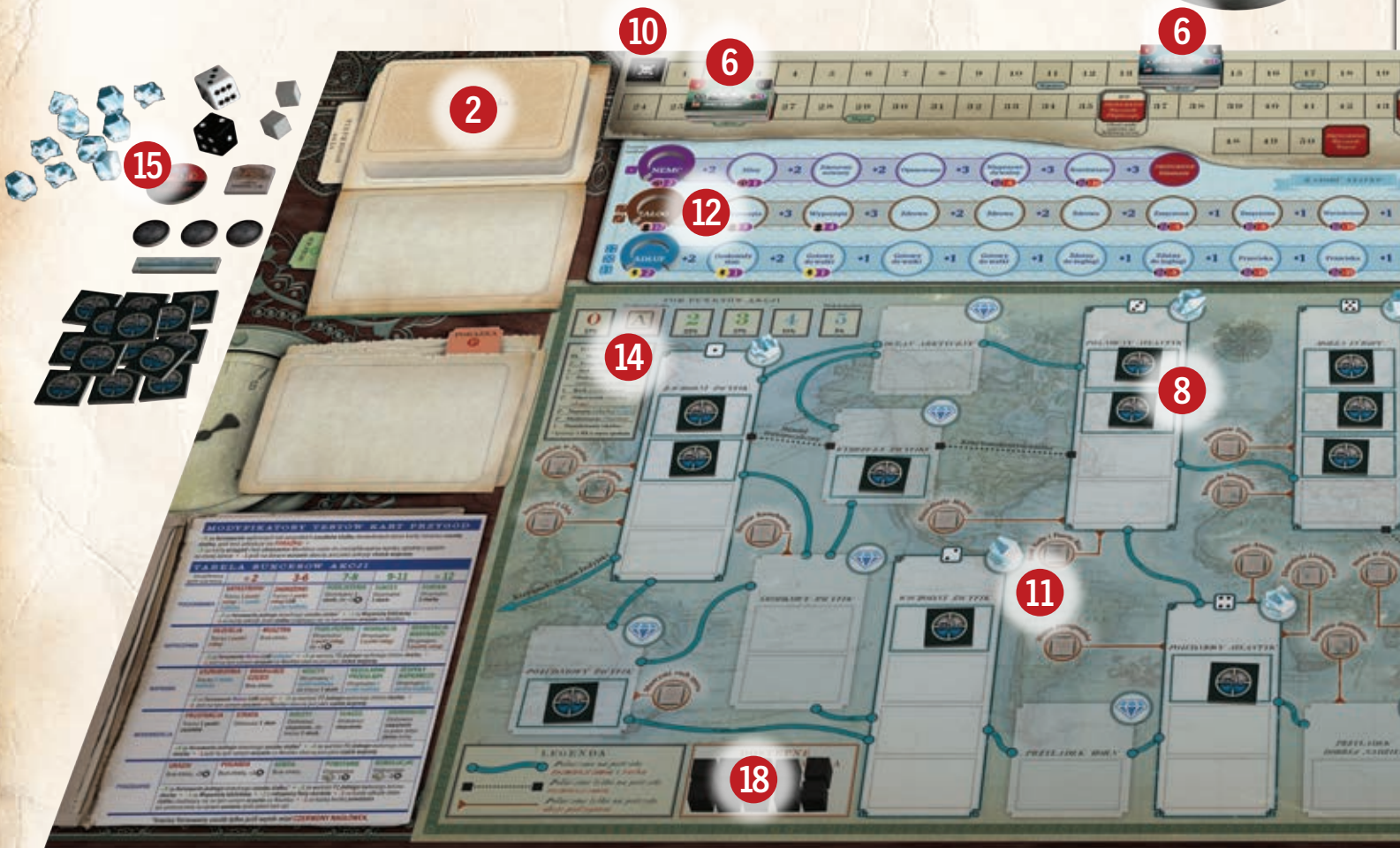
PLUS
Karty **wydarzeń:**
Nauka ×6
Eksploracja ×8
Anty-imperializm ×11
Wojna! ×13

A.  **FINAŁ**
Karta **finału** ×1
PLUS
Karty **wydarzeń:** ×4

SPÓD STOSU DOBIERANIA

 = potasuj ten stos

PRZYGOTOWANIE



Podziel odkryte żetony **statków** zgodnie z ich kolorem. Zwróć uwagę, że szare i fioletowe statki to **rewersy** żetonów, więc obróć je tak, aby widzieć ich awersy!

- 4 Umieść 30 białych i 14 jasnożółtych żetonów **statków** w nieprzezroczystym pojemniku lub woreczku tworząc początkową **pulę statków**.
- 5 Umieść 2 czarne, 4 ciemnożółte, 4 pomarańczowe oraz 7 czerwonych żetonów **statków** odkrytych na odpowiednich polach powyżej toru **tonażu**.
- 6 Umieść 4 niebieskie i 4 zielone żetony **statków** na odpowiednich polach na torze **niesławny**.

MODYFIKATORY POZIOMU TRUDNOŚCI

MAJTEK: umieść obie **grupy statków o trzy pola wyżej** (w prawo).
OFICER: bez zmian.
KAPITAN: umieść obie **grupy statków o trzy pola niżej** (w lewo).

- 7 Odłóż na bok figurkę **Nautilusa**, umieścisz ją podczas prologu.
- 8 Umieść jeden znacznik **ukrytego statku** na każdym oznaczonym obwódka polu startowym na mapie (trzy na **Morzach Europy**, po dwa na **Północnym Atlantyku** i **Zachodnim Pacyfiku** itd. – łącznie dwanaście żetonów), a pozostałe żetony **ukrytych statków** odłóż na bok, tworząc pulę (patrz 15).

MODYFIKATORY POZIOMU TRUDNOŚCI

MAJTEK: rozłóż **o jeden** żeton **ukrytego statku mniej** na **Zachodnim Pacyfiku**, **Północnym Atlantyku** i **Morzach Europy**.
OFICER: bez zmian.
KAPITAN: rozłóż **o jeden** żeton **ukrytego statku więcej** na **Zachodnim Pacyfiku**, **Północnym Atlantyku** i **Morzach Europy**.

- 9 Umieść żetony **skarbków** w osobnym nieprzezroczystym pojemniku lub woreczku tworząc **pulę skarbków**.
- 10 Umieść znacznik **niesławny** na polu startowym (0) toru **niesławny**.



16



7

Uwaga: zasady OFICERA to domyślny poziom trudności rozgrywki!



11 Umieść jeden klejnot **dostępnego skarbu** tylko na każdym **głównym oceanie** (ponumerowanym od **1** do **4**). Pozostałe odłóż na bok (patrz **15**).

12 Umieść znaczniki zasobów statków (**Nemo**, **załogę** i **kadłub**) na skrajnych lewych polach poszczególnych torów, obniżone w sumie o **3**, jeśli zdecydowałeś się kupić początkową kartę **ulepszenia Nautilusa** (patrz **3**).

13 Umieść kafelki **postaci** stroną z postacią do góry na swoim **obszarze gry**.

14 Umieść znacznik **punktów akcji** na polu **1** toru **punktów akcji**.

MODYFIKATORY POZIOMU TRUDNOŚCI

MAJTEK: umieść znacznik **punktów akcji** na polu **2** toru.

OFICER: bez zmian.

KAPITAN: umieść znacznik **punktów akcji** na polu **0** toru.

15 Niewykorzystane żetony **ukrytych statków**, **kul armatnich**, **Tunelu Arabskiego**, **torpedy**, klejnoty **dostępnych skarbów** oraz znacznik **floty skarbów**, jak również jedną białą kość, jedną czarną kość i dwie srebrne kostki **powstania** należy odłożyć na bok – będą potrzebne później.

16 Trzymaj znacznik **ataku** w pobliżu.

17 Jeśli zamierzasz na bieżąco podliczać punkty (patrz rozdział 15), umieść znaczniki **punktów zwycięstwa** obok torów **PZ**.

18 Umieść 10 drewnianych kostek **powstania** na przeznaczonym dla nich polu.

19 Umieść jedną czarną kość na polu **44** toru **niesławy**. Dwie białe kostki trzymaj w pobliżu.

20 Rozpocznij rozgrywkę odkrywając pierwszą kartę z wierzchu **stosu dobierania** i wykonując polecenia **prologu**. **Witaj w akcji pierwszym!**

Popatrzmy...

Podczas rozgrywki możesz przeglądać różne elementy przed podjęciem decyzji, lub by ocenić twoje szanse. W dowolnym momencie możesz sprawdzać:

Pule **statków** oraz **skarbów**, stopy **sukcesu**, **porażki** oraz **kart odrzuconych**, a także rewersy żetonów **statków**.

Nie podglądaj!

Elementy, których **nie możesz** podglądać w trakcie rozgrywki to:

Stos dobierania i talia przygód oraz odłożone na bok karty **finału** i **lepszeń Nautilusa**.

PRZYKŁAD

Aby ustalić liczbę **punktów akcji**, którą otrzymujesz w każdej turze, określasz **różnicę** wyników widniejących na dwóch białych kościach użytych w **akcie pierwszym** w rzucie na **rozmieszczenie statków**. W tej turze uzyskałeś w rzucie wyniki 4 i 1, więc otrzymujesz $4-1 = 3$ punkty akcji. Pamiętaj, że jeśli wyrzucisz dublet, różnica będzie wynosić 0.

PRZYKŁAD

Statek wojenny na tym samym oceanie powoduje **-1 MRK**, ale **forsujesz zasób statku**, aby otrzymać **+2 MRK**, a zatem ostatecznie modyfikator w tym teście wynosi **+1 MRK**.



4. DEFINICJE I ZASADY

W poniższej sekcji znajdują się pojęcia i definicje wykorzystywane w opisie zasad gry oraz podczas rozgrywki.

Postacie

Dysponujesz sześcioma **postaciami**, które możesz poświęcić. Pośród nich znajdują się trzej jeńcy na pokładzie *Nautilusa*: **Profesor Aronnax**, jego służący **Conseil** oraz kanadyjski wielorybnik **Ned Land**. Oprócz nich, są również trzej oficerowie: **Pierwszy oficer**, **Drugi oficer** oraz **Główny inżynier**. Poświęcenie **postaci** zapewnia korzyści, które mogą pozwolić poradzić sobie z nagłymi przeciwnościami lub umożliwić podjęcie kluczowej w danym momencie inicjatywy.



Postacie mogą zostać poświęcone w trakcie rozgrywki, aby wspomóc graczy w potrzebie.

Rzuty kością lub kośćmi

Rzut „**1k6**” lub po prostu „rzut **kością**” oznacza rzut pojedynczą sześcienną kością (d6) w celu uzyskania wyniku. Kiedy masz rzucić „**1k3**”, rzuc jedną kością k6 (d6) i podziel wynik przez 2, zaokrąglając w górę (czyli 1 lub 2 = 1; 3 lub 4 = 2; 5 lub 6 = 3), aby ustalić wynik rzutu. Kiedy gra nakazuje ci wykonać rzut „**2k6**” lub „rzucić **kośćmi**”, rzuc dwiema kośćmi (d6) i zsumuj wyrzucone wartości, aby ustalić **łączny** wynik.

„**Różnica**” oznacza porównanie dwóch wyników wyrzuconych na białych kościach (d6) i odjęcie **niższej** wartości od **wyższej**. Rezultat tego odejmowania stanowi wartość **różnicy**.

Modyfikator rzutu kością (MRK)

W skrócie **MRK**, to wartość dodawana lub odejmowana od wyniku konkretnego rzutu kośćmi. Kiedy zastosowanie ma kilka **MRK**, należy użyć ich zsumowanej wartości.

Forsowanie

Możesz „postawić” (ryzykując porażkę), **zasoby statku** (**Nemo**, **załogę** lub **kadłub**), aby zapewnić sobie odpowiedni **MRK**.



Znaczniki zasobów statku służą do oznaczania podczas rozgrywki stanu trzech zasobów statku.

Porażka P

Ten symbol oznacza, że tę kartę należy umieścić na **stosie PORAŻKI**.

Motywy

Motywy reprezentują cel podróży, czy też „misję”, Kapitana Nemo. Wskazują one nacisk, jaki będzie kładł na czynności podejmowane w trakcie rozgrywki, by osiągnąć sukces, a także sposób w jaki mocarstwa będą reagować na zagrożenie ze strony *Nautilusa*.

Motywy Nemo są określone przez kafelki **motywów** (po lewej).

Niestawa

Niestawa to coś, czego *nie chcesz*. Reprezentuje ona rosnący gniew narodów świata oraz dążenie do zniszczenia *Nautilusa* i ciebie razem z nim.



Tor niestawy wskazuje poziom zainteresowania światowych mocarstw występami Nemo.

Oceany

Obszary na mapie, na których przebywa i pomiędzy którymi porusza się *Nautilus*. Wśród nich znajduje się sześć (ponumerowanych) **głównych oceanów** – **Zachodni Pacyfik**, **Wschodni Pacyfik**, **Północny Atlantyk**, **Południowy Atlantyk**, **Morza Europy** (złożone z morza Północnego, Bałtyckiego, Śródziemnego i Czarnego) oraz **Ocean Indyjski** – a także (nienumerowane) **ocean pośrodkowy** – **Ocean Arktyczny**, **Wybrzeże Pacyfiku**, **Środkowy Pacyfik**, **Południowy Pacyfik**, **Przylądek Horn** oraz **Przylądek Dobrej Nadziei**.



Sześć głównych oceanów można rozpoznać po symbolu kości oraz grubej, czarnej obwódce.

Sukces **S**

Ten symbol oznacza, że tę kartę należy umieścić na **stosie SUKCESU**.

Przerzut

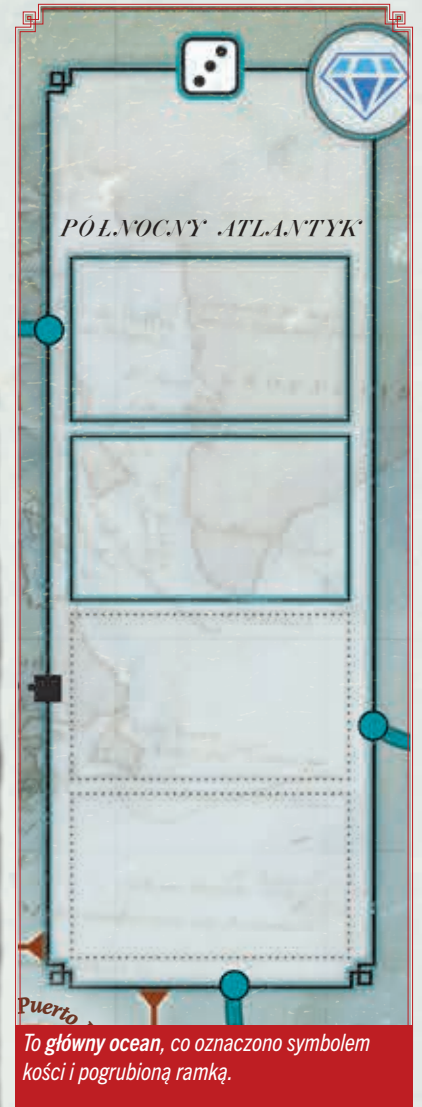
Pozwala powtórzyć **TEST**, rzucając ponownie *oboma* kośćmi, z tymi samymi MRK (chyba, że wskazano inaczej), i zastosować się do nowego wyniku.

Poświęcenie

Pozwala obrócić kafelek **postaci** i otrzymać wskazaną karę (jeśli jakaś jest), by otrzymać wskazaną korzyść. Zwykle każdą **postać** można poświęcić raz na grę.

Zasoby statku

Do dyspozycji masz trzy **zasoby statku**, które możesz „forsować”: Kapitana **Nemo**, **załogę** statku oraz **kadłub** *Nautilusa*. Forsowanie zapewnia modyfikatory do rzutów kością (**MRK**) pomocne przy mierzeniu się z przeciwnościami i przygodami.



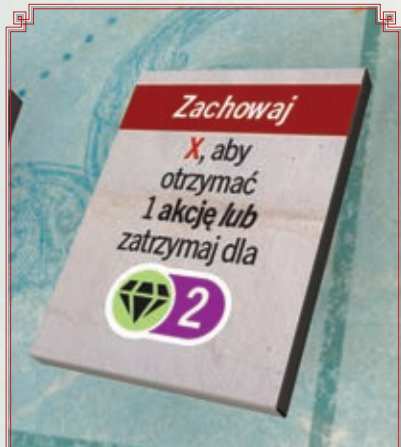
To główny ocean, co oznaczono symbolem kości i pogrubioną ramką.



To pośredni ocean, co wskazuje brak pogrubionej ramki i symbolu kości na górze.

PRZYKŁAD

Żeton **skarbu** o treści: „**Zachowaj: X**, aby otrzymać 1 akcję **LUB** zatrzymaj dla 2 **PZ** za skarby” oznacza, że możesz **usunąć ten żeton skarbu z gry**, aby otrzymać dodatkową **akcję**, lub zachować go, aby otrzymać 2 **punkty zwycięstwa za skarb**.



Niektóre żetony skarbu można zachować do końca rozgrywki, aby otrzymać za nie **PZ** lub odrzucić w trakcie gry, aby otrzymać wskazane korzyści.

OPIS TURY

- Faza wydarzeń
- Faza rozmieszczania
- Faza akcji

Wydawanie

Możesz usunąć z gry coś wartościowego (np. żeton **skarbu**, kafelek **postaci**, zdobytą kartę **przygody** itp.), aby otrzymać wskazaną korzyść.

Obszar gry

Obszar pomiędzy tobą a planszą, na którym umieszczasz niektóre karty **przygód**, **postacie**, żetony **skarbu** ze zdolnościami itd. Są to wszystkie istotne elementy, które powinieneś trzymać na swoim **obszarze gry**, aby o nich pamiętać.

X

Oznacza „**odrzuć/usuń z gry**”.

Statek wojenny

To żeton **statku** posiadający zarówno **wartość ataku**, jak i **wartość obrony**. Statki **inne niż wojenne** posiadają **tylko wartość obrony**.

5. OPIS TURY

Każda tura rozpoczyna się od **fazy wydarzeń**, w której dobierasz wierzchnią kartę ze **stosu dobierania** (w lewym górnym rogu planszy) i rozpatrujesz **wydarzenia**, **TESTY** lub inne instrukcje z danej karty (*patrz rozdziały 6 i 7*). Podczas większości tur (z wyłączeniem **prologu** i kart **aktów**) następnie ma miejsce **faza rozmieszczania**, a po niej **faza akcji**.

Podczas **fazy rozmieszczania** rzucasz kośćmi w liczbie wskazanej na aktualnym **akcie** (oraz jedną dodatkową czarną kością, jeśli poziom **niesławy** jest odpowiednio wysoki). Wyniki na kościach wskazują, na których **oceanach** należy w tej turze umieścić żetony **statków**. Jeśli na dwóch (wybranych) białych kościach wypadnie ten sam wynik, następuje **tura spokoju** (*patrz rozdział 10*). Na koniec określasz **różnicę** wyników widniejących na dwóch białych kościach – wskazuje ona liczbę otrzymywanych **punktów akcji**.

Podczas **fazy akcji** wydajesz **punkty akcji** uzyskane na podstawie **różnicy** wyników widniejących na dwóch białych kościach, aby realizować cele Nemo (np. wykonując **ruch**, **atak** itp.).

Powtarzaj rozpatrywanie tych trzech faz (**wydarzeń**, **rozmieszczania** i **akcji**), do momentu aż gra zakończy się wcześniej w wyniku twojej porażki (*patrz rozdział 14*) lub odkryjesz kartę **finału** zawierającą tekst „**Rozgrywka dobiega końca**”. Kiedy to nastąpi, sprawdź swój wynik (*patrz rozdział 15*).

6. FAZA WYDARZEŃ I TESTY

Ważne: zasady na kartach mają pierwszeństwo przed zasadami w instrukcji.

Na początku każdej tury rozpatrujesz **fazę wydarzeń**, odkrywając wierzchnią kartę ze **stosu dobierania** (w lewym górnym rogu planszy) i rozpatrując opisane na niej **wydarzenie**, **TEST** lub inne polecenia. W grze występują dwa rodzaje kart **wydarzeń**, **rosnącego zagrożenia** oraz **finału**: karty **wydarzeń** (oznaczone **ZAGRAJ** lub **ZATRZYMAJ**) i karty **TESTÓW** (oznaczone białą liczbą w czerwonym okręgu i opisujące następstwa **SUKCESU** lub **PORAŻKI**).

Karty wydarzeń opisane **ZAGRAJ** oraz **TEST** musisz rozpatrzyć natychmiast. **Karty wydarzeń** opisane **ZATRZYMAJ** pozostają na twoim **obszarze gry** do późniejszego wykorzystania.

Karty aktów

Kiedy dobierzesz jedną z trzech kart **aktów** (**akt pierwszy**, **drugi** lub **trzeci**), wykonaj opisane na nich polecenia i **sprawdź, jakimi kośćmi będziesz rzucał** w każdej turze, aby rozpocząć **fazę rozmieszczania**. Następnie umieść kartę **aktu** odkrytą na osobnym **stosie kart odrzuconych** poza planszą, po lewej od **stosu dobierania**. Dzięki temu w dowolnym momencie będziesz mógł sprawdzić, jakimi kośćmi powinieneś rzucać w **fazie rozmieszczania**, oraz aktualny postęp rozgrywki. Po odrzuceniu karty **aktu** natychmiast dobierz kolejną kartę i kontynuuj rozgrywkę w normalny sposób.

Akt pierwszy		Prolog	
<p>Fakty dotyczące tego zjawiska, opisywane w dziennikach okrętowych, zgadzały się w szczegółach co do kształtu tej rzeczy czy też istoty, jej niespotykanej szybkości, zadziwiającej siły, czy wreszcie odporności jaką była obdarzona. Jeśli to był wieloryb, to rozmiarami przerastał wszystkie gatunki, jakie znane były nauce.</p>		<p>Rzuc kością i umieść <i>Nautilus</i> na odpowiednim górnym oceanie.</p> <p>Kontynuuj rozgrywkę, dobierając kolejną kartę.</p> <p>Rzuc tylko dwiema białymi kośćmi, aby rozpocząć każdą fazę rozmieszczania.</p>	

Aktualna karta aktu wskazuje kości, którymi powinieneś rzucić, aby rozpocząć fazę rozmieszczania.

Karty wydarzeń ZAGRAJ

Natychmiast wykonaj polecenia opisane na karcie wydarzenia **ZAGRAJ**. Następnie umieść ją na odpowiednim **stosie SUKCESU** lub **PORAŻKI** (po lewej stronie planszy), zgodnie z poleceniem i przejdź do fazy **rozmieszczania** (patrz rozdział 10).

WAŻNE: zwróć uwagę, że wydarzenia 4 (Zniszczenie fregaty), 38 (Kluczowe spotkanie) oraz karta **rosnącego zagrożenia** (*Słumiona eksplozja*) nakazują ci dobrać żeton **statku** i natychmiast z nim walczyć. Musisz **zaatakować** dany statek (nawet jeśli jest to **atak z zaskoczenia**, w tym wypadku nie masz możliwości zrezygnować z walki). Ta obowiązkowa walka nie wlicza się do twoich normalnych **akcji** w tej turze (patrz rozdział 11). Jeśli statek przetrwa to spotkanie, umieść go na **oceanie**, na którym znajduje się *Nautilus*, nawet jeśli dany **ocean** jest już wypełniony żetonami **ukrytych** i/lub **odkrytych statków** – pozostaje „przepełniony” do momentu, aż zwolnią się miejsca.

Wydarzenie 4		PL	
Zniszczenie fregaty		ZAGRAJ	
<p>...dwa ogromne słupy wody spadły na pokład fregaty, niczym rwący potok przetoczyły się od dziobu do rufy okrętu, przewracając ludzi i porywając wszystko, co znalazło się na ich drodze.</p>		<p>Dodaj jedną fregatę (z czarnym tłem) na ocean, na którym aktualnie znajduje się <i>Nautilus</i> i natychmiast z nią walcz. To obowiązkowa „darmowa” akcja ataku z zaskoczenia.</p> <p>P.</p>	

Karty wydarzeń opisane **ZAGRAJ** mają natychmiastowy efekt, działający po odkryciu. **P.** nakazuje umieścić tę kartę na stosie **PORAŻKI** po jej rozpatrzeniu.

Karty wydarzeń ZACHOWAJ

Umieść kartę wydarzenia **ZACHOWAJ** odkrytą na **obszarze gry** do momentu aż zdecydujesz się ją zagrać. Kontynuuj rozgrywanie tury rozpatrując **fazę rozmieszczania** (patrz rozdział 10).

Możesz zagrać kartę **ZACHOWAJ** w dowolnym momencie spełniającym wymagania danej karty (przykładowo, karta może wymagać, by *Nautilus* znajdował się na określonym **oceanie**).

Po użyciu karty **ZACHOWAJ** umieść ją na odpowiednim stosie: **SUKCESU** lub **PORAŻKI**.

Rozmieszanie	
Słumiona eksplozja	ZAGRAJ
<p>„Co to za okręt, Ned? „Patrząc na układ żagli i wysokość maszty” – odpowiedział Karadziżyk – „Abraham, że to okręt wojenny. Mam nadzieję, że zaskoczę i zatopię tego przekłętą <i>Nautilus</i>!”</p>	<p>P. i dodaj czerwoną grupę statków wsparcia do pułki statków, ale zanim to zrobisz:</p> <p>A) Odrzuć 1 losowy czerwony statek na każde z trzech pierwszych pól PRZEGRANA! na torze nieślawy, które nie zostało jeszcze osiągnięte, oraz</p> <p>B) Dodaj 1 losowy czerwony statek (ale nie spośród walnie odrzuconych) na ocean, na którym aktualnie znajduje się <i>Nautilus</i> i natychmiast z nim walcz (to obowiązkowa „darmowa” akcja ataku z zaskoczenia).</p>

Ważne: podczas rozpatrywania *Słumionej eksplozji*, pierwsze trzy wspomniane na karcie pola na torze **nieślawy** to pola 26, 36 i 44 na torze **nieślawy** (patrz niżej).

E	26
Dodaj grupę wsparcia	
PRZEGRANA!	
Wyrzutek: Nauka	
Oficer	


36
PRZEGRANA!
Wyrzutek: Eksplozja
Obróć statki wojenne na fioletową stronę

44
PRZEGRANA!
Wyrzutek: Antyimperializm
+1 w każdym rzucie rozmieszczania

Wydarzenie 5

Cała naprzód

ZACHOWAJ



Po zatopieniu statku wojennego na Północnym lub Południowym Atlantyku. **S**.

Jeśli nie została wykorzystana, na koniec gry **P**.

Abraham Lincoln szedł pełną parą. Jego maszty trzęsły się w posadach, a gęste kłęby dymu ledwie przeciskały się przez wąskie kominy.

W tym miejscu wskazano punkty zwycięstwa za przygody zakończone sukcesem. Otrzymasz te punkty jedynie, jeśli na koniec gry karta będzie znajdować się na stosie przygód zakończonych SUKCESEM.

Na karcie opisano, w jakich okolicznościach należy umieścić ją na stosie przygód zakończonych SUKCESEM lub PORAŻKĄ.

Ważne: niektóre karty ZACHOWAJ zwiększają twój wynik tylko jeśli zostaną zagrane, podczas gdy inne zapewniają punkty tylko jeśli nie zostaną zagrane. Dokładnie czytaj ich treść!

Karty wydarzeń TEST

Musisz natychmiast wykonać **TEST** z karty wydarzenia (patrz rozdział 7). Po rozpatrzeniu **TESTU** i zastosowaniu jego wyniku, umieść daną kartę **TESTU** na odpowiednim stosie **SUKCESU** lub **PORAŻKI** (zgodnie z poleceniem) i przejdź do **fazy rozmieszczania** (patrz rozdział 10).

Wydarzenie 21

Szczęki!

TEST 8



Sukces
S: LUB
P i otrzymaj 1 punkt Nemo.

Porażka
P i strać 1 punkt Nemo.

Rekin wrócił, a Kapitan Nemo zerwał się na nogi i z nożem w ręku ruszył na bestię, gotów do walki. Z niehumanitarną szybkością zatopił ostrze w ciele rekina, jednak był to dopiero początek straszliwej walki.

Duża liczba to wartość **TESTU**. Aby zakończyć go **SUKCESEM**, na kościach należy uzyskać sumę równą lub wyższą od tej wartości.

W tym miejscu wskazano zasoby statku, które można forsować dla ich **MRK** w danym **TEŚCIE**. Możesz forsować wszystkie, wybrane lub żadne ze wskazanych zasobów.

7. ROZPATRYWANIE TESTÓW

Poza kartami **TESTÓW** niektóre inne czynności (np. atakowanie *Nautilusem*, poszukiwania skarbów, podżeganie do powstania itd.) również wymagają wykonywania **TESTÓW**, które mogą zakończyć się sukcesem lub porażką / trafieniem lub pudłem i działają na podobnej zasadzie. Ta procedura ma zastosowanie do wszystkich **TESTÓW**.

TESTOWANIE

Rzuć **2k6**, zsumuj oba wyniki, zastosuj modyfikatory i porównaj rezultat z **wartością TESTU** (białą liczbą w czerwonym kółku, wartością obrony statku itp.).

Wynik

Jeżeli zmodyfikowany wynik (patrz na kolejnej stronie) jest **równy lub wyższy** (\geq) niż **wartość TESTU**, kończy się on **sukcesem** – wykonaj polecenia **SUKCESU**. Hurra!

Jeżeli zmodyfikowany wynik (patrz na kolejnej stronie) jest **niższy** ($<$) niż **wartość TESTU**, kończy się on **porażką** – wykonaj polecenia **PORAŻKI**. **TEST**, którego bazowy wynik rzutu wynosi 2 (■, ■) zawsze oznacza porażkę, niezależnie od modyfikatorów. Dla **akcji**, które posiadają „stopnie” porażki (takich jak poszukiwanie, podżeganie itp.), automatycznie stosujesz najgorszy z nich (przykładowo, jeśli wynik to „ ≤ 2 ”).

Modyfikatory rzutu kością (MRK)

Modyfikatory rzutu kością (MRK) są generalnie ustalone **przed** rzuceniem kośćmi.

Do **TESTÓW** zastosowanie mają następujące MRK:

-1 jeśli na tym samym **oceanie** co *Nautilus* znajduje się jakikolwiek odkryty żeton **statku wojennego**. **Uwaga: ten modyfikator ma zastosowanie także podczas rozpatrywania kart TESTÓW!** Odkryte **statki inne niż wojenne** oraz nieodkryte statki nie zapewniają żadnych MRK, chyba, że wyraźnie wskazano inaczej. Przykładowo, jeśli **podżegasz**, **każdy odkryty żeton statku** znajdujący się w danym miejscu oznacza dodatkowy ujemny MRK!

+X za karty **wydarzeń** i/lub **ulepszeń statku** użyte do zmodyfikowania wyniku, zgodnie z opisem na danych kartach.

+X za **forsowanie** określonych **zasobów statku**. Możesz **forsować** dowolne lub wszystkie **zasoby statku** dozwolone dla tego **TESTU** (**Nemo**, **załogę** i/lub **kadłub**), zgodnie z tym co wskazuje karta **TESTU**. Większość **akcji TESTÓW** ograniczona jest do jednego, wskazanego **zasobu statku**. Jeśli go **sforsujesz** dodaj jego **MRK** zgodnie z opisem na torze **zasobów statku** (patrz **forsowanie zasobów statku dla MRK** poniżej).

+X za **wydanie skarbu**. Możesz **wydać** (odrzuć) **maksymalnie jeden żeton skarbu** (♦) na każdy **TEST** **odpoczynku**, **modernizacji**, **naprawy** lub **podżegania**, a na danym żetonie **skarbu musi znajdować się** wartość **punktów zwycięstwa (PZ)**. Otrzymujesz wartość **PZ za skarb** wydawanego żetonu jako **MRK** do tego **TESTU**. **Motywy Nemo** modyfikują jedynie **punkty zwycięstwa** otrzymywane na koniec gry, ale nie wartość żetonów **skarbów** wydawanych jako **MRK** w trakcie rozgrywki.

W odpowiednich momentach *możesz* wydawać **zachowane żetony skarbów** dla ich wartości **skarbu**.

Pamiętaj, że możesz skorzystać z **pomocy w nagłych wypadkach** (patrz rozdział 13), która pozwala ci reagować **po** ustaleniu wyniku.

MRK za forsowanie zasobów statku

Każda karta **TESTU** wskazuje, które **zasoby statku** możesz **forsować**, aby zapewnić sobie korzystne **MRK**. Lista **zasobów statku** znajduje się poniżej:

Ⓝ **Nemo**

Ⓜ **załoga**

Ⓚ **kadłub**

Nie musisz **forsować** żadnych **zasobów statku** podczas **TESTU**. Decyzja czy to zrobić należy do ciebie, ale musisz ją podjąć **przed rzutem kośćmi**.

Możesz **forsować** kilka, wszystkie lub żadne **zasoby statku** wymienione jako dostępne, aby pomóc sobie w wykonaniu danego **TESTU**. Pamiętaj, że **TESTY akcji** (takich jak **poszukiwanie**, **modernizacja**, itd.) pozwalają forsować **tylko jeden rodzaj zasobów statku**, ale możesz wybrać forsowany rodzaj.

Procedura

Forsowanie wybranego **zasobu statku** oznaczasz przesuwając jego znacznik o pół pola w prawo na torze, aby zaznaczyć wartość **+X MRK** tak, jak pokazano to na przykładzie po prawej (w tym wypadku będzie to **+1 MRK** za **forsowanie kadłuba**). Wartość **+X MRK** jest otrzymywana za **forsowanie** danego **zasobu statku**.

Ryzyko

Za każdym razem kiedy **forsujesz zasób statku**, aby otrzymać za niego **MRK** (a ponieważ jest wiele okazji, kiedy może to mieć miejsce, jest to powracający dylemat), tak naprawdę „stawiasz” dany zasób na wynik tego **TESTU**.

Wynik

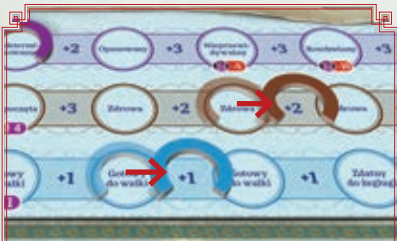
Jeśli dany **TEST** zakończy się **SUKCESEM natychmiast odzyskujesz** forsowany w nim **zasób statku** (patrz rozdział 8) – przesun znacznik forsowanego zasobu z powrotem w lewo.

Jeżeli **TEST** lub **atak** zakończy się **PORAŻKĄ** albo wynik **TESTU akcji** ma **czzerwony nagłówek** (patrz rozdział 11), **tracisz pewną liczbę zasobów statku** (patrz rozdział 8. Jeśli nie obstawiałeś żadnych **zasobów statku**, ta zasada nie ma zastosowania). Liczba traconych zasobów to **1** jeśli **najniższy wynik na kości** w tym **TEŚCIE** to **1**, lub **2** jeśli **najniższy wynik na kości** w tym **TEŚCIE** był inny niż **1** (patrz rozdział 12 pod hasłem „**Otrzymywanie trafień**”). Tracisz te **zasoby statku dodatkowo**, poza wszelkimi karami za porażkę w danym **TEŚCIE** (patrz przykład na kolejnej stronie).



W tym wypadku zasób statku – kadłub zostaje forsowany dla +1 MRK.

PRZYKŁAD



W tym przykładzie forsowany jest zasób statku – załoga (dla +2 MRK), jak również zasób statku – kadłub (dla +1 MRK), zapewniając łącznie +3 MRK. Należy to oznaczyć przesuwając oba znaczniki zasobów statku tak, jak to pokazano.

TEST zakończył się **PORAŹKĄ**, pomimo tego, że forsowałeś zarówno załogę jak i kadłub Nautilusa. Wartość TESTU to 10, w rzucie uzyskałeś 6, a za forsowane zasoby statku otrzymujesz +3. Ostateczny wynik to 9. **To za mało, by TEST zakończył się SUKCESEM!**

W wyniku **PORAŹKI** musisz stracić po dwa punkty forsowanej załogi i kadłuba, ponieważ najniższy wynik na kości był inny niż 1. Następnie, po straceniu łącznie czterech zasobów tracisz wszelkie dodatkowe zasoby statku wskazane na karcie, której TEST zakończył się porażką. To katastrofa!

Zwróć uwagę, że jeśli nieudany rzut miałby wartość 6, ale złożony z wyników 5 i 1, straciłbyś jedynie po jednym punkcie forsowanej załogi i kadłuba, co nie byłoby aż tak dotkliwą stratą.

Aby uniknąć takich sytuacji, możesz korzystać z pomocy w nagłych wypadkach (patrz rozdział 13). To czynności, które możesz wykonać, aby wpłynąć na wynik po jego ustaleniu.



PORAŹKA wiąże się ze stratą dwóch punktów każdego z forsowanych zasobów statku, ponieważ najniższy wynik na kości w nieudanym rzucie był inny niż 1. Jeśli tym wynikiem byłoby 5, straciłbyś tylko po jednym zasobie statku.

8. OTRZYMYWANIE I UTRATA ZASOBÓW STATKU

Jeśli otrzymujesz zasób statku, przesunij jego znacznik wzdłuż toru o jedno pełne pole w lewo, ale nigdy poza pole oznaczające maksymalny poziom dla danego zasobu (znajdujące się najdalej po lewej pole startowe). Zignoruj wszystkie zasoby otrzymywane powyżej tego limitu.

Jeśli wydajesz lub tracisz zasoby statku przesunij dany znacznik o jedno pełne pole w prawo.

Gra automatycznie kończy się **przegraną** jeśli którykolwiek zasób statku osiągnie skrajne prawe pole toru (Nemo jest załamany, załoga zabita, a kadłub zniszczony, patrz rozdział 14).



Jeśli na którymkolwiek torze zasobów statku znacznik osiągnie ostatnie pole po prawej, gra zakończy się **przegraną**.

9. OTRZYMYWANIE NIESŁAWY

Jeśli otrzymujesz niesławę (oznaczaną symbolem ☠), przesunij znacznik niesławy wzdłuż toru na kolejne pole o wyższym numerze. Niesława nigdy nie może spaść poniżej zera.

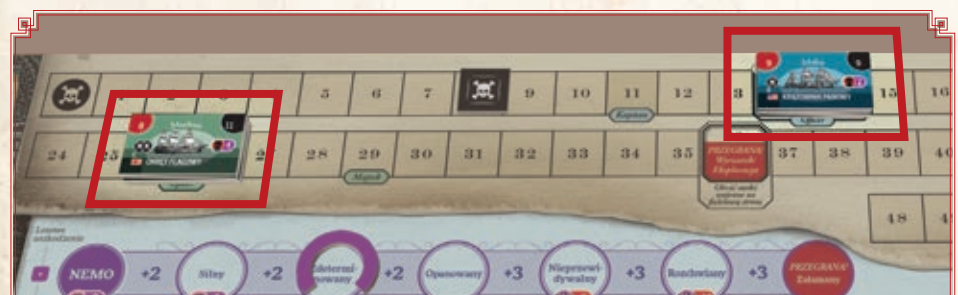
Osiągnięcie określonych progów niesławy powoduje aktywowanie następujących efektów:

Wsparcie grup statków

Kiedy znacznik niesławy osiągnie pole 14*, natychmiast dodaj grupę niebieskich statków do puli statków i wymieszaj ją.

Analogicznie, kiedy znacznik niesławy osiągnie pole 26*, dodaj grupę zielonych statków do puli statków i wymieszaj ją.

*Numery tych pól mogą ulec zmianie w zależności od wybranego podczas przygotowania poziomu trudności.



Kiedy znacznik niesławy osiągnie wskazane pola, określona grupa statków zostanie dodana do puli statków.

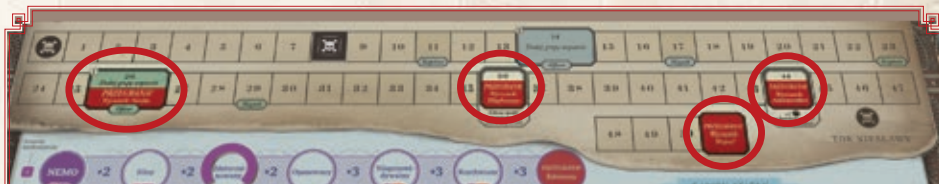
Ulepszenie zjednoczonych marynarek

Kiedy znacznik niesławy osiągnie pole 36, natychmiast obróć wszystkie obecne na mapie statki wojenne, z wyjątkiem szarych. Do końca gry korzystaj z potężniejszej, fioletowej strony statków, także kiedy rozmieszczasz nowe żetony statków.

Jeśli na początku tury znacznik niesławy znajduje się na polu 44 lub dalszym, podczas każdej kolejnej tury rzucaj w fazie rozmieszczania jedną dodatkową czarną kością (☠).

Koniec gry: Przegrana

Gra natychmiast kończy się **przegraną** jeśli znacznik niesławy osiągnie pole toru wskazane przez aktualne motywy Nemo – wówczas cały świat traktuje cię jako okrytego złą sławą wyrzutka (patrz rozdział 14).



Osiągnięcie czerwonego pola na torze **nieślawy** może zakończyć grę **przegraną**, w zależności od wybranych motywów **Nemo**.

Zarządzanie poziomem nieślawy

Udane umieszczenie kostki **powstania** obniża poziom twojej **nieślawy** (patrz rozdział II, **Podżeganie**). Dodatkowo, w grze występują trzy ulepszenia **Nautilusa**, które możesz kupić, aby ułatwić sobie panowanie nad **nieślawą** (patrz rozdział II, **Modernizacja**). Niektóre karty **przygód** również mogą w tym pomóc.

10. FAZA ROZMIESZCZANIA

Rzut kośćmi fazy rozmieszczania

Rozpocznij **fazę rozmieszczania** rzucając kośćmi wskazanymi na aktualnej karcie **aktu**, znajdującej się na wierzchu **stosu kart odrzuconych** (położonego obok **stosu dobierania**). Rzut ten zawsze będzie wykonywany z użyciem min. dwóch białych kości, ale może zostać do nich dodana czarna kość (🎲) oraz trzecia biała kość (a także 1 dodatkowa czarna kość, jeśli twoja **nieślawa** wynosi aktualnie **44** lub więcej).

Po wykonaniu rzutu wszystkimi kośćmi wskazanymi na karcie **aktu**, w pierwszej kolejności zwróć uwagę na wyniki na dwóch białych kościach. Jeśli w danej turze rzuciłeś trzema białymi kośćmi, musisz wybrać **dwie** z nich i rozpatrzyć **pierwsze dwa** z **trzech** poniższych kroków. Następnie rozpatrz ostatni krok używając wszystkich kości z tego rzutu.

1. **Różnica** pomiędzy wynikami wskazuje ile **punktów akcji (PA)** otrzymasz w tej turze (patrz rozdział II, **Punkty akcji**).
2. Jeśli na dwóch (wybranych) białych kościach wypadł ten sam wynik (czyli wyrzuciłeś lub wybrałeś dublet), następuje **tura spokoju**. Patrz „**Tura spokoju**” na stronie 17.
3. W oparciu o **każdą** z kości którymi rzuciłeś (każdą białą, niezależnie od tego, które z nich wybrałeś, oraz każdą czarną) rozmieść statki na **oceanach** powiązanych z poszczególnymi wynikami. Jeśli to **tura spokoju**, zignoruj wyniki na wszystkich czarnych kościach. W każdej turze wykonasz kilka akcji rozmieszczania!

Rozmieszczanie żetonów statków

Kiedy rozmieszczasz kilka statków, rób to w kolejności od najniższego do najwyższego numeru **oceanu** (zaczynając od 🗺️ – **Zachodniego Pacyfiku**, a kończąc na 🗺️ – **Oceanie Indyjskim**). Kiedy rozmieszczasz kilka statków na danym **oceanie**, rozmieszczaj je **po jednym na raz** (może to mieć znaczenie).

W przypadku każdego rozmieszczenia weź jeden żeton **ukrytego statku** i umieść go na dostępnym (pustym) polu **oceanu** na **głównym oceanie**, wskazanym przez widniejący na danej kości wynik.

Jeśli na danym **głównym oceanie** nie ma wolnych pól, musisz rozpatrzyć pierwszą możliwą opcję z poniższej listy (A, B, C lub D):

A. Rozproszenie

Umieść żeton **ukrytego statku** na wolnym polu na **sąsiednim oceanie**, jeśli jakieś są dostępne. Pamiętaj, że przerywane linie łączące niektóre **ocean** (np. **Wybrzeże Pacyfiku** z **Północnym Atlantykiem**) istnieją **tylko na potrzeby rozmieszczania** (ale nie dla ruchu).



Aktualna karta **aktu** wskazuje, jakimi kośćmi rzucasz. Rzucasz dodatkową czarną kością jeśli znacznik **nieślawy** osiągnął pole **44** na torze **nieślawy** (patrz niżej).




Ponieważ wynik rzutu to 🎲, a na danym **oceanie** jest wolne pole, należy umieścić na nim żeton **ukrytego statku**.

PODSUMOWANIE – KIEDY
MASZ DOŁOŻYĆ STATEK
NA ZAPEŁNIONY OCEAN:

- A. Umieść ukryty żeton statku na sąsiednim oceanie.
- B. Zastąp żeton ukrytego statku żetonem statku z puli statków.
- C. Obróć ujawniony statek inny niż wojenny na stronę statku wojennego (tzn. obróć biały żeton statku na jego szarą stronę).
- D. Dobierz statek wojenny z puli statków i umieść go na dowolnym prostokątnym polu, gdziekolwiek na świecie. Jeżeli nie ma żadnych wolnych pól, przegrywasz (patrz rozdział 14)! Jeśli umieścisz go na tym samym oceanie, na którym znajduje się Nautilus, musisz natychmiast z nim walczyć.



Ponieważ wynik rzutu to , a dany ocean jest kompletnie zapełniony, ukryty statek można umieścić na wskazanych miejscach na sąsiednich oceanach. Pamiętaj, że czarna przerywana linia pozwala na rozmieszczanie.

B. Odkrycie

Jeśli na sąsiednich oceanach nie ma żadnych wolnych pól, by umieścić żeton ukrytego statku (A), zastąp jeden wybrany żeton ukrytego statku na danym lub sąsiednim oceanie odkrytym statkiem, losowo dobranym z puli statków. Po dobraniu i zapoznaniu się z żetonem statku musisz zdecydować, gdzie go umieścisz.

Jeśli żeton posiada białą stronę (statek inny niż wojenny), umieść go tą stroną do góry. Jeśli nie posiada białej strony, umieść go fioletową stroną do dołu, jeśli znacznik niesławy nie przekroczył jeszcze pola 36 na torze niesławy, lub fioletową stroną do góry, jeśli niesława przekroczyła ten próg.

C. Wrogie zamiary

Jeśli na danym lub sąsiednim oceanie nie ma miejsca, aby rozmieścić ukryty statek (A), a na wszystkich polach tych oceanów znajdują się odkryte żetony statków (B), obróć jeden ze znajdujących się tam białych żetonów statku innego niż wojenny na jego szarą stronę.

D. Polowanie

Jeśli na danym lub sąsiednim oceanie nie ma miejsca, aby rozmieścić ukryty statek (A), na wszystkich polach tych oceanów znajdują się odkryte żetony statków (B), a pośród nich nie ma białych statków innych niż wojenne (C), dobierz żeton statku z puli statków, a następnie:

- Jeśli ma białą stronę statku innego niż wojenny, umieść go na mapie szarą stroną statku wojennego do góry. Rozpoczyna się polowanie!
- Jeśli nie posiada białej strony, umieść go fioletową stroną do dołu, jeśli znacznik niesławy nie przekroczył jeszcze pola 36 na torze niesławy, lub fioletową stroną do góry, jeśli niesława przekroczyła ten próg.

Polujący statek należy umieścić na wolnym polu na dowolnym oceanie gdziekolwiek na świecie (bez względu na odległość).

- Jeśli umieścisz go na tym samym oceanie, na którym znajduje się Nautilus, musisz natychmiast wykonać przeciwko temu statkowi „darmowy” atak z zaskoczenia, jak w przypadku kart wydarzeń 4 i 38 (patrz rozdział 6, Karty wydarzeń ZAGRAJ).
- Jeśli na planszy nie ma żadnych wolnych pól oceanów natychmiast przegrywasz (oznacza to zwycięstwo imperialistycznych mocarstw; patrz rozdział 14).

Jeśli nie ma żadnych żetonów do dobrania: kiedy pula statków się wyczerpie, weź wszystkie statki ze stosu odrzuconych statków, aby stworzyć nową pulę. Jeśli nie ma żadnych odrzuconych statków, wówczas należy dodać do puli statków wszystkie zielone, niebieskie, ciemnożółte i pomarańczowe statki, które nie są jeszcze w grze (wcześniej niż normalnie).

Tura spokoju

Jeśli na dwóch białych kościach użytych w tej turze wypadł dublet (np. ❷ i ❷), rozpatrz następujące kroki **tury spokoju**:

1. Rozmieszczenie statków

Rozmieść **statki**, korzystając jedynie z wartości wyrzuconych na (dwóch lub trzech) białych kościach – w tej turze zignoruj wszelkie czarne kości.

2. Rozmieszczanie skarbów

Jeśli w puli nieużywanych elementów są jakieś klejnoty **dostępnego skarbu**, najpierw umieść jeden z nich na **oceanie** wskazanym przez dublet (patrz „**Rozmieszczanie skarbów**” poniżej), a następnie połóż kolejny na **talii przygód**. Przykładowo, jeśli wyrzuciłeś dwie „trójki”, umieść pierwszy klejnot na **Północnym Atlantyku**.

3. Usuwanie kostek powstania

Imperialistyczne mocarstwa korzystają z chwilowego spokoju, aby tłumić powstania (patrz „**Usuwanie kostek powstania**” poniżej).

4. Akcje

Tury spokoju wpływają także na twoją **fazę akcji**, ponieważ **różnica** pomiędzy wynikami na kościach wynosi zero (patrz rozdział II).

Rozmieszczanie skarbów

Jeśli w danym **oceanie** znajduje się **skarb**, wówczas jest on oznaczony klejnotem **dostępnego skarbu**. Usuń z **oceanu** klejnot **dostępnego skarbu** (zwróć go do puli) po tym, jak twoja akcja **poszukiwania** w danym miejscu zakończy się sukcesem (patrz rozdział II).

Kiedy w **oceanie** pojawia się **skarb** (np. podczas **tury spokoju**), umieść na nim klejnot **dostępnego skarbu**, aby to oznaczyć.

Jeśli na danym **oceanie** już znajduje się klejnot **dostępnego skarbu**, wykonaj pierwszą możliwą czynność z poniższej listy:

- Umieść dany klejnot **dostępnego skarbu** na dowolnym sąsiednim **oceanie** (w razie potrzeby korzystając z przerywanych linii na mapie), jeśli jeszcze nie znajduje się na nim klejnot **dostępnego skarbu**.
- Nie dodawaj danego klejnotu **dostępnego skarbu** na mapę.

Usuwanie kostek powstania

Na koniec każdej **fazy rozmieszczania statków** w **turze spokoju** dla każdego **oceanu**, z którym brązową linią połączone jest pole **lądu** z kostką **powstania** sprawdź, czy imperialistyczne mocarstwa stłumiły powstanie w danym miejscu.

Zsumuj liczbę kostek **powstania ORAZ** wszystkich odkrytych żetonów **statków** (ignorując żetony **ukrytych statków**) na danym **oceanie** i rzuć 1k6:

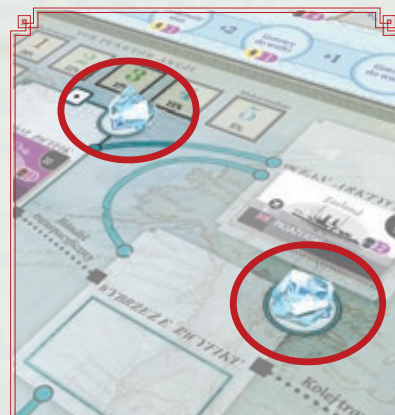
- Jeśli wynik jest **równy lub wyższy** (\geq) od tej wartości, wysiłki mocarstw spełżyły na niczym i nic się nie dzieje.
- Jeśli wynik jest **niższy** ($<$) od tej wartości, mocarstwa skutecznie zwalczają lokalnych buntowników. Musisz teraz wybrać **JEDNĄ** z poniższych opcji:
 - Rezygnujesz z dalszego wspierania tego regionu i **usuwasz jedną kostkę powstania** z **pola lądu** połączonego z danym **oceanem** (zwróć ją do puli).
 - Udzielasz wsparcia powstańczym siłom i natychmiast otrzymujesz **punkty niesławy** (☠) w liczbie równej właśnie uzyskanemu wynikowi.

11. FAZA AKCJI

Podczas **fazy akcji** wykonujesz **akcje**, które przybliżają Nemo do osiągnięcia celu i prowadzą *Nautilusa* i jego załogę ku kolejnym przygodom.

Punkty akcji

Podczas **fazy rozmieszczania** określasz wartość **różnicy** (patrz rozdział 4, **Kości i rzuty kośćmi**). Kiedy w **akcie trzecim** rzucasz trzema białymi kośćmi, musisz wybrać, które z nich posłużą ci do określenia **różnicy**. Trzeciej kości używasz tylko na potrzeby **rozmieszczania statków** w danej turze. Po określeniu **różnicy** dodajesz tą wartość na torze **punktów akcji** w lewym górnym rogu mapy.



Na obu zaznaczonych oceanach znajduje się klejnot **dostępnego skarbu**. Oznacza on, że w tych miejscach można wykonać akcję **poszukiwania**.



Wynik ❷ jest wystarczający, by kostka **powstania** pozostała w tym miejscu, ponieważ jest wyższy niż suma kostek **powstania** i odkrytych żetonów **statków** (w tym wypadku wynosząca 4).

PRAWDOPODOBIENSTWO

AKCJI

Wartości procentowe widoczne na torze **punktów akcji** wskazują orientacyjną szansę otrzymania wskazanej liczby **punktów akcji** w danej turze, kiedy **różnica** jest określana na bazie rzutu dwiema białymi kośćmi.

W **akcie trzecim**, kiedy zostanie dodana trzecia biała kość, szanse wyglądają następująco:

0 PA: 3% (44% jeśli chcesz uzyskać spokój)

1 PA: 14%

2 PA: 22%

3 PA: 25%

4 PA: 22%

5 PA: 14%

LISTA AKCJI

Wykonanie następujących **akcji** wymaga opłacenia wskazanego kosztu w **punktach akcji (PA)**:

Koszt PA Akcja

2*	Przygoda (dobierz kartę przygody z talii przygód)
1	Atak (śmiały lub atak z zaskoczenia)
1	Podżeganie (umieszczenie kostki powstania)
1	Ruch (o jeden ocean)
2*	Odpoczynek (odzyskanie załogi)
2*	Naprawa (odzyskanie kadłuba)
2*	Modernizacja (ulepszenie Nautilusa)
1	Poszukiwania (skarbu)

*kosztuje tylko 1 PA podczas **tury spokoju**.



Wykorzystując **1** i **1** do określenia różnicy, w tej fazie akcji otrzymujesz 6-3 = 3 punkty akcji.

Wyrzucenie dubletu i tury spokoju

Jeśli wyrzuciłeś dublet (kiedy rzucasz trzema białymi kośćmi, musisz wybrać dwa takie same wyniki żeby rezultat był dubletem), otrzymujesz **0 punktów akcji**, a dana tura będzie **turą spokoju**. Podczas **tury spokoju** wszystkie **akcje**, które normalnie kosztują **2 punkty akcji** (w tym **przygoda**, **odpoczynek**, **naprawa** i/lub **modernizacja**), kosztują tylko **1 punkt akcji**.

Aby *Nautilus* mógł podejmować jakiegokolwiek działania podczas **tury spokoju**, musiałbyś posiadać **1 punkt akcji** zachowany z wcześniejszej tury lub pozyskać **akcje** w inny sposób.

Wydawanie punktów akcji

Podczas tury możesz wykonywać **akcje** w dowolnej kolejności, a także wykonywać dany rodzaj **akcji** kilkukrotnie podczas tej samej tury. Aby wykonać daną **akcję**, musisz zapłacić jej koszt w **punktach akcji**. Jeśli nie posiadasz wystarczającej liczby **punktów akcji**, żeby opłacić koszt, nie możesz wykonać danej **akcji**.

Zachowywanie punktów akcji

Pomiędzy turami możesz zachować **maksymalnie 1 punkt akcji**. Wszelkie nadmiarowe, niewykorzystane do końca tury **punkty akcji** przepadają.

Maksymalna liczba punktów akcji

Maksymalna liczba **punktów akcji**, które możesz posiadać na torze **punktów akcji**, wynosi pięć. Jeśli miałbyś otrzymać **punkty akcji**, które podniosłyby ich łączną liczbę powyżej pięciu (przykładowo, jeśli zachowałeś jeden z poprzedniej tury, a szczęśliwy rzut przyniósł ci pięć kolejnych) nadmiar przepada i nadal będziesz miał ich łącznie pięć.

PRYZGODA

Wydaj **2 punkty akcji** (lub **1** podczas **tury spokoju**). Dobierz wierzchnią kartę z **talii przygód** znajdującej się przy prawej krawędzi planszy. Możesz rozpatrzeć efekty tej karty, a następnie otrzymać **jeden żeton skarbu** (🔹), za każdy klejnot **dostępnego skarbu** na wierzchu **talii przygód** (zwracając je do puli) **LUB** zrezygnować z rozpatrywania jej efektów i po prostu zwrócić ją zakrytą na spód **talii przygód**, pozostawiając na niej klejnoty **dostępnych skarbów** (niezebrane). Nie możesz wybrać tej **akcji** jeśli w **talii przygód** nie ma już żadnych kart.

ATAK (ROZPOCZĘCIE WALKI)

Wydaj **jeden punkt akcji**, aby wykonać **śmiały atak** lub **atak z zaskoczenia**. Jeśli posiadasz ulepszenie *Nautilusa* **Torpedy parowe**, możesz raz na turę wykonać **jeden darmowy** (za **0 punktów akcji**) **atak torpedowy**. Musisz wybrać statek, który będzie celem, rodzaj **ataku**, który wykonasz i rozpatrzeć **sekwencję walki** (patrz rozdział 12 i *zasady walki*).

Wybór celu

Wskaż (wybierz za cel) jeden **odkryty** lub **ukryty statek** znajdujący się na tym samym **oceanie** co *Nautilus*, umieszczając na nim znacznik **ataku** odpowiednią, zależną od wybranego rodzaju ataku stroną do góry (**śmiały, z zaskoczenia** lub **torpedowy**).

Kiedy wybierasz za cel żeton **ukrytego statku** musisz natychmiast zastąpić go żetonem **odkrytego statku** dobranym z **puli statków**:

- Jeśli posiada białą stronę (**statek inny niż wojenny**), umieść go tą stroną do góry.
- Jeśli nie posiada białej strony, umieść go fioletową stroną do dołu, jeśli znacznik **niesławy** nie przekroczył jeszcze pola **36** na torze **niesławy**, lub fioletową stroną do góry, jeśli **niesława** przekroczyła ten próg.

Śmiały atak

Po oznaczeniu czerwonym znacznikiem **śmiałego ataku** jednego żetonu **ukrytego** lub **odkrytego statku** znajdującego się na tym samym **oceanie** co *Nautilus*, **musisz** natychmiast rozpocząć walkę z tym statkiem (patrz rozdział 12).

Jeśli ci się powiedzie i zatopisz dany statek, możesz natychmiast wykonać kolejny **śmiały atak** na danym **oceanie** za **0 punktów akcji** i **+1 niesławy** (patrz rozdział 9). Możesz zatopić wiele statków, wydając tylko **1 punkt akcji**, ale kosztem wzrastającej **niesławy!** Możesz kontynuować walkę **śmiałymi atakami** ze statkami na tym **oceanie** do momentu aż:

1. Zniszczysz wszystkie znajdujące się na nim żetony **statków**, lub
2. Zdecydujesz się **zezłomować** żeton właśnie zatopionego **statku** zamiast zdobywać go jako **tonaż** (patrz rozdział 12), lub
3. Twój **atak** zakończy się porażką i nie uda ci się zatopić celu, lub
4. Sam zdecydujesz się przestać.

Atak z zaskoczenia (ostrożny)

Po wybraniu jednego **ukrytego** lub **odkrytego statku** na tym samym **oceanie** co *Nautilus*, umieść na nim niebieski znacznik **ataku z zaskoczenia**. O ile jakiś efekt nie mówi inaczej, **możesz** natychmiast walczyć z tym statkiem (i tylko z nim). Jeśli z nim walczysz, otrzymujesz **+1 MRK** w walce, dzięki temu, że udało ci się go zaskoczyć (patrz rozdział 12).

W przeciwieństwie do **śmiałego ataku** nie możesz jednak wykonywać dalszych darmowych **ataków**, nawet jeśli **atak z zaskoczenia** zakończy się sukcesem.

Atak torpedowy

Można użyć go tylko, jeśli *Nautilus* został wyposażony w kartę ulepszenia **Torpedy parowe**. Nie kosztuje on **żadnych punktów akcji**, ale można użyć go jedynie raz na turę. Po wybraniu jednego **ukrytego** lub **odkrytego statku** na tym samym **oceanie** co *Nautilus*, umieść na nim czerwono-czarny znacznik **ataku torpedowego**. **Ataki torpedowe** wykorzystują normalną sekwencję **ataku** (to znaczy, że jeśli celem jest **statek wojenny**, wykona atak jako pierwszy). Podczas **ataku torpedowego** rzut kośćmi nigdy **nie jest modyfikowany**. Pamiętaj, że rzuty **2k6** (o ile **atak torpedowy** jest wykonywany **2k6**) nadal mogą zostać „poprawione” dzięki pomocy w nagłych wypadkach (str. 26).

Rzuć kośćmi, zatapiając **statek inny niż wojenny** przy wyniku **5+** lub **statek wojenny** przy wyniku **6+**. Rzuć **2k6**, zsumuj wynik i zastosuj go. Po tym, jak spudłujesz po raz pierwszy, obróć znacznik **torped**, aby widoczna była strona z **1k6** i **do końca gry** rzucaj tylko **1k6** podczas **ataków torpedowych** (zatapiasz **statki inne niż wojenne** przy wynikach **☒** lub **☒**, a **statki wojenne** wyłącznie przy wyniku **☒**). Poziom **niesławy** (patrz rozdział 12) nie wzrasta, kiedy **atak torpedowy** spudłuje.

PODŻEGANIE

Wydadz 1 punkt akcji. Jeśli w puli dostępna jest kostka **powstania**, wykonaj **TEST podżegania** (patrz rozdział 7 i **Tabela sukcesów akcji** w lewym dolnym rogu planszy). Jeżeli zakończy się sukcesem, umieść jedną kostkę **powstania** (patrz rozdział 7) na pustym polu **lądu** połączonym z **oceanem**, na którym znajduje się *Nautilus* i obniż swoją **niesławę** (patrz rozdział 12) zgodnie z oznaczeniem.

Pamiętaj, że **każdy** odkryty żeton **statku** (a nie tylko **statki wojenne**) znajdujący się na tym samym **oceanie** co *Nautilus* oraz każda kostka **powstania** połączona z danym **oceanem** zapewniają **-1 MRK** (nie ma limitu modyfikatorów **-1 MRK**). Kiedy umieszczasz kostkę **powstania** w jakikolwiek inny sposób (np. w wyniku wydarzenia itp.), twój poziomy **niesławy** (patrz rozdział 12) nie ulega zmianie.

RUCH

Wydadz 1 punkt akcji. Porusz figurkę *Nautilusa* na połączony sąsiedni **ocean** (**główny** lub **pośredni**). Jeśli posiadasz ulepszenie **Hydronapęd**, możesz poruszyć *Nautilusa* o maksymalnie dwa **ocean**y w ramach jednej **akcji ruchu**. Pamiętaj, że przerywana linia pomiędzy **oceanami** **nie może** być wykorzystywana do poruszania się.

ODPOCZYNEK

Wydadz 2 punkty akcji (lub **1** podczas **tury spokoju**). Wykonaj **TEST odpoczynku** (patrz rozdział 7 i **Tabela sukcesów akcji** w lewym dolnym rogu planszy), aby spróbować zyskać **załogę**.

RODZAJE ATAKÓW

Śmiały atak!



Używając **śmiałego ataku** możesz walczyć z każdym żetonem **statku** na danym **oceanie** kosztem jedynie **1 punktu akcji** (jeśli będziesz miał szczęście), ale zrobienie tego przyniesie ci **niesławę!**

Atak z zaskoczenia



Atak z zaskoczenia daje możliwość zrezygnowania z **ataku** (jeśli odkryłeś coś, z czym możesz sobie nie poradzić). Pomimo tego, że pozwala ci rozpatrzyć tylko jedną bitwę, zapewnia **+1 MRK**, co może okazać się bardzo przydatne.

Atak torpedowy!

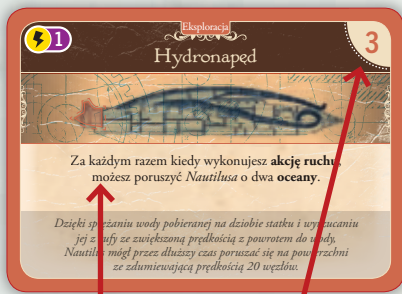


Atak torpedowy wymaga, aby *Nautilus* się wynurzył, przygotował, wycelował i wystrzelił torpedy w dość skomplikowanym procesie.

Jeśli *chcesz*, by rozgrywka była bardziej realistyczna, **nie możesz przypuścić ataku torpedowego na Węża morskowego ani Sterowiec!**

TABELA SUKCESÓW AKCJI			
Akcja	Wynik	Skutek	Wskazówka
POWSTANIE	2	ODPOCZYNEK	1-2
POWSTANIE	3-6	POWSTANIE	3-6
POWSTANIE	7-8	POWSTANIE	7-8
POWSTANIE	9-11	POWSTANIE	9-11
POWSTANIE	12	POWSTANIE	12
POWSTANIE	13	POWSTANIE	13
POWSTANIE	14	POWSTANIE	14
POWSTANIE	15	POWSTANIE	15
POWSTANIE	16	POWSTANIE	16
POWSTANIE	17	POWSTANIE	17
POWSTANIE	18	POWSTANIE	18
POWSTANIE	19	POWSTANIE	19
POWSTANIE	20	POWSTANIE	20

W Tabeli sukcesów akcji przedstawiono modyfikatory i wyniki akcji poszukiwania, odpoczynku, naprawy, modernizacji i podżegania.



Efekty gry

Koszt w żetonach
zezłomowanych
statków

Pamiętaj: w przypadku konfliktu zasad polecenia z kart i żetonów mają pierwszeństwo. Oznacza to, że mogą one „łamać” inne zasady gry.

PRZYKŁAD



Ulepszanie Nautilusa: po wydaniu **2 punktów akcji** na akcję **modernizacji** Nautilusa, sprawdzasz **tabelę sukcesu akcji** i modyfikatory rzutu kośćmi. Na twoim **oceanie** nie ma żadnych **statków wojennych** i decydujesz się sforsować **zasób statku – Nemo**, aby otrzymać **+2 MRK** oraz odrzucić **1 żeton skarbu**, aby łącznie uzyskać **+3 MRK**. W wyniku rzutu uzyskałeś **5**, więc zmodyfikowany wynik to **8**, co oznacza **kosztowny sukces**, przez co musisz natychmiast odrzucić dodatkowy żeton **skarbu** (odrzucasz **cuł**, ponieważ nie jest tak wartościowy dla wybranych motywów: **Wojna!**).

Odrzucasz **2 żetony zezłomowanych statków** z prawej strony planszy i kupujesz ulepszenie **Wytwornica mgły** i korzystasz z niego aby poradzić sobie z rosnącym problemem **niesławy**.

NAPRAWA

Wydadź **2 punkty akcji** (lub **1** podczas **tury spokoju**). Wykonaj **TEST naprawy** (patrz rozdział 7 i **tabela sukcesów akcji** w lewym dolnym rogu planszy), aby spróbować zyskać **kadłub**.

Koszty

Jeżeli zakończysz test **SUKCESEM** „Koszty”, musisz odrzucić jeden ze swoich żetonów **skarbow** (♦) dowolnego rodzaju. Jest to dodatkowy koszt oprócz żetonu **skarbu**, który mogłeś wydać, aby zmodyfikować rzut kośćmi. Jeżeli nie posiadasz skarbu, który możesz stracić, **TEST** w dalszym ciągu kończy się **SUKCESEM**.

MODERNIZACJA

Wydadź **2 punkty akcji** (lub **1** podczas **tury spokoju**). Wykonaj **TEST modernizacji** (patrz rozdział 7 i **Tabela sukcesów akcji** w lewym dolnym rogu planszy), aby spróbować zdobyć dostępną **kartę ulepszenia Nautilusa**. W każdej akcji **modernizacji** możesz kupić jedną kartę **ulepszenia Nautilusa**. Nie uzupełniaj obszaru **ulepszeń Nautilusa** po wykonaniu akcji **modernizacji**. Jest on uzupełniany jedynie w wyraźnie wskazanych okolicznościach.

Koszty

Jeżeli zakończysz test **SUKCESEM** „Koszty”, musisz odrzucić jeden ze swoich żetonów **skarbow** (♦) dowolnego rodzaju. Jest to dodatkowy koszt oprócz żetonu **skarbu**, który mogłeś wydać, aby zmodyfikować rzut kośćmi. Jeżeli nie posiadasz skarbu, który możesz stracić, **TEST** w dalszym ciągu kończy się **SUKCESEM**.

Jeśli test zakończył się sukcesem, odrzuć żetony **zezłomowanych statków** w liczbie równej kosztowi wybranego **ulepszenia** (patrz rozdział 12) z pola po prawej stronie planszy, aby za niego zapłacić. Następnie dodaj tę kartę **ulepszenia** do swojego **obszaru gry** – od teraz możesz z niej korzystać. Poniżej opisano każdą kartę **ulepszenia**:

Wspaniała biblioteka

Dodaj jeden do rzutu kośćmi (**+1 MRK**) podczas wykonywania akcji **poszukiwania** lub **podżegania**.

Podwójny kadłub

Otrzymujesz dodatkowy **+1 MRK** kiedy **forsujesz kadłub** (patrz rozdział 7). Oprócz tego ignoruj wszystkie wyniki **☹** (traktuj je, jakby nie miały efektu), kiedy rzucasz na określenie miejsca **trafień** otrzymanych przez **Nautilusa**.

Elektrycznie zasilane pancerze załogi

Możesz użyć tej karty raz podczas każdej **akcji śmiałego ataku** (czyli raz na serię bitew), aby otrzymać **+1 MRK po** rzucie kośćmi **LUB zniszczyć** ją (usunąć z gry), aby otrzymać **+2 MRK po** rzucie kośćmi.

Wytwornica mgły

Możesz wydać **1 punkt akcji** i usunąć tę kartę z gry podczas **fazy akcji**, aby obniżyć poziom **niesławy** (☹) o **2k6**. **Statki wsparcia**, po tym jak zostaną dodane do **puli statków**, pozostają w niej nawet, jeśli **niesława** spadnie poniżej poziomu, który nakazał je dodać.

Hydronapęd

Za każdym razem kiedy wykonujesz **akcję ruchu**, możesz poruszyć **Nautilusa** o **dwa oceany**.

Miny magnetyczne

Sekwencja walki zostaje odwrócona (**Nautilus atakuje** pierwszy) w starciu z opancerzonymi statkami (ze słowami „**pancerny**”, „**opancerzony**” lub „**pancernik**” w nazwie). Te statki, pomimo opancerzenia, nie są tak mocno chronione poniżej linii wody!

Potworny projekt

Otrzymujesz o jeden punkt **niesławy** (☹) mniej za każdy żeton **statku**, który zatopisz **atakem z zaskoczenia** (zgodnie z danym żetonem **statku**, do minimalnie **0 niesławy**).

Urządzenie peryskopowe

Nie otrzymujesz **1 punktu niesławy** (☹) pomiędzy poszczególnymi atakami w ramach akcji **śmiałego ataku** (patrz rozdział 11). Możesz również wykonywać kolejne **ataki z zaskoczenia**, (tak jak w przypadku **śmiałego ataku**) jeśli się powiodą, ale otrzymujesz pomiędzy nimi **1 punkt niesławy** (☹). Ta zdolność działa na wszystkie **ataki z zaskoczenia**, nawet te, do których jesteś zmuszony.

Wzmocniony pancerz

Dodaj jeden (**+1 MRK**) do wszystkich rzutów kośćmi **ataku statków wojennych**.

Torpedy parowe

Raz na **fazę akcji** możesz wykonać **jeden darmowy atak torpedowy** w lokalizacji *Nautilus*. Rzuć **2k6** i zatop będący celem **statek inny niż wojenny** przy wyniku **5+**, a **statek wojenny** przy wyniku **6+**. Po tym, jak spuścisz po raz pierwszy, obróć znacznik **torped**, aby widoczna była strona z **1k6** i **do końca gry** rzucając tylko **1k6** podczas **ataków torpedowych** (zatapiasz **statki inne niż wojenne** przy wynikach **6** lub **7**), a **statki wojenne** wyłącznie przy wyniku **7**).

Wzmocniony dziób

Dodaj jeden (+1 MRK) do wszystkich rzutów kośćmi ataków *Nautilusa* **innych niż torpedowe**.

POSZUKIWANIA

Wydaj 1 punkt akcji. Wykonaj **TEST poszukiwania** (patrz rozdział 7 i **Tabela sukcesów akcji** w lewym dolnym rogu planszy), aby spróbować zdobyć żeton **skarbu** (💎) z **oceanu**, na którym znajduje się *Nautilus*. Aby poszukiwanie było możliwe, musi znajdować się na nim klejnot **dostępnego skarbu**, którego można poszukiwać!

Pamiętaj, że każdy odkryty żeton **statku** (a nie tylko **statki wojenne**) znajdujący się na tym samym **oceanie** co *Nautilus* zapewnia **-1 MRK**. Nie ma limitu modyfikatorów **-1 MRK**.

Po zebraniu **skarbu** z danego **oceanu** usuń z niego klejnot **dostępnego skarbu** (odłóż go do puli). **Skarb** może później zostać uzupełniony (patrz rozdział 10), podczas **tury spokoju** lub w wyniku **wydarzenia**, pozwalając na ponowne poszukiwania na danym oceanie.

Kiedy otrzymujesz żeton **skarbu** (💎), umieść go na polu **zebranych skarbow**, chyba że jest to karta wydarzenia. **Skarby** na wydarzeniach ze słowem „zachowaj” należy umieścić na polu **zebranych skarbow**, podczas gdy te oznaczone **X** są natychmiast rozpatrywane i odrzucane. Możesz zatrzymać **zachowane skarby** do końca rozgrywki, aby otrzymać ich wartość **skarbu** w PZ lub odrzucić je w dowolnym momencie dla ich efektu opisanego po **X** (ale **poświęcając ich wartość w PZ**). Możesz umieścić te zachowane żetony **skarbow** na swoim **obszarze rozgrywki**, aby o nich pamiętać.

12. WALKA

Kiedy angażujesz się w walkę (także, kiedy wykonujesz **atak torpedowy**), stosuj się do poniższej **sekwencji walki**. Jedno **trafienie** zatapia dowolny żeton **statku**, podczas gdy *Nautilus* musi otrzymać odpowiednią liczbę **trafień**, aby zostać zniszczony.

WALKA

Sekwencja walki składa się z dwóch kroków:

1. Jeśli wybrany żeton **statku** to **statek wojenny** (czyli posiada zarówno wartość **ataku** jak i **obrony**), **atakuję** *Nautilusa* jako pierwszy. Po otrzymaniu uszkodzeń, przejdź do kroku 2.

Jeśli wybrany cel to **statek inny niż wojenny**, pomiń ten krok i przejdź bezpośrednio do kroku 2.

2. *Nautilus* **atakuję** wybrany żeton **statku**.



Statki wojenne oznaczono czerwoną wartością ataku w lewym górnym rogu. W tym przykładzie jasnożółty statek to statek wojenny, a biały statek to statek inny niż wojenny.



Torpedy parowe to nie to samo co ich odpowiedniki z okresu II Wojny Światowej! *Nautilus* nie posiada luków torpedowych, dlatego aby zaatakować, musi się wynurzyć, przygotować torpedy, umieścić je w wodzie, wycelować i dopiero wystrzelić. To efektywna broń, jednak kosztem niskiej szybkostrzelności.

Walka Nautilusem

Na pokładzie *Nautilusa* nie ma żadnych działań. Zamiast tego zatapia on statki, taranując je swoim dziobem poniżej linii wody lub przepływając pod nimi tak, aby górnym pancierzem rozciąć kadłuby przeciwników.

To dlatego **statki wojenne** uzbrojone w działa strzelają jako pierwsze, kiedy *Nautilus* się do nich zbliża.

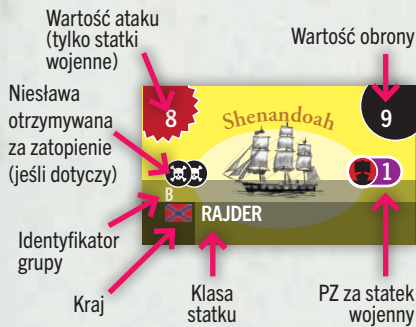
Mierz wysoko!

Generalnie podczas **akcji i walki** korzystniejsze są wysokie wyniki rzutów (i wygrywanie „remisów” w porównaniu ze wskazanymi liczbami).

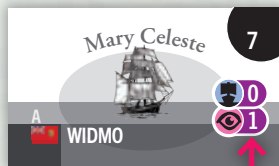
Dlatego kiedy **statek wojenny** strzela do *Nautilusa*, zależy ci na uzyskaniu wyniku **równego lub wyższego** od jego **wartości ataku**, aby spuścić.

Zależy ci również na wysokim wyniku rzutu przeciwko jego **wartości obrony**, ponieważ jeśli uzyskasz wynik **równy lub wyższy** od tej wartości, zatopisz dany **statek**.

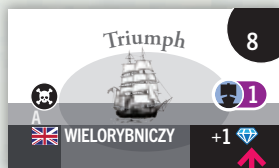
Statki wojenne



Statki inne niż wojenne



Ten statek zapewnia zarówno PZ za statek inny niż wojenny, jak również PZ za cud



Po zatopieniu tego statku należy zastosować specjalne zasady, w tym wypadku dobrać żeton skarbu

Krok 1: statki wojenne atakują Nautilusa

Statki inne niż wojenne **nie** atakują Nautilusa. Jeśli wybrany cel to statek inny niż wojenny, pomiń ten krok i przejdź bezpośrednio do kroku 2.

Jeśli wybrany za cel żeton statku to statek wojenny, w kroku 1 jako pierwszy oddaje strzał. **Atakuje Nautilusa** zgodnie z poniższą procedurą:

A. Ostrzał wroga: rzuć 2k6 i porównaj zmodyfikowany wynik z wartością ataku statku wojennego. MRK to:

- +1 jeśli Nautilus jest wyposażony we **Wzmocniony pancerz**
- 1 jeśli na danym **oceanie** znajduje się inny odkryty **statek wojenny** (poza tym będącym celem)

B. Rezultaty: jeśli bazowy wynik to:

- ■ ■, to kompletna porażka i **Nautilus automatycznie otrzymuje 1k6** trafień
- W innym wypadku, jeśli zmodyfikowany wynik jest:
- **Niższy niż wartość ataku**, Nautilus otrzymuje **trafienia w liczbie równej niższemu wynikowi w rzucie** ataku tego statku wojennego
- **Równy lub wyższy niż wartość ataku**, brak efektu

C. Otrzymywanie trafień: tracisz jeden punkt losowego zasobu statku za każde otrzymane trafienie. Aby ustalić, który **zasób statku** tracisz, rzuć 1k6 za każde trafienie (jeden rzut na raz) i porównaj wynik z tabelą po lewej od torów **zasobów statku** (wynik ■ powoduje utratę jednego punktu **Nemo**; ■ lub ■ utratę 1 punktu **załogi**; ■, ■ lub ■ utratę 1 punktu **kadłuba**). Zignoruj wynik ■ jeśli Nautilus został wyposażony w ulepszenie **Podwójny kadłub**).



Zasób statku który należy stracić został wskazany symbolem kości w tym miejscu.

Po ustaleniu miejsca **trafienia** możesz natychmiast **zniszczyć** (odrzuć) kartę ulepszenia Nautilusa **zamiast** stosować efekty tego **trafienia**.

Zastosuj efekty wszystkich **trafień** zanim przejdziesz do **kroku 2**. Za każde otrzymane **trafienie** przesunź znacznik na danym torze o **1 pełne** pole w prawo.

Krok 2: Nautilus atakuje inne statki

Podczas **kroku 2** Nautilus **atakuję** z użyciem następującej procedury:

A. TEST innego niż torpedowy ataku Nautilusa: rzuć 2k6 i porównaj zmodyfikowany wynik z **wartością obrony** tego **żetonu statku**. MRK to:

- +1 jeśli wykonujesz **atak z zaskoczenia**
- +1 jeśli Nautilus jest wyposażony we **Wzmocniony dziób**
- +X za dowolny **forsowany zasób statku** (maksymalnie jeden **zasób**)
- 1 jeśli na danym **oceanie** znajduje się inny odkryty **statek wojenny** (poza tym będącym celem)

B. Rezultaty: jeśli bazowy wynik to:

- ■ ■, kompletna katastrofa. Żeton **statku** będący celem nie został nawet drażnięty, niezależnie od **MRK**. **Otrzymujesz dwa punkty niesławy** (+2 ■) **I** tracisz **dwa punkty zasobu statku forsowanego** w tym **ataku** (jeśli jakiś był, *patrz przykład na stronie 24*). Historie ocalałych z tego spotkania są spójne i publikowane w gazetach!

W innym wypadku, jeśli zmodyfikowany wynik jest:

- **Niższy niż wartość obrony** – żeton **statku** będący celem nie został uszkodzony. **Otrzymujesz** jeden punkt **niesławy** (+1 ☹️) **I** tracisz jeden lub więcej punktów **zasobu statku forsowanego** w tym **ataku**. Ocalali opowiadają różne historie z tego zajścia!
- **Równy lub wyższy od wartości obrony** – dany żeton **statku** zostaje zatopiony.

C. Pozbywanie się zatopionych statków: kiedy zatapiasz żeton **statku** natychmiast otrzymujesz jego **wartość niesławy** (czyli dodajesz liczbę symboli ☹️ tego żetonu na torze **niesławy**). **Wartość niesławy** żetonu jest zmniejszana o jeden (ale nigdy nie spada poniżej **0**), jeśli *Nautilus* został wyposażony w ulepszenie **Potworny projekt**, a ty wykonałeś udany **atak z zaskoczenia**.

Jeżeli statek zapewnia efekt „Otrzymujesz 1 ___”, otrzymujesz to automatycznie, natychmiast po zatopieniu danego statku.

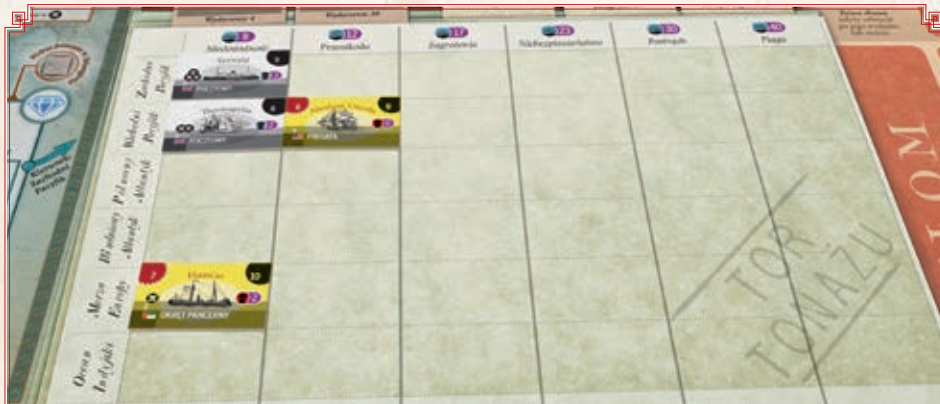
Następnie musisz zdecydować, co zrobisz z żetonem zatopionego **statku**. Możesz wysłać go prosto do kuferka Davy’ego Jonesa jako **tonaż LUB** poświęcić jego **punkty zwycięstwa** (patrz rozdział 15) i **zezłomować** go, aby później móc ulepszyć *Nautilusa*. Oba przypadki dokładnie opisano poniżej.

Zatopione statki jako tonaż

Jeśli zatopisz żeton **statku** dla jego **tonażu**, usuniesz go z gry i zdobędziesz jego **punkty zwycięstwa** (patrz rozdział 15).

Umieść żetony statków jako **tonaż**, stroną **statku**, który zatopiłeś na torze **tonażu**, na pierwszym wolnym polu w wierszu **głównego oceanu**, na którym został zatopiony. Jeśli zatopiłeś go na **oceanie pośrednim**, możesz wybrać dowolny łączący się z nim **główny ocean** i umieścić w danym wierszu dany żeton statku jako **tonaż** (przykładowo, **Wybrzeże Pacyfiku** pozwala umieścić żeton w wierszu **Zachodniego Pacyfiku** lub **Północnego Atlantyku**).

Jeśli wszystkie pola **tonażu danego oceanu** są już zajęte, umieść dodatkowe żetony **tonażu** w stosie na szóstym polu w rzędzie danego oceanu.



Żetony statków wykorzystywane jako **tonaż** są umieszczane na pierwszym od lewej wolnym polu **głównego oceanu**, na którym obecnie znajduje się *Nautilus*. W powyższym wypadku statek zatopiony na **Wschodnim Pacyfiku** (drugi rząd) zostałby umieszczony w trzeciej kolumnie.

Zatopione statki jako złom

Jeśli rezygnujesz z zatopiony żeton **statku** jako **złom**, rezygnujesz z zapewnianych przez niego **punktów zwycięstwa**, ale możesz użyć go jako **punkty złomu** do ulepszenia *Nautilusa*. Umieść żeton **zezłomowanego statku** na polu **złomu**, wypełniając je od dołu do góry. Każdy statek liczy się jako **1 punkt złomu** przy płaceniu kosztu ulepszenia *Nautilusa* podczas **akcji modernizacji**.

Jeśli nie ma wolnego pola na **torze złomu** (są tam tylko cztery pola), dany żeton **statku** **musisz** zebrać jako **tonaż** (patrz wyżej).

Pamiętaj, że **zezłomowanie** żetonu **statku**, który właśnie zatopiłeś automatycznie kończy serię **śmiałych ataków** (patrz rozdział 11). Uniemożliwia również zdobycie punktów za **cud** lub **naukę** za dany **statek** na koniec gry (patrz rozdział 15).

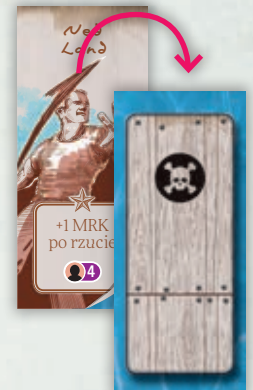
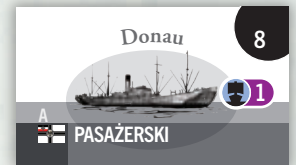
Nieudany rzut ataku!

Jeśli twój **TEST ataku** zakończy się **PORAŻKĄ**, tracisz **zasób statku forsowanego** w tym **ataku** (patrz rozdziały 7 i 8. Jeśli nie forsowałeś żadnego **zasobu**, nie ma to zastosowania) w liczbie równej **1**, jeśli najniższy wynik uzyskany w rzucie wynosił **1**, lub **2** jeśli niższy wynik wskazywał jakąkolwiek inną wartość.



Żetony statków zachowane jako **złom** są umieszczane na polu **złomu** i mogą być wydawane podczas **akcji modernizacji** do zakupu kart ulepszeń *Nautilusa*.

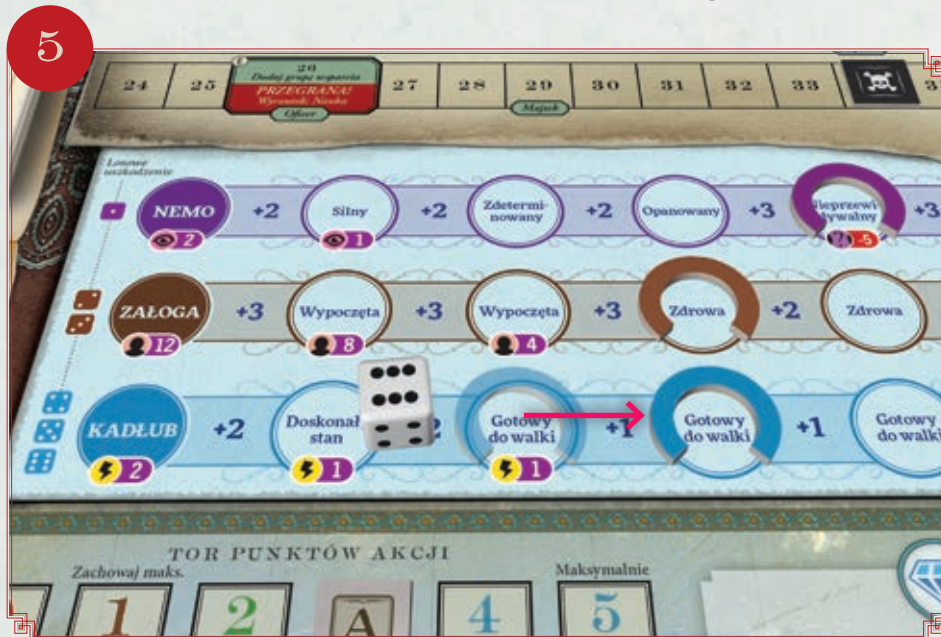
PRZYKŁAD WALKI



Nautilus znajduje się na **Zachodnim Pacyfiku** wraz z odkrytym żetonem **statku flagowego** (Victoria, **wartość ataku: 8**, **wartość obrony: 11**) i dwoma żetonami nieodkrytych **statków**.

Jako Kapitan Nemo decydujesz się na wykonanie **akcji śmiałego ataku** i wybierasz na cel jeden z żetonów zakrytych **statków**, który w tym momencie odkrywasz – okazuje się że to **statek pasażerski** (Donau, **wartość obrony: 8**).

Musisz **zaatakować** Donau (nie masz innego wyjścia, kiedy odkrywasz **statek** w ramach **śmiałego ataku**), ale ponieważ jest to **statek inny niż wojenny**, nie **atakuje** cię jako pierwszy. Nautilus nie posiada **Wzmocnionego dzioba** i ponieważ czujesz się wyjątkowo pewnie (zupełnie niczym Kapitan Nemo!) decydujesz się nie forsować żadnego **zasobu statku dla MRK**. Musisz zastosować **-1 MRK** za każdy odkryty **statek wojenny** na tym **oceanie** (w tym przypadku Victoria), a zatem musisz uzyskać wynik **9 lub więcej** w rzucie **2k6** (uwzględniając **-1 MRK**) aby wyrównać lub przebić **wartość obrony** Donau. Wyniki rzutu to **6** i **5**, więc wynik jest za niski o **1** i **atak kończy się PORAŻKĄ**. Normalnie oznaczałoby to przegraną w walce, ale zamiast tego decydujesz się **poświęcić Neda Landa**, aby otrzymać **+1 MRK po tym, jak poznasz** wynik rzutu kośćmi (patrz rozdział 13). Kafelki **Neda Landa** należy obrócić tak, aby widoczna była jego **zużyta** strona i otrzymujesz **1 punkt niesławy** (skull) za poświęcenie wielorybnika.



Oznacza to, że Kötetsu uzyskał jedno **trafienie** (ale tylko tyle, ponieważ zmodyfikowany wynik to **2**, a Kötetsu musi uzyskać niezmodyfikowany wynik **1**, **2**, aby uzyskać niszczącą liczbę **1k6 trafień** powiązaną z tym wynikiem). Aby zadać uszkodzenia, rzuć **1k6** i porównaj wynik z tabelą po lewej stronie torów **zasobów statku**, w celu określenia, które **zasoby** stracisz. Wynik to **6**, a więc Nautilus traci jeden punkt **kadłuba** (Jeśli Nautilus byłby wyposażony w ulepszenie **Podwójny kadłub**, wynik **6** nie miałby żadnego efektu!).

Przyszła twoja kolej by odpowiedzieć na atak Kötetsu, więc sprawdzasz posiadane **MRK**. **Forsujesz załogę**, aby otrzymać dodatkowo **+2 MRK**, które w połączeniu z **-1 MRK** zapewnianym przez krążącą po okolicznych wodach Victorię, w sumie daje modyfikator **+1 MRK**.

3



Pomimo tego, że Donau jest wart tylko **1 punkt zwycięstwa (PZ)**, zatopiasz go jako **tonaż**, aby kontynuować **atak** (jeśli zdecydowałbyś się go **zezłomować** twój **śmiały atak** dobiegłby końca i musiałbyś wydać kolejny **punkt akcji**, aby dalej **atakować**). Umieszczasz Donau odkryty na pierwszym od lewej wolnym polu **toru tonażu**, w rzędzie **Zachodniego Pacyfiku**.

Na szczęście dla ciebie, zniknięcie tego **statku pasażerskiego** nie wzbudziło większych podejrzeń, więc nie otrzymujesz **nieślavy** (☠️) za jego zatopienie.

4



Teraz musisz przesunąć znacznik **nieślavy** (☠️) o jeden, aby kontynuować **śmiały atak** i decydujesz się wybrać za cel pozostały żeton **ukrytego statku pancernym** (Kötetsu, **wartość ataku: 7, wartość obrony: 10**).

Ponieważ to **statek wojenny** (i posiada działa), Kötetsu najpierw **atakuje** Nautilusa! Sprawdzasz **modyfikatory rzutu kośćmi**: Nautilus nie jest wyposażony we **Wzmocniony pancierz**, a ponieważ twój **poziom nieślavy** jest poniżej **36** (ale blisko), nie musisz jeszcze obracać żetonu statku na fioletową (wzmocnioną) stronę. Następnie znowu musisz uwzględnić **-1 MRK** za wszelkie odkryte **statki wojenne** na tym **oceanie** (Victorię) i rzucasz **2k6** z modyfikatorem **-1 MRK**, a wyniki to **6** i **6**.

7



Kości ci sprzyjają i wyrzucasz **6** i **6**, zatapiając Kötetsu. Ponieważ jest to znacząca porażka imperialistów, otrzymujesz **1 nieślavy** (☠️), zgodnie z tym co pokazano na żetonie **statku**.

8

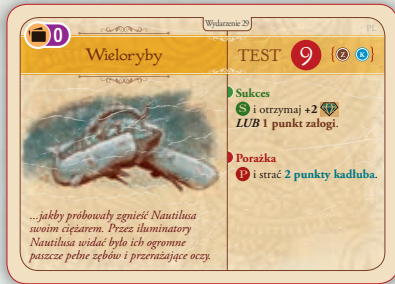


Forsowana załoga jest zatem zwracana bez uszczerbku na pole „Zdrowa”, z którego znacznik został przesunięty kiedy go **forsowałeś**. Dobra robota!

9



Decydujesz się **zezłomować** zatopiony **statek** i umieszczasz go na pustym **polu złomu**. **Zezłomowanie** zatopionego żetonu **statku** automatycznie kończy **akcję śmiałego ataku** a Victoria może nadal patrolować **Zachodni Pacyfik**.



Odkrywasz **Wieloryby** (Wydarzenie 29). To karta **TESTU**, której **wartość TESTU** wynosi **9** i pozwala **forsować załogę** i/lub **kadłub**, aby otrzymać powiązane **MRK**.

Zanim rzucisz kośćmi, decydujesz się **forsować** tylko **kadłub**, co zapewnia ci **mało imponujący (ale potrzebny) +1 MRK**. Przesuwasz znacznik **kadłuba** w prawo, oznaczając, że ryzykujesz utratę punktów już nieco sformatowanego **kadłuba** w tym **TEŚCIE**.

Ponieważ na tym **oceanie** nie ma odkrytych **statków wojennych**, a ty nie posiadasz żadnych **ulepszeń Nautilusa**, łączny **MRK** to **+1**. Rzucasz kośćmi, uzyskując wyniki **■** i **⊕** (oraz **+1 MRK** za **forsowany kadłub**) uzyskując zmodyfikowany wynik **8**, który nie jest wystarczający – test kończy się **PORAŻKĄ!**

Ta **PORAŻKA** będzie kosztować cię utratę czterech **punktów kadłuba** (dwa za **forsowanie**, ponieważ niższy wynik na kościach był inny niż **■** i dwa dodatkowe punkty wskazane jako kara za **PORAŻKĘ** w tym **TEŚCIE**). Dla Nautilusa nie wygląda to najlepiej i spowodowałoby przegraną!

Nie pozostaje ci nic innego jak **poświęcić postać**, aby uratować sytuację. **Ned Land** zapewniający **+1 MRK** sprawdziłby się doskonale, ale **poświęciłeś** go już wcześniej, więc nie możesz go użyć! **Conseil** jest nadal dostępny, i zapewniłby ci przerzut, ale nie ma gwarancji, że kolejny rzut skończyłby się lepiej jeśli zdecydowałbyś się go **poświęcić**, dlatego decydujesz się **poświęcić Profesora Aronnaxa**, aby otrzymać **+2 MRK**, co pozwoli podnieść wynik **TESTU** do **10** i uratować sytuację. Odwracasz jego kafelek **postaci** i otrzymujesz jeden punkt **niesławny** (⊕).



Skoro udało ci się zakończyć sukcesem **TEST** z karty **Wielorybów**, otrzymujesz nagrodę za **SUKCES** i wybierasz **1 punkt załogi** (zamiast **2 skarbów**) a następnie umieszczasz kartę na stosie **SUKCESU**.

13. POMOC W NAGŁYCH WYPADKACH

Po tym, jak poznasz wynik testu, możesz **poświęcić** (obrócić) dostępny kafelek **postaci** i odrzucić na stos **PORAŻKI** posiadane karty ulepszenia **Nautilusa**, aby wpłynąć na sytuację i zapewnić sobie „**pomoc w nagłych wypadkach**”.

Karty Ulepszeń Nautilusa

W dowolnym momencie możesz **zniszczyć** (odrzucić na stos **PORAŻKI**) posiadaną, odkrytą kartę ulepszenia **Nautilusa**, aby zapobiec utracie dowolnego **zasobu statku** (**Nemo**, **załogi** lub **kadłuba**).

Postacie

Możesz **poświęcić Drugiego oficera** w dowolnym momencie podczas **fazy akcji**, aby otrzymać **1 punkt akcji**.

Możesz **poświęcić Głównego inżyniera** w dowolnym momencie podczas **fazy akcji**, aby otrzymać **2 punkty akcji**.

Możesz **poświęcić Pierwszego oficera** w dowolnym momencie podczas **fazy akcji**, aby otrzymać **3 punkty akcji LUB po** dowolnym rzucie **2k6**, aby otrzymać **+3 MRK**. Użycie tej zdolności powoduje natychmiastową utratę **1 punktu Nemo**.

Możesz **poświęcić Conseila po** dowolnym rzucie **2k6**, aby raz przerzucić **obie kości**.

Możesz **poświęcić Neda Landa po** dowolnym rzucie **2k6**, aby otrzymać **+1 MRK**. Użycie tej zdolności powoduje natychmiastowe otrzymanie **1 punktu niesławny** (⊕).

Możesz **poświęcić Profesora Aronnaxa po** dowolnym rzucie **2k6**, aby otrzymać **+2 MRK**. Użycie tej zdolności będzie kosztować cię **1 nauki** na koniec gry i powoduje natychmiastowe otrzymanie **1 punktu niesławny** (⊕). **Poświęcone postacie**, które zostaną „przywrócone”, **nie** cofają kary za ich wcześniejsze **poświęcenie**, a kiedy postać zostanie **poświęcona** ponownie, należy ją rozpatrzyć jeszcze raz.

14. KONIEC GRY

Rozgrywka **natychmiast** dobiega końca, kiedy nastąpi jedno z poniższych:

1. Osiągnęłeś ostatnie pole na torze **zasobu statku Nemo** (załamany), **załogi** (zabici) lub **kadłuba** (zniszczony).

Te różne zakończenia reprezentują tragiczną porażkę słynnej ekspedycji i kończą grę **Przegraną** (bez podliczania punktów).

2. Kiedy twój poziom **niesławny** osiągnie próg wskazany na torze **niesławny** (**wyrzutek**), który różni się w zależności od **końcowych motywów** **Nemo**:

26 dla **Nauki**, **36** dla **Eksploracji**, **44** dla **Antyimperializmu** i **51** dla **Wojny!**

To zakończenie reprezentuje punkt, w którym światowe mocarstwa zgromadzą wystarczające zasoby, by przeprowadzić decydującą kampanię przeciwko **Nemo** i **Nautilusowi**, kończąc grę **Przegraną** (bez podliczania punktów).

3. Każdy **ocean** jest całkowicie zapełniony żetonami **statków** (odkrytymi lub zakrytymi), w momencie kiedy **statek wojenny** ma zostać dołożony w jakimkolwiek miejscu na świecie (patrz rozdział 10-D, **Połowanie**). Ta sytuacja reprezentuje **zwycięstwo imperialistycznych mocarstw**.

To zakończenie reprezentuje sytuację, w której mocarstwom udaje się z sukcesem zakończyć polowanie na **Nautilusa**, kończąc grę **Przegraną** (bez podliczania punktów).

4. Rozpatrywanie karty **finau**.

Reprezentuje kończący się rok i pokazuje, czy **Nemo** właściwie go spożytkował.

Jeśli gra zakończy się którymś z warunków 1-3 (powyżej) przeczytaj akapit **Przegrana** w księdze **epilogów**. Jeśli gra zakończy się warunkiem 4 (powyżej), sprawdź swój wynik, aby dowiedzieć się, jak dobrze ci poszło.

15. PORAŻKA, ZWYCIĘSTWO I PUNKTACJA

Aby określić miarę swojego zwycięstwa w **Wojnie Nemo**, będziesz podliczał **punkty zwycięstwa** (PZ). **Punkty zwycięstwa** możesz zdobywać na różne sposoby, takie jak zatapianie **statków**, odnajdywanie **skarbów** i zakańczanie **TESTÓW** sukcesem. Jeśli przegrasz w wyniku utraty wszystkich **zasobów statku** (patrz rozdział 8), zostając **wyrzutkiem** (patrz rozdział 9), lub w wyniku **zwycięstwa imperialistycznych mocarstw** (patrz rozdział 14), nie podliczaj punktów i po prostu przeczytaj akapit **Przegrana** w księdze **epilogów**.

Przed rozpoczęciem podliczania punktów umieść wszystkie karty **przygód** na swoim **obszarze gry**, na **stosach SUKCESU** lub **PORAŻKI**, zgodnie z opisem na każdej z kart, oraz każdą posiadaną kartę **ulepszenia Nautilusa** na **stosie SUKCESU**. Będziesz otrzymywał punkty wyłącznie za karty na **stosie SUKCESU**.

Motywy Nemo

Motywy Nemo określają modyfikatory dla **punktów zwycięstwa** (PZ) podczas finałowego podliczania punktów (patrz tabela **motywów** po prawej stronie planszy).

Podczas przygotowania (patrz rozdział 3) umieściłeś na planszy kafelki **motywu** Nemo. Reprezentuje on początkowe **motywy** Nemo.

Na początku **aktu trzeciego** masz jednorazową możliwość aby zmienić **motywy** Nemo i cel jego podróży. Jeśli tego nie zrobisz, wybierz jedną z odłożonych na bok kart **ulepszeń** *Nautilusa* i dodaj ją do puli dostępnych do zakupu kart. Musisz natychmiast zdecydować, czy zachowujesz obecne **motywy** czy też wymieniasz je na jedne z trzech pozostałych. Cokolwiek zdecydujesz, masz tylko jedną szansę na zmianę i nie możesz dokonać wyboru ponownie. Przejdź do finałowego **aktu** rozgrywki!

Określanie wyniku

Kiedy rozgrywka dobiega końca w wyniku karty **finału**, ustalasz swój wynik podliczając ile **punktów zwycięstwa** (PZ), zarówno dodatnich jak i ujemnych, zdobyłeś podczas swojej podróży. Na zdobyte **PZ** w istotny sposób wpływają **motywy** Nemo, które modyfikują wartości w siedmiu kategoriach punktacji.

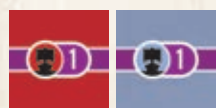
Modyfikowanie PZ za motywy Nemo

Wartość PZ zdobytych za zatopione żetony **statków**, karty **przygód** i zdobyte żetony **skarbów** mogą zostać zmodyfikowane **dla każdego żetonu lub karty!** Oznacza to, że wartość każdego punktującego elementu w danej kategorii może zostać zwiększona lub zmniejszona, zgodnie z **motywami** Nemo.

Kiedy odejmujesz **PZ** za pojedynczy element, wartość **PZ** nigdy nie może spaść poniżej **0**. Oznacza to, że nie otrzymujesz „ujemnych **PZ**” w wyniku modyfikowania punktów za **motywy** Nemo.

Mnożniki wyniku za motywy (**wyzwolenie**, **nauka** i **cuda**) zapewniają dokładnie tyle **punktów zwycięstwa** za każdy punktujący element.

Podstawowe źródła punktów zwycięstwa



Zatopianie statków

Żeton **statku** zostaje „zatopiony” kiedy twój **atak** przeciwko niemu zakończy się sukcesem i umieścisz go na torze **tonażu**. Nie otrzymujesz punktów za żetony **statków** w **puli statków**,

odrzucone żetony **statków** ani te zebrane jako **złom**.

Pamiętaj, że otrzymujesz osobne **PZ** za żetony **statków wojennych** i **statków innych niż wojenne**.




Karty przygód

Karty na **stosie SUKCESU** mogą zapewniać **PZ** za **przygody**. Dokładnie sprawdź, które z nich zapewniają **PZ** i ile. Pamiętaj, że niektóre karty **ulepszeń** *Nautilusa* również zapewniają **PZ** za **przygody**.



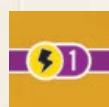
Zebrane żetony skarbow

Podlicz wartość **PZ** za **skarby** na żetonach **skarbow** () na polu **zebranych skarbow** oraz w twoim **obszarze rozgrywki**.



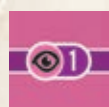
Wyzwolenie uciśnionych

Policz wszystkie kostki **powstania** umieszczone na polach **lądu** na mapie i oblicz wartość **PZ** za **wyzwolenie** zgodnie z kafelkiem **motywów** Nemo.



Nauka

Niektóre karty na **stosie SUKCESU** (w tym kilka **ulepszeń** *Nautilusa*), określone żetony zatopionych **statków**, **kadłub** *Nautilusa*, jeśli jest w doskonałym stanie oraz **Profesor Aronnax**, jeśli przeżył, zapewniają **PZ** za **naukę**. Dokładnie sprawdź, za które z tych elementów otrzymasz **PZ** za **naukę** i oblicz ich wartość zgodnie z kafelkiem **motywów** Nemo.



Cuda


Niektóre żetony **skarbow**, kilka **ulepszeń** *Nautilusa*, część kart **przygód**, stan zdrowia psychicznego Kapitana **Nemo** i żetony zatopionych **statków** mogą zapewniać **PZ** za **cuda**. Dokładnie sprawdź, za które z tych elementów otrzymasz **PZ** za **cuda** i oblicz ich wartość zgodnie z kafelkiem **motywów** Nemo.


PRZYKŁAD




Zachowałeś **kartę przygody**

Perła wartości 10 mln franków

(Wydarzenie 19) i umieściłeś na **obszarze rozgrywki** przed sobą. Jeśli nie zagrasz jej do końca rozgrywki, zapewni ci **1 PZ** za **przygodę** i **1 symbol nauki** (), które dodatkowo mogą być zmodyfikowane przez **motywy** Nemo. W tym wypadku **motywy** Nemo to **Eksploracja**, zapewniające **+0 PZ** za wartość **PZ** karty (łącznie zapewniając **1 PZ** za **przygodę**) i **4 PZ** za symbol **Nauki**. To łącznie **5 PZ!**

Jeśli zdecydujesz się wykonać **TEST** z tej karty, kiedy znajdujesz się na **Oceanie Indyjskim**, będziesz mógł zdobyć trzy **żetony skarbow** (), jeśli zakończy się **SUKCESEM** lub nic, jeśli **PORAŻKA**. Niezależnie od wyniku, po wykonaniu **TESTU**, kartę odłóżysz na stos **PORAŻKI**, rezygnując z **5 PZ** w zamian za szansę zdobycia trzech żetonów **skarbow**. Oczywiście, jeśli motywami Nemo byłaby **Eksploracja**, odkrycie tylko jednego **cudu** oznaczałoby poprawę wyniku (ponieważ są one wówczas warte **7 PZ**).

Eksploracja	
-1	za każdy
+0	za każdy
+0	za każdy
+1	za każdy
×3	
×4	
×7	





Wynik gracza za **Postrach mórz** wynosi **23 PZ**, co wskazuje nagłówek prawej kolumny wypełnionej żetonami **zatopionych statków**.

Punkty za premie i kary

W każdej rozgrywce musisz również uwzględnić punkty za inne elementy, na które nie wpływają **motywy** Nemo:



Premia za postacie, które przetrwały

Postacie, które przetrwały (te, które nie zostały **poświęcone** podczas rozgrywki), **wypoczęta załoga** (na torze **zasobów statku**) oraz niektóre karty **przygód** mogą zapewniać **PZ za postacie**.



Premia Postrach mórz

Określ **wartość premii** za zatopione żetony **statków**. Jest ona wskazana powyżej najdalszej kolumny toru **tonażu**, która została wypełniona dla wszystkich **oceanów** (w tym przykładzie wartość premii za **zatopione statki** wynosi **23 PZ** za wypełnienie czterech pierwszych kolumn i osiągnięcie statusu **Niebezpieczeństwo**). Te **PZ** przyznawane są **dotatkowo**, oprócz tych za zatopienie każdego pojedynczego żetonu **statku** znajdującego się na torze.



Kary zasobów statku

Na koniec gry stan zasobów statku: **Nemo**, **załogi** i **kadłuba** może powodować otrzymanie ujemnych **PZ za stracone zasoby**.

Używanie znaczników punktów zwycięstwa

W grze znajdują się znaczniki **punktów zwycięstwa**, które pozwolą ci śledzić zdobywane **punkty zwycięstwa** na torach **PZ** umieszczonych w prawej górnej części mapy.

Znaczniki mają oznaczenia ***10** oraz ***1**, dlatego jeśli otrzymasz przykładowo **24 PZ** za żetony **skarbow** znacznik **skarbu *10** będzie znajdował się na polu **20** toru a znacznik **skarbu *1** na polu **4**.

Pamiętaj, że możesz korzystać z torów aby zaznaczać swoje zdobyte **PZ** na bieżąco w trakcie rozgrywki, lub po prostu użyć ich podczas podliczenia ostatecznego wyniku na koniec gry.

Wynik za **stracone zasoby statku** (czyli suma punktów za stan **Nemo**, **załogi** i **kadłuba**) to zawsze ujemna wartość.

Na koniec gry zamień każdy wynik poszczególnych rodzajów **punktów zwycięstwa** na taką samą liczbę **punktów końcowych**. Rewers żetonu **punktacji końcowej *10** oznaczono liczbą **+100**. Kiedy twój wynik przekroczy **99 PZ**, obróć znacznik, aby wskazywał wartość **+100 PZ** i nadal przesuwaj go po torze ***10**. Po przekroczeniu **199 PZ** usuń go i zastąp znacznikiem **+200** do podliczania ostatecznego wyniku (można go obrócić na stronę **+300**, jeśli idzie ci naprawdę dobrze).

Poziom zwycięstwa

Porównaj liczbę zdobytych punktów z tabelą **poziomu zwycięstwa** po lewej.

Epilog

Aby dowiedzieć się, jak zakończy się Twoja historia jako Nemo, zajrzyj do księgi **Epilogów**, sprawdź **motywy** Nemo dla osiągniętego **poziomu zwycięstwa** i przeczytaj właściwe zakończenie. Jeśli rozgrywka zakończyła się **przegraną** w dowolny sposób, przeczytaj akapit **Przegrana**, a nie **Fiasco**.

16. ZASADY OPCJONALNE

Przed rozpoczęciem gry możesz zdecydować się użyć poniższych **zasad opcjonalnych**, aby zmienić poziom trudności rozgrywki.

Przyjmowanie ciosów

Ten wariant może stanowić dodatkową, znaczącą przewagę lub dodatkowe, potencjalnie niebezpieczne utrudnienie.

Kiedy tracisz **forsowane zasoby statku** w wyniku **TESTU**, który zakończył się porażką (patrz rozdział 7) – co obejmuje **TESTY** z kart **przygód**, **akcje** wymagające wykonania **TESTU** lub **TESTY ataku**, które nie zatopią wybranego za cel żetonu **statku** – możesz rozpatrzyć straty danych **forsowanych zasobów** zgodnie z **wybranim poziomem trudności** (po lewej).

PRZYKŁAD

TEST zakończył się **PORAŻKĄ**, a wyniki rzutu to **1** i **2**. Na **poziomie trudności Majtki** straciłbyś tylko **1 punkt** każdego **forsowanego zasobu statku** (zamiast 2). Na **poziomie trudności Kapitana** straciłbyś **3 punkty** każdego **forsowanego zasobu statku** (ponieważ najniższy wynik na kości w tym nieudanym rzucie to **1**). To katastrofa!

Poziom zwycięstwa

Wynik	Poziom zwycięstwa
<185	Przegrana
185-219	Fiasco
220-249	Status quo
250-274	Sukces
275+	Triumf

MODYFIKATORY POZIOMU TRUDNOŚCI

MAJTEK: TESTY zakończone porażką zawsze powodują utratę **1** z każdego **forsowanego zasobu statku**.

OFICER: utrata **1** lub **2** zasobów zgodnie z rozdziałem 7 nie ulega zmianie.

KAPITAN: TESTY zakończone porażką zawsze powodują utratę każdego z **forsowanych zasobów statku** w liczbie równej najniższemu wynikowi na kości w danym rzucie.

Zdradzieckie wody

Ten wariant stanowi dodatkowe, niewielkie utrudnienie.

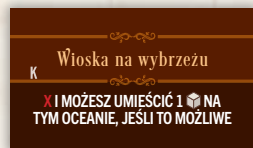
Korzystając z tego wariantu, podczas przygotowania gry obróć brązowe żetony **zdradzieckich wód** awerssem do dołu i wymieszaj je. Podczas **kroków 4, 5 i 6** przygotowania (kiedy przygotowujesz żetony **statków**), dodaj jeden zakryty żeton **zdradzieckich wód** do każdej z pięciu oznaczonych kolorami grup **statków wsparcia**.

Umieść trzy z pozostałych pięciu żetonów **zdradzieckich wód** w początkowej **puli statków** i odrzuć pozostałe dwa (bez odkrywania) – nie będą one wykorzystywane.

Musisz rozpatrzyć efekty tych żetonów, kiedy zostają dobrane z **puli**.

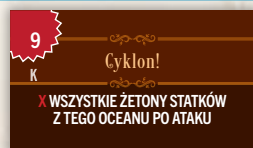
- Odkrycie żetonu **zdradzieckich wód** automatycznie kończy serię **ataków** podczas **śmiałego ataku** w ramach pojedynczej **akcji** (patrz rozdział 11).
- Tylko żeton **grupy statków** (patrz niżej) zastępuje żeton **ukrytego statku** na mapie, kiedy zostanie dobrany. Wszystkie inne żetony **zdradzieckich wód** są rozpatrywane i odrzucane bez wpływania na żetony **ukrytych statków** (które pozostają na mapie).

Działanie większości żetonów **zdradzieckich wód** zostało na nich opisane. Poniżej znajduje się ich podsumowanie:



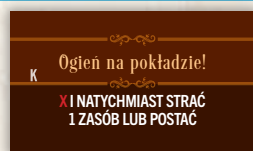
Wioska na wybrzeżu

Jeśli przy danym **oceanie** jest miejsce na kostkę **powstania** (☰) i dysponujesz kostką **powstania**, możesz umieścić ją tam za darmo.



Cyklon!

Ten żeton **pogody** nie jest **statkiem wojennym**, ale **atakuje Nautilusa** w taki sam sposób, a następnie jest odrzucany wraz ze wszystkimi ukrytymi i odkrytymi żetonami **statków z oceanu**, na którym znajduje się *Nautilus*.



Ogień na pokładzie!

Musisz stracić jeden wybrany **zasób statku** lub **postać**.



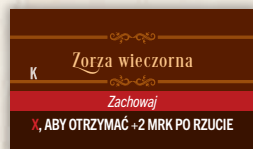
Żetony grup

Trzy żetony **grup statków** funkcjonują tak, jak inne żetony **statku** (ale nie posiadają fioletowej strony). Kiedy są umieszczane, wymuszają dołożenie dwóch dodatkowych **statków** na danym **oceanie** (zgodnie z zasadami z rozdziału 10).



Awaria Nautilusa!

Natychmiast umieść znacznik **punktów akcji** na polu **0** i pomiń **fazę akcji** w tej turze. W tej turze nie możesz korzystać z **zasobów**, które zapewniają ci dodatkowe **akcje**.



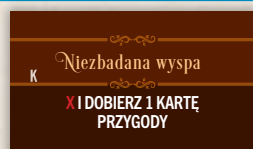
Zorza wieczorna

Zachowaj ten żeton jako **zasób na nagłe wypadki**. Działa on w ten sam sposób co **Profesor Aronnax** (możesz go odrzucić, aby otrzymać **+2 MRK po** rzucie kośćmi). Nazwa pochodzi od dawnego powiedzenia: *Zorza wieczorna żeglarzy raduje, zorza poranna przestrogę zwiastuje*.



Monstrualna fala!

Poświęć (odrzuć, otrzymując wszystkie kary **postaci**) jedną wybraną **postać**, jeśli jakaś ci pozostała, nie otrzymując jej korzyści.



Niezbadana wyspa

Odkrycie tego żetonu **statku** powoduje zatrzymanie rozgrywki. Musisz natychmiast rozpatrzyć darmową **akcję przygody** (patrz rozdział 11). Następnie kontynuuj rozgrywkę w normalny sposób.

MODYFIKATORY POZIOMU TRUDNOŚCI

MAJTEK: rozpocznijcie rozgrywkę z dwoma z pozostałych pięciu żetonów **zdradzieckich wód** w **puli statków**.

OFICER: bez zmian.

KAPITAN: rozpocznijcie rozgrywkę z czterema z pozostałych pięciu żetonów **zdradzieckich wód** w **puli statków**.



PRZYKŁAD



Kōtetsu i Nautilus rozpoczynają **fazę akcji** na tym samym **oceanie**, dlatego musicie wykonać test **nieustępliwego pościgu**, aby dowiedzieć się, czy Kōtetsu kontynuuje pościg za Nautilusem. Ponieważ Kōtetsu jest warty **2 PZ**, jeśli wynikiem rzutu będzie **■**, natychmiast **zaatakuj** Nautilusa!

UWAGA:

Nie zrzekasz się roli kapitana, kiedy atak na Nautilusa się powiedzie (patrz str. 22, Krok 1: **statki wojenne** atakują Nautilusa). W tym wypadku to nie kapitan kończy test **PORAŻKA**, to sukces wroga!

UWAGA:

Dobrowolne zrzeczenie się roli kapitana nie zapewnia 1 dodatkowego **punktu akcji**. Tylko wymuszona zmiana kapitana zapewnia tę premię.

Nieustępliwy pościg

Ten wariant stanowi dodatkowe, istotne utrudnienie.

W każdej turze, na początku **fazy akcji** rzuć kością za każdy odkryty żeton **statku wojennego** na **oceanie** zajmowanym przez Nautilusa (po jednym na raz).

Jeśli wynik jest niższy niż **wartość punktów zwycięstwa za ten statek wojenny**, musisz natychmiast z nim walczyć. Jest to obowiązkowa, „darmowa” **akcja śmiałego ataku** (kosztuje **0 punktów akcji**). Jeśli atak się powiedzie, możesz kontynuować wykonywanie (darmowych) **śmiałych ataków** na danym **oceanie** (jeśli chcesz).

Skoordynowane floty mocarstw

Ten wariant stanowi dodatkowe utrudnienie.

Za każdym razem kiedy otrzymujesz karę **-1 MRK**, jeśli na **oceanie** zajmowanym przez Nautilusa są jakieś odkryte żetony **statków innych niż wojenne** lub **statków wojennych**, zamień ją na karę **-1 MRK** za każdy taki odkryty żeton!

W PEŁNI KOOPERACYJNY WARIANT ROZGRYWKI

Ten wariant pozwala na wspólną żeglugę **od 2 do 4 graczy** i współpracę nad sukcesem wyprawy Nautilusa. W rozgrywce dla jednego gracza wciela się on w **Kapitana Nemo**. W rozgrywce kooperacyjnej każdy z graczy wciela się w kluczowych oficerów, na zmianę pełniąc rolę **kapitana**.

Zmiany w przygotowaniu gry

Podczas przygotowania każdy z graczy otrzymuje kartę **roli oficera** (**Pierwszego oficera**, **Oficera wachtowego**, **Oficera taktycznego** lub **Ochmistrza**), dostępną dla danej liczby graczy. Podczas przygotowania niektórzy gracze otrzymają klejnot **dostępnego skarbu**. Klejnoty w posiadaniu graczy nie mogą być umieszczane na planszy. Wybierzcie lub wylosujcie gracza, który rozpocznie grę jako **kapitan** (posiadając kafelek „kapitana”).

Oficerowie w kooperacji

Gracze mogą cały czas swobodnie rozmawiać o planach i podejmowanych akcjach. Każdy gracz zarządza **rolą**, przejmując obowiązki opisane na odpowiedniej karcie w kooperacyjnej rozgrywce dla 2, 3 i 4 graczy. Pamiętajcie, że im mniejsza liczba graczy, tym więcej obowiązków będzie należało do danego gracza. Role są przypisane do graczy na stałe przez cały czas trwania rozgrywki. Kafelek **kapitana** będzie przekazywany pomiędzy graczami, a osoba, która go posiada ma także dodatkowe obowiązki poza tymi przypisanymi do jej roli.

Rola kapitana

Kiedy jesteś **kapitanem**, musisz także:

- Decydować o zakupie i opłacać dostępne karty **ulepszeń Nautilusa** podczas przygotowania
- Wydawać punkty **akcji**
- Decydować o akceptowaniu opcjonalnych **ataków z zaskoczenia** i **przygód**
- Rozpatrywać **TESTY**
- Zarządzać kartami na **obszarze rozgrywki**
- Ryzykować zasobem statku – **Nemo**

Pamiętajcie, że **kapitan nie może poświęcić postaci należącej do innego gracza**. Tylko właściciel danej **postaci** może to zrobić, kiedy uzna to za stosowne. *Kiedy jesteś kapitanem, czasami musisz prosić graczy o dokonanie takich poświęceń dla dobra całej podróży.*

Zrzecanie się roli kapitana

Kiedy jesteś **kapitanem** i...

- Dowolny **TEST** (np. z karty **przygody** lub podczas rozpatrywania **akcji** wymagającej wykonania **TESTU**, w tym **walki**, w której nie uda się zatopić celu itp.) zakończy się **PORAŻKA**

LUB

- Osiągnięcie kolejny próg (jakikolwiek by nie był) na torze **niesławny**

...musisz natychmiast zrzec się roli **kapitana** na rzecz gracza po twojej lewej (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) i **dodać 1 punkt akcji** (jeśli jest na niego miejsce na torze **punktów akcji**) jako premię „inicjatywy” dla nowego **kapitana**, by mógł poradzić sobie z bieżącymi problemami na pokładzie Nautilusa.

Dodatkowo, **na początku dowolnej tury** (czyli przed dobraniem nowej karty **przygody** ze **stosu dobierania**), **możesz** zdecydować się ustąpić ze stanowiska i przekazać rolę kapitana graczowi po lewej, który nie może dobrowolnie się jej zrzec aż do początku kolejnej tury.

CZEŚCIOWO KOOPERACYJNY WARIANT ROZGRYWKI

W tym wariancie **punkty chwały** są przyznawane poszczególnym graczom, o ile *Nautilus* przetrwa do końca wyprawy.

- Sugerujemy **nie** wybierać tego wariantu podczas pierwszej rozgrywki w **Wojnę Nemo**.
- Kiedy korzystacie z tego wariantu, rozgrywka będzie toczyła się znacznie płynniej, jeśli w waszej grupie będzie przynajmniej **jeden** doświadczony gracz, który w razie potrzeby pomoże pozostałym z interpretacją zasad.

Korzystajcie z powyższych zasad pełnej kooperacji z poniższymi dodatkowymi zasadami:

Obowiązki kapitana

Kiedy jesteś **kapitanem**, tworzysz swój własny **stos SUKCESU** (odkryty) i **PORAŻKI** (zakryty, na wierzchu **stosu SUKCESU**, aby nie pomylić ich z aktywnymi kartami **przygody** na obszarze **rozgrywki**). W ten sposób masz jeden „stos” kart (który mogą przeglądać wszyscy gracze) dla wszystkich kart **przygód** rozpatrzonych, kiedy dowodzisz (w tym rozpatrzonych przez ciebie kart **ZATRZYMAJ** z **obszaru rozgrywki**). Dotyczy to również kart **przygód** kończących przygodę (ale nie kart **ulepszeń Nautilusa**) jeśli jesteś **kapitanem** na koniec rozgrywki.

Dodatkowo, za każdym razem kiedy **TEST poszukiwania** zakończy się **SUKCESEM** (lub wykonasz **akcję przygody**, kiedy to konieczne) zachowujesz powiązany klejnot (znacznik **dostępnego skarbu**, a nie sam żeton **skarbu** – ten należy normalnie przekazać pod opiekę **Ochmistrza**). Umieść właśnie zdobyty klejnot przed sobą, zmniejszając pulę klejnotów oznaczających wartość przeszukania **oceanu**. Jeśli pula klejnotów się wyczerpie, **Ochmistrz** ignoruje umieszczanie kolejnych klejnotów na planszy dopóki jakieś nie będą dostępne.

Przejmowanie roli kapitana

Za każdym razem kiedy **kapitan** chce zrobić coś, z czym się nie zgadzasz, możesz powiedzieć „stop” i zaproponować, co zrobiłbyś inaczej. Jeśli **kapitan** nie odniesie się do twojej propozycji w satysfakcjonujący cię sposób, możesz zwrócić jeden z posiadanych klejnotów do puli i przejść rolę kapitana. Właśnie zostałeś **kapitanem** i jako swój pierwszy rozkaz musisz wykonać to co przed chwilą zaproponowałeś! Żaden inny gracz nie może przejść od ciebie roli kapitana w tej turze (masz tymczasowy immunitet), jednak w normalny sposób musisz przekazać rolę kapitana jeśli w tej turze **TEST** zakończy się **PORAŻKĄ**.

Dodatkowo, na początku dowolnej tury (czyli przed dobraniem nowej karty **przygody** ze **stosu dobierania**), **możesz** zdecydować się ustąpić ze stanowiska i przekazać rolę kapitana graczowi po lewej, który nie może dobrowolnie się jej zrzec aż do początku kolejnej tury. Jeśli to zrobisz, możesz wziąć jeden klejnot od **dowolnego innego** gracza, który go posiada.

Indywidualne wyniki graczy

Jeśli wasza grupa przetrwała rozgrywkę nie **Przegrywając**, każdy gracz indywidualnie podlicza swoje **punkty chwały** (PC), aby określić swój udział w sukcesie i historii **Wojny Nemo**. Odbywa się to w następujący sposób:

1. Otrzymujesz **(+1)** PC za każdy posiadany kafelek **postaci**, która przetrwała (niezależnie od jej wartości **PZ**),
2. Otrzymujesz **(+2)** PC za każdy posiadany klejnot,
3. Do swojego wyniku dodajesz liczbę kart w twoim stosie **SUKCESU**.
4. Na koniec odejmujesz liczbę kart w twoim stosie **PORAŻKI**.

Łączna suma powyższych to twój **wynik chwały**. Gracz, który uzyskał najwyższy **wynik chwały** najbardziej przyczynił się do sukcesu wyprawy (i tak dalej, aż do gracza, który uzyskał najniższy wynik). Remisy rozstrzygane są następująco: najwięcej kart na stosie **SUKCESU**, następnie największa liczba **klejnotów** i wreszcie kafelki **postaci**, które przetrwały.

Aby określić, jak dobrze poszła misja *Nautilusa* umieście karty ze stosów **SUKCESU** i **PORAŻKI** każdego gracza na odpowiednich polach na planszy (poniżej **stosu dobierania**). Do nich dodajcie karty **ulepszenia Nautilusa** i normalnie przeprowadźcie podliczanie punktów.

Czas pochwalić się wynikiem!

PODSUMOWANIE ZMIANY KAPITANA

1. Premia (1 dodatkowa akcja), gdy kapitan zostaje zmieniony z powodu niesprzyjających okoliczności.
2. Kara (1 klejnot) dla gracza przejmującego rolę kapitana.
3. Sprytny gracz, który zrezygnuje z roli kapitana, zanim jego szczęście się wyczerpie, otrzymuje 1 klejnot, który bierze od dowolnego innego gracza.

PRZYKŁAD

Marek jest **kapitanem** i chce zaryzykować forsując ostatni punkt **Nemo** podczas **TESTU**, aby otrzymać modyfikator **+3**, pomimo tego, że **PORAŻKA** w tym **TEŚCIE** będzie oznaczała przegraną. Krzysztof, widząc, że karta **finału** zostanie lada moment odkryta, wolałby otrzymać **+1 MRK**, zamiast tego forsując sfatygowany **kadłub**. Marek przekonuje, że z modyfikatorem **+3 MRK** niemal niemożliwe jest zakończenie testu porażką, ale Krzysztof ma złe przecucia i umieszcza jeden ze swoich klejnotów w puli, przejmując dowodzenie. Jako kapitan musi teraz wykonać **TEST** forsując **kadłub**, aby otrzymać **+1 MRK**, tak jak zadeklarował. Bez względu na to, jak bardzo niezadowolony z obrotu sytuacji może być Marek (lub jak wiele „A nie mówiłem!” usłyszysz Krzysztof jeśli test się nie powiedzie), do końca tej tury nikt nie może odebrać Krzysztofowi roli kapitana.

TWÓRCY WARIANTU KOOPERACYJNEGO

Testerzy: Nathan Hansen, Claude Hemberger, Jason Hunt, Noelle Le Bienvenu, Noah Massaro, Barry Pike III, Joanne i Brian Powers, Dorian Richard, Anthony Rubbo, Petra Schlunk, Torin Schlunk oraz niezrównani fani *Wojny Nemo* na forum BoardGameGeek!

