DZIKIE
SERENGETI

Projektant gry
GUNHO KIM

Młodszy projektant
MINHO KIM

Dyrekcja artystyczna
HANI CHANG

Redakcja
LUCYA HYUSEUNG LEE
SCOTT DEGENKOLB
ROMIN POUL
TAEHO KIM

Grafika
SOPHIA KANG

Podziękowania dla
NASZYCH
WSPIERAJĄCYCH
NA KICKSTARTERZE

Edycja Polska
GALAKTA

Korekta
ŁUKASZ CHEŁMECKI
ALEKSANDRA MISZTA-MARS

Tłumaczenie
ŁUKASZ TKACZYK

Opracowanie graficzne
KRZYSZTOF BERNACKI

BAD COMET

galakta

DO WSZYSTKICH REŻYSERÓW ŚWIATA!

Witaj w Serengeti, jednym z najcenniejszych rezerwatów dziedzictwa naturalnego na ziemi, gdzie każdego dnia miliony dzikich zwierząt pasą się, polują i walczą o przetrwanie. Stowarzyszenie The Good Comet, największa i najbardziej prestiżowa organizacja naukowa non-profit na świecie, ogłasza konkurs, którego celem jest promocja działań na rzecz ochrony środowiska. Zapraszamy CIEBIE i innych utalentowanych reżyserów do stworzenia najwspanialszego filmu dokumentalnego w historii kinematografii, zatytułowanego *Dzikie Serengeti*! Wszyscy będziecie mieć równe szanse. Odkrywaj gatunki zwierząt, nagrywaj rzadkie ujęcia i mądrze wykorzystuj posiadane zasoby, aby nakręcić najpiękniejszy i najbardziej inspirujący dokument w historii. Pamiętaj jednak, że tylko jeden film zostanie wybrany i będzie wyświetlany w kinach na całym świecie.

ZAWARTOŚĆ

1 dwustronna plansza mapy

1 plansza akcji

1 Skała Wieków

168 kart kadrów

12 kart Wielkich Migracji

14 kart specjalistów

12 kafelków nagrody filmowej

4 karty pomocy

1 instrukcja

50 żetonów monet

40 żetonów efektów wizualnych

40 żetonów pożywienia

4 żetony punktów

8 żetonów kłódek

4 paski galerii

1 znacznik pierwszego gracza

3 lwy

3 lamparty

3 krokodyle

3 szakale

3 hieny

3 sępy

1 dzioborożec – znacznik rundy

3 żyrafy

3 słonie

3 nosorożce

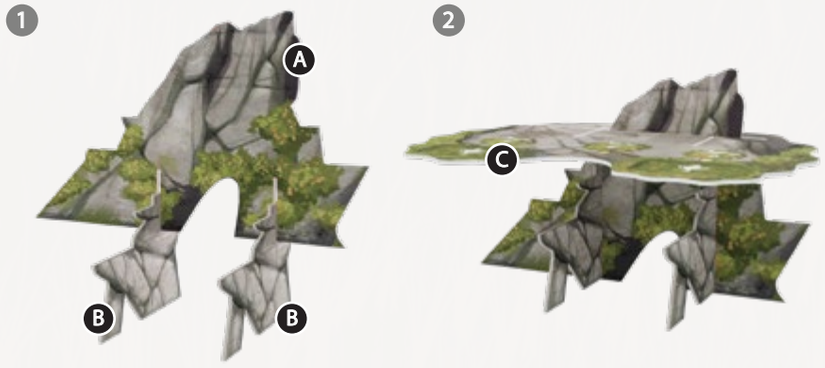
3 gazele

3 gnu

3 zebry

8 znaczników graczy (po 2 w 4 kolorach)

Montaż Skały Wieków



1. Połącz dwa wsporniki Skały (B) ze szczytem Skały (A).
2. Wsuń w dół dużą platformę Skały (C), aż nie osiądzie na wspornikach (B) i szczycie Skały (A).
3. Wsuń w dół małą platformę (D), aż nie osiądzie na wspornikach (B).

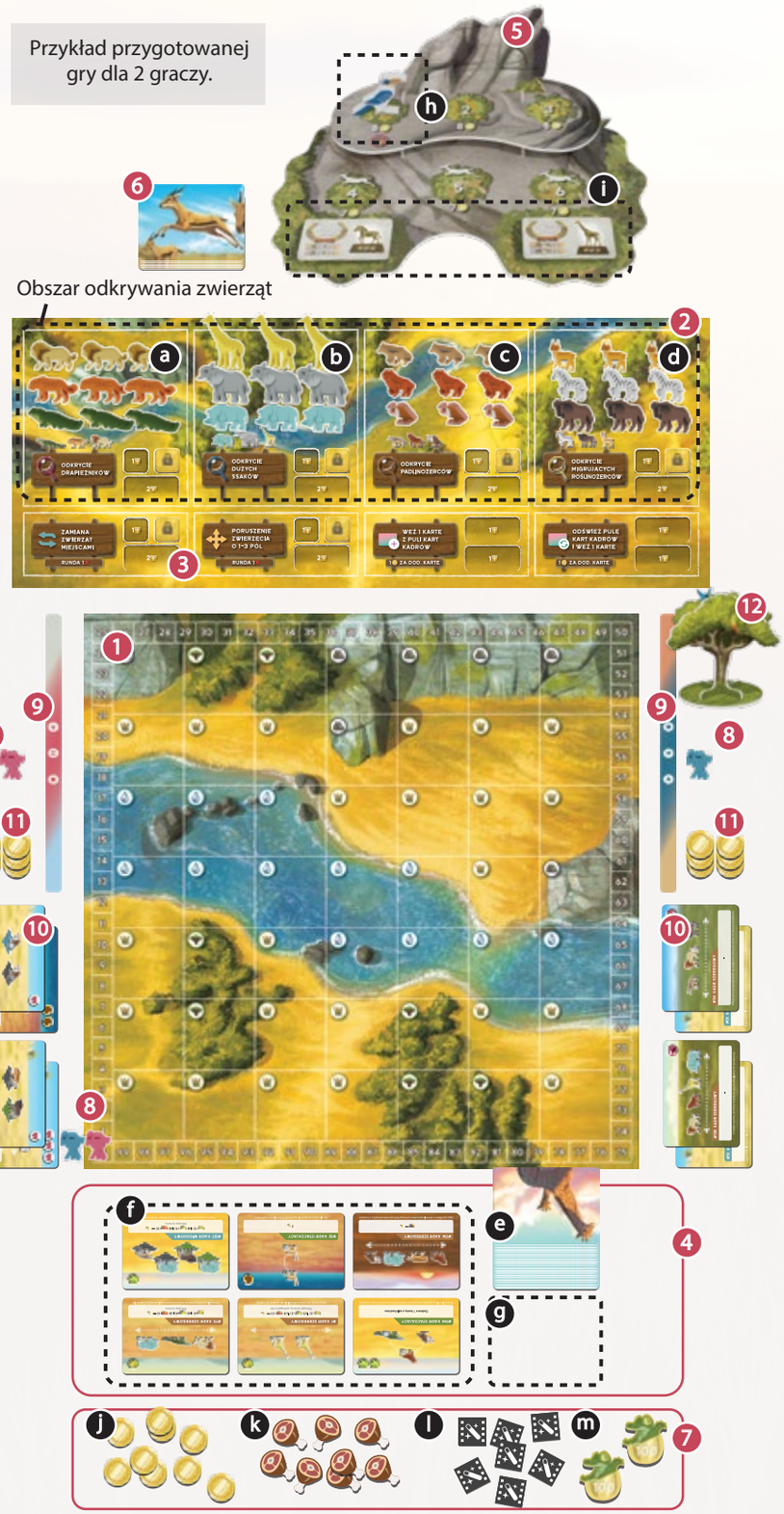
Montaż znacznika pierwszego gracza

Wsuń jedną część drzewa (E) w drugą (F) i osadź obie części na podstawce (G).

Jeżeli montaż Skały Wieków sprawia Ci trudność, możesz po prostu położyć małą platformę na dużej platformie tak, aby poszczególne symbole były widoczne.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przykład przygotowanej gry dla 2 graczy.



1. Plansza mapy jest dwustronna. Poziom trudności obu stron jest taki sam, lecz różnią się one ułożeniem poszczególnych typów terenu. Wybierz jedną z nich i umieść planszę na środku stołu.

2. Umieść **planszę akcji** obok planszy mapy. Umieść po 3 sztuki każdego zwierzęcia na odpowiadających im polach, zgodnie z poniższymi poleceniami:
   - a Lwy, lamparty i krokodyle umieść na polu drapieżników.
   - b Żyrafy, słonie i nosorożce umieść na polu dużych ssaków.
   - c Szakale, hieny i sępy umieść na polu padlinożerców.
   - d Gazele, zebry i gnu umieść na polu migrujących roślinożerców.

3. W zależności od liczby graczy, zakryj **żetonami kłódek** odpowiednie pola akcji.
   - Jeden lub 2 graczy: zakryj żetonami kłódek wszystkie pola akcji oznaczone symbolami 3g i 4g.
   - 3 graczy: zakryj żetonami kłódek wszystkie pola akcji oznaczone symbolem 4g.
   - 4 graczy: nie zakrywaj żetonami kłódek żadnych pól akcji.

4. Dokładnie potasuj wszystkie **karty kadrów** i umieść je zgodnie z poniższymi poleceniami:
   - e Talia kadrów: wszystkie karty kadrów umieść w zakrytym stosie.
   - f Pula kart kadrów: dobierz 6 kart kadrów z zakrytej talii kadrów i umieść je odkryte tak, jak wskazano na obrazku obok, tworząc pulę kart kadrów.
   - g Stos kart odrzuconych: pozostaw wolne miejsce obok talii kadrów na stos kart odrzuconych.

5. Umieść **Skałę Wieków** w dowolnym miejscu na stole.
   - h Umieść znacznik rund na polu rundy 1.
   - i Dokładnie potasuj kafelki nagród filmowych, następnie dobierz 2 i umieść je odkryte, w miejscu wskazanym na obrazku. Pozostałe kafelki odłóż do pudełka. Nie będą używane w tej rozgrywce.

6. Potasuj **karty Wielkich Migracji** i umieść je w zakrytym stosie obok Skały Wieków.

7. Umieść żetony **monet**, **pożywienia**, **efektów wizualnych** i **punktów** tak, aby każdy gracz miał do nich łatwy dostęp.
   - j Monety
   - k Pożywienie
   - l Efekty wizualne
   - m Punkty

8. Każdy gracz wybiera kolor i bierze **2 znaczniki gracza** w wybranym kolorze. Następnie każdy gracz umieszcza jeden ze swoich znaczników gracza na polu 0 na torze punktów dokumentu.

9. Każdy gracz bierze **1 pasek galerii** w wybranym uprzednio kolorze i umieszcza go przed sobą. Kolor symboli wskazuje, w jakim kolorze jest dany pasek.

10. Każdy gracz dobiera 8 kart kadrów z talii kadrów, **wybiera 4**, które zachowuje, a pozostałe odrzuca na stos kart odrzuconych.

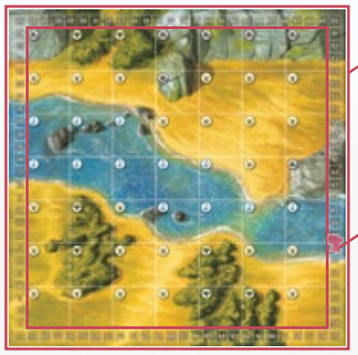
    Jeśli gracie przy użyciu zasad zaawansowanych, w tym momencie wybieracie również karty specjalistów (patrz strona 14).

11. Każdy gracz otrzymuje **6 monet** jako początkowe zasoby w rundzie 1.

12. Gracz, który jako ostatni oglądał film przyrodniczy, zostaje pierwszym graczem i otrzymuje **znacznik pierwszego gracza**, który umieszcza przed sobą.

CEL GRY

Celem gry *Dzikie Serengeti* jest uzyskanie na końcu rozgrywki jak największej liczby punktów dokumentu, oznaczonych symbolem ⭐.



Tor punktów dokumentu

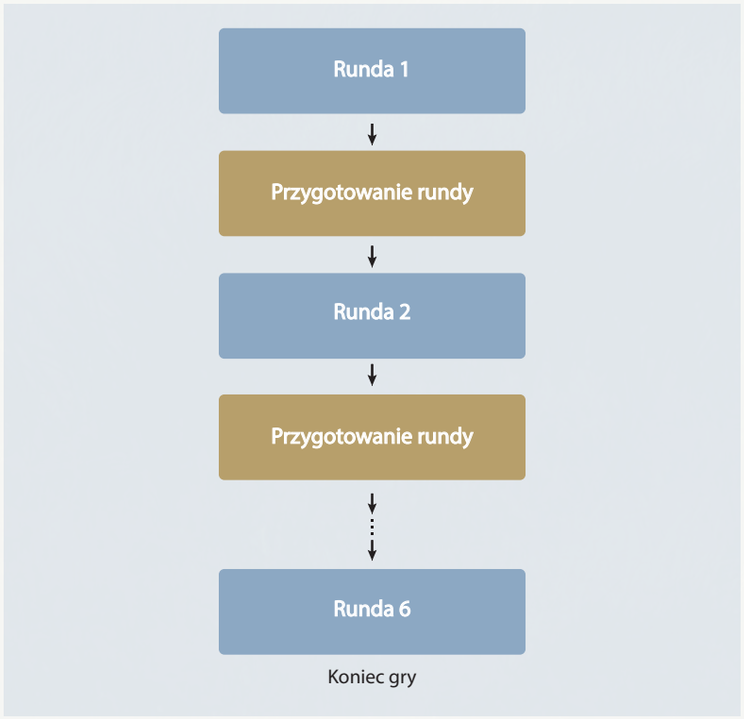
Używany do śledzenia punktów zgromadzonych przez poszczególnych graczy. Położenie znacznika odpowiada aktualnej liczbie punktów danego gracza.

Znacznik gracza

Każdy gracz posiada 2 znaczniki gracza. Jeden służy do oznaczania aktualnej liczby posiadanych ⭐, drugi wykorzystywany jest do wykonywania akcji na planszy akcji.

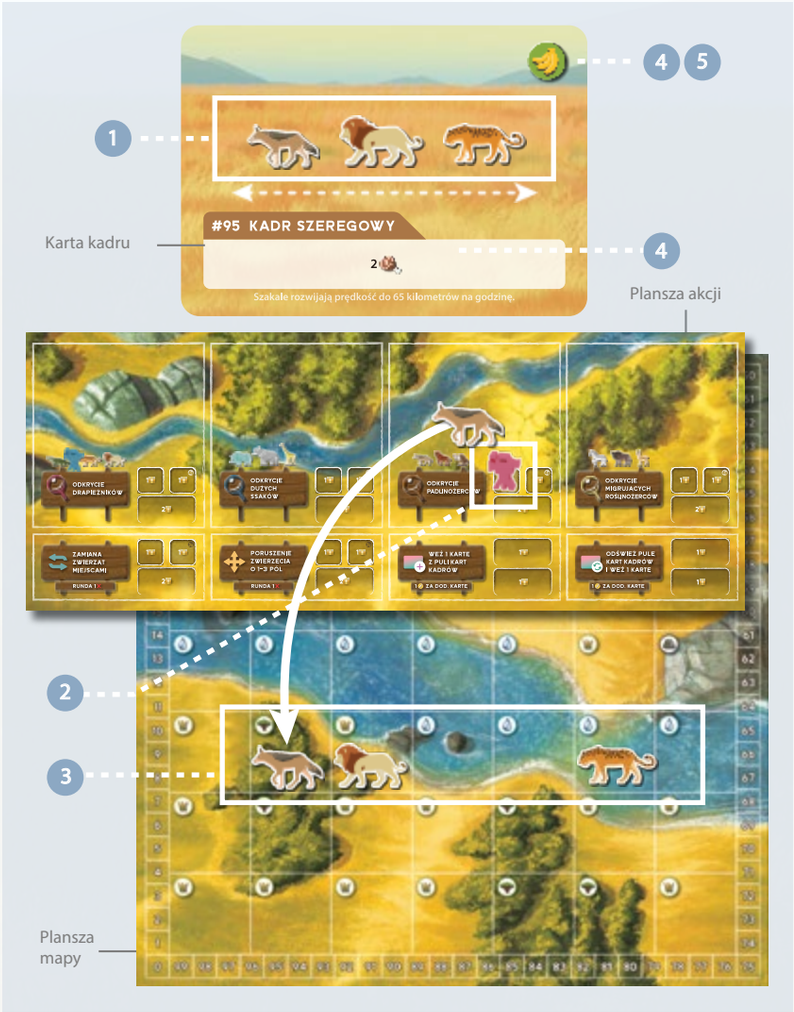
PRZEBIEG GRY

- Rozgrywka w *Dzikie Serengeti* trwa **6 rund**.
- W każdej rundzie gracze po kolei, **zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara**, rozgrywają swoje tury, wydając 1 lub 2 monety celem wykonania wybranej akcji podstawowej.
- **Spasowanie**: Jeżeli gracz nie może lub nie chce wykonać żadnej kolejnej akcji w danej rundzie, może **spasować**. Gracz, który spasował, do końca bieżącej rundy nie może już wykonać ŻADNEJ akcji.
- Runda kończy się, gdy **wszyscy** gracze spasują.
- Po zakończeniu rundy, a przed przystąpieniem do kolejnej, należy przeprowadzić przygotowanie kolejnej rundy (patrz strona 12).
- Po zakończeniu 6 rundy gra dobiega końca. Gracz z największą liczbą ⭐ wygrywa.



RZUT OKA NA ZASADY

1. Karty kadrów przedstawiają konkretne ułożenie zwierząt. Aby zyskiwać ⭐, musisz zrealizować karty kadrów poprzez umieszczanie na planszy mapy zwierząt zgodnie z ułożeniem przedstawionym na kartach kadrów.



2. Aby odwzorować ułożenie zwierząt zaprezentowane na kartach kadrów, gracze w swoich turach będą wykonywać akcje poprzez umieszczanie swoich znaczników gracza na polach akcji. Pola te pozwalają umieszczać nowe zwierzęta na planszy mapy lub poruszać te, które już się na niej znajdują.

3. Możesz zrealizować kartę kadru, jeżeli ułożenie zwierząt i/lub rodzaj terenu na planszy mapy odpowiada ułożeniu na danej karcie.

4. Realizowanie kart kadrów pozwala graczowi zyskiwać symbole i/lub nagrody. Nagrody pozwalają zyskać ⭐ i/lub rozmaite zasoby, symbole zaś zapewniają utrzymujące się przez całą grę korzyści (patrz strona 10).

5. Symbole współgrają ze sobą. Aby uzyskać jak najlepszy wynik na torze punktów dokumentu, musisz wypracować jak najefektywniejszą strategię pozyskiwania i realizowania kart kadrów, które łączą się ze sobą.

A. AKCJE PODSTAWOWE

- W każdej rundzie gracze kolejno wykonują po 1 podstawowej akcji na turę.
- Aby wykonać podstawową akcję, musisz **umieścić swój znacznik gracza na wybranym polu akcji na planszy akcji i opłacić monetami widoczny na danym polu koszt**.
- W grze występuje 8 akcji podstawowych.

Pola akcji

1 Odkrycie drapieżników

- Wybierz zwierzę z pola „Odkrycie drapieżników" na planszy akcji i umieść je na dowolnie wybranym, niezajętym polu na planszy mapy.
- Ta akcja umożliwia odkrycie lwów, lampartów i krokodyli.

Przykład

a Umieść swój znacznik gracza na polu akcji „Odkrycie drapieżników" i opłać koszt wskazany na polu akcji. Jeśli umieściłeś go tak, jak wskazuje obrazek po prawej, zapłacisz 1 monetę.

b Weź wybranego drapieżnika i umieść go na dowolnie wybranym, niezajętym polu na planszy mapy.

2 Odkrycie dużych ssaków

- Wybierz zwierzę z pola „Odkrycie dużych ssaków" na planszy akcji i umieść je na dowolnie wybranym, niezajętym polu na planszy mapy.
- Ta akcja umożliwia odkrycie słoni, nosorożców i żyraf.

3 Odkrycie padlinożerców

- Wybierz zwierzę z pola „Odkrycie padlinożerców" na planszy akcji i umieść je na dowolnie wybranym, niezajętym polu na planszy mapy.
- Ta akcja umożliwia odkrycie hien, szakali i sępów.

4 Odkrycie migrujących roślinożerców

- Wybierz zwierzę z pola „Odkrycie migrujących roślinożerców" na planszy akcji i umieść je na dowolnie wybranym, niezajętym polu na planszy mapy.
- Ta akcja umożliwia odkrycie gnu, zebr i gazeli.

5 Zamiana zwierząt miejscami

- Wybierz dwa zwierzęta na planszy mapy i zamień je miejscami.
- Nie możesz wybrać tej akcji w pierwszej rundzie.

6 Poruszenie zwierzęcia o 1-3 pól

- Wybierz jedno zwierzę na planszy mapy i porusz je od 1 do 3 pól.
- Nie możesz wybrać tej akcji w pierwszej rundzie.
- Nie możesz **poruszać zwierząt po skosie**.
- Musisz wykonać ten ruch w całości, bez przerywania. Na przykład, jeżeli chcesz poruszyć zwierzę o 3 pola, **nie możesz** poruszyć go najpierw o 2 pola, zrealizować karty kadru, a następnie poruszyć go o jeszcze jedno pole.

Przykład

a Umieść swój znacznik gracza na polu akcji „Poruszenie zwierzęcia o 1-3 pól" i opłać koszt wskazany na polu akcji. Jeśli umieściłeś go tak, jak wskazuje obrazek po prawej, zapłacisz 1 monetę.

b Weź wybrane zwierzę z planszy mapy i porusz je od 1 do 3 pól.

Uwaga

Na końcu twojej tury na żadnym polu planszy mapy nie może znajdować się więcej niż 1 zwierzę. Możesz poruszać zwierzęta przez zajęte pola, ale nie możesz zakończyć swojej tury w sytuacji, gdy któreś zwierzę znajduje się na polu zajętym przez inne zwierzę.

7 Weź 1 kartę z puli kart kadrów

- Weź 1 z 6 kart kadrów z puli kart kadrów.
- Możesz wziąć dodatkowe karty kadrów, płacąc 1 monetę za każdą z nich.
- Po tym, jak weźmiesz wybrane karty, uzupełnij pulę do 6 kart, dobierając nowe karty z talii kadrów. Nie możesz kupić kart kadrów, którymi uzupełniłeś pulę, póki nie nadejdzie twoja kolejna tura.
- Jeśli talia kadrów się wyczerpie, potasuj wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych i utwórz nową talię kadrów.

Przykład: Aby w tej akcji kupić łącznie 3 karty z puli kart kadrów, zapłać koszt oznaczony na polu akcji na planszy akcji (1 moneta) oraz 2 dodatkowe monety (po 1 za każdą dodatkową kartę, którą chcesz kupić). Za 3 kupione w ten sposób karty zapłacisz łącznie 3 monety.

8 Odśwież pulę kart kadrów i weź 1 kartę

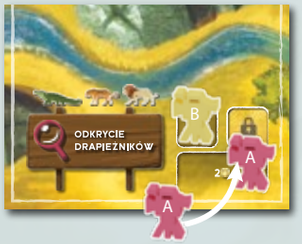
- Odrzuć wszystkie 6 kart z puli kart kadrów i dobierz z talii kadrów 6 nowych kart, tworząc nową pulę. Weź z nowej puli 1 kartę kadru. Możesz wziąć dodatkowe karty, płacąc 1 monetę za każdą z nich.
- Po tym, jak weźmiesz wybrane karty, uzupełnij pulę do 6 kart, dobierając nowe karty z talii kadrów.

Zasady dotyczące obszaru gry gracza

- W grze *Dzikie Serengeti* **wszystkie karty kadrów w twoim obszarze gry są jawne**. Musisz umieszczać swoje karty kadrów odkryte przed sobą. Zrealizowane karty kadrów również umieszczasz odkryte w galerii (patrz strona 9).
- **NIE MOŻESZ mieć więcej niż 8 niezrealizowanych kart kadrów** w swoim obszarze gry. Jeżeli na końcu tury posiadasz więcej niż 8 niezrealizowanych kart, musisz odrzucić nadmiarowe karty lub wymienić je na monety.

OGRANICZENIA PÓL AKCJI

- Na polach akcji, które są **zamknięte**, może się znajdować tylko 1 znacznik gracza. Na polach akcji, które są **częściowo „otwarte"**, może znajdować się dowolna liczba znaczników graczy.
- Znacznik gracza pozostaje na polu akcji aż do kolejnej tury danego gracza.
- W czasie kolejnej tury gracz może ponownie wykonać tę samą akcję, lecz **nie może użyć w tym celu tego samego pola akcji**, które wcześniej zajmował. Musi umieścić swój znacznik na innym polu umożliwiającym wykonanie tej akcji.



Przykład 1

Gracz A chce wykonać akcję „Odkrycie drapieżników", lecz pole akcji wskazujące koszt 1 monety jest już zajęte przez znacznik gracza B. W tym przypadku, aby wykonać tę akcję, gracz A musi umieścić swój znacznik na częściowo „otwartym" polu akcji i opłacić wskazany koszt wynoszący w tym przypadku 2 monety.

Przykład 2

W twojej poprzedniej turze wykonałeś akcję „Odkrycie drapieżników", zajmując pole tej akcji oznaczone kosztem 1 monety. W swojej bieżącej turze chciałbyś ponownie wykonać tę akcję. Ponieważ nie możesz skorzystać z pola, które zajęłeś w poprzedniej turze, więc aby wykonać raz jeszcze tę akcję, musisz umieścić swój znacznik na częściowo „otwartym" polu tej akcji, oznaczonym kosztem 2 monet, i opłacić ten koszt.

PODPOWIEDŹ Koszt 2 monet to spory wydatek i nie zalecamy korzystania z pól oznaczonych tym kosztem, chyba że jest to absolutnie niezbędne do zrealizowania twoich planów!

B. DARMOWE AKCJE

- Darmowe akcje nie posiadają żadnego kosztu. Możesz **W TRAKCIE swojej tury** wykonać dowolną liczbę takich akcji.
- W grze *Dzikie Serengeti* możesz korzystać z 3 darmowych akcji.
  - **Odrzucenie niezrealizowanych kart kadrów**: Możesz odrzucić 2 niezrealizowane karty kadrów na stos kart odrzuconych, aby otrzymać 1 monetę z puli. Za odrzucenie tylko 1 niezrealizowanej karty kadru nie otrzymasz monety, lecz nadal możesz wykonać taką akcję. **Nie można odrzucać zrealizowanych kart kadrów**.
  - **Zrealizowanie karty kadru** (patrz strona 9): Jeżeli spełniasz wymagania przedstawione na karcie kadru, możesz zrealizować taką kartę. Nie ma limitu kart, które możesz zrealizować w swojej turze, pod warunkiem, że spełniasz wymagania każdej z nich.
  - **Wydanie żetonu pożywienia lub efektu wizualnego** (patrz strona 8): Możesz wydać dowolną liczbę posiadanych żetonów pożywienia i/lub efektów wizualnych.

C. SPASOWANIE

- Jeżeli nie posiadasz już żadnych monet, którymi mógłbyś opłacić koszt akcji, lub z dowolnego powodu nie chcesz wykonywać więcej akcji w danej rundzie, możesz **spasować**.
- **Nie możesz** spasować, jeżeli posiadasz 3 lub więcej monet.
- Gracz, który spasował, **nie może wykonywać żadnej podstawowej ani darmowej akcji do końca danej RUNDY**.
- Po tym, jak gracz spasował, należy usunąć z planszy akcji jego znacznik gracza. Gracz otrzyma go z powrotem na początku kolejnej rundy.
- Gracze, którzy nie spasowali, kontynuują grę na zwykłych zasadach.
- Po tym, jak ostatni gracz spasuje, runda dobiega końca.

Gracze realizują karty kadrów, aby otrzymać nagrody i zyskać długotrwałe korzyści z pozyskanych symboli. W swojej turze gracz może zrealizować kartę kadru, jeżeli ułożenie zwierząt na planszy mapy odpowiada ułożeniu zwierząt na danej karcie.

1. **Ułożenie zwierząt**: Aby zrealizować daną kartę kadru, ułożenie zwierząt na planszy mapy musi odpowiadać temu na karcie.
2. **Rodzaj karty kadru**: Karty kadrów dzielą się na 3 rodzaje.
3. **Nagrody**: Zyskujesz wskazane nagrody natychmiast po zrealizowaniu danego kadru.
4. **Symbole**: Możesz zyskać rozmaite korzyści w trakcie gry w oparciu o symbole zgromadzone na twoich zrealizowanych kartach kadrów.
5. **Ciekawostki przyrodnicze**: Na każdej karcie kadru znajduje się ciekawostka przyrodnicza lub informacja na temat przedstawionych na karcie kadru zwierząt. Opisy te nie wpływają w żaden sposób na grę.

RODZAJE KART KADRÓW

Karty kadrów dzielą się na 3 rodzaje.

KADR WIDOKOWY

- Aby zrealizować kartę kadru widokowego, zwierzęta na planszy mapy muszą znajdować się **na odpowiednich polach terenu, zgodnie z oznaczeniem na danej karcie.**
- Kolejność i sąsiadowanie zwierząt nie są brane pod uwagę na potrzeby realizowania karty kadru widokowego.
- Na przykład, aby zrealizować przedstawioną obok kartę kadru widokowego, na planszy mapy musi znajdować się 1 krokodyl na polu drzew, 1 krokodyl na polu wody i jedna hiena na polu wody.

WYMAGANIA PÓL TERENU

Na planszy mapy znajdują się 4 rodzaje pól terenu: **trawa**, **drzewa**, **woda** oraz **skała**. Jeżeli na karcie kadru obok wizerunku zwierzęcia znajduje się symbol pola terenu, wówczas aby zrealizować taką kartę kadru, dane zwierzę musi znajdować się na odpowiednim polu terenu na planszy mapy.

Pole trawy

Pole wody

Pole drzew

Pole skały

KADR SZEREGOWY

- Aby zrealizować kartę kadru szeregowego, zwierzęta na planszy mapy muszą znajdować się **w linii prostej i w dokładnie takiej kolejności jak przedstawiono na danej karcie**.
- Zwierzęta muszą znajdować się w linii prostej w pionie lub w poziomie. **Nie mogą** być ułożone po skosie.
- Zwierzęta nie muszą ze sobą sąsiadować. Kierunek ułożenia również nie ma znaczenia. Nie ma również znaczenia to, że pomiędzy przedstawionymi na karcie kadru zwierzętami na planszy mapy obecne są inne zwierzęta.

Na przykład, aby zrealizować powyższą kartę kadru szeregowego, lew, krokodyl i nosorożec muszą znajdować się w linii prostej w podanej kolejności. Dodatkowo nosorożec musi znajdować się na polu trawy.

Lew, krokodyl i nosorożec są ułożone w linii prostej od dołu do góry. Słoń pomiędzy nimi nie wpływa na możliwość zrealizowania karty.

Lew, krokodyl i nosorożec są ułożone w linii prostej poziomo, od prawej do lewej.

KADR OTACZAJĄCY

- Aby zrealizować kartę kadru otaczającego, wskazane zwierzęta na planszy mapy muszą znajdować się **w obrębie 8 pól sąsiadujących z centralnym zwierzęciem**.

Centralne zwierzę

Zwierzę przedstawione na górze karty kadru otaczającego to centralne zwierzę.

Przykład: aby zrealizować powyższą kartę kadru otaczającego, lampart i lew muszą znajdować się na dowolnych spośród 8 pól sąsiadujących z żyrafą, która jest centralnym zwierzęciem. Dodatkowo żyrafa musi znajdować się na polu wody, a lampart na polu trawy.

Zasoby

- Możesz ułatwić sobie realizowanie kart kadrów dzięki 2 rodzajom zasobów: pożywieniu i efektom wizualnym.
- **Wydanie żetonu zasobu jest darmową akcją**. W TRAKCIE SWOJEJ TURY możesz wydać dowolną liczbę posiadanych żetonów pożywienia i żetonów efektów wizualnych.
- Wydane żetony zasobów odrzucasz do zasobów ogólnych.
- Możesz zyskiwać żetony pożywienia oraz żetony efektów wizualnych dzięki nagrodom na kartach kadrów lub dzięki symbolom zasobów na tych kartach (patrz strona 10).

Żeton pożywienia

- Wydając 1 żeton pożywienia, możesz poruszyć **wybrane zwierzę o 1 pole.**
- Można poruszyć zwierzę w pionie lub poziomie, nigdy po skosie.

Żeton efektów wizualnych

- Wydając 1 żeton efektów wizualnych, możesz zignorować 1 rodzaj terenu wymagany do realizacji karty kadru.

Przykład: jeżeli wydasz 3 żetony pożywienia podczas swojej tury, możesz poruszyć lwa o 2 pola i słonia o 1 pole.

Przykład: aby zrealizować powyższą kartę kadru widokowego, 1 gazela, 1 szakal i 1 zebra muszą znajdować się na polach skały. Jeżeli wydasz 1 żeton efektu wizualnego, aby zignorować wymaganie terenu dla zebry, mogłaby ona znajdować się na dowolnym polu terenu. Jednak szakal oraz gazela nadal musiałyby znajdować się na polach skały. Pamiętaj, że żetony efektów wizualnych pozwalają zignorować JEDYNIE warunki terenu. W przedstawionej sytuacji gdzieś na planszy mapy nadal musi znajdować się przynajmniej 1 zebra. Odrzuć żeton efektu wizualnego po tym, jak go wydasz.

Przykład: aby zrealizować powyższą kartę kadru otaczającego, słoń i zebra muszą znajdować się na dowolnych spośród 8 pól sąsiadujących z szakalem, który jest centralnym zwierzęciem. Dodatkowo zebra musi znajdować się na polu trawy. Jeżeli wydasz 1 żeton efektów wizualnych, aby zignorować wymaganie terenu zebry, będzie ona mogła znajdować się na dowolnym polu terenu, lecz nadal w obrębie 8 sąsiadujących z szakalem pól. Odrzuć żeton efektu wizualnego po tym, jak go wydasz.

REALIZOWANIE KART KADRÓW

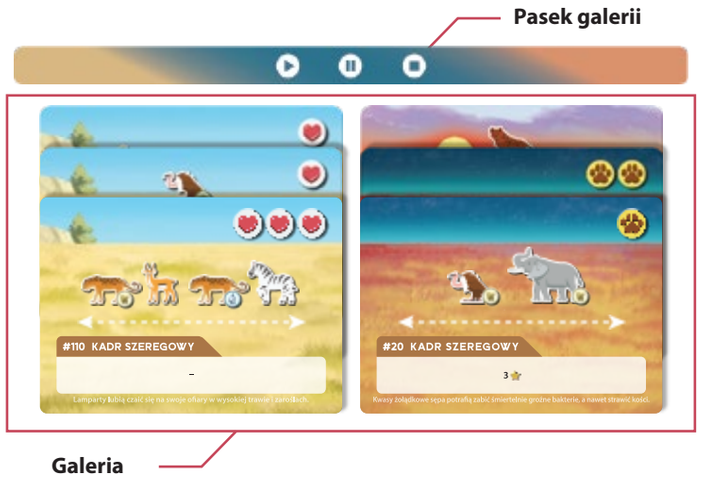
- Otrzymujesz nagrody natychmiast po tym, jak zrealizujesz wybrane karty kadrów. Następnie umieść zrealizowane karty w twojej **galerii**.
- Zrealizowanie karty kadru to darmowa akcja i możesz ją wykonywać wielokrotnie w trakcie trwania twojej tury. Nie ma limitu kart, które możesz zrealizować w swojej turze, pod warunkiem, że spełniasz wymagania każdej z nich.
- Możesz zrealizować karty kadrów wyłącznie W TRAKCIE swojej tury.
- Możesz zdecydować, że nie chcesz zrealizować karty kadru (nawet jeżeli spełniasz warunki jej realizacji), np. jeżeli nie chcesz w danym momencie otrzymać wskazanej nagrody.

PODPOWIEDŹ W przypadku niektórych kart kadrów wybór momentu ich zrealizowania może być kluczowy z punktu widzenia nagród, jakie oferują. Powinieneś dobrze zaplanować ten moment.

GALERIA

- Galeria jest miejscem, gdzie przechowujesz zrealizowane karty kadrów.
- Kiedy zrealizujesz kartę kadru, umieść ją pod paskiem galerii na pozostałych zrealizowanych kartach tak, by widoczne były ich symbole w prawym górnym rogu.

PODPOWIEDŹ Grupowanie kart wg symboli może pomóc śledzić twoje postępy w grze.



NAGRODY

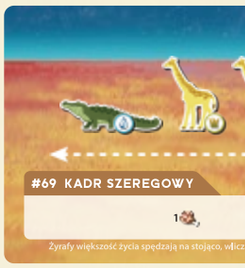
- Otrzymujesz nagrody natychmiast po tym, jak zrealizujesz wybraną kartę kadru. Nie możesz zdecydować, że otrzymasz nagrodę za zrealizowaną kartę kadru później.

Otrzymaj żeton(y) pożywienia.

Otrzymaj żeton(y) efektów wizualnych.

Otrzymaj wskazaną liczbę punktów dokumentu.

Nagrody za wskazane obok symbole zależą **od liczby symboli zgromadzonych na zrealizowanych przez ciebie kartach kadrów w twojej galerii**. Więcej informacji na temat poszczególnych symboli znajduje się na następnej stronie.



Jeżeli zrealizujesz powyższą kartę, natychmiast otrzymasz 1 (żeton pożywienia).

Jeżeli zrealizujesz powyższą kartę, natychmiast otrzymasz 3.

- Niektóre karty kadrów oferują nagrody w postaci punktów dokumentu w liczbie zależnej od liczby symboli zgromadzonych na zrealizowanych przez ciebie kartach kadrów w twojej galerii.

Liczba symboli , które zgromadziłeś.

Jeżeli zrealizujesz powyższą kartę, otrzymasz 1 za każdy symbol , który zgromadziłeś na zrealizowanych przez ciebie kartach kadrów. Jeżeli miałbyś ich 7, otrzymałbyś 7.

SYMBOLE

- Symbole znajdują się w prawym górnym rogu kart kadrów. Niektóre karty mogą mieć kilka symboli, podczas gdy inne mogą nie mieć ich wcale.
- Kiedy realizujesz kartę kadru, na której znajdują się jakiekolwiek symbole, po umieszczeniu jej w swojej galerii dane symbole zapewnią ci potencjalne korzyści przez resztę gry.
- Symbole na niezrealizowanych kartach kadrów nie zapewniają żadnych korzyści.
- W grze *Dzikie Serengeti* występuje 8 symboli:

UWAGA Symbole na zrealizowanych kartach kadrów nazywamy zgromadzonymi symbolami.

SYMBOLE ZASOBÓW

- Symbole zasobów na zrealizowanych kartach kadrów generują dany zasób w każdej rundzie, podczas fazy przygotowania (patrz strona 13).
- Symbole zasobów (pożywienia i efektów wizualnych) można rozpoznać po CZERWONYM tle.

1 Pożywienie

- Każdy zgromadzony symbol pożywienia zapewnia 1 żeton pożywienia podczas przygotowania rundy.
- Na przykład, jeżeli zgromadziłeś 2 symbole pożywienia, w fazie przygotowania każdej kolejnej rundy otrzymasz 2 żetony pożywienia.

2 Efekty wizualne

- Każdy zgromadzony symbol efektów wizualnych zapewnia 1 żeton efektów wizualnych podczas przygotowania rundy.
- Na przykład, jeżeli zgromadziłeś 2 symbole efektów wizualnych, w fazie przygotowania każdej kolejnej rundy otrzymasz 2 żetony efektów wizualnych.

Symbole pożywienia i efektów wizualnych są umieszczone w czerwonym kółku, podczas gdy odpowiadające im **żetony** są w kształcie danej rzeczy.

PODPOWIEDŹ Warto gromadzić symbole zasobów w początkowych rundach.

SYMBOLE ROŚLIN

Stowarzyszenie The Good Comet nagradza symbolami roślin kadry o wyjątkowej wartości. Symbole liścia znajdują się na najbardziej inspirujących kadrach, symbole kwiatu na tych, które zostały nakręcone ze szczególnym kunsztem, zaś symbole owocu oznaczają najbardziej kreatywne z kadrów.

3 Liść 4 Kwiat 5 Owoc

- Do symboli roślin należą liście, kwiaty i owoce.
- Aby zyskiwać ★ za symbole roślin, powinieneś realizować karty kadrów, które zapewniają ★ w oparciu o zgromadzone symbole roślin.
- Kiedy zrealizujesz kartę kadru, która zapewnia nagrodę w postaci ★ w oparciu o wybrane zgromadzone symbole roślin (lub lub), możesz wybrać, w oparciu o które ze zgromadzonych symboli otrzymasz nagrodę.

Zrealizowane karty kadrów (Galeria)

- Zrealizowałeś kartę numer 128. Wliczając symbol na tej karcie, zgromadziłeś 16 i 1 .
- Musisz wybrać jeden z symboli roślin, aby obliczyć liczbę otrzymanych ★. Wybierając otrzymasz ich najwięcej, więc to na nie się decydujesz.
- Zgromadziłeś 16 symboli, więc otrzymujesz 16+2 = 18★.

PODPOWIEDŹ Gromadź jak najwięcej symboli roślin, aby uzyskać wysoki wynik. Musisz jednak uważać! Gromadzenie kart z symbolami roślin bez realizowania kart kadrów, które zapewniają punkty za te symbole, sprawi, że bardzo trudno będzie ci uzyskać wysoki wynik. Balans pomiędzy gromadzeniem symboli a punktowaniem za nie jest kluczowy, jeśli chcesz oprzeć swoją strategię na symbolach roślin.

POZOSTAŁE SYMBOLE

6 Zwierzę

- Symbol zwierzęcia liczy się jako zwierzę na potrzeby wręczania nagród filmowych. Więcej informacji na temat nagród filmowych i wykorzystaniu symboli zwierząt znajduje się na stronie 12.
- Na przykład, jeżeli w danej rundzie rozpatrywanym wydarzeniem jest przyznanie nagrody filmowej za żyrafy, o twoim miejscu decyduje liczba żyraf plus liczba symboli zwierząt na zrealizowanych kartach kadrów w twojej galerii. Jeżeli zgromadziłeś 3 symbole zwierząt, wówczas liczą się one tak, jakbyś miał 3 dodatkowe żyrafy na potrzeby obliczania punktów/miejsca za nagrodę filmową za żyrafy.

7 Polubienia

Stowarzyszenie The Good Comet nagradza symbolami polubień kadry, które mogą potencjalnie zapewnić wyższą liczbę wyświetleń w mediach społecznościowych.

- Na koniec gry otrzymujesz ⭐ w zależności od liczby zgromadzonych symboli polubień w twojej galerii. W przeciwieństwie do symboli roślin, nie musisz realizować kart kadrów, które punktują za te symbole.

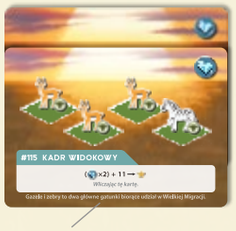
Liczba symboli	3	4	5	6	7	8	9	10
Nagroda	7⭐	10⭐	14⭐	19⭐	25⭐	33⭐	41⭐	50⭐

- Za zgromadzenie 1 lub 2 symboli polubień nie otrzymasz żadnych ⭐.
- Na przykład, jeżeli zgromadziłeś 14 symboli polubień, otrzymasz 50 ⭐ za 10 symboli polubień oraz 10 ⭐ za pozostałe 4 symbole, co łącznie da liczbę 60 ⭐. Jeśli zgromadziłbyś zamiast tego 11 symboli polubień, otrzymałbyś jedynie 50 ⭐ za zgromadzenie 10 symboli. Za pozostały 1 symbol polubień nie otrzymałbyś już żadnych ⭐.

8 Rzadkie ujęcie

Stowarzyszenie The Good Comet nagradza symbolami rzadkich ujęć te kadry, którą są wyjątkowo trudne do nakręcenia w naturalnym środowisku. Bardziej ambitni reżyserzy często aktywnie poszukują właśnie takich kadrów, aby stworzyć wyjątkowe i niepowtarzalne dokumenty.

- Symbol rzadkiego ujęcia można znaleźć na szczególnie trudnych do zrealizowania kartach kadrów.
- Na kartach kadrów w podstawowej grze *Dzikie Serengeti* jest tylko 6 symboli rzadkiego ujęcia. Symbole rzadkich ujęć zapewniają bardzo atrakcyjne nagrody.
- Karty kadrów z symbolami rzadkich ujęć zapewniają ⭐ w oparciu o liczbę rzadkich ujęć, które zgromadziłeś. Im więcej zgromadzonych symboli rzadkich ujęć, tym więcej ⭐ zapewnią dane karty.



Zrealizowane karty kadrów (galeria)

- Zrealizowałeś kartę kadru o numerze 108, a w swojej galerii masz zgromadzone 2 symbole 💎.
- Wliczając w to symbol na właśnie zrealizowanej karcie kadru, łącznie masz zgromadzone 3 💎.
- Otrzymujesz 3 (liczba zgromadzonych symboli 💎) x 2 +11 a więc 17⭐.

Żetony punktów

przód

tył

- Kiedy zdobędziesz więcej niż 100 ⭐, możesz zabrać żeton punktów przedstawiający liczbę 100 i umieścić go obok swojej galerii.
- Jeżeli w dalszej części gry zdobędziesz ponad 200 ⭐, obróć posiadany żeton punktów na drugą stronę.

PODPOWIEDŹ Rady dla początkujących graczy

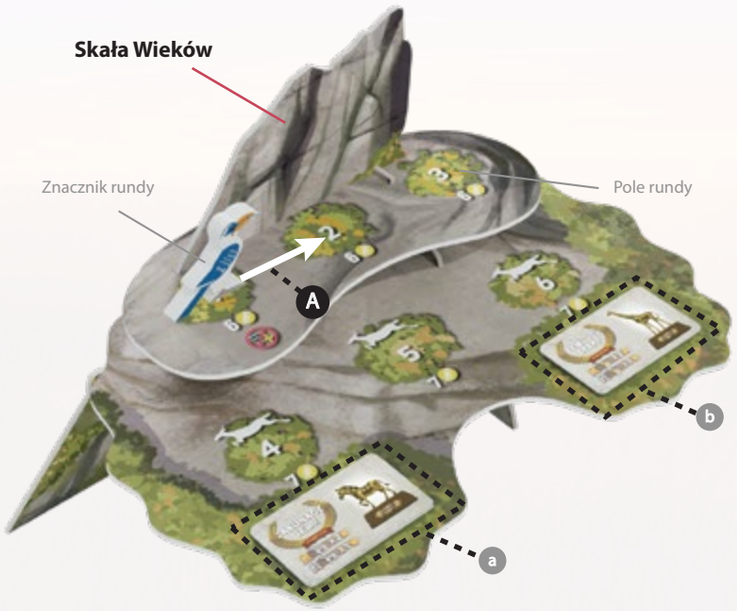
1. Opracuj strategię i skup się tylko na niej
Opracuj strategię w oparciu o karty, które dobrałeś na początku gry, początkową pulę kart kadrów, twoją kartę specjalisty (patrz strona 14) oraz strategie, jakie mogą chcieć zastosować twoi przeciwnicy. Skup się na przykład na gromadzeniu tylko jednego typu symboli roślin, by realizując punktujące za nie karty, otrzymywać pokaźne nagrody. Inną ścieżką jest gromadzenie jak największej liczby symboli polubień, jeszcze inną dążenie do zajmowania pierwszego miejsca w czasie każdego przyznawania nagród filmowych poprzez gromadzenie symboli zwierząt (patrz strona 12). Możesz liczyć na szczególnie wysoki wynik, jeśli skupisz się na punktowaniu za 1 lub maksymalnie 2 rodzaje symboli (lub zestawów symboli). Bardzo ważne jest, aby w początkowych rundach wypracowywać solidne podstawy do realizowania swojej strategii, realizować odpowiednie dla obranej strategii karty kadrów i zapełniać nimi swoją galerię. Oczywiście jeżeli w trakcie gry w oparciu o sytuację na stole dostrzeżesz, że stopniowa zmiana początkowego planu może przynieść lepszy wynik, nie wahaj się tego zrobić!

2. Łatwe karty kadrów nie zawsze są najlepszym wyborem
Realizowanie przypadkowych kart kadrów, nawet jeżeli są proste do zrealizowania, nie sprawi, że osiągniesz wysoki wynik. Kiedy już obierzesz jakąś strategię, staraj się rozważnie wybierać, które karty kadrów chcesz zrealizować. Zrealizowanie jednej, odpowiedniej, karty kadru może przynieść lepsze efekty niż zrealizowanie 3-4 kart kadrów, które zupełnie nie pasują do twojej strategii.

3. Nie wahaj się poświęcić czasu na znalezienie idealnej dla twojej strategii karty kadru
W grze *Dzikie Serengeti* odnajdywanie właściwych kart kadrów ma kluczowe znaczenie. Akcje takie jak „Odśwież pulę kart kadrów i weź 1 kartę" czy „Odrzuć 2 niezrealizowane karty kadrów na stos kart odrzuconych, aby otrzymać 1 monetę z puli" są szczególnie przydatne właśnie wtedy, gdy próbujesz odnaleźć tę właściwą kartę w talii kadrów. Jeżeli karty, której poszukujesz, nie ma w bieżącej puli kart kadrów, nie wahaj się powtarzać tych akcji kilka razy do czasu, aż potrzebna karta się nie odnajdzie.

Kiedy runda dobiega końca, następuje faza przygotowania, po której rozpoczyna się kolejna runda. Przeprowadźcie przygotowanie rundy przechodząc po kolei przez **KROKI A do F.**

Przed pierwszą rundą nie ma fazy przygotowania rundy. Zamiast tego postępujcie zgodnie z poleceniami przygotowania gry (patrz strona 3).



A. PRZESUŃ ZNACZNIK RUNDY

Przesuń znacznik rundy na następne w kolejności pole rundy.

B. WYDARZENIA

Przed rozpoczęciem rundy mogą mieć miejsce różne wydarzenia. Poniższa tabelka pokazuje, jakie wydarzenia dzieją się przed poszczególnymi rundami:

Przed rundą	Wydarzenie	Symbol
1	Brak	-
2	Brak	-
3	Brak	-
4	1) Pierwsza ceremonia wręczenia nagrody filmowej (a) 2) Dobierz 1 kartę Wielkiej Migracji	
5	Dobierz 1 kartę Wielkiej Migracji	
6	1) Druga ceremonia wręczenia nagrody filmowej (b) 2) Dobierz 1 kartę Wielkiej Migracji	

1 CEREMONIA WRĘCZENIA NAGRODY FILMOWEJ

- Ceremonia wręczania nagrody filmowej to wydarzenie, w którym gracze są oceniani na podstawie zgromadzonych na swoich zrealizowanych kartach kadrów zwierząt, za które dana nagroda ma zostać przyznana.

Kafelek nagrody filmowej

Zwierzę, za które przyznana jest nagroda

- Kafelek nagrody filmowej prezentuje zwierzę, za które ma zostać przyznana nagroda.
- W każdej rozgrywce zostaną przyznane 2 spośród 12 nagród filmowych, wylosowane podczas przygotowania rozgrywki (patrz strona 3).

- W trakcie gry odbędą się dwie ceremonie wręczenia nagrody filmowej.
  - Pierwsza ceremonia, przeprowadzona przy pomocy kafelka nagrody filmowej (a), odbywa się przed rundą 4.
  - Druga ceremonia, przeprowadzona przy użyciu kafelka nagrody filmowej (b), odbywa się przed rundą 6.
- Każdy gracz zlicza liczbę zwierząt, za które ma być przyznana nagroda, na swoich zrealizowanych kartach kadrów i dodaje do nich swoje zgromadzone symbole zwierząt.

UWAGA

liczy się jako 1 zwierzę zarówno na potrzeby nagrody w rundzie 4, jak i 6. Jeżeli przed rundą 4 jest przyznawana nagroda za zebry, wówczas liczą się jako zebry. Jeżeli przed rundą 6 jest przyznawana nagroda za żyrafy, wówczas zgromadzone do tego czasu będą się liczyły jako żyrafy.

- Gracz z najwyższą łączną liczbą zwierząt oraz symboli zwierząt na zrealizowanych kartach zdobywa pierwsze miejsce, kolejny gracz zdobywa drugie miejsce. Nie ma nagrody za zajęcie trzeciego i czwartego miejsca.
  - Nagroda za 1 miejsce: Liczba zgromadzonych nagradzanych zwierząt (w tym) x 2
  - Nagroda za 2 miejsce: Liczba zgromadzonych nagradzanych zwierząt (w tym) x 1

Twoje zrealizowane karty kadrów (galeria)

- Jeśli odbywa się ceremonia wręczenia nagrody filmowej za lwy, wszyscy gracze zliczają liczbę zgromadzonych lwów i symboli zwierząt.
- Na twoich zrealizowanych kartach są 3 lwy i 3 symbole . Oznacza to, że na potrzeby wręczania tej nagrody filmowej zgromadziłeś 6 lwów.
- Jeżeli nikt nie zgromadził więcej niż 6 lwów, otrzymasz nagrodę za 1 miejsce.
- W omawianym przykładzie otrzymałbyś 6 x 2 = 12 .

- Jeśli gracze remisują na pierwszym miejscu, oboje otrzymują nagrodę za 1 miejsce. Zasada ta obowiązuje także w przypadku remisu za drugie miejsce. Przykładowo:

Gracz	Liczba nagradzanych zwierząt	Ranking	Nagroda
Gracz A	6	1. miejsce	12
Gracz B	6	1. miejsce	12
Gracz C	5	2. miejsce	5
Gracz D	3	-	0

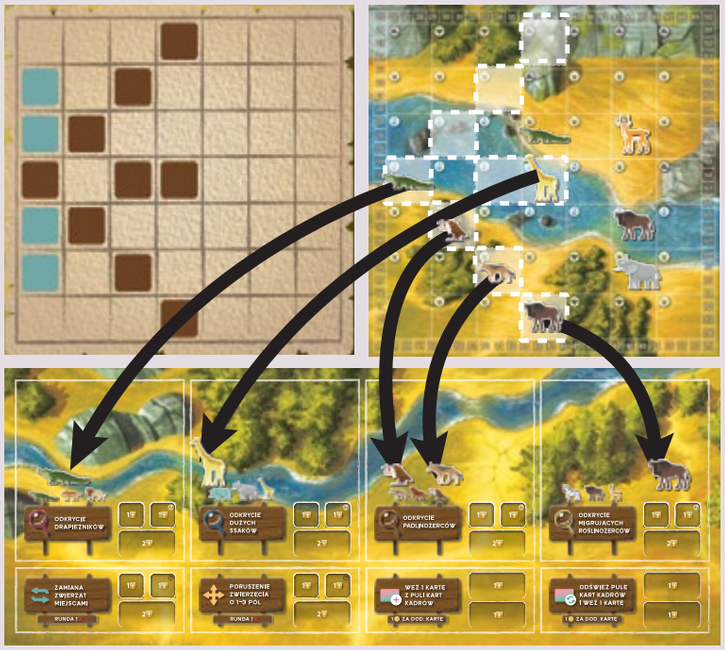
05. PRZYGOTOWANIE RUNDY

2 WIELKA MIGRACJA

W czasie pory suchej ogromne stada zwierząt zamieszkujące Serengeti migrują w poszukiwaniu wody i pożywienia. Miliony gnu i setki tysięcy zebr, gazeli i innych parzystokopytnych tworzą jeden z najbardziej niesamowitych spektakli w świecie zwierząt.

- Wielka Migracja (oznaczona symbolem) następuje przed rundą 4, 5 i 6.
- Kiedy następuje Wielka Migracja, dobierz wierzchnią kartę z talii Wielkiej Migracji.
- Każda karta Wielkiej Migracji wskazuje określone pola na planszy mapy. Jeśli na odpowiadających na planszy mapy polach znajdują się jakieś zwierzęta, **należy usunąć je z mapy i umieścić na odpowiednich dla nich polach akcji odkrywania na planszy akcji**.
- Jeżeli w rozgrywce bierze udział od 1 do 3 graczy, należy brać pod uwagę tylko brązowe pola wskazane na karcie.
- Jeżeli w rozgrywce bierze udział 4 graczy, należy wziąć pod uwagę zarówno brązowe, jak i niebieskie pola wskazane na karcie.

Przykład: jeżeli poniższa karta Wielkiej Migracji została dobrana w rozgrywce, w której bierze udział 1 do 3 graczy, wówczas należy usunąć z planszy mapy i umieścić na odpowiednich dla nich polach akcji odkrywania tylko te zwierzęta, które znajdują się na polach mapy odpowiadających brązowym polom na karcie.



C. UTWORZENIE NOWEJ PULI KART KADRÓW

- Odrzuć wszystkie 6 kart z puli kart kadrów i dobierz 6 nowych z talii kart kadrów, tworząc w ten sposób nową pulę kart kadrów.

D. DOBIERZ 4 KARTY KADRÓW Z TALII I WYBIERZ 1 Z NICH

- Po kolei każdy gracz dobiera 4 karty z talii kadrów, wybiera z nich 1, którą zachowa, i odrzuca pozostałe.
- Możesz zachować dodatkowe karty, płacąc 1 monetę za każdą dodatkową kartę, którą chcesz zachować. Na przykład gdyby gracz chciał zachować wszystkie 4 dobrane karty, musiałby zapłacić 3 monety.

Pamiętaj o ograniczeniu maksymalnie 8 niezrealizowanych kart kadrów w twoim obszarze gry! Jeżeli na końcu tury masz więcej niż 8 kart, musisz odrzucić pozostałe.

E. OTRZYMAJ NAGRODY NA KOLEJNĄ RUNDĘ

- **Monety:** Każdy gracz otrzymuje tyle monet, ile wskazuje poniższa tabelka.

Runda	1	2	3	4	5	6
Monety	6	6	6	7	7	7

- **Zasoby:** Każdy gracz otrzymuje żetony pożywienia i żetony efektów wizualnych w liczbie odpowiadającej liczbie zgromadzonych przez siebie symboli pożywienia i symboli efektów wizualnych .

Przykład: gracze, którzy zdołali zgromadzić w trakcie trwania rundy 1 po 1 symbolu i , na początku rundy 2 otrzymają po 6 monet oraz po 1 żetonie pożywienia i po 1 żetonie efektów wizualnych.

F. PRZEKAZANIE ZNACZNIKA PIERWSZEGO GRACZA

- Gracz, który posiada znacznik pierwszego gracza, przekazuje go kolejnemu graczowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- Nową rundę rozpoczyna nowy pierwszy gracz.

Znacznik pierwszego gracza

06. ZAKOŃCZENIE GRY

- Po zakończeniu rundy 6 gra dobiega końca.
- Gracze sumują zgromadzone w trakcie gry punkty dokumentu oraz punkty za zgromadzone symbole polubień i/lub za karty specjalistów punktujące na końcu gry (patrz strona 14).
- Zwycięża gracz, który zgromadził największą liczbę .
- Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje na 1. miejscu, wygrywa gracz, który zrealizował więcej kart kadrów. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Aby dodać kolejną warstwę regrywalności, gracze mogą zdecydować się na grę z użyciem kart specjalistów. Nie polecamy korzystania z kart specjalistów graczom grającym w *Dzikie Serengeti* pierwszy raz.

KARTY SPECJALISTÓW

Każdy gracz rozpoczyna grę z 1 kartą specjalisty. Karty specjalistów zapewniają graczowi dodatkowe, unikatowe zdolności w trakcie gry.

PRZYGOTOWANIE

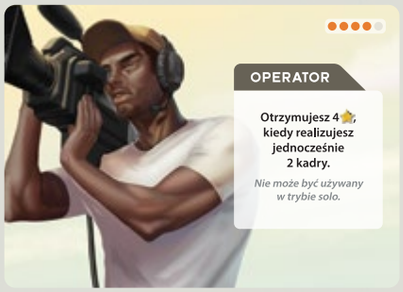
- Podczas kroku 10 przygotowania gry (patrz strona 10) każdy gracz dobiera 3 karty specjalistów i wybiera 1 z nich.
- **Poziom trudności:** Poziom trudności każdego specjalisty jest oznaczony gwiazdkami w prawym górnym rogu. 1 gwiazdka oznacza najprostszego, zaś 5 gwiazdek najbardziej skomplikowanego specjalistę. Wybór skomplikowanego specjalisty daje szansę na zdobycie bardzo dużej ilości punktów, lecz wiąże się ze sporym ryzykiem.
- Wszystkie karty specjalistów, z których korzystają gracze, muszą być widoczne i ułożone awersem do góry.

PODPOWIEDŹ

Każdy gracz na początku gry otrzymuje 8 kart kadrów i 3 karty specjalistów, spośród których wybiera swoje początkowe karty kadrów oraz 1 kartę specjalisty, którym będzie grał. Kluczowym jest wybranie specjalisty, który będzie pasował do wybranych kart kadrów.

ZASADY

- Zdolności specjalistów są aktywne przez całą grę.
- Nie można odrzucić karty specjalisty.



Operator pozwala zdobyć 4⭐ za każdym razem, kiedy kierujący nim gracz zrealizuje jednocześnie 2 karty kadrów. Gracz musi zrealizować oba kadry, jeden po drugim, bez korzystania z jakichkolwiek akcji lub wydania zasobów pomiędzy obiema realizacjami. Jeżeli graczowi uda się zrealizować w ten sposób 3 kadry, nadal otrzyma jedynie 4⭐.

Grafik pozwala zdobyć 2⭐ za każdym razem, kiedy kierujący nim gracz wydaje żeton efektów wizualnych.

Celebrytka zapewnia dodatkowe punkty dokumentu, kiedy gracz realizuje karty kadrów, które nie posiadają żadnych symboli w prawym górnym rogu. Liczba dodatkowych punktów zależy od liczby zgromadzonych przez gracza symboli .

Przykład: jeżeli gracz gromadził 9 , za każdym razem, kiedy zrealizuje kartę kadru pozbawioną symboli, otrzyma dodatkowe 2⭐.

Fotografka na potrzeby punktowania może wliczyć swoje zgromadzone symbole .
Jeżeli w grze bierze udział 1-2 graczy, każdy zestaw 4 liczy się jak 1.
Jeżeli w grze bierze udział 3-4 graczy, każdy zestaw 3 liczy się jak 1.
Zgromadzone symbole nadal zapewnią ⭐ na końcu gry.

Przykład: w grze na 2 graczy, jeżeli gracz zgromadził 8 oraz 2, zgromadzone 8 liczy się jako 2, co łącznie daje aż 4.

Lektor pozwala otrzymać dodatkowe punkty dokumentu na koniec gry.
Jeżeli w grze bierze udział 1-2 graczy, każdy zgromadzony zestaw 4 , 1 , 1 zapewnia dodatkowe 12⭐ na koniec gry. W rozgrywce na 3-4 graczy taki sam zestaw zapewni 10⭐ na koniec gry.

Przykład: w grze na 2 graczy gracz zgromadził 12 , 4 , 3 , czyli zgromadził 3 zestawy. Otrzymuje na koniec gry dodatkowe 36⭐.

Awanturnik pozwala otrzymać dodatkowe punkty dokumentu na koniec gry w oparciu o liczbę graczy i liczbę zrealizowanych przez gracza kart kadrów. Gracz nie otrzyma żadnych dodatkowych ⭐, jeżeli zrealizował więcej niż 19 (w grze dla 1-2 graczy) lub 20 (w grze dla 3-4 graczy) karty kadrów.

PODPOWIEDŹ

Im mniej kart zrealizujesz, tym więcej dodatkowych ⭐ otrzymasz na koniec gry. Z tego powodu powinieneś skupić się na realizowaniu tylko tych kart, które zapewniają naprawdę pokaźne nagrody.

- Tryb solo/kooperacyjny składa się z 6 scenariuszy, z których każdy posiada własny **CEL PUNKTOWY** i **CELE RUNDY**. Aby zaliczyć scenariusz, na końcu każdej rundy musicie osiągnąć zakładany w scenariuszu cel rundy, jak również do końca gry musicie zgromadzić więcej punktów dokumentu niż zakłada cel punktowy danego scenariusza. Jeżeli na końcu którejkolwiek rundy okaże się, że nie udało się wam osiągnąć celu rundy, scenariusz natychmiast kończy się niepowodzeniem.
- Na przykład w grze na 2 graczy, w scenariuszu 5 cel rundy na koniec 1 rundy brzmi: „na koniec rundy 1 liczba zrealizowanych kart kadrów musi być większa bądź równa 5". Załóżmy, że gracz A zdołał zrealizować 2 karty kadrów, zaś gracz B 1 kartę kadru. Cel rundy nie został osiągnięty, więc gracze przegrywają scenariusz.
- W trybie solo/kooperacyjnym korzystanie z kart specjalistów jest obowiązkowe, za wyjątkiem rozgrywania scenariusza *Sprawdź się!*. Każdy może wybrać dowolnego specjalistę z całej dostępnej puli, który najlepiej sprawdzi się w wybranym scenariuszu.

TRYB SOLO

PRZYGOTOWANIE

- Przed przygotowaniem gry wybierz 1 z 6 dostępnych scenariuszy.
- **PRZED krokiem 4** przygotowania (patrz strona 3) weź po 2 zwierzęta z każdego pola „odkrycia" (drapieżników, dużych ssaków, migrujących roślinożerców i padlinożerców) i rozmieść 8 zabranych w ten sposób zwierząt na dowolnych polach na planszy mapy.
- W kroku 10 przygotowania wybierz dowolnego ze specjalistów (skorzystaj z pełnej puli kart).

ZASADY DODATKOWE

- Grając solo, wykonujesz jedną akcje podstawową po drugiej. W grze solo nie ma innych graczy ani znaczników innych graczy, więc nikt nie będzie blokował żadnych pól akcji. Nadal jednak nie możesz skorzystać z tego samego pola akcji dwa razy z rzędu (patrz strona 6 – Ograniczenia pól akcji).
- Pula kart kadrów w trybie solo składa się z 8 kart (a nie 6). Podczas kroku 4 przygotowania na stronie 3, utwórz pulę kart kadrów składającą się z 8 kart (zamiast z 6). Zasada ta odnosi się również do wykonywania akcji „Odśwież pulę kart kadrów i weź 1 kartę". Należy wówczas odrzucić pulę 8 kart kadrów i utworzyć nową pulę 8 kart.
- Kiedy w trybie solo odbywa się ceremonia wręczenia nagrody filmowej, aby zająć 1 miejsce, musisz mieć zgromadzoną odpowiednią liczbę nagradzanych zwierząt (wliczając w to symbole 🐾). Jeżeli nie spełniasz tego wymogu, zajmujesz drugie miejsce i otrzymujesz związane z nim nagrody.
- Pierwsza ceremonia wręczenia nagrody filmowej (przed 4 rundą): 4 lub więcej zgromadzonych zwierząt, za które ma być przyznana nagroda.
- Druga ceremonia wręczenia nagrody filmowej (przed rundą 6): 8 lub więcej zgromadzonych zwierząt, za które ma być przyznawana nagroda.

TRYB KOOPERACYJNY

PRZYGOTOWANIE

- Przed przygotowaniem gry wybierzcie 1 z 6 dostępnych scenariuszy.
- W kroku 10 przygotowania każdy z was wybiera dowolnego ze specjalistów (skorzystajcie z pełnej puli kart).

ZASADY DODATKOWE

- Wszystkie ⭐, które zdobywacie w trybie kooperacyjnym, zaznacza się przy pomocy tylko 1 znacznika gracza. Nadal jednak do zaznaczania akcji, którą każdy z was chce wykonać, każdy korzysta ze swojego znacznika, tak jak w standardowej rozgrywce.
- Jeśli całkowita liczba zgromadzonych ⭐ przekroczy 100, należy użyć znacznika punktów drugiego gracza, aby to oznaczyć. Na przykład, jeżeli liczba zgromadzonych punktów wynosi 340, umieszczacie jeden znacznik gracza na polu 3 a drugi na polu 40, aby to oznaczyć.
- Nie możecie wymieniać się kartami ani zasobami.

SCENARIUSZE

1 PROJEKT FINANSOWANY PRZEZ RZĄD

Gratulujemy! Zgłoszony przez Ciebie projekt został wybrany jako Projekt przeznaczony do sfinansowania ze środków rządowych. Aby nie stracić rządowego wsparcia, musisz zadbać o ciągłe spełnianie określonych wymagań.

Wygrywacie scenariusz, jeżeli na koniec gry uda wam się zgromadzić więcej punktów niż oznaczono w poniższej tabeli.

	1g	2g	3g	4g
Cel punktowy	150⭐	330⭐	615⭐	815⭐

Cele rundy:

Na koniec rundy	Łączna liczba zgromadzonych punktów musi być wyższa lub równa			
	1g	2g	3g	4g
Runda 1	5⭐	10⭐	15⭐	20⭐
Runda 2	15⭐	30⭐	45⭐	60⭐
Runda 3	35⭐	70⭐	105⭐	150⭐
Runda 4	75⭐	150⭐	225⭐	340⭐
Runda 5	120⭐	240⭐	380⭐	560⭐
Runda 6	-	-	-	-

2 KURCZĄCE SIĘ FINANSE

Tuż przed twoim zaplanowanym wyjazdem do Serengeti odbierasz telefon. Obiecane na twoją wyprawę fundusze zostały zawieszone z powodu niestabilnej sytuacji finansowej. Czas zacząć gromadzić potrzebne zapasy na własną rękę.

Wygrywacie scenariusz, jeżeli na koniec gry uda wam się zgromadzić więcej punktów niż oznaczono w poniższej tabeli.

	1g	2g	3g	4g
Cel punktowy	160⭐	350⭐	640⭐	855⭐

Cele rundy:

Na koniec rundy	Łączna liczba zgromadzonych żetonów pożywienia i żetonów efektów musi być wyższa lub równa			
	1g	2g	3g	4g
Runda 1	1	2	3	4
Runda 2	2	3	5	7
Runda 3	3	7	10	13
Runda 4	4	9	13	17
Runda 5	5	10	15	20
Runda 6	-	-	-	-

3 SPONTANICZNY KONKURS

Właśnie otrzymałeś informację, że stowarzyszenie The Good Comet organizuje spontaniczny konkurs filmowy. To zupełnie niespodziewana okazja i nie ma czasu na planowanie ani spokojne filmowanie. Trzeba zakasać rękawy, ruszyć na spontanie i nakręcić dokument, który olśni jurorów. Zaufaj swojemu instynktowi i daj się ponieść radosnej improwizacji!

Wygrywacie scenariusz, jeżeli na koniec gry uda wam się zgromadzić więcej punktów niż oznaczono w poniższej tabeli.

	1g	2g	3g	4g
Cel punktowy	170★	370★	670★	895★

Cele rundy:

Na koniec rundy	Łączna liczba NIEZREALIZOWANYCH kart kadrów w waszym obszarze gry powinna być mniejsza lub równa			
	1g	2g	3g	4g
Runda 1	3	6	9	12
Runda 2	3	6	9	12
Runda 3	3	6	9	12
Runda 4	3	6	9	12
Runda 5	3	6	9	12
Runda 6	-	-	-	-

4 TAJNE PRZEZ POUFNE

W trakcie kręcenia najnowszego materiału dostrzegasz inną ekipę filmową, która wkroczyła na terytorium Serengeti. To niesławne „Czerwone Rekiny"! Grupa znana z plagiatowania cudzych pomysłów. Musisz unikać kontaktu z nimi za wszelką cenę i w tajemnicy tworzyć swój dokument!

Wygrywacie scenariusz, jeżeli na koniec gry uda wam się zgromadzić więcej punktów niż oznaczono w poniższej tabeli.

	1g	2g	3g	4g
Cel punktowy	180★	385★	690★	920★

Cele rundy:

Na koniec rundy	Łączna liczba zgromadzonych punktów dokumentu powinna być mniejsza lub równa			
	1g	2g	3g	4g
Runda 1	0★	0★	2★	3★
Runda 2	3★	6★	9★	12★
Runda 3	6★	12★	18★	24★
Runda 4	15★	30★	60★	80★
Runda 5	50★	100★	180★	240★
Runda 6	-	-	-	-

5 BADANIA W SERENGETI

Serengeti zmaga się z drastycznym kurczeniem się populacji zwierząt. Aby odkryć przyczynę tego niepokojącego zjawiska, stowarzyszenie The Good Comet poprosiło Cię o dostarczenie odpowiednich dowodów w formie nagrań.

Wygrywacie scenariusz, jeżeli na koniec gry uda wam się zgromadzić więcej punktów niż oznaczono w poniższej tabeli.

	1g	2g	3g	4g
Cel punktowy	190★	400★	710★	950★

Cele rundy:

Na koniec rundy	Łączna liczba zrealizowanych kart kadrów powinna być większa lub równa			
	1g	2g	3g	4g
Runda 1	3	5	8	10
Runda 2	5	9	16	22
Runda 3	8	16	28	38
Runda 4	14	28	46	58
Runda 5	19	37	61	78

6 SPRAWDŹ SIĘ!

Sprawdź swój talent reżyserski! W tym scenariuszu nie ma celów rund ani celu punktowego i tylko w tym scenariuszu możecie wybrać, czy gracie z wykorzystaniem kart specjalistów czy bez. Końcowa liczba zgromadzonych punktów dokumentu będzie miarą waszego wyniku.

Bez kart specjalistów

Ranga	1g	2g	3g	4g
Elitarny	180★	390★	690★	920★
Wybitny	160★	350★	630★	840★
Doskonały	140★	310★	570★	760★
Świetny	130★	290★	540★	720★
Przeciętny	110★	250★	480★	640★
Poniżej oczekiwań	100★	230★	450★	600★

Z kartami specjalistów

Ranga	1g	2g	3g	4g
Elitarny	210★	450★	780★	1,040★
Wybitny	190★	410★	720★	960★
Doskonały	170★	370★	660★	880★
Świetny	160★	350★	630★	840★
Przeciętny	130★	290★	540★	720★
Poniżej oczekiwań	120★	270★	510★	680★