

MACKI KONTRA SZCZĘKI

KELP





POD połyskującą taflą wody tańczą promienie słońca,
zaś wodorosty kołyszają się w rytmie fal. Nieco głębiej
pośród mroku nieuchwytna ośmiornica porusza się
w ukryciu. Jej czujne oczy badają otoczenie,
a delikatne macki poszukują pożywienia.

PRZEŚLIZGUJE SIĘ między kamieniami
i unikając ostrych jeżowców liczy na schwytanie ofiary.
Najważniejsze dla niej to przetrwać.

NAGLE znikąd pojawia się niebiesko-szary kształt.
To rekinek leniwy! Jest łowcą, którego napędza jeden cel:
upolować ośmiornicę. Rozpoczyna się walka o życie.

KTO zwycięży? Ośmiornica czy rekin?

Cel gry

W grze Kelp jeden z graczy wcieli się w rolę rekina próbującego upolować ośmiornicę. Drugi zaś spróbuje przeżyć właśnie jako ona.

Obaj gracze mają zupełnie inne cele i drogi do zwycięstwa. Ośmiornica wygrywa, jeżeli dotrwa do końca rozgrywki lub zdoła zjeść wszystkie płytki pokarmu. Rekin zaś może zwyciężyć tylko w jeden sposób: przeprowadzając udany atak i pokonując ośmiornicę w ostatecznym starciu.

Kelp to silnie asymetryczna gra dla 2 graczy. Każdy gracz korzysta z innych elementów i gra w odmienny sposób. Ośmiornica zagrywa karty, aby poruszać się po planszy, próbuje pozostać w ukryciu, jednocześnie zastawiając sidła na rekina, zjada swoje ofiary i rozwija umiejętności poprzez dodawanie nowych kart do swojej talii. Rekin rzuca kośćmi, przeszukuje okolice i korzysta z wyjątkowych zdolności, starając się wytopić zwodniczego głowonoga.



Zawartość

REKIN



1 figurka rekina



2 karty pomocy



15 niebieskich kości, 10 żółtych kości,
10 czerwonych kości



23 karty rekina



4 kafelki rozwoju



3 karty starcia rekina



1 worek na kości



1 dwustronna plansza

OŚMIORNICA



18 płytek (1 ośmiornica, 4 pokarmy,
4 pułapki, 1 podwójna muszla, 8 muszli)



1 żeton limitu ręki



24 karty ośmiornicy



2 karty pomocy



3 karty starcia ośmiornicy



1 worek

Budowa planszy

Plansza przedstawia las wodorostów i dzieli się na kilka obszarów.

Obszary

Centralny obszar jest odsonięty. Rekinowi łatwiej przychodzi jego przeszukiwanie.

Główne obszary to **obszary wodorostów**.

Narżne obszary to obszary skaliste.

Kryjówki rekina

W obszarach skalistych mieszczą się również kryjówki rekina. **Rekin rozpoczyna grę na jednym z tamtejszych pól prądu** i w następstwie niektórych efektów może być na nie cofnięty.

Pole na płytkę

Każdy obszar ma pole na jedną z płytek ośmiornicy.

Wartość obszaru

Każdy obszar ma przypisaną wartość, która reprezentuje widoczność w danej części lasu wodorostów.

Ścieżka ruchu rekina

Linie to ścieżki, którymi może poruszać się rekin.

Pole prądu

Niebieskie kwadraty to pola prądu. Rekin porusza się na nie i może tam umieszczać kości prądu.

Tor pokarmu

Na tych polach umieszcza się płytki pokarmu, gdy ośmiornica je zje.



Strona ośmiornicy

Tor głodu

Umieszcza się tu kość za każdym razem, gdy rekin użyje energii lub zaatakuje.

Tor rozwoju

Energia

Strona rekina

Przygotowanie gry

- 1 Umieść planszę na środku stołu. Grający ośmiornicą siada po stronie dla ośmiornicy, zaś grający rekinem – po stronie dla rekina.
- 2 Umieść w worku na kości rekina 7 niebieskich kości prądu, 3 żółte kości przeszukiwania i 1 czerwoną kość ataku (zgodnie ze wskazaniem na karcie pomocy rekina). Z pozostałych kości utwórz pulę i umieść ją w zasięgu rekina.
- 3 Potasuj talię rekina, wyłóż we wskazanym rzędzie 4 odkryte karty, a pozostałe umieść w zakrytym stosie na polu po lewej.
- 4 Umieść na odpowiadających im numerami polach 4 kafelki rozwoju, stroną z polami na kości do góry.
- 5 Umieść obok planszy zakryte 3 karty starcia rekina oraz 3 karty starcia ośmiornicy.
- 6 Usuń z talii ośmiornicy karty startowe (oznaczone symbolami  oraz ) i odłóż je na bok. Pozostałe karty podziel według kolorów i utwórz z nich 4 następujące stosy: ruch (żółte), ukrycie (fioletowe), nauka (niebieskie) i zjedanie (pomarańczowe). Potasuj oddzielnie każdy ze stosów i umieść je odkryte po stronie ośmiornicy.
- 7 Umieść na wierzchniej karcie zjedania wskazaną na niej płytkę pokarmu. Umieść 3 płytki pokarmu, 1 muszlę, 1 podwójną muszlę i 3 wskazane obok pułapki obok stosów kart.
- 8 Włóż pozostałe 9 płytek (1 ośmiornicę, 1 pułapkę oraz 7 muszli) do worka ośmiornicy.
- 9 Ośmiornica miesza płytki w worku, a następnie wyciąga po jednej na raz i umieszcza je w pozycji stojącej na polach na płytce (idąc od góry do dołu i od lewej do prawej). Tylko ośmiornica może widzieć symbole na umieszczanych płytkach. Po umieszczeniu wszystkich płytek odłóż worek na bok.

Strona rekina



Strona ośmiornicy



Skrót zasad znajduje się na kartach pomocy oraz na ostatniej stronie tej instrukcji.



- 10 Weź kartę **Szybka nauka**  i odłóż ją na bok. Potasuj pozostałe karty startowe () i umieść je w zakrytym stosie dobierania. Ośmiornica bierze na rękę kartę startową Szybka nauka i dobiera 3 dodatkowe karty ze stosu dobierania, tworząc w ten sposób swoją startową rękę.
- 11 Umieść żeton limitu ręki powyżej stosu dobierania, stroną z „4” do góry.
- 12 Ośmiornica umieszcza rekina w 1 z 4 kryjówek na polu prądu, figurką skierowaną przodem do środka planszy.

Ośmiornica jako pierwsza rozgrywa swoją turę.

Rozgrywka

Ośmiornica

Gracze na zmianę rozgrywają swoje tury, rozpoczynając od ośmiornicy. Każdy gracz rozpatruje swoją turę w odmienny sposób, opisany w dalszej części instrukcji. Gra toczy się do momentu, aż jeden z graczy spełni swoje warunki zwycięstwa.

Budowa kart ośmiornicy



Symbol karty startowej

Koszt zagrania karty

Efekt

Sąsiadowanie

Płytki sąsiadują ze sobą tylko w pionie lub poziomie. Płytki nie sąsiadują ze sobą po skosie.



Odkryta



Płytką jest **odkryta**, kiedy leży na płasko, symbolem do góry. Wówczas obaj gracze widzą znajdujący się na niej symbol.

Ukryta



Płytką jest **ukryta**, kiedy jest na stojąco i zwrócona symbolem w kierunku grającego ośmiornicą. Rekin nie może widzieć symbolu na ukrytej płytce.

Akcje

W swojej turze musisz wykonać 2 akcje. Możesz wykonać tę samą akcję dwukrotnie, zaś wybierać możesz spośród 3 poniższych akcji:

Zagraj kartę

Aby zagrać kartę musisz opłacić jej koszt (np. ) , odkrywając wskazaną na danej karcie liczbę ukrytych płytek.

Koszt wynosi od 0-3 płytek i musisz opłacić go w całości. Każda odkryta płyłka liczy się jako 1, za wyjątkiem płytki podwójnej muszli (patrz str. 11). Możesz odkryć dowolne płytki (w tym pokarm, pułapkę, a nawet samą ośmiornicę). Po opłaceniu kosztu rozpatrz efekt zagranej karty. Możesz zagrać kartę tylko wtedy, gdy będziesz w stanie w pełni rozpatrzyć jej efekt. Po rozpatrzeniu karty umieść ją na odpowiednim polu w dolnej części planszy.

Uzupełnij rękę do limitu

Możesz wybrać tę akcję, jeżeli masz na ręce mniej kart, niż wynosi twój limit. Jeżeli nie masz na ręce żadnej karty, **musisz** rozpatrzyć tę akcję. Kiedy miałbyś dobrać kartę, ale stos dobierania jest pusty, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz nowy stos dobierania. Zawsze dobierasz do swojego pełnego limitu, który na początku gry wynosi 4 karty.

Odrzuć 1 kartę z twojej ręki, a następnie ukryj 1 płytkę.

Umieść odrzucaną kartę na stosie kart odrzuconych, ignorując jej koszt i efekt. Następnie możesz ukryć 1 z odkrytych płytek.

Na końcu swojej tury przenieś wszystkie karty, które zagrałeś na stos kart odrzuconych.



Na początku gry twój limit kart na ręce wynosi 4.

Pola akcji w dolnej części planszy służą do śledzenia akcji wykonanych w danej turze. Przykładowo, jeżeli w ramach pierwszej akcji dobrałeś karty, pozostaw pole pierwszej akcji puste. Alternatywnie możesz umieścić na nim żeton limitu ręki, aby o tym pamiętać. Następnie, jeżeli w ramach drugiej akcji zagrałeś kartę, umieść ją na polu drugiej akcji.



Na koniec swojej tury ośmiornica **nie dobiera** kart automatycznie. Dobranie kart jest akcją.



Stos dobierania

Jako akcję dobierasz do swojego limitu ręki ze stosu dobierania.

Pierwsza akcja

Aby zagrać kartę, umieść ją na polu pierwszej lub drugiej akcji.

Druga akcja

Stos kart odrzuconych

Przenieś zagrałe karty na stos kart odrzuconych.

Kiedy miałbyś dobrać kartę, ale stos dobierania jest pusty, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz nowy stos dobierania.

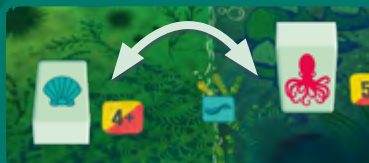
Efekty kart

Karty ośmiornicy dzielą się na 4 rodzaje:

Ruch

Karty **ruchu** pozwalają ci przemieszczać płytki po planszy. Możesz to zrobić na 2 sposoby: poprzez **zamianę miejsc** lub **pomieszanie**.

Zamiana miejsc oznacza, że zamieniasz miejscami dwie płytki sąsiadujące w pionie lub poziomie. Płytki po zamianie pozostają w takim samym stanie, w jakim były przed zamianą: ukryta płytka pozostaje ukryta, a odkryta – odkryta.



Przed zamianą miejsc



Po zamianie miejsc

Pomieszanie oznacza, że bierzesz odpowiednią liczbę ukrytych płytek z planszy i umieszczasz je w worku ośmiornicy. Następnie potrząsasz workiem i bez podglądania wyciągasz z niego pierwszą płytkę. Pamiętaj, aby nie ujawnić przeciwnikowi co na niej jest. Rekin wskazuje puste pole na planszy – musisz umieścić tam daną płytkę. Postępujcie w ten sam sposób do momentu, aż nie umieścisz z powrotem na planszy wszystkich mieszanych płytek.



Przed pomieszaniem



Worek



Po pomieszaniu

Ukrycie

Karty **ukrycia** pozwalają stawiać leżące płytki, dzięki czemu ponownie będą ukryte. Karty ukrycia mają zerowy koszt.



*Koszt niektórych kart **ruchu** potrafi być wysoki, przez co będziesz musiał odkryć więcej swoich płytek. Pamiętaj, by zachować odpowiednią równowagę pomiędzy ruchem, a ukrywaniem płytek.*



Pomieszanie sprawia, że płytki mogą w losowy sposób zmienić swoje miejsce położenia. Może się zdarzyć, że trafią w dokładnie te same miejsca, z których zostały zabrane, ale pamiętaj, że rekin o tym nie wie...

Nauka



Karty **nauki** pozwalają ci rozwinąć swoje umiejętności poprzez dodawanie do twojej talii **lepszyc kart** i zyskiwanie **nowych płytek** (spośród odłożonych obok planszy). Przykładowo karta ze zdolnością **nauka 2** umożliwi ci pozyskanie 2 nowych kart, 2 nowych płytek lub 1 nowej karty i 1 nowej płytki. Jeśli jednak zyskasz kartę zjadania, zyskasz również za darmo powiązaną z nią płytkę pokarmu. Możesz wybrać wierzchnią kartę z dowolnego z 4 sposobów. Nie wolno ci jednak przeglądać ich zawartości.

Kiedy zyskujesz **nową kartę**, umieszczasz ją **na swoim stosie kart odrzuconych**, chyba że efekt zagranej karty stanowi inaczej.

Kiedy zyskujesz jakąkolwiek płytkę, **musisz podmienić ją z jakąś odkrytą płytką** na planszy. **Nowa płytka wchodzi na planszę odkrytą**. Podmienianą płytkę umieść z boku planszy – jeżeli w przyszłości rozpatrzysz efekt nauki, będziesz mógł ponownie wprowadzić ją do gry. Nie możesz jednak usunąć w ten sposób z planszy płytki z ośmiornicą ani żadnej płytki pokarmu.

Zasady działania każdej płytki znajdują się na str. 11.

Karty umieszczane na stosie kart odrzuconych wejdą do gry nieco później, więc bierz to pod uwagę planując swoje kolejne tury.

Możesz zyskać nowe płytki tylko wtedy, gdy masz na planszy wymaganą liczbę odkrytych płytek.

Efekty niektórych kart pozwalają usuwać karty, co oznacza, że są one całkowicie usuwane z gry. Dzięki temu możesz pozbywać się z talii mniej przydatnych kart, poprawiając swoją skuteczność.

Zjadanie



Jednym ze sposobów na wygraną rozgrywki przez ośmiornicę jest zagranie **wszystkich 4 kart zjadania** i zjedzenie wszystkich płytek pokarmu. Aby ośmiornica mogła zjeść płytkę pokarmu, dana płytka musi być najpierw na planszy (patrz Nauka). Następnie:

- **ośmiornica musi sąsiadować w pionie lub poziomie z płytką pokarmu,**

- **musisz mieć na ręce pasującą kartę zjadania.**

W ramach akcji zagraj kartę **zjadania**, następnie **odkryj pasującą płytkę pokarmu oraz ośmiornicę** (jeżeli jeszcze nie były odkryte). Brawo! Ośmiornica właśnie coś zjadła.

Zastąp zjedzoną płytkę pokarmu zapasową płytką muszli (wchodzi do gry odkryta) i umieść zjedzoną płytkę odkrytą na pierwszym od dołu wolnym polu toru pokarmu. **Usuń wykorzystaną kartę zjadania**. Ośmiornica pozostaje odkryta, póki nie zagraasz karty, dzięki której ponownie się ukryje.

Każda zjedzona płytka pokarmu zapewnia jednorazowy efekt (patrz str. 11). Skorzystanie z niego jest darmowe i nie wlicza się do twojego limitu dwóch akcji w turze. Efektu zjedzonej płytki pokarmu możesz użyć przed, po albo pomiędzy twoimi dwiema akcjami. Kiedy wykorzystasz efekt płytki pokarmu zakryj ją, aby to oznaczyć.

Na następnej stronie znajdziesz przykład zjadania.

Podczas rozpatrywania efektu nauki, karta zjadania oraz odpowiadająca jej płytka pokarmu liczą się jako 1. Wybornie!



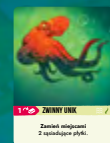
Zjadanie: przykład



Ośmiornica ma na ręce następujące karty: **Zwinny unik** oraz 1 kartę zjadania.



W ramach pierwszej akcji zagrywa kartę **Zwinny unik**, pozwalającą zamienić miejscami 2 sąsiadujące płytki. Odkrywa płytkę pokarmu, aby opłacić koszt, a następnie zamienia miejscami ukrytą ośmiornicę z muszlą. Teraz ośmiornica sąsiaduje z płytką pokarmu.



Jeżeli grając ośmiornicą umieścisz płytkę pokarmu na ostatnim polu toru pokarmu, natychmiast wygrywasz!



W ramach drugiej akcji zagrywa kartę zjadania i odkrywa ośmiornicę. Następnie zastępuje pokarm zapasową muszlą i umieszcza płytkę pokarmu na pierwszym od dołu wolnym polu toru pokarmu. Ośmiornica właśnie coś zjadła.



Ośmiornica usuwa wykorzystaną kartę zjadania. Może zdecydować, że natychmiast użyje efektu płytki pokarmu (w tym przykładzie jest to ukrycie wszystkich płytek na planszy) lub zachować efekt na jakąś późniejszą turę. Efekty płytek pokarmu są opisane na kolejnej stronie.

Płytki

Efekty płytek pokarmu, gdy aktywuje je ośmiornica:

Efektu zjedzonej płytki pokarmu możesz użyć przed, po albo pomiędzy twoimi dwiema akcjami. Kiedy wykorzystasz efekt płytki pokarmu zakryj ją, aby to oznaczyć.

Krab



Odwróć żeton limitu ręki na stronę z 5. Do końca gry twój limit kart na ręce wynosi 5. Dodatkowo możesz natychmiast dobrać karty do swojego nowego limitu.

karty do swojego nowego limitu.

Ślimak morski



Przeszukaj swój stos dobierania lub kart odrzuconych w poszukiwaniu dowolnej karty i dodaj ją na swoją rękę, ignorując w tej turze limit kart na ręce. Jeżeli przeszukałeś stos dobierania, potasuj go.

limit kart na ręce. Jeżeli przeszukałeś stos dobierania, potasuj go.

Homar



Natychmiast ukryj wszystkie swoje odkryte płytki.

Uchowiec



Rozpatrz za darmo efekt maksymalnie nauki 3. Zyskane karty trafiają na stos kart odrzuconych, zaś zyskane płytki należy podmienić z już odkrytymi płytkami na planszy.

podmienić z już odkrytymi płytkami na planszy.

Efekty pułapek, gdy wpadnie w nie rekin:

Pułapki to płytki, które umieszcza ośmiornica, ale **tylko rekin je aktywuje**. Dzieje się to w momencie, gdy odkrywa je podczas przeszukiwania lub ataku. Są one oznaczone następującym symbolem: Zazwyczaj ich aktywowanie wiąże się z nieprzyjemnymi konsekwencjami dla rekina.

Ukryj 2 płytki



Ośmiornica może natychmiast ukryć maksymalnie 2 płytki. Nie można ukryć tej pułapki przy pomocy tego efektu.

Odrzuć 1 kość prądu



Ośmiornica może usunąć 1 kość prądu z planszy. Wraca ona do worka na kości rekina.

Odrzuć 2 kości prądu



Ośmiornica może usunąć maksymalnie 2 kości prądu z planszy. Wracają one do worka na kości rekina.

Porusz rekina do jego kryjówek



Ośmiornica przesuwa rekina na dowolne wolne pole kryjówek na planszy, umieszczając go na pozycji startowej, tak jak na początku gry. Jeżeli wszystkie pola kryjówek są zakryte kośćmi prądu, zwróć 1 z nich z powrotem do worka na kości, a następnie umieść rekina na tym polu.

Pamiętaj, że na nocnej stronie planszy kryjówek rekina są rozmieszczone inaczej.



Umieść rekina prostopadle do ścieżki, aby mógł wybrać kierunek, w którym się poruszy.

Muszla



Muszle są porzucane w całym lesie wodorostów i nie mają żadnej konkretnej funkcji.

Podwójna muszla



Podwójna muszla pozwala taniej zagrać kartę. Odkrycie płytki podwójnej muszli liczy się jak odkrycie 2 płytek.

Ośmiornica



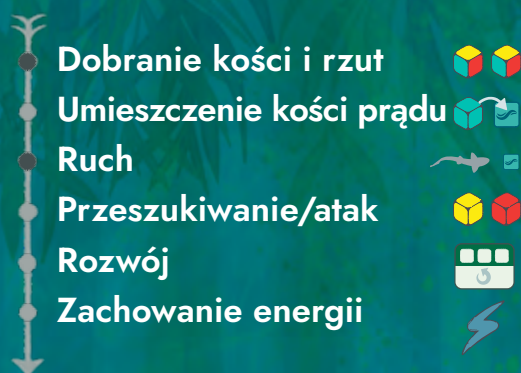
Ta płytki symbolizuje kierowaną przez ciebie ośmiornicę. Nigdy nie można jej usunąć z gry.

Rekin

Jako rekin będziesz pływał, przemierzając las wodorostów od jednego pola prądu do drugiego. Będziesz także rzucał różnymi kośćmi, aby się poruszać, przeszukiwać i atakować. Z każdą turą będziesz rósł w siłę, ulepszał swój worek z kośćmi i uczył się nowych umiejętności podczas pościgu za ośmiornicą. Lecz wraz ze wzrostem umiejętności, wzrasta też głód zwycięstwa – jeżeli przesadzisz, to możesz bardzo szybko opaść z sił. Twoim jedynym sposobem na zwycięstwo jest zaatakowanie ośmiornicy i pokonanie jej w ostatecznym starciu.

Tura rekina

Tura rekina składa się z kilku kroków, lecz **obowiązkowe** są tylko kroki „Dobranie kości i rzut” oraz „Ruch”.



Nie w każdej turze rozpatrzysz wszystkie kroki, ale zapamiętaj ich kolejność.

Dobranie kości i rzut

W swojej turze dobierz 2 kości z worka i rzuć nimi 1 raz. Kości te tworzą pulę kości, które będziesz umieszczał w ramach kolejnych kroków.

Rodzaje kości:



Prądy

Umieszczając niebieskie kości tworzysz prądy, dzięki którym będziesz mógł sprawniej pływać po planszy.



Przeszukiwanie

Żółte kości służą do poszukiwania ośmiornicy poprzez odkrywanie płytek.



Atak

Czerwone kości pozwalają ci zaatakować płytkę, która może okazać się tropioną ośmiornicą.



Granie rekinem wiąże się koniecznością bardziej taktycznego podejścia oraz niwelowania losowości związanej z kośćmi. Wymaga również odrobiny dedukcji oraz zapamiętywania położenia poszczególnych płytek podczas ruchu po planszy.

Tor głodu

Każdy atak lub zużycie energii sprawia, że głód coraz bardziej ci doskwiera. Jeżeli umieścisz na torze głodu 7 kość, rekin pada wyczerpany, zaś gra natychmiast kończy się zwycięstwem ośmiornicy.



Umieszczenie kości prądu



Dzięki prądom możesz sprawniej poruszać się po planszy. Możesz umieścić kość prądu na dowolnym pustym polu prądu, niezależnie od miejsca, w którym znajduje się rekin. Możesz również zachować kość prądu, aby w ostatnim kroku туры umieścić ją na polu energii (patrz str. 16).

Ruch



Rekin musi poruszyć się w każdej turze. Jego ruch musi przebiegać wzdłuż linii w kierunku, w którym zwrócona jest jego figurka, i musi się zakończyć na wolnym polu prądu. Nie możesz pozostać w miejscu, poruszać się do tyłu ani obracać o 180° przed poruszeniem się. Jeżeli figurka znajduje się prostopadłe do ścieżki (np. na początku gry), obróć ją najpierw w dowolnym kierunku. Bazowo rekin może się poruszyć tylko o **1 pole w każdej turze**. Dzięki prądom będziesz mógł jednak płynąć dalej, ponieważ **rekin pomija pola, na których znajdują się kości prądu**. Możesz w ten sposób wykorzystać pojedynczy prąd lub łańcuch kilku prądów. Łańcuch prądów składa się z kilku niebieskich kości, umieszczonych na połączonych polach. Jednak w takiej sytuacji możesz wykorzystać łańcuch prądów tylko wtedy, gdy każda kolejna mijana kość wskazuje niższy wynik, niż poprzednia. Nie muszą to być wyniki bezpośrednio niższe, wystarczy że **każda mijana kość będzie miała dowolny niższy wynik od poprzedniej**. Niezależnie od liczby mijanych kości prądu, **usuń PIERWSZĄ miniętą z nich i umieść ją na kolejnym wolnym polu toru rozwoju**. Jeżeli nie ma już żadnego wolnego pola na ostatnim kafelku rozwoju, umieść daną kość z powrotem w worku na kości.



Możesz umieszczać kości prądu na dowolnych polach prądu na planszy.

Wykorzystując zdolności kart (patrz Zachowanie energii na str. 16), będziesz mógł poruszać się o więcej niż 1 pole w turze, a nawet zyskasz możliwość płynięcia w przeciwnym kierunku.

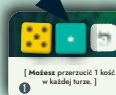
Przykład 1: pojedynczy prąd



Rekin pomija 1 pole, korzystając z prądu.



Pierwsza wykorzystana kość prądu zawsze trafia na tor rozwoju.

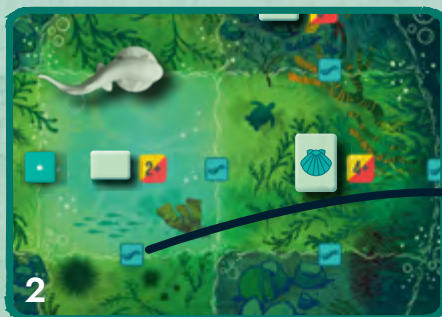


Więcej na temat rozwoju na str. 15.

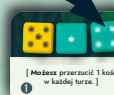
Przykład 2: łańcuch prądów



Rekin pomija 2 pola, korzystając z łańcucha 2 prądów (gdzie ten drugi wskazuje niższy wynik od pierwszego).



Tylko pierwsza wykorzystana kość prądu trafia na tor rozwoju.



Przeszukiwanie/atak



Jeżeli rzuciłeś żółtą i/lub czerwoną kością, możesz zdecydować się na przeszukiwanie i/lub atak w 1 lub 2 obszarach, z którymi rekin sąsiaduje w pionie lub poziomie.

Zasady umieszczania

- **Wartość na umieszczanej kości musi być większa lub równa wartości wybranego obszaru.** W przeciwnym razie nie możesz umieścić danej kości i pozostaje ona w twojej puli.
- Na każdym pojedynczym wolnym polu wartości obszaru możesz umieścić **tylko 1 kość**.
- Jeżeli masz **więcej niż 1** kość przeszukiwania i/lub ataku, które chcesz umieścić, musisz najpierw umieścić je obie, a następnie zdecydować, którą płytkę odkryjesz jako pierwszą. Ośmiornica musi ją wówczas odkryć.
- Możesz również zachować kość, aby w ostatnim kroku tury umieścić ją na polu energii (patrz str. 16).

Przeszukiwanie



Odkrywasz płytkę.

- Aby przeszukiwać, wykorzystaj **żółtą** kość.
- Możesz przeszukiwać wyłącznie obszary, w których znajdują się **ukryte płytki**.
- **Wykorzystane żółte kości** umieszczaj na kolejnych wolnych polach **na kafelkach rozwoju**. Jeżeli nie ma już żadnych wolnych pól, zwróć kość do worka na kości.

Atak



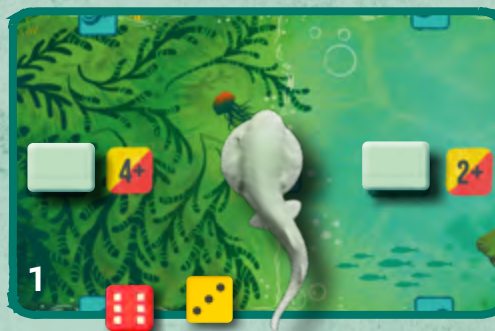
Odkrywasz płytkę (jeśli jest ukryta) i atakujesz.

- Aby zaatakować, użyj **czerwonej** kości.
- Możesz zaatakować **ukrytą płytkę** lub **odkrytą ośmiornicę**.
- Jeżeli zaatakujesz ośmiornicę, natychmiast przejdź do **starcia** (patrz str. 17).
- Po przegranym starciu lub zaatakowaniu innej płytki, natychmiast umieść **wykorzystaną czerwoną kość** na pierwszym od dołu wolnym polu **torze głodu**. Umieszczone na torze głodu kości pozostają tam już do końca gry.

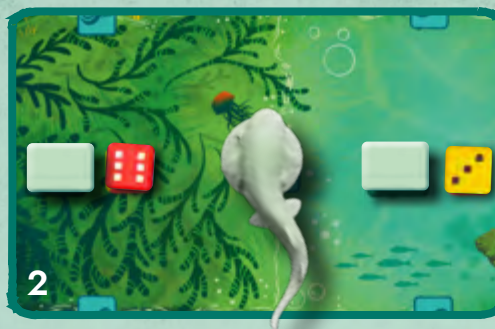
Dodatkowe efekty ataku i przeszukiwania

- Jeżeli aktywujesz **pułapkę** (🕸️), rozpatrz jej efekt (patrz Pułapki na str. 11).
- Jeżeli trafiłeś na muszlę lub pokarm, nic się nie dzieje.
- Jeżeli znalazłeś ośmiornicę przy pomocy kości przeszukiwania, znasz jej położenie. Poza tym nie ma innego efektu.
- W każdym przypadku płytkę **pozostaje odkryta**.

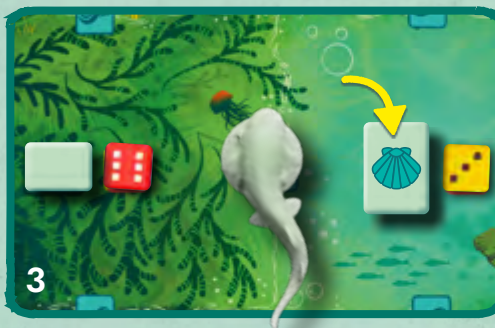
Przykład przeszukiwania/ataku:



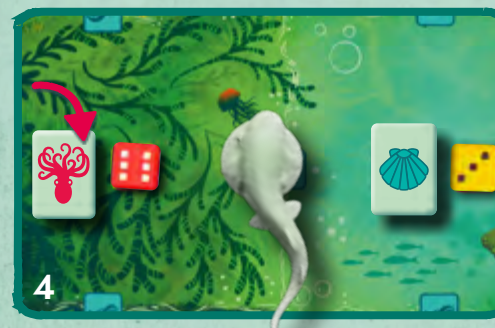
Rekin kończy swój ruch, mając po lewej obszar wodorostów (4+), a po prawej centralny obszar (2+). Mógłby zaatakować w dowolnym z tych obszarów, ale przeszukiwać tylko w centralnym, gdyż na żółtej kości wypadła zaledwie 3.



Rekin postanawia wykorzystać obie kości. Umieszcza kość przeszukiwania po prawej, a kość ataku po lewej. Ma przecucie, że ośmiornica będzie się czaić w jednym z tych miejsc.



Rekin postanawia najpierw **przeszukiwać**. Odnajduje jednak tylko muszlę.



Teraz pora na **atak**. Udało się, to ośmiornica! Rozpoczyna się **starcie**. Jeżeli ośmiornica przeżyje, pamiętaj, aby umieścić czerwoną kość ataku na torze głodu, a żółtą na torze rozwoju.

Rozwój



Tor rozwoju pozwala odblokować trwałe zdolności. Po ruchu oraz przeszukiwaniu umieszczasz odpowiednio **pierwszą wykorzystaną kość prądu** oraz **wszystkie wykorzystane kości przeszukiwania** na kolejnych wolnych polach na **kafelkach rozwoju** (od lewej do prawej). Po tym, jak umieścisz na kafelku rozwoju trzecią kość, odwróć dany kafelek, a kości z niego zwróć do worka. Zdolność opisana na tym kafelku jest od teraz aktywna aż do końca gry. Po aktywowaniu wszystkich 4 kafelków rozwoju każdą kolejną kość zużytą w ramach ruchu lub przeszukiwania umieszczasz od razu w worku na kości.



Czerwone kości ataku nigdy nie trafiają na tor rozwoju.

Umieść pierwszą wykorzystaną kość prądu na torze rozwoju.

Umieść wykorzystaną kość na torze rozwoju.

Tor rozwoju

Odblokowana wcześniej zdolność.

Kafelek rozwoju jest wypełniony. Odwróć go, a kości zwróć do worka.

SPÓSTRZEGAWCZY
Podczas PRZESZUKIWANIA/ATAKU
Zignoruj efekt pułapki.

ŚMIĄŁY
Podczas DOBRANIA KOŚCI I RZUTU
Umieść dowolną kość z twojej puli na torze głodu i obróć czerwoną kość ataku w swojej puli na ściankę z 6.

SZYBKI
Podczas RUCHU
Porusz się o 1 dodatkowe pole.

REAKTYWNY
Przed RZUTEM
Zwróć 2 kości do worka, a następnie zastąp je 1 wybraną kością.

Podczas DOBRANIA KOŚCI I RZUTU

Możesz przerzucić 1 kość w każdej turze.

[Zyskaj dodatkowe 5 energii, kiedy ją zużywasz, mając jej łącznie tylko 1-5.]

[Możesz skorzystać z 1 dodatkowego przerzutu w każdej turze.]

[Możesz dobrać 1 dodatkową kość w każdej turze.]

• Zachowanie energii

W ramach tego kroku musisz umieścić na polach energii wszystkie kości, jakie zostały ci w puli. Następnie, jeżeli znajdują się tam 1 lub 2 kości, **możesz kupić nowe karty**. Jeżeli jednak masz tam aż 3 kości, **musisz** kupić nowe karty. Do zakupu odkrytych kart na planszy możesz wykorzystać sumę oczek na wszystkich kościach energii (kolor kości nie ma znaczenia). Dzięki tym kartom zyskasz **dodatkowe kości** oraz specjalne **jednorazowe efekty**, z których będziesz mógł skorzystać w kolejnych turach.

Budowa kart rekina

Koszt → **7**

Nazwa karty → **CZUJNY**

Moment użycia → Podczas DOBRANIA KOŚCI I RZUTU

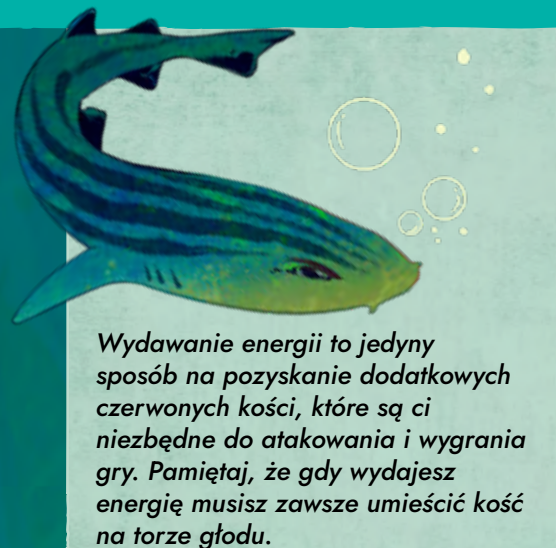
Efekt → Zachowaj na późniejszą rundę 1 kość (dodatkowo do przysługujących ci kości).

Zyskiwane kości →  + 

Jeżeli wszystkie pola energii są zajęte, a mimo to nie stać cię na zakup żadnej z dostępnych kart, zwróć wszystkie kości z powrotem do worka i nie umieszczaj żadnej z nich na torze głodu.

W swojej turze możesz użyć karty podczas wskazanego na niej kroku. Po rozpatrzeniu efektu, **usuń** daną kartę.

Kiedy pozyskujesz nową kartę, musisz **natychmiast dołożyć do worka wskazane na niej kości**.



Wydawanie energii to jedyny sposób na pozyskanie dodatkowych czerwonych kości, które są ci niezbędne do atakowania i wygrania gry. Pamiętaj, że gdy wydajesz energię musisz zawsze umieścić kość na torze głodu.

W swojej turze możesz kupić dowolną liczbę kart pod warunkiem, że ich łączny koszt jest mniejszy bądź równy sumie wyników na dwóch kościach energii. Za każdym razem, gdy bierzesz kartę, umieść ją odkrytą przed sobą i natychmiast uzupełnij puste pole nową kartą z talii. Jeżeli pozostało ci jeszcze wystarczająco energii, możesz następnie kupić kolejną kartę. Na końcu tego kroku wszelka pozostała po zakupie kart energia przepada. Wydawanie energii wzmaga jednak twój głód: jeżeli zdecydujesz się wydać energię, **musisz wybrać 1 z kości na polach energii i umieścić ją na kolejnym wolnym polu toru głodu**. Pozostałe kości (jeśli jakieś są) wracają do **worka na kości**. Jeżeli umieścisz kość na ostatnim polu toru głodu, rekin pada wyczerpany i rozgrywka kończy się zwycięstwem ośmiornicy. Jeżeli żadna z dostępnych kart nie odpowiada twoim planom, możesz zmniejszyć wynik na jednej kości energii o 1, a następnie odrzucić 1 odkrytą kartę z planszy i zastąpić ją nową, dobraną z wierzchu stosu dobierania.

Możesz to zrobić tylko podczas zakupu kart. Nie możesz zmniejszyć wyniku na kości poniżej 1 ani odrzucić jedynej karty, którą mógłbyś kupić.

Po wydaniu energii 1 kość trafia na tor głodu, a pozostałe wracają do worka.

10 energii

6 **SPOSTRZEGAWCZY**
Podczas PRZESZKUBANIA/ATAKU
Zignoruj efekt pulapki.

7 **ŚMIAŁY**
Podczas DOBRANIA KOŚCI I RZUTU
Umieść dowolną kość z twojej puli na torze głodu i obrotów czerwonej kości ataku w swojej puli na ściankę z 0.

4 **SZYBKI**
Podczas RUCHU
Porusz się o 1 dodatkowe pole.

8 **REAKTYWNY**
Przed RZUTEM
Zwróć 2 kości do worka, a następnie zastąp je 1 wybraną kością.

Zachowałeś łącznie 10 energii, więc mógłbyś kupić 1, a nawet 2 karty, o ile ich łączny koszt wynosi 10 lub mniej. 1 wybrana przez ciebie kość trafia na tor głodu.

Starcie

Kiedy rekin zaatakuje płytkę z ośmiornicą przy pomocy czerwonej kości, dochodzi do starcia. W jego trakcie ośmiornica będzie próbowała uciec, korzystając z kart starcia. Ośmiornica ma do dyspozycji 3 strategie przetrwania, oznaczone odpowiednio kolorami żółtym, czerwonym i turkusowym. Rekin posiada 3 własne karty w takich samych kolorach, które stanowią kontrę dla poszczególnych strategii.

Ośmiornica i rekin w tajemnicy wybierają po 1 kartę starcia i umieszczają je zakryte na stole. Następnie jednocześnie odkrywają swoją wybraną kartę.

- Jeżeli rekin wybrał **kontrę**, która odpowiada karcie ośmiornicy, **przeprowadził udany atak i natychmiast wygrywa grę**.
- Jeżeli rekin **nie** wybrał pasującej kolorem karty, **ośmiornicy udaje się uciec** i może wówczas rozpatrzeć strategię przetrwania opisaną na danej karcie.

Po udanej ucieczce usuń z gry wykorzystaną kartę starcia ośmiornicy i odpowiadającą jej kartę kontry rekina.

Podczas kolejnego starcia ośmiornica ma już tylko 50% szans na ucieczkę. Kiedy dojdzie do trzeciego starcia rekin na pewno wygra i rozgrywka skończy się jego zwycięstwem.

Zakończenie gry

Gra może zakończyć się na 3 sposoby (2 opcje na wygraną ośmiornicy i 1 na wygraną rekina).

Zwycięstwo ośmiornicy

- Zjedzenie całego pokarmu. Gdy umieścisz 4 płytkę pokarmu na torze pokarmu, gra natychmiast się kończy.
- Przetrwanie do czasu, aż rekin się zmęczy. Gdy rekin umieści 7 kość na torze głodu, gra natychmiast się kończy.

Zwycięstwo rekina

- Przeprowadzenie udanego ataku na ośmiornicę przy pomocy czerwonej kości i wygranie starcia.

Krok 1

Obaj gracze biorą na rękę swoje karty starcia.



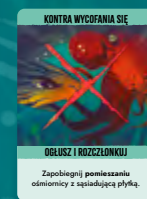
Krok 2

Obaj gracze w tajemnicy wybierają kartę starcia i zagrywają ją zakrytą.



Krok 3

Gracze równocześnie odsłaniają karty. W opisywanym przykładzie rekinowi nie udało się skontrolować karty ośmiornicy, więc może ona teraz rozpatrzeć efekt swojej karty i rozgrywka jest kontynuowana. Obie czerwone karty „Walka” zostają usunięte.



FAQ

Stosy kart odrzuconych i usuniętych: Stos odrzuconych kart ośmiornicy i stosy usuniętych kart graczy są jawne. Gracze mogą przeglądać je w dowolnym momencie. Nie należy jednak zmieniać kolejności kart w stosie odrzuconych kart ośmiornicy.

REKIN

Dobranie kości i rzut: Jeżeli miałbyś dobrać kości, a worek jest pusty, wybierz i usuń z planszy dowolną kość prądu. Postępuj tak do momentu, aż będziesz miał 2 kości, którymi możesz rzucić.

Kryjówki: Na początku gry oraz po tym, jak zostaniesz cofnięty do kryjówki (w wyniku starcia lub aktywowania pułapki), znajdujesz się na polu prądu przed kryjówką, z figurką skierowaną do środka planszy. Podczas swojej tury wybierzesz, w którym kierunku poruszysz się po opuszczeniu kryjówki.

Niedobór energii: W rzadkim przypadku, gdy wszystkie pola energii są zajęte, a nadal nie stać cię na zakup żadnej z dostępnych kart, zwróć wszystkie kości z powrotem do worka i nie umieszczaj żadnej z nich na torze głodu.

Przeszukiwanie/atak: Jeżeli przeszukujesz i/lub atakujesz w 2 obszarach podczas tej samej tury i po odkryciu pierwszej płytki okaże się, że nie sąsiadujesz już z obszarem, w którym umieściłeś drugą kość (np. w wyniku pułapki), zwróć tę drugą kość do worka bez dalszego efektu.

Rozwój: Kafelki 2: Możesz skorzystać z tej zdolności tylko wtedy, gdy masz co najmniej 1 kość na polach energii. **Kafelki 1 i 3:** Możesz przerzucić dowolną kość. Możesz przerzucić 1 kość dwukrotnie, albo 2 kości po 1 razie.

Ruch: W rzadkim przypadku, gdy nie możesz wykonać dozwolonego ruchu (np. z powodu prądów o narastających wynikach), zwróć do worka najbliższą kość prądu i porusz się na dane pole. Jeżeli 2 kości są najbliższe, wybierasz, którą z nich zwrócisz do worka.

Umieszczenie kości na polach energii: Jeżeli zdecydujesz się (lub zostaniesz zmuszony), aby umieścić więcej kości, niż jest wolnych pól energii, decydujesz, które kości umieścisz, a które zwrócisz do worka.

Worek na kości: Możesz w dowolnym momencie sprawdzać jego zawartość, ale musisz nim potrząsnąć przed każdym dobieraniem. Ośmiornica nie może sprawdzać jego zawartości.

Zastępowanie kart rekina: Możesz obniżyć wynik na kości energii o 1, aby zastąpić 1 kartę. Nie możesz jednak odrzucić jedynej karty, którą mógłbyś kupić. Po zastąpieniu karty musisz kupić co najmniej 1 kartę.

KELP

DZIĘKUJEMY

Ramona Robinson
Ragnar Wessels

Matthew Pierce, Umar Ahmed, Brian Schaffler, Shane Hebeisen, Nathan Berthelot-Frankard, Seán Mallié, Bram Craemer, Koen den Dekker, Carl van Ostrand, Matyas Bellagamba, Ryan and Heather Peatrowsky, Tyrel Newbill, Sven Job, Gummi Hoskuldsson, André Henry, Matt i Aiden Fron, Sean Tabares, Graydon James, Effrossyni Anestis, Liam Tonoian, Alex Klersy, Gunnar Frahm, Philippe Gerstner-Riewer, Daniel Krull, Christian Hildenbrand i wielu innych przemyśłych ludzi.

Twórcy

Autor gry: Carl Robinson
Ilustracje: Weberson Santiago
Redakcja: Laia Gonzalez, Sönke Schmidt
Rozwój gry: Carl Robinson, Sönke Schmidt
Projekt graficzny: Sönke Schmidt
Korekta: William Niebling

Edycja polska

Galakta
Tłumaczenie: Łukasz Tkaczyk
Korekta: Łukasz Chelmecki
Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl



👍 ❤️ @WONDERBOWGAMES

© 2024 Wonderbow®, Wszelkie prawa zastrzeżone.

Dodatkowe objaśnienia kart

REKIN

Karty rekina zapewniają **jednorazowe** efekty. Kiedy skorzystałeś z efektu pozyskanej karty, zakryj ją. Dana karta wypada z gry.

Agresywny: Dzięki tej karcie zyskasz czerwone kości. To jedyny jej efekt.

Bezwzględny: Zanim się poruszysz, zwiększ wynik na kości w twojej puli. Zrób to, obracając ją na odpowiednią ściankę.

Czuźny: Po rzucie zachowaj na późniejszą rundę 1 kość (dodatkowo do przysługujących ci kości). Aby użyć tego efektu umieść wybraną kość na zakrytej karcie „Czuźny”. W jednej z późniejszych tur możesz ją odzyskać i umieścić w ramach danej tury. Nie możesz jednak zmieniać jej wyniku podczas wykonywania wówczas akcji, a sama kość nie jest częścią twojej puli.

Głodny: Podczas kroku „Dobranie kości i rzut”, dobierz i rzuć 1 dodatkową kością. Możesz aktywować tę zdolność po standardowym dobraniu i rzucie w danej turze.

Nieustępliwy: Podczas kroku „Dobranie kości i rzut” możesz 1 raz przerzucić 1 lub 2 kości. Łącząc ten efekt ze zdolnościami na kafelkach rozwoju, będziesz mógł przerzucić kości kilka razy.

Reaktywny: Podczas kroku „Dobranie kości i rzut” zwróć 2 kości do worka, a następnie zastąp je wybraną kością z worka. Ten efekt rozpada się po dobraniu kości, ale przed rzutem.

Spostrzegawczy: Zignoruj efekt pułapki. Ten efekt rozpatruje się podczas kroku „Przeszukiwanie/atak”, po tym, jak pułapka zostanie odkryta.

Szybki: Podczas kroku „Ruch”, porusz rekina o 1 dodatkowe pole. Dodatkowy ruch możesz wykorzystać przed lub po wykorzystaniu prądu.

Śmiały: Zanim się poruszysz umieść dowolną kość z twojej puli na torze głodu. Następnie obróć czerwoną kość ataku w twojej puli na ściankę z 6.

Wrogi: Potasuj zakryte karty starcia, które pozostały jeszcze ośmiornicy. Odkryj 1 losową z nich i ją usuń. Następnie usuń również odpowiadającą jej kartę starcia rekina.

Zwinny: Zanim się poruszysz, obróć się o 180° stopni.

OŚMIORNICA

Usuń: Usuwane karty wypadają z gry. Nie możesz wykorzystać efektu usunięcia na karcie, aby usunąć tę kartę.

Karty ruchu

Podjęcie ryzyka: Przed pomieszczeniem płytki w centralnym obszarze może być ukryta lub odkryta. Wszystkie 3 płytki są umieszczane na planszy ukryte.

Chmura czernidła: W ramach opłacania kosztu możesz odkryć płytkę z ośmiornicą.

Nagły unik: Możesz wybrać tę samą płytkę podczas obu zamian.

Karty nauki

Wyostrzone zmysły: Dzięki tej karcie możesz zyskać karty zjadania, ale nie możesz ich wziąć na rękę. Karty zjadania trafiają na twój stos kart odrzuconych.

Obszary na planszy nocnej

Plansza nocna oferuje inne rozmieszczenie obszarów i kryjówek rekina i jest przeznaczona dla doświadczonych graczy.

- 1 Odślonięte obszary
- 2 Centralny obszar
- 3 Obszary wodorostów
- 4 Obszary skaliste
- 5 Wąski obszar skalisty
- 6 Kryjówki rekina



SKRÓT ZASAD



OŚMIORNICA

W swojej turze musisz wykonać 2 akcje. Możesz wykonać tę samą akcję dwukrotnie, zaś wybierać możesz spośród 3 poniższych akcji:

 **Zagraj kartę**
Opłać jej koszt, odkrywając płytkę (lub płytki).

 **Uzupełnij rękę do limitu**

 **Odrzuć 1 kartę z twojej ręki, a następnie ukryj 1 płytkę, jeśli to możliwe.**
Umieść odrzuconą kartę na stosie kart odrzuconych. Na końcu swojej tury przenieś wszystkie karty, które zagrałeś na stos kart odrzuconych.

Płytki **sąsiadują** w pionie lub poziomie, ale nie po skosie.

Zamiana miejsc: Zamień miejscami 2 sąsiadujące płytki. Ukryta płytką pozostaje ukryta, a odkryta – odkryta.

Pomieszczenie: Weź wskazaną liczbę ukrytych płytek i pomieszcz je w worku ośmiornicy. Rekin wskazuje, gdzie masz je umieścić (dopilnuj, by nie widział co się na nich znajduje).

Ukrycie: Umieść płytkę na stojąco tak, aby rekin nie widział co się na niej znajduje.

Nauka: Zyskaj karty i płytki w dowolnej kombinacji. Zazwyczaj karty trafiają na stos kart odrzuconych. Nowe płytki zastępują natomiast odkryte płytki z planszy i wchodzą do gry odkryte.

Zjadanie

1. Ośmiornica musi sąsiadować z pokarmem.
2. Zagraj kartę zjadania z ręki. Odkryj ośmiornicę i pokarm.
3. Zastąp pokarm zapasową muszlą, a następnie umieść pokarm na torze pokarmu.
4. Usuń kartę zjadania.
5. Od teraz masz dostęp do jednorazowego efektu danego pokarmu – aby z niego skorzystać, zakryj daną płytkę.

Jeżeli tor pokarmu jest zapełniony, ośmiornica wygrywa.

Usuń kartę: Usuń daną kartę z gry.



REKIN

Dobranie kości i rzut 2 

Dobierz 2 kości ze swojego worka i rzuć nimi 1 raz.

Prądy 

Możesz umieszczać kości prądu na dowolnych polach prądu na planszy. Możesz je zachować jako energię.

Ruch 

Ruch jest obowiązkowy. Zazwyczaj będziesz poruszał się na kolejne wolne pole prądu. Możesz pominąć pole z kością prądu. Możesz minąć kilka takich kości tylko wtedy, gdy każda kolejna wskazuje niższy wynik od poprzedniej. Nie możesz płynąć pod prąd (narastające wartości kości).

Przeszukiwanie 

Odkryj sąsiadującą płytkę.

Wynik na umieszczanej kości musi być $\geq$ od wartości danego obszaru.

Wykorzystane kości przeszukiwania trafiają na tor rozwoju.

Możesz zachować kość przeszukiwania jako energię.

Jeżeli nie możesz użyć kości przeszukiwania, musisz zachować ją jako energię.

Atak 

Odkryj (jeśli to konieczne) i zaatakuj sąsiednią płytkę.

Jeżeli to ośmiornica, przejdź do starcia. Wykorzystane kości ataku trafiają na tor głodu. Możesz zachować kość ataku jako energię.

Jeżeli nie możesz użyć kości ataku, musisz zachować ją jako energię.

Rozwój 

Zapełniaj tor rozwoju (od lewej do prawej) przy pomocy następujących kości z planszy: każdej wykorzystanej kości przeszukiwania i pierwszej kości prądu, którą minąłeś. Jeżeli kafelek jest zapełniony, odwróć go – od tej chwili na stałe zyskujesz opisaną na nim zdolność. Kości wracają do twojego worka. Jeżeli wszystkie kafelki są odwrócone, kości trafiają od razu do worka. Czerwone kości nigdy nie trafiają na tor rozwoju.

Zachowanie energii 

Jeżeli masz już 3 kości energii, musisz ją wydać. Jeżeli masz ich mniej, jest to opcjonalne. Możesz pozyskać więcej kart, o ile masz wystarczającą ilość energii. Jeżeli decydujesz się wydać energię, musisz wybrać 1 z zachowanych kości i umieścić ją na kolejnym wolnym polu toru głodu. Pozostałe kości (jeśli jakieś są) wracają do worka na kości. Przed zakupem możesz zmniejszyć wynik na 1 kości o 1, aby odrzucić 1 kartę z 4 dostępnych i zastąpić ją nową kartą ze stosu dobierania.