



INSTRUKCJA

AQUATICA

PRZEJRZyste ZASADY, GŁĘBIA STRATEGII

Autor gry: Ivan Tuzovsky

**COSMO
DRØME
GAMES**



Głębokie wody Oceanów skrywają wiele sekretów i nieznanych form życia. Pośród rekinów, wielorybów, koralowców i krewetek żyje cała cywilizacja mieszkańców wód. Przez wieki Wielkie Królestwa Aquatiki budowały swój świat, wychowując dzieci i zarządzając, by tworzyć i prosperować. Ale ponieważ ich zasoby się wyczerpały, zostały zmuszone do zbadania Głębi Oceanu w poszukiwaniu nowych złóż.

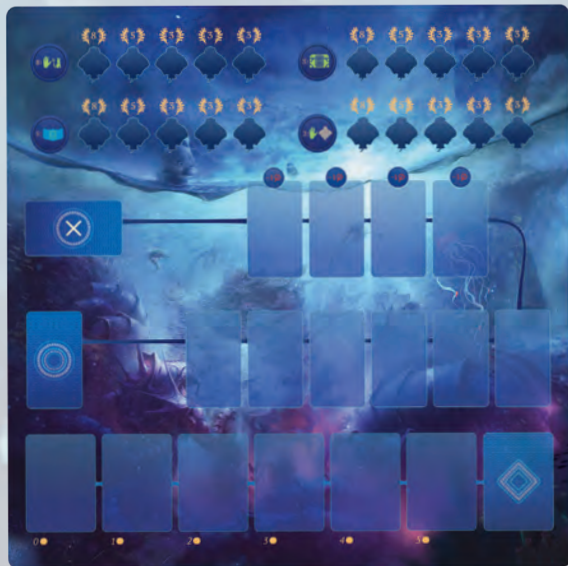
Spis Treści	strona
O grze	2
Cel gry	3
Elementy gry	4
Przygotowanie planszy Oceanu	6
Przygotowanie gracza	7
Przygotowanie	8
Podstawowe zasady	9
Jak grać	12
Efekty	14
Cele	24
Koniec gry	25
Tryb zaawansowany	26
Tryb solo	27
Żetony Celu	28
Arkusze pomocy	29
FAQ	30

CEL GRY

Aquatica to gra planszowa dla 1 do 4 graczy. Każdy z was będzie grać jako jeden z Królów Oceanu, próbując znaleźć zasoby dla swojego królestwa. Waszym celem jest posiadanie największej liczby Punktów Zwycięstwa na koniec gry. Aby zdobyć Punkty Zwycięstwa, musicie eksplorować, podbijać i kupować Lokacje, werbować nowe Postacie i wypełniać Cele. Na koniec gry gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa będzie posiadał najlepiej prosperujące królestwo i zostanie ogłoszony najwspanialszym władcą spośród Królestw Aquatiki!



ELEMENTY GRY



1 plansza Oceanu

Przedstawia Ocean, w którym gracze będą odkrywali nieznanne Lokacje i spotykali nowe Postacie.

2

4 trójwarstwowe plansze Gracza

Każda plansza Gracza ma 5 kieszeni, w których gracze umieszczają Podbite lub Zakupione Lokacje.

3

56 kart Lokacji

Przedstawiają nieznanne Lokacje, które gracze odkryją w Oceanie.



4

8 kart Królów

To uosobienie graczy w realiach gry. Każdy Król ma unikatowy zestaw efektów.



- 5** **24 karty Postaci Początkowych**
4 zestawy po 6 kart Początkowych. Każdy zestaw jest oznaczony innym symbolem.

- 6** **18 kart Postaci Oceanu**
Przedstawiają Postacie, które gracze spotykają podczas sprawowania swoich rządów.



- 7** **16 figurek Wyszkolonych Mant**
Każdy gracz ma zestaw 4 Mant oznaczonych symbolami odnoszącymi się do jego kart Postaci Początkowych (5).

- 8** **23 figurki Dzikich Mant**
Gracze mogą wyszkolić Dzikie Manty podczas gry i dodać je do swojego królestwa.



- 9** **5 dwustronnych żetonów Celu**
Gracze będą musieli wypełnić Cele, aby otrzymać Punkty Zwycięstwa.

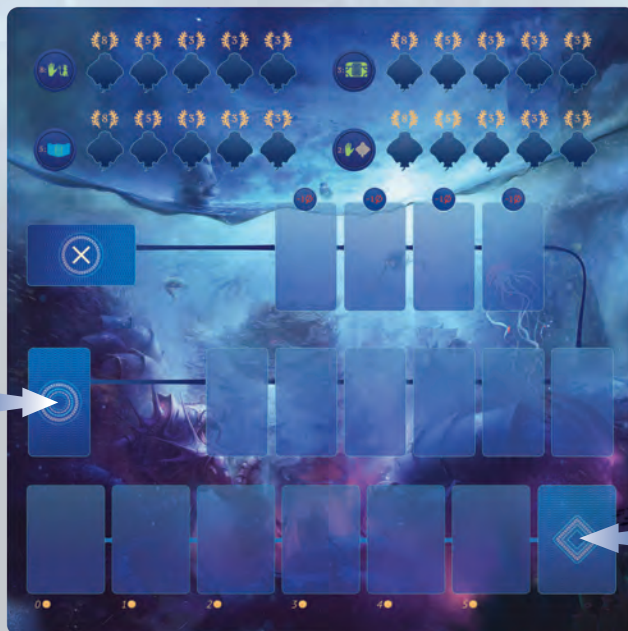
PRZYGOTOWANIE PLANSZY

1. Połóżcie planszę *Oceanu (1)* na środku stołu.
2. Potasujcie talię *Postaci Oceanu (6)* i połóżcie ją w dolnym rzędzie planszy Oceanu. Dobierzcie 6 kart z talii i wypełnijcie nimi rząd Postaci (jak pokazano na ilustracji).
3. Potasujcie *talię Lokacji (3)* i połóżcie ją w środkowym rzędzie planszy Oceanu. Dobierzcie 6 kart z talii i wypełnijcie nimi rząd (jak pokazano na ilustracji).
4. Połóżcie obok planszy wszystkie *figurki Dzikich Mant (8)*, *stroną z efektem do góry*.

Talia Postaci Oceanu
składa się z 2 identycznych zestawów kart.



Karty Lokacji



Karty Postaci Oceanu

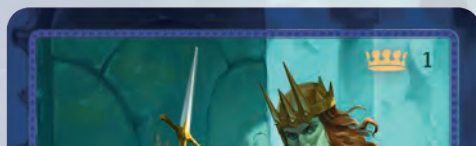
5. W górnej części planszy Oceanu są nadrukowane 4 Cele. Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy granie z celami nadrukowanymi na planszy. W kolejnych grach możecie sprawdzić tryb zaawansowany opisany na końcu instrukcji (strona 26).

PRZYGOTOWANIE GRACZA

1. Każdy gracz bierze jedną z **plansz Gracza (2)** i kładzie ją przed sobą.
2. Każdy gracz wybiera jeden z dostępnych symboli, a następnie bierze zestaw 6 kart **Postaci Początkowych** oraz 4 **Wyszkolone Manty** z tym symbolem.



W kolejnych grach możecie używać kart Królów (4). W wariantcie podstawowym pierwszy gracz otrzymuje kartę Króla numer 1. Drugi gracz otrzymuje kartę Króla numer 2, trzeci – numer 3 itd. Możecie również wybrać swoich królów: sprawdźcie tryb zaawansowany na końcu tej instrukcji (strona 26).



3. Gracz, który ostatnio nurkował w morzu rozpoczyna grę.
4. Każdy gracz bierze swoje karty Postaci, odwraca Manty **stroną z efektem ku górze**. Rozpoczynacie grę.



PRZYGOTOWANIE

Użyjcie kart Króla, gdy będziecie gotowi na bardziej wymagającą rozgrywkę.

8



7



4



2



3



1

6



9



5



8

PODSTAWOWE ZASADY

OPIS KART

W Aquatice będziecie mieli do czynienia z 2 rodzajami kart:

Postacie

Karty Postaci reprezentują mieszkańców wód, którzy pomogą graczom osiągnąć końcowe zwycięstwo. Razem zbadacie Ocean, odkryjecie nowe Lokacje i będziecie wydobywać zasoby z Głębi.

Lokacje

Karty Lokacji przedstawiają obszary, które gracze mogą odkryć i wykorzystać. Każda Lokacja może zostać Zakupiona (przy użyciu Monet) lub Podbita (przy użyciu Siły).



Występują 3 rodzaje kart Postaci:

1. 6 Postaci Początkowych na gracza. Rozpoczniesz z nimi grę.
2. Postacie Oceanu – spotkasz je podczas swoich rządów, a niektóre z nich dołączają do ciebie.
3. Królowie – przedstawiają graczy w grze: każdy Król ma unikatowy zestaw efektów.

Występują 4 rodzaje kart Lokacji:

Zatoka Rekinów , Zatopione Statki ,
Wulkany Oceanu i Upadłe Cywilizacje

Po tym gdy Kupisz lub Podbijesz Lokację, możesz zanurkować do jej ukrytych Głębi w poszukiwaniu zasobów.

Lokacje zapewnią ci nie tylko zasoby, ale także różne efekty, Manty i Punkty Zwycięstwa.

MANTY

Manty to jedne z najliczniej występujących stworzeń zamieszkujących Ocean. Przez wieki mieszkańcy wód nauczyli się jak je wyszkolić.

Każdy gracz rozpoczyna grę z własnym zestawem 4 Wyszkolonych Mant. Ale w wodzie nadal pozostaje wiele Dzikich Mant, które możesz spotkać. Podczas gry możesz wyszkolić 23 Dzikie Manty.

Manty pozyskują dla ciebie zasoby i pozwolą ci wykonać specjalne efekty.

Kiedy Manta jest **przygotowana** do niesienia pomocy, widzisz symbol na jej brzuchu. By pozyskać zasoby lub wykonać specjalny efekt, odwróć Mantę na drugą stronę. Innymi słowy, przekręć Mantę na jej brzuch.

Manta jest **wyczerpana**, kiedy jest odwrócona. **Wyczerpana** Manta odpoczywa i nie może zostać użyta ponownie. By ją przygotować, gracze muszą użyć specjalnego efektu.

Najczęstszą metodą aktywacji wyczerpanych Mant jest użycie efektu karty Postaci Początkowej Matrona.

Dzikie Manty

Wyszkolone Manty graczy

Przygotowane



Wyczerpane



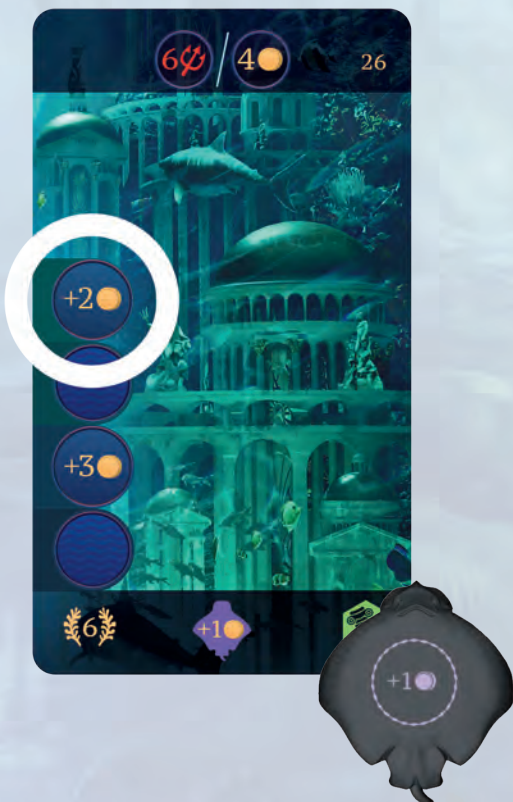
ZASOBY

Zasoby w Aquatice są oznaczane symbolami (nie żetonami) na twoich kartach, Mantach i Planszy. Zasoby są nieprzechodnie, jeśli ich nie wykorzystasz, przepadają na koniec twojej tury.

W grze występują 2 rodzaje zasobów: Monety i Siła.

Monety

Monety możesz znaleźć w Głębiach Lokacji, a także możesz je otrzymać dzięki Mantom i efektom Postaci. Monety są potrzebne do Kupowania nowych Lokacji i Werbowania Postaci do twojego królestwa.



Siła

Siłę możesz znaleźć w Głębiach Lokacji, a także możesz ją otrzymać dzięki Mantom i efektom Postaci. Siła jest potrzebna do Podbijania nowych Lokacji.



JAK GRAĆ

Tury graczy

Rozpoczynając od pierwszego gracza, gracze wykonują swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Podczas swojej tury, gracz **musi** wykonać 1 **akcję Główną**. Może również wykonać nieograniczoną liczbę **akcji Dodatkowych**. Te akcje mogą zostać wykonane w dowolnej kolejności, ale nie można wykonać akcji Dodatkowej w trakcie wykonywania akcji Głównej.

Po zakończeniu wszystkich swoich akcji tura gracza dobiega końca i gracz po jego lewej stronie rozpoczyna swoją turę.

Akcja Główna

1. Podczas swojej tury **musisz** zagrać 1 kartę Postaci z ręki i rozpatrzyć jej efekty.
2. Musisz rozpatrzyć wszystkie efekty karty, jeśli jesteś w stanie. Jeśli nie możesz rozpatrzyć wszystkich efektów, możesz nadal zagrać tę kartę i rozpatrzyć te, które możesz.
3. Po zagranie karty Postaci, połóż ją odkrytą na swoim stosie kart odrzuconych.



Stos kart
odrzuconych

AKCJE DODATKOWE

Możesz wykonać akcję Dodatkową na 2 sposoby:

1) Odwracanie Mant

Możesz wykorzystać przygotowaną Mantę, aby aktywować efekt pokazany na tej Mancio. Kiedy to zrobisz, natychmiast rozpatrz ten efekt, a następnie odwróć Mantę na wyczerpaną stronę.

2) Wykorzystanie Głębi Lokacji

Każda Lokacja ma określoną liczbę Głębi, które możesz wykorzystać - są one pokazane po lewej stronie karty.

W Głębiach Lokacji oraz na swoich Mantach możesz znaleźć:

A) Zasoby (Monety i Siłę) – Możesz otrzymać zasoby z Głębi **podczas** twojej akcji Głównej (podczas zagrania karty Postaci z ręki). Możesz wykorzystać te zasoby do Zwerbowania Postaci, Podbijania lub Zakupu nowych Lokacji, lub do aktywacji niektórych efektów. Jeśli wykorzystujesz zasoby ze swojej Manty, odwróć ją na wyczerpaną stronę.

B) Efekty – Możesz je aktywować **przed i/lub po** swojej akcji Głównej.

Możesz wykorzystać wyłącznie górną (pierwszą od góry) Głębnię pokazaną na karcie Lokacji. By otrzymać Zasoby lub aktywować efekt, musisz wsunąć kartę Lokacji do góry o 1 Głębnię. To spowoduje, że twoja plansza gracza zasłoni górną Głębnię, co da dostęp do nowej Głębni! Jeśli używasz efektu Manty, odwróć ją na wyczerpaną stronę.

Niektóre Głębie są puste: nie mogą zostać wykorzystane dla żadnych celów. Dodatkowo, nie możesz po prostu przesunąć tych Lokacji wyżej. Nie możesz wykorzystać tych Lokacji do momentu użycia efektu Podniesienia (strony 18-19).



EFEKTY

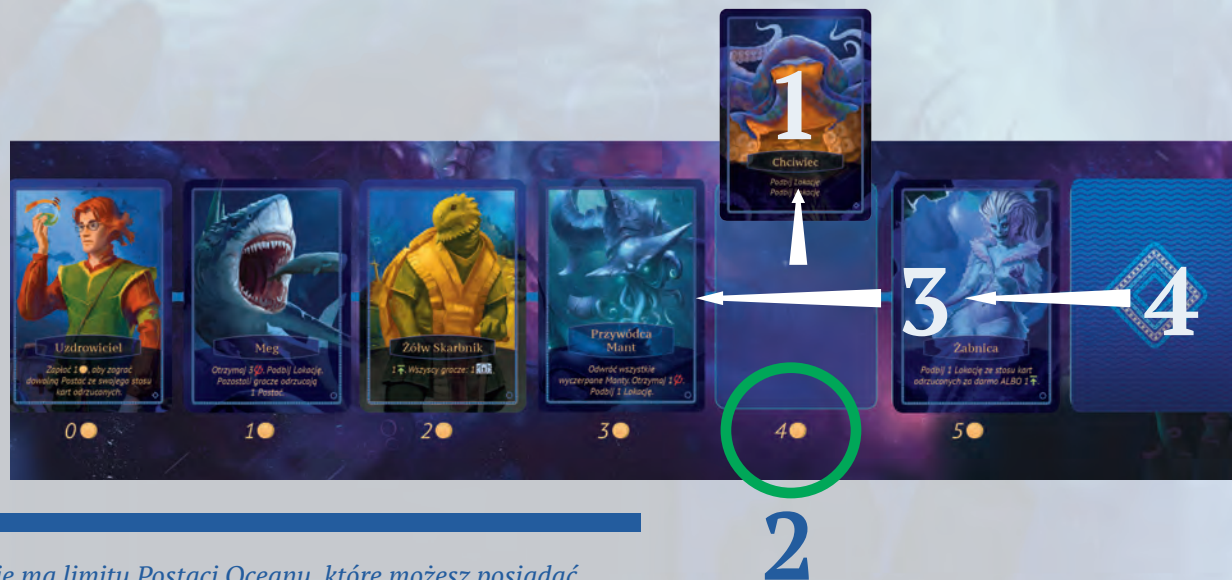
Rozpatrzenie efektu przynosi ci konkretną korzyść. Możesz użyć efektu zagrywając kartę Postaci, wykorzystując przygotowaną Mantę lub Głębie swoich Lokacji.

Działanie efektów odnosi się wyłącznie do elementów gracza, który je rozpatruje, chyba że opis efektu wskazuje inaczej.

1. Werbunek

Podczas swoich rządów w Oceanie napotkasz różne Postacie. Jeśli je Zwerbujesz, dołączą do twojego królestwa i będą służyć pomocą. Kiedy Werbujesz, wykonaj poniższe kroki:

- 1) Wybierz 1 Postać Oceanu z planszy Oceanu.
- 2) Zapłać wskazaną pod kartą liczbę Monet i weź kartę **na rękę**.
- 3) Przesuń wszystkie inne Postacie Oceanu do lewej strony zapelniając lukę.
- 4) Odkryj wierzchnią kartę z talii i umieść ją na polu po prawej stronie.



Nie ma limitu Postaci Oceanu, które możesz posiadać.

Na przykład, możesz Zwerbować „Chciwca”, nawet jeśli już jednego posiadasz.

2. Zakup Lokacji

Możesz kupić odkrytą Lokację od zamieszkującego ją plemienia.

By kupić Lokację, wykonaj poniższe kroki:

- 1) Wybierz 1 Lokację z planszy Oceanu.
- 2) Zapłać wskazaną na górze karty Lokacji liczbę Monet.
- 3) Włóż Lokację w pustą kieszeń planszy Gracza, tak by górna Głębia była widoczna w „kółeczku”.



3. Podbijanie Lokacji

Jeśli nie chcesz Kupić Lokacji, możesz ją Podbić. Wymaga to wydania określonej liczby punktów Siły.

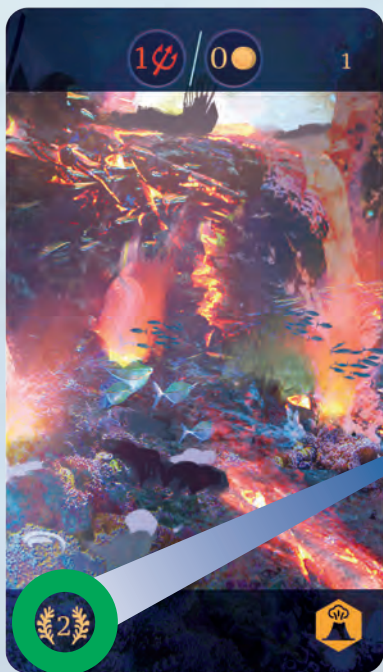
Wybierz 1 kartę Lokacji z planszy Oceanu, zapłać wymaganą liczbę punktów Siły wskazaną na górze karty i wsuń kartę Lokacji w pustą kieszeń planszy Gracza, tak by górna Głębina była widoczna w „kółeczku”.



By Kupić lub Podbić Lokację musisz posiadać wolną kieszeń na swojej planszy Gracza. W dowolnym momencie możesz mieć maksymalnie 5 kart Lokacji na swojej planszy Gracza.

Pamiętaj – gdy brakuje ci wymaganej liczby Monet lub punktów Siły, możesz użyć jednej lub więcej swoich przygotowanych Mant do pomocy.





Jeśli Kupiłeś lub Podbiłeś Lokację bez ikon Głębi, umieść ją na swojej planszy Gracza w taki sposób, aby tylko rząd z Punktami Zwycięstwa był widoczny.

4. Podnoszenie Lokacji

1↑

2↑

↑

Jako Król będziesz próbował zapewnić zwycięstwo swojemu królestwu przez wykorzystywanie Lokacji, które odkryłeś. Kiedy wykorzystujesz Lokację, „podnosisz” z niej Zasoby do swojego Królestwa.

Podnoszenie Lokacji, pozwala na ich szybsze zapunktowanie lub pominięcie pustych Głębi, które blokują twój postęp. Jednakże, tracisz możliwość wykorzystania Zasobów i efektów na Głębiach które podnosisz. Innymi słowy, nie rozpatrujesz żadnej ikony Głębi, którą zakrywasz przy Podnoszeniu.

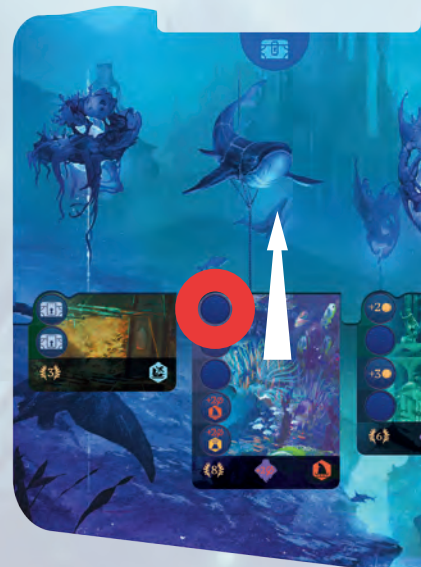
Gdy Podnosisz Lokację, wybierz dowolną Lokację na twojej planszy gracza i wsuń ją do góry o tyle Głębi ile wskazuje ikona efektu karty Postaci, Manty lub karty Lokacji innej od tej, którą Podnosisz.

Przykład 1: Podnoszenie przy użyciu efektu Manty

1 Jako jedną z akcji Dodatkowych, używasz przygotowanej Manty z efektem Podnoszenia. Pozwala ci to na Podniesienie o 1 Głębię.



2 Wybierasz 1 Lokację, którą chcesz Podnieść i wsuwasz ją do góry o 1 Głębię (zakrywając kolejną ikonę Głębi).



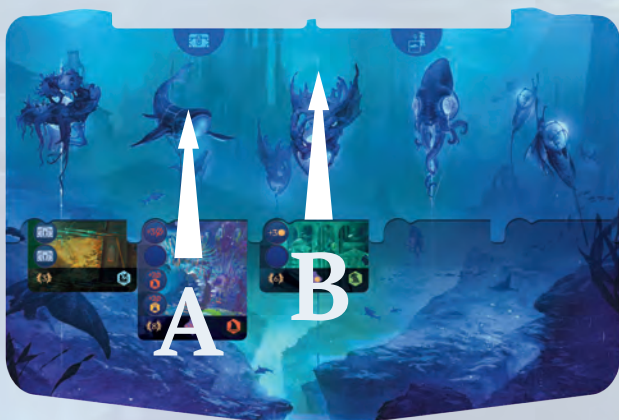
3 Ponieważ zakryłeś pustą Głębię nie stracisz żadnych bonusów.



Przykład 2: Podnoszenie przy użyciu efektu karty Postaci



- 1 Jeśli twoją akcją Główną jest zagranie Badacza, pozwala on na Podniesienie o 3 Głębie. Dzięki temu możesz Podnieść 1 Lokację o 3 Głębie lub rozdzielić ten efekt między dowolną liczbę Lokacji.




- 3 Wsuń Lokację „A” raz i Lokację „B” dwa razy.



- 2 Jeśli zdecydujesz się Podnieść 2 różne Lokacje, możesz np. Podnieść Lokację „A” raz, a Lokację „B” dwa razy.

Podnosząc Lokacje w ten sposób, zasłoniłeś te ikony:



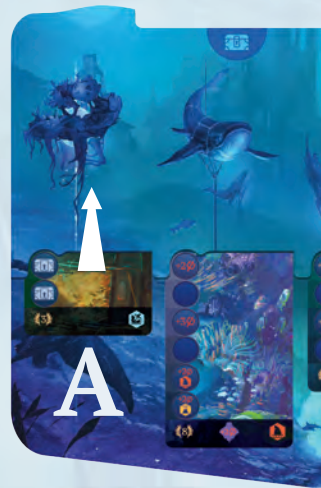
Mimo, że zasłoniłeś ikonę +2 , nie dostajesz żadnych Monet. Jednakże, pominąłeś 2 puste Głębie, więc teraz wszystkie twoje Lokacje mają efekty, z których możesz skorzystać w dalszej części gry.

Przykład 3: Podnoszenie przy użyciu efektu innej Lokacji

- 1** W ramach akcji Dodatkowej, chcesz użyć efektu Podnoszenia pokazanego na górnej Głębi Lokacji „A”.



- 2** Ponieważ aktywujesz efekt Lokacji „A”, przesunij ją w górę, zakrywając ten efekt.



- 3** Teraz użyj efektu Podnoszenia: Podnieś dowolną liczbę kart w taki sposób, by liczba Podniesień była taka sama jak liczba na ikonie efektu. Na tym przykładzie Podnosisz 2 Głębie. Możesz podnieść jedną Lokację o 2 Głębie lub 2 Lokacje o 1 Głębię każda.



Zwróć uwagę, że nie możesz podnieść tej samej Lokacji, której efektu używasz:

Ponieważ aktywujesz Lokację „A”, nie możesz użyć jej efektu do podniesienia Lokacji „A”.

Pamiętaj, by zignorować wszystkie bonusy pokazane na Głębiach, które właśnie pominąłeś podczas Podnoszenia.

Lokacja jest **całkowicie podniesiona**, gdy wszystkie jej ikony Głębi są zakryte. Po całkowitym podniesieniu Lokacji, natychmiast otrzymujesz ze wspólnej puli Dziką Mantę wskazaną na dolnej części karty Lokacji. Ta Manta jest teraz przygotowana, więc możesz użyć jej efektu w tej samej turze.

*Całkowicie
podniesiona
Lokacja*



Teraz możesz wziąć tę Dziką Mantę



Jeśli otrzymasz Mantę z jakiegoś efektu, możesz ją wykorzystać od razu – nie musisz czekać do kolejnej tury. Możesz odwrócić Mantę i użyć jej efektu w tej samej turze.

5. Punktowanie

Jeśli posiadasz całkowicie podniesioną Lokację, możesz ją **zapunktować** i zdobyć wskazane na niej Punkty Zwycięstwa na koniec gry. Możesz przenieść swoje całkowicie podniesione Lokacje do Stosu Punktowania przy użyciu akcji **Punktowania**.

Weź wybraną całkowicie podniesioną Lokację ze swojej planszy gracza i połóż ją na Stosie Punktowania. Na koniec gry, otrzymasz Punkty Zwycięstwa pokazane w lewym dolnym rogu każdej karty Lokacji na twoim Stosie Punktowania.



Pamiętaj, że całkowicie podniesione Lokacje, które nie są na Stosie Punktowania, nie dadzą ci na koniec gry żadnych punktów!

6. Zwiad

Zwiad pozwala na eksplorację Oceanu i odkrycie nowych Lokacji, które następnie mogą zostać Kupione lub Podbite przez graczy. Podczas Zwiadu, wykonaj poniższe kroki:

- 1) Weź wszystkie karty Lokacji z górnego rzędu Lokacji i odrzuć je na stos kart odrzuconych.
- 2) Przenieś każdą kartę Lokacji z dolnego do górnego rzędu. Jeżeli w dolnym rzędzie znajdowały się więcej niż 4 Lokacje, wybierz i odrzuć nadmiarowe Lokacje.
- 3) Uzupełnij dolny rząd 6 kartami Lokacji z wierzchu talii.

Pamiętaj, że jeśli Zwiad to twoja akcja główna, możesz jej NIE wykonywać. Zwiad to jedyna akcja główna, która jest opcjonalna.

***Ważne:** Lokacje w górnym rzędzie wymagają o 1 punkt Siły mniej do Podbicia. (Nadal musisz zapłacić pełną cenę przy ich Zakupie).*



CELE

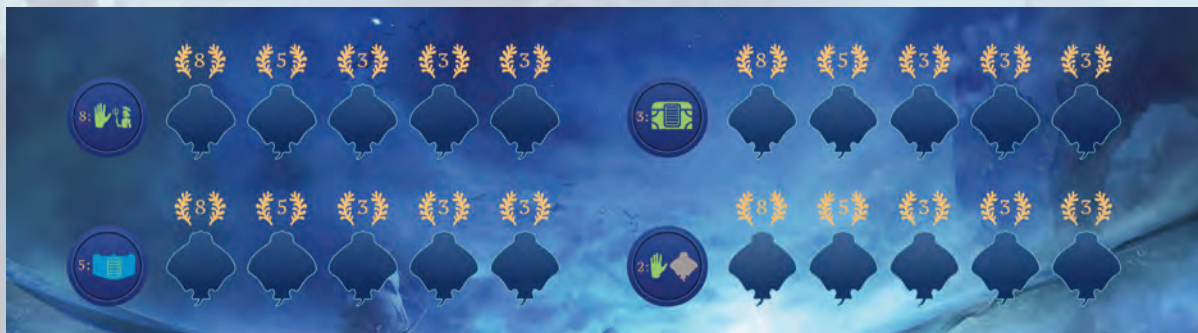
Cele są świetną metodą zdobywania Punktów Zwycięstwa, ale musisz się spieszyć: im szybciej wypełnisz Cel, tym więcej Punktów Zwycięstwa otrzymasz!

Na górze planszy Oceanu są widoczne 4 Cele. Jeśli w trakcie swojej tury gracz spełni wymagania Celu, może położyć jedną ze swoich Mant (w kolorze gracza) na pierwszym wolnym polu tego Celu (Manta może być wyczerpana lub przygotowana). Nie możesz wypełnić tego samego Celu więcej niż raz.





Każdy tor Celu ma 5 pól, a nad każdym z nich jest wskazana liczba Punktów Zwycięstwa, które otrzymasz, jeśli twoja Manta jest na tym polu. (Piąte pole będzie wykorzystane w rozszerzeniu „Mroźne Wody”!).

*Kiedy wypełniasz Cel, na torze Celu możesz położyć tylko Wyszkoloną Mantę w twoim kolorze (**nie możesz** położyć Dzikiej Manty).*

Pamiętaj, że nawet jeśli wypełniłeś Cel, nie musisz umieszczać Manty na torze Celu!



Opis 4 nadrukowanych Celów:

-  By wypełnić ten Cel, gracz musi posiadać 8 kart Postaci na swojej ręce (nie na stosie kart odrzuconych). Karta Króla również się liczy.
-  By wypełnić ten Cel, gracz musi posiadać 5 Lokacji na swojej planszy Gracza.
-  By wypełnić ten Cel, gracz musi posiadać 3 lub więcej Lokacji w swoim Stosie Punktowania.
-  By wypełnić ten Cel, gracz musi posiadać co najmniej 2 Dzikie Manty.

KONIEC GRY

Gracze kolejno wykonują swoje tury, dopóki jeden z trzech warunków zostanie spełniony:

- 1) Jeden z graczy wypełnił wszystkie 4 Cele (i umieścił na nich swoje Manty).
- 2) Zabrakło kart w talii Lokacji.
- 3) Zabrakło kart w talii Postaci Oceanu.

Następnie każdy gracz (wliczając gracza, który spowodował koniec gry) wykonuje jeszcze 1 turę, po czym gra się kończy.

LICZENIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Kiedy gra się kończy, każdy gracz zdobywa Punkty Zwycięstwa za następujące elementy gry:

- 1 Punkt Zwycięstwa za każdą kartę Postaci na ręku (wliczając Króla, ale nie wliczając kart na stosie kart odrzuconych).
- Punkty Zwycięstwa wskazane nad swoimi Mantami na torach Celu.
- Punkty Zwycięstwa wskazane na kartach Lokacji na swoim stosie Punktowania. Lokacje na planszy Gracza nie zapewniają żadnych Punktów Zwycięstwa, nawet jeśli są całkowicie podniesione.

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa! W przypadku remisu, gracz z największą liczbą Mant (pomijając Manty użyte do wypełnienia Celów) wygrywa. Jeśli nadal jest remis, gracz z mniejszą liczbą na karcie Króla wygrywa. Jeśli to była wasza pierwsza gra i nie używaliście Królów, wygrywa ostatni gracz w kolejności tur.

Zwróć uwagę, że ostatni gracz, który wykonywał akcję, nie zawsze musi być ostatni w kolejności tur.

TRYB ZAAWANSOWANY

Jeśli jesteście gotowi na bardziej wymagającą rozgrywkę, możecie spróbować zagrać w Trybie Zaawansowanym! Dodaje on 2 nowe zasady do gry:

Zmienne Cele: Zamiast używać 4 podstawowych Celów (nadrukowanych na planszy Oceanu), potasujcie żetony Celu, wybierzcie losowo 4 i połóżcie je na podstawowych Celach w dowolnej kolejności. Teraz będziecie musieli poszukać nowych sposobów na zdobywanie Punktów Zwycięstwa! Wymagania żetonów Celu są opisane na stronie 28.



Wybór kart Królów: Zamiast rozdawać karty Królów na podstawie kolejności graczy, wylosujcie tyle kart Królów, ilu jest graczy plus 1 i przekazcie je ostatniemu graczowi w kolejności tur. Ten gracz wybiera 1 kartę Króla, dodaje ją do swojej początkowej ręki, a następnie przekazuje resztę kart Królów następnemu graczowi w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Ten gracz wybiera kartę Króla i podaje resztę dalej itd. Gdy każdy gracz wybierze swoją kartę Króla, odłóżcie niewykorzystane karty do pudełka.

TRYB SOŁO

PRZYGOTOWANIE

1. Usuń 1 zestaw kart Postaci Oceanu z symbolem ○ w prawym dolnym rogu z talii Postaci Oceanu i odłóż go do pudełka (będziesz grał tylko z jednym pozostałym zestawem kart).
2. Potasuj talię kart Królów, dobierz 3 karty i wybierz 1. Odłóż pozostałe karty Królów do pudełka.
3. Zasady przygotowania planszy Oceanu pozostają bez zmian (patrz str. 6). Następnie wykonaj kroki przygotowania gracza (patrz str. 7) tylko dla jednego gracza (ciebie).
4. Weź zestaw Wyszkolonych Mant i daj je twojemu „wirtualnemu przeciwnikowi”. Będziesz się mierzył z Ictianderami – narodem, który przybył do Oceanu z tajemniczych lądów położonych nad nim.

JAK GRAĆ

Graj według standardowych zasad. Za każdym razem, gdy będziesz zagrywał kartę Matrony lub wykonywał Zwiad, musisz położyć 1 z Mant Ictianderów na torze Celu. Możesz ją położyć na dowolnym torze Celu, który nie posiada innej Manty Ictianderów.

KONIEC GRY

Kiedy wszystkie Manty Ictianderów zostały położone na torach Celu, masz jeszcze jedną turę, a następnie gra się kończy. Podlicz swoje Punkty Zwycięstwa zgodnie ze standardowymi zasadami. Rada Oceanu nagrodzi cię Stworem Morskim w zależności od twojego wyniku:

Punkty Zwycięstwa	Stwór Morski
30 lub mniej	Błazenek
31-60	Wąż Morski
60-90	Lewiatan
91 lub więcej	Kraken

ŻETONY CELU

Te Cele są używane tylko w Trybie Zaawansowanym i zastępują one standardowe Cele przedstawione na Planszy.



Posiadaj co najmniej 11 Lokacji na swojej planszy i stosie Punktowania



Posiadaj Lokacje wartę co najmniej 15 Punktów Zwycięstwa na stosie Punktowania



Posiadaj co najmniej 3 Dzikie Manty



Odrzuć wszystkie karty Postaci oprócz 1



Posiadaj co najmniej po 1 karcie Lokacji w każdym z 4 różnych rodzajów na stosie Punktowania



Posiadaj 4 Lokacje tego samego rodzaju (na planszy Gracza i/lub na stosie Punktowania)



Posiadaj 10 lub więcej kart Postaci na stosie kart odrzuconych



Posiadaj 5 lub więcej kart Postaci z efektem Podboju w swojej ręce i/lub stosie kart odrzuconych









Posiadaj jednocześnie 5 całkowicie podniesionych Lokacji na swojej planszy Gracza









Zwerbuj Postać o koszcie 5 Monet

ARKUSZ POMOCY

ZASOBY

-  Otrzymaj 2 Monety
-  Otrzymaj 2 punkty Siły
-  + 2 punkty Siły do wykorzystania tylko na Podbój Lokacji Zatoka Rekinów
-  + 2 punkty Siły do wykorzystania tylko na Podbój Lokacji Zatopione Statki
-  + 2 punkty Siły do wykorzystania tylko na Podbój Lokacji Upadłe Cywilizacje
-  + 2 punkty Siły do wykorzystania tylko na Podbój Lokacji Wulkany Oceanu

EFEKTY

-  Podnieś inną Lokację o 1 Głębnię
-  Podnieś jedną inną Lokację o 2 Głębnie lub dwie inne Lokacje o 1 Głębnię
-  Całkowicie podnieś inną Lokację (wsuń wybraną kartę Lokacji tak, aby zakryć wszystkie Głębnie)
-  Zwerbuj 1 Postać za darmo
-  Wybierz Postać ze swojego stosu kart odrzuconych i weź ją na rękę
-  Zapunktuj 1 całkowicie podniesioną Lokację ze swojej planszy Gracza

FAQ

KARTY POSTACI

P: Jeśli karta przeciwnika nakazuje mi wykonać akcję (jak np. Badacz lub Żółw Skarbnik), czy muszę ją wykonać?



O: Tak, musisz.

P: Jeśli moja karta Postaci ma więcej niż jeden efekt (np. Dyplomatyczny Krab), czy mogę pominąć jeden z nich?

O: Nie, nie możesz. Musisz wykonać wszystkie efekty karty Postaci jeśli jesteś w stanie.

P: W mojej akcji Głównej zagrywam Chciwca. Czy mogę użyć efektu pierwszej Podbitej Lokacji, by Podbić kolejną Lokację?



O: Tak, możesz.

P: Czy mogę Kupić/Podbić Lokację lub Zwerbować Postać wykorzystując zasoby (NIE za darmo) z moich Lokacji/Mant bez zagrywania karty Postaci?

O: Nie, nie możesz. Zasoby mogą być wykorzystane tylko podczas akcji Głównej (zagrania karty Postaci).

P: Czy mogę odrzucić kartę Matrony?

O: Nie, nie możesz. Karta Matrony nie może zostać odrzucona. Za każdym razem, gdy ją zagrywasz, zatrzymujesz ją w ręce i rozpatrujesz jej efekt.

MANTY

P: Gdy całkowicie podniosę Lokację i otrzymam Mantę, czy otrzymuję ją wyczerpaną czy przygotowaną? Czy mogę ją od razu wykorzystać?

O: Po całkowitym podniesieniu Lokacji, otrzymujesz *przygotowaną* Mantę (jeśli ta Lokacja miała symbol Manty na dole). Jeśli chcesz, możesz ją od razu wykorzystać do wykonania akcji Dodatkowej.

PODNOŻENIE LOKACJI

P: Czy mogę Podnieść Głębię Lokacji w dowolnym momencie, bez wykorzystania jej zasobów? Czy mogę pominąć pustą Głębię bez korzystania z efektu Podnoszenia Lokacji?

O: Nie, jedyne sposoby na Podniesienie Głębi to wykorzystanie jej zasobów przy rozpatrywaniu akcji Głównej oraz skorzystanie z efektu Podniesienia.

P: Czy mogę wykorzystać Zasoby z 2 różnych kolejnych Głębi tej samej Lokacji do opłacenia karty Postaci (zagranej jako akcja Główna)?

O: Nie, nie możesz.



PODOBA CI SIĘ
AQUATICA?

SPRAWDŹ NASZE
INNE GRY KARCIAŃE!



AUTOR GRY

Ivan Tuzovsky zdobył stopień doktora kulturoznawstwa. Jest autorem dwóch monografii: o Futurologii oraz o Erze Cyfrowej. Przeszedł na planszówkową stronę mocy w 2012 i od tej pory nie jest już w stanie skoncentrować się w pełni na habilitacji oraz na prowadzeniu uniwersyteckich wykładów o kulturze wizualnej i historii sztuki.

Dedykowane mojemu synowi Arkademu Tuzovsky oraz mojej żonie Helenie Tuzovsky.

Specjalne podziękowania: Ivan Lashin, Michael Guschin, Anton Hudjakov, Denis Davydov, Valerij Kruzhalov, Andrej Stoljarov, Jurij Jamshhikov.

Podziękowania dla testerów: Dmitrij Pelkov, Tatiana Pelkova, Igor' Sychev, Elvira Sycheva, Aljona Mironova, Sergei Latyshev, Aleksandr Abdullin, Maksim Pershukov, Marija Pyshminceva, Timofej Nikulin, Maksim Trofimenko, Tasha Telezhkina, Artur Dydov, Aleksej Nurgaripov, Sergej Machin, Konstantin Malygin, Julija Il'inskaja, Igor' Ganzha, Daria Gross, Vasilij Redinskij, Filipp Ivanov, Il'ja Stepanov, Andrej Kalinkin, Valentina Aristarhova, Maria Nechaeva, Vladislav Nechaev, Aleksandr Shabalov, German Tihomirov, Natasha Noryak, Konstantin Kostinov.

NADZÓR NAD PROJEKTEM	Daria Martyshchuk
ROZWÓJ GRY	Ivan Lashin
CEO	Mikhail Pakhomov
KIEROWNIK ARTYSTYCZNY	Viktor Zaburdaev
KIEROWNIK PRODUKCJI	Sergei Morozov
KOREKTA	William Niebling
REDAKTOR NACZELNY	Maxim Vereshchagin
PROJEKT GRAFICZNY	Daria Martyshchuk
SZATA GRAFICZNA	Aleksandr Kiselev
WERSJA POLSKA	Zespół Portal Games
SKŁAD	Katarzyna Młynarczyk

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/



Oryginalny wydawca: Cosmodrome Games LLC
hello@cosmodrome-games.com
© 2020 Russian Games Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Derbenevskaya emb. 7/24 1st floor, offices 8,
Moscow 115114, Russia.

© 2020 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska). Wszystkie prawa zastrzeżone.
www.portalgames.pl
Portal Games Sp. z o.o.
ul. Henryka Sienkiewicza 13,
44-190 Knurow, Polska

