



INSTRUKCJA

# AQUATICA

MROŻNE WODY

Autor gry: Ivan Tuzovsky



Wielkie Królestwa Aquatiki stale walczą o zasoby, ponieważ wraz ze zmianami klimatu w ich wodach pojawiają się nowe prądy morskie. Razem z nimi przybywają bezwzględni władcy północy i nowe tajemnicze stworzenia. Rywalizacja staje się jeszcze bardziej okrutna. Królowie muszą coraz głębiej szukać zasobów, napotykając dzikie plemiona oceanu, które zaoferują swoje umiejętności i moce każdemu, kto może im zapłacić...

---

## Spis Treści

## strona

Nowe elementy	4
Przygotowanie gry	5
Nowe Postacie	7
Nowe Lokacje	9
Plemiona	9
Jak grać z modułem Plemion	10
Nowe Cele	11
Zmiany zasad	11
Tryb solo Plemion	11
Twórcy	14

---



# O DODATKU

Aquatica: Mroźne Wody zawiera wszystkie elementy niezbędne do rozgrywki 5-osobowej, ale także nowe Postacie Oceanu, Królów, Lokacje i Manty. Wprowadza także nową mechanikę, która może zastąpić tory Celów: Plemiona. Możecie skorzystać z nowych kart, wybierając moduł Plemion z dodatku lub moduł Celów z podstawowej wersji gry.



# NOWE ELEMENTY

- 1 6 kart Postaci Początkowych dla 5. gracza.



- 2 4 figurki Wyszkolonych Mant dla 5. gracza.



- 3 1 trójwarstwowa plansza dla 5. gracza.



- 4 12 nowych kart Postaci Oceanu (2 zestawy po 6 różnych Postaci).



- 5 14 nowych kart Lokacji (nowego rodzaju).



- 6 6 nowych figurek Dzikich Mant.



- 7 6 nowych kart Królów.



- 8 2 nowe dwustronne żetony Celu.



- 9 20 kart Plemion.



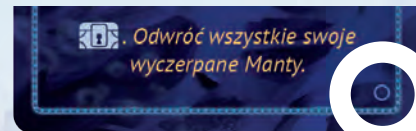
- 10 1 plansza Plemion.



# PRZYGOTOWANIE GRY

Najpierw zdecydujcie, którego modułu będziecie używać: **modułu Celów** (z podstawowej wersji gry), czy nowego **modułu Plemion** (z tego dodatku). W obu przypadkach, rozłóżcie grę według zasad gry podstawowej z następującymi zmianami:

1. Weźcie wszystkie karty Postaci Oceanu z gry podstawowej i dodatku. Utwórzcie 2 talie: jedną ze wszystkimi kartami z symbolem ○, drugą ze wszystkimi kartami z symbolem ◇. Powinniście mieć po 15 różnych Postaci w każdej talii.

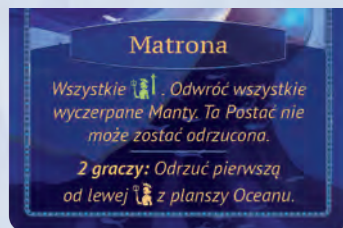



5 graczy: potasujcie razem obie talie.

4 graczy: odrzućcie 5 losowych kart z 1. talii, a następnie potasujcie razem obie talie.

2 lub 3 graczy: odrzućcie 10 losowych kart z 1. talii, a następnie potasujcie razem obie talie.

Następnie, połóżcie talię w odpowiednim miejscu planszy. Dobierzcie 6 wierzchnich kart z talii i wypełnijcie nimi rząd Postaci.



*Pamiętaj: W grze na 2 graczy, gdy używasz Matrony, odrzuć z planszy pierwszą od lewej Postać o koszcie 0 .*

2. Weźcie karty Lokacji z gry podstawowej i dodatku.

5 graczy: stwórzcie 1 talię zawierającą wszystkie Lokacje.

4 graczy: odrzućcie po 2 losowe Lokacje każdego rodzaju (łącznie 10 kart).

3 graczy: odrzućcie po 4 losowe Lokacje każdego rodzaju (łącznie 20 kart).

2 graczy: odrzućcie po 6 losowych Lokacji każdego rodzaju (łącznie 30 kart).



Potasujcie pozostałe karty i połóżcie talię w odpowiednim miejscu planszy. Dobierzcie 6 wierzchnich kart z talii i wypełnijcie nimi dolny rząd Lokacji.



Jeśli wybraliście moduł Plemion, wykonajcie dodatkowo poniższe kroki:

1. Połóżcie planszę Plemion na planszy Oceanu tak, by zasłaniała tory Celów.
2. Weźcie karty Plemion i podzielcie je na 2 talie zgodnie z ich rewersami:



3. Potasujcie oddzielnie obie talie. Dobierzcie po 4 karty z każdej talii u połóżcie je na odpowiednich miejscach planszy Plemion. Odłóżcie niewykorzystane karty do pudełka – nie będą używane w tej grze.



# NOWE POSTACIE

Niektóre nowe karty Postaci mają nowy efekt, który jest aktywny tylko wtedy, gdy taka karta znajduje się na wierzchu stosu kart odrzuconych - Efekt Opóźniony. Możesz znaleźć te efekty po **lewej stronie** karty w **fioletowej ramce** (B na poniższej ilustracji). Te efekty są rozpatrywane **przed** wykonaniem twojej akcji Głównej, podczas twojej następnej tury, jeśli ta Postać znajduje się na wierzchu twojego stosu kart odrzuconych.

## Przykład: Rozpatrzenie Efektu Opóźnionego

1. Podczas swojej tury, zagrywasz Wielkiego Złego Morsa i rozpatrujesz jego standardowy **efekt (A)**.

B



A



2. Następnie umieszczasz jego kartę na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych.





3. Podczas twojej następnej tury, zagrywasz Władcę Morza. Przed rozpatrzeniem jego efektu, rozpatrujesz Efekt Opóźniony Wielkiego Złego Morsa (B) i otrzymujesz 2 .




4. Następnie, rozpatrujesz efekt Władcy Morza: „Otrzymujesz 1  i kupujesz 1 Lokację”. Ponieważ Efekt Opóźniony Wielkiego Złego Morsa został rozpatrzony, masz łącznie 3  do wydania.



*Efekt Opóźniony jest aktywny tak długo, jak długo dana karta znajduje się na wierzchu stosu kart odrzuconych. Ta zasada działa nawet jeśli karta z Efektem Opóźnionym została odrzucona na skutek akcji przeciwnika – efekt jest rozpatrywany normalnie podczas twojej tury. Efekt karty nie jest rozpatrywany, jeśli znajduje się na niej inna karta (która trafiła tam np. w wyniku akcji przeciwnika).*



# NOWE LOKACJE

W dodatku pojawia się piąty rodzaj Lokacji: Mroźne Głębyiny . Te Lokacje działają tak samo jak te z gry podstawowej. Ale niektóre z nich mają nowe efekty:



*Wszyscy inni gracze muszą odwrócić jedną ze swoich przygotowanych Mant.*



*Skopiuj efekt z dowolnej widocznej Głębi innej Lokacji na twojej planszy. Nie możesz skopiować Głębi, która zawiera Zasoby, tylko efekty.*

## PLEMIONA

Zmiany klimatu zniszczyły domy wielu dzikich plemion zamieszkujących Ocean. Teraz, by odbudować swoje ojczyzny, plemiona oferują swoje zdolności i talenty każdemu, kto ma wystarczająco dużo monet.

### KARTY PLEMION

W grze występują 2 rodzaje Plemion:

Koszt bazowy



I. Ciemnoniebieskie Plemiona zapewniają **Trwały bonus** (Zasoby lub efekt), którego możesz użyć raz podczas każdej swojej tury. Te Plemiona zapewniają również określoną liczbę Punktów Zwycięstwa na koniec gry.

Punkty na koniec gry ➡

Trwały bonus ➡

Koszt bazowy



II. Jasnoniebieskie Plemiona zapewniają **Natychmiastowy bonus**, który trzeba rozpatrzyć bezpośrednio po Zwerbowaniu. Te Plemiona zapewniają również Punkty Zwycięstwa na koniec gry w zależności od określonych warunków.

Punkty na koniec gry ➡

Natychmiastowy bonus ➡

# JAK GRAĆ Z MODUŁEM PLEMION

Kiedy gracie z modułem Plemion, nie musicie uganiać się za Celami. W zamian, Werbujecie różne Plemiona, używając ich zdolności i odpowiednio umieszczając swoje Manty.

By zdobyć przychylność Plemienia, należy:

1. Wybrać Plemię do Zwerbowania z planszy Plemion.
2. Zagrać kartę Postaci, która pozwala wykonać akcję Werbunku. Uwaga: Jeśli zagrana karta zostanie wykorzystana do Zwerbowania Plemienia, nie może zostać jednocześnie użyta do Zwerbowania Postaci Oceanu jako akcji Głównej.
3. Obliczyć koszt wybranej karty Plemienia: Koszt jest równy kosztowi bazowemu, powiększonemu o 1 Monetę za każdą Mantę umieszczoną na tej karcie przez innych graczy.
4. Opłacić Plemię przy zachowaniu tych samych zasad co przy Kupowaniu Lokacji. Jednakże, by zapłacić za kartę Plemienia, możesz również odrzucić jedną lub więcej Lokacji ze swojego stosu Punktowania. Otrzymujesz liczbę Monet równą liczbie Punktów Zwycięstwa na odrzuconej karcie. Pamiętaj, że ta karta nie będzie się w żaden sposób liczyć na koniec gry!
5. Położyć jedną z Wyszkolonych Mant na wybranej karcie Plemienia. Ta Manta nie będzie mogła zostać wykorzystana w dalszej części gry.
6. Jeśli wybrane zostało Plemię z Natychmiastowym bonusem, natychmiast aktywuj ten bonus.

---

*Wszystkie bonusy zapewniające Punkty Zwycięstwa są aktywowane wyłącznie na koniec gry.*

*Możesz Zwerbować każde Plemię tylko raz (tzn. tylko 1 Manta w tym samym kolorze może znajdować się na każdej karcie Plemienia).*

---



# NOWE CELE

Nowe żetony Celu działają w ten sam sposób co żetony z gry podstawowej i mogą być z nimi wymieszane podczas rozgrywek z modułem Celów. Wymagania nowych Celów opisano poniżej:



*Posiadaj 5 Lokacji na swojej planszy, z różnymi wartościami Punktów Zwycięstwa.*



*Posiadaj przynajmniej 7 Lokacji na swoim stosie Punktowania.*



*Posiadaj 5 Lokacji na swojej planszy, każdą z różną liczbą **niewykorzystanych** Głębi. Nie ma znaczenia jak głębokie są te Lokacje – liczysz tylko dostępne i niewykorzystane Głębie każdej Lokacji.*



*Posiadaj przynajmniej 4 Lokacje na swoim stosie Punktowania, dające maksymalnie 3 Punkty Zwycięstwa każda.*

## TRYB SOLO PLEMION

### PRZYGOTOWANIE

Wykonaj kroki przygotowania dla modułu Plemion z następującymi zmianami:

1. Podziel Lokacje na 5 talii, w zależności od ich rodzaju. Potasuj oddzielnie każdą talię. Weź 4 losowe karty z każdej talii i potasuj je razem, tworząc nową talię składającą się z 20 kart. Odłóż niewykorzystane karty do pudełka.
2. Użyj talii Postaci Oceanu z symbolem  $\circ$  z gry podstawowej i z dodatku. Powinieneś mieć 15 różnych kart Postaci Oceanu.
3. Rozłóż Plemiona zgodnie z przygotowaniem modułu Plemion.

### CEL

Zwerbuj wszystkie Plemiona przed końcem gry.

## JAK GRAĆ

Podczas rozgrywek w trybie solo z modułem Plemion, będziesz rywalizował wyłącznie ze sobą (bez „wirtualnego przeciwnika”), w każdej grze próbując pokonać coraz wyższy poziom trudności. Po osiągnięciu Poziomu 6., twoim celem stanie się zdobycie jak największej liczby Punktów Zwycięstwa. Za ukończenie każdego Poziomu, otrzymasz odpowiedni tytuł Królewski.

**Wybierz poziom trudności i zmień przygotowanie oraz zasady gry w następujący sposób:**


Próbuj grać w tryb solo z modułem Plemion stopniowo zwiększając swój Poziom!

**Poziom 1. (Mała Syrenka):** Zagraj używając podstawowych zasad trybu Plemion z jedną zmianą: Podczas Werbowania Plemienia możesz wybrać czy umieszczasz na karcie jedną z twoich 4 Wyszkolonych Mant, czy odwracasz wybraną kartę Plemienia.

Jeśli nie użyjesz Wyszkolonej Manty, bonus karty Plemienia **nie** zostanie aktywowany. Niezależnie od wybranej opcji, nadal musisz poświęcić swoją akcję Główną, by Zwerbować Plemię.

**Poziom 2. (Pan Gąbka):** Zagraj używając zasad dla Poziomu 1. z jedną zmianą: Przygotowując rozgrywkę użyj 6 Plemion z rewersem **I** i 2 Plemion z rewersem **II**.

**Poziom 3. (Niedoszły Aquaman):** Zagraj używając zasad dla Poziomu 1. z dwoma zmianami: By Zwerbować Plemię, musisz położyć na nim swoją Mantę. Możesz do tego użyć Dzikich i Wyszkolonych Mant, ale teraz nie możesz odwrócić karty Plemienia. Przed rozpoczęciem gry, upewnij się, że utworzona talia Lokacji zawiera przynajmniej 6 Dzikich Mant. Jeśli nie, utwórz nową talię Lokacji.

**Poziom 4. (Aquaman):** Zagraj używając zasad dla Poziomu 3. z jedną zmianą: Podczas Werbowania Plemienia, każda Lokacja na twoim stosie Punktowania jest warta tylko 1  (zamiast standardowej wartości).

**Poziom 5. (Baron Morski):** Zagraj używając zasad dla Poziomu 3. z jedną zmianą: Nie możesz odrzucać Lokacji ze stosu Punktowania, by Zwerbować Plemię.

**Poziom 6. (Syn Posejдона):** Zagraj używając zasad dla Poziomu 5. z jedną zmianą: Przygotowując rozgrywkę użyj 2 Plemion z rewersem **I** i 6 Plemion z rewersem **II**.

Po osiągnięciu Poziomu 6. i zakończeniu pierwszej gry na tym poziomie, podlicz swoje Punkty Zwycięstwa według standardowych zasad, wliczając także Punkty Zwycięstwa ze Zwerbowanych Plemion. Spróbuj poprawić swój wynik w każdej następnej grze!



## KONIEC GRY

Jeśli talia Lokacji i/lub talia Postaci Oceanu wyczerpie się, następuje koniec gry. Pamiętaj, że na planszy nadal pozostanie 6 Lokacji i 6 Postaci Oceanu. Rozegraj jeszcze jedną, ostatnią turę, a następnie sprawdź, czy udało ci się Zwerbować wszystkie Plemiona (gratulacje, wygrałeś!), czy nie (przegrałeś).

I	II			razem

# TWÓRCY



## 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.*

**Specjalnie podziękowania:** Galina Kirillova, Leonid Konogorskii, Dzhamil' Isimov.

**Podziękowania dla:** M. Gushchin, P. Erofeev, A. Zezyukina, M. Krotov, N. Kuzivanov, S. Latyshev, R. Makurin, A. Mironova, E. Mikhailov, M. Pershukov, D. Oborin, J. Sarli.

NADZÓR NAD PROJEKTEM	Daria Martyshchuk
ROZWÓJ GRY	Comrade Development studio (Andrey Kolupaev, Ivan Lashin, Ivan Tuzovsky)
CEO	Mikhail Pakhomov
KIEROWNIK ARTYSTYCZNY	Viktor Zaburdaev
KIEROWNIK PRODUKCJI	Sergei Morozov
KOREKTA	William Niebling
REDAKTOR NACZELNY	Maxim Vereshchagin
PROJEKT GRAFICZNY	Daria Martyshchuk
WERSJA POLSKA	Zespół Portal Games
SKŁAD	Bartosz Makświej

© 2020 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska).  
Wszystkie prawa zastrzeżone.  
[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl)  
Portal Games Sp. z o.o.  
ul. Henryka Sienkiewicza 13,  
44-190 Knurów, Polska



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

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







# PRZYGOTOWANIE

## POSTACIE OCEANU

Weźcie wszystkie karty Postaci Oceanu z gry podstawowej i dodatku. Stwórzcie 2 talie: jedną ze wszystkimi kartami z symbolem ○, drugą ze wszystkimi kartami z symbolem ◇. Powinniście mieć po 15 różnych Postaci w każdej talii.

**5 graczy:** potasujcie razem obie talie.

**4 graczy:** odrzućcie 5 losowych kart z 1. talii i potasujcie razem obie talie.

**2 lub 3 graczy:** odrzućcie 10 losowych kart z 1. talii i potasujcie razem obie talie.

## LOKACJE

Weźcie karty Lokacji z gry podstawowej i dodatku.

**5 graczy:** stwórzcie 1 talię zawierającą wszystkie Lokacje.

**4 graczy:** odrzućcie po 2 losowe Lokacje każdego rodzaju (łącznie 10 kart).

**3 graczy:** odrzućcie po 4 losowe Lokacje każdego rodzaju (łącznie 20 kart).

**2 graczy:** odrzućcie po 6 losowych Lokacji każdego rodzaju (łącznie 30 kart).



PODOBA CI SIĘ  
AQUATICA?

SPRAWDŹ NASZE  
INNE GRY KARCIANE!