

Cel gry

Na biegunie robi się coraz cieplej, a miejsca nie przybywa. Pingwiny ruszają więc na podbój... całego świata. Wybierz, którzy pingwiny rekruci przejmą kontrolę nad strefami strategicznymi (Antarktyda, Pustynia, Dżungla, Miasto, Księżyc), a którzy będą sabotować plany Twojego przeciwnika. Lód topnieje, nie pozwól, aby stopniały Twoje szanse na dominację nad światem!

Elementy gry

90 kart o numerach 1-9, podzielonych na 5 zestawów odpowiadających strefom strategicznym (18 × Antarktyda, 18 × Pustynia, 18 × Dżungla, 18 × Miasto, 18 × Księżyc).

1 Punkty Władcy Świata

2 Efekt karty

3 Strefa strategiczna

4 Tył karty



Przygotowanie do gry



Potasuj wszystkie karty i rozdaj każdemu po 18 kart. Ułóż przed sobą zakryty stos ze swoich kart. To Twoja talia posiłków. Jeśli gra mniej niż 5 osób, niewykorzystane karty odłóż do pudełka. Bez podglądania!



Wszyscy biorą po dwie wierzchnie karty ze swoich talii posiłków.

Rozgrywka

Gra trwa 8 rund składających się z 3 faz:



Rekrutacja

Weźcie po 2 górne karty ze swojej talii posiłków i dodajcie je do swoich rąk. Na początku pierwszej rundy będziecie mieć więc po 4 karty.



Infiltracja sabotażystów

Wszyscy wybierają jedną kartę, którą kładą zakrytą przed graczem po swojej lewej stronie, i jedną kartę, którą kładą zakrytą przed graczem po swojej prawej stronie. Wszyscy biorą do ręki 2 karty, które umieścili przed nimi ich sąsiedzi.



Zejście na ląd

Wszyscy wybierają po jednej karcie z ręki i kładą ją zakrytą przed sobą. Kiedy wszyscy się już zdecydują, należy odsłonić wybraną przez siebie kartę. Teraz rozpatrywane są efekty kart (patrz *Karty specjalne*). Wszyscy kładą przed sobą odkrytą kartę, którą właśnie zagrali. Swoje zagrane karty należy później grupować zgodnie ze strefami strategicznymi. Na ich podstawie ustala się przewagę na koniec gry. Rozpoczyna się następna runda.



talia posiłków



**rekrutacja
2 kart**



ręka gracza

2

**karty od gracza
z lewej i prawej**

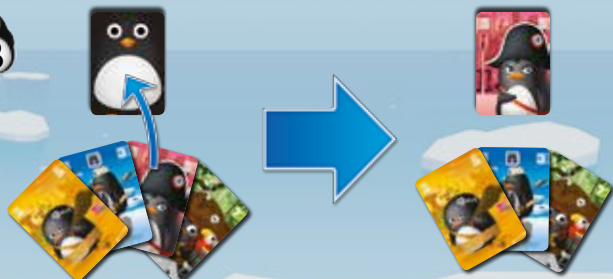


3

**Gracz kładzie przed sobą
zakrytą kartę.**



**Gdy wszyscy położą karty,
odwracają je.**



Karty specjalne



Bliźniaki Ninjaki (1 na strefę strategiczną): jeśli zagrasz *Bliźniaki Ninjaki*, w następnej rundzie musisz wyłożyć dwie karty podczas fazy Zejścia na ląd. *Bliźniaki Ninjaki* nie mają żadnego efektu, jeśli zagra się je podczas ostatniej rundy.



Leon Wybuchowiec (1 na strefę strategiczną): *Leon Wybuchowiec* niszczy w rundzie, w której został zagrany, wszystkie zagrane w tej rundzie karty o wartości 7 lub wyższej. Zniszczone karty należy odłożyć do pudełka.



Pingwinie Oko (2 na strefę strategiczną): jeśli zagrasz *Pingwinie Oko*, w następnej rundzie czekasz, aż wszyscy odkryją swoje karty podczas fazy Zejścia na ląd, i dopiero wtedy wybierasz swoją kartę, którą następnie odkrywasz. *Pingwinie Oko* nie ma żadnego efektu, jeśli zagra się je podczas ostatniej rundy.

Uwaga! Jeśli kilku graczy zagrało *Pingwinie Oko*, będą wybierać swoje karty jednocześnie po odsonięciu kart pozostałych graczy.





Koniec gry

Ustalenie przewagi

Aby ustalić, kto ma przewagę w danej strefie strategicznej, musisz dodać wszystkie punkty Władcy Świata widoczne na kartach tej strefy znajdujących się przed danym graczem. Osoba, która ma najwięcej punktów, zdobywa przewagę. Jeśli kilku graczy uzyska taki sam wynik, wspólnie opanowują daną strefę strategiczną.

Punktowanie

Tylko karty w ręku zapewniają punkty Władcy Świata.



Podlicz punkty z kart w ręku odpowiadających strefie strategicznej, w której masz przewagę.



Do wyniku dodaj punkty z najsłabszej karty w ręku odpowiadającej strefie strategicznej, w której nie masz przewagi. Uczyni tak dla każdej strefy, w której nie masz przewagi.



Za karty w ręku odpowiadające strefom, na których podbój się nie zdecydowałeś (nie masz kart tej strefy przed sobą), nie otrzymujesz żadnych punktów.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów, zostaje...

Władcą Świata!



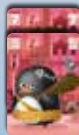
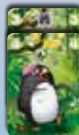
Karty położone przez gracza A

Gracz A zdobył przewagę na Księżycu (11 punktów) i w Dżungli (15 punktów). Gracz A zdobędzie więc ostatecznie punkty Władcy Świata z kart Księżycza i Dżungli, które wciąż ma w ręku, oraz z najsłabszych kart ze stref, w których nie ma przewagi.



Karty położone przez gracza B

Gracz B ma przewagę w Mieście (12 punktów). Gracz B zdobędzie więc ostatecznie punkty Władcy Świata z kart Miasta, które wciąż ma w ręku, oraz z najsłabszych kart ze stref, w których nie ma przewagi.



Karty położone przez gracza C

Gracz C ma przewagę na Pustyni (11 punktów) i Antarktydzie (11 punktów). Gracz C zdobędzie więc ostatecznie punkty Władcy Świata z kart Pustyni i Antarktydy, które wciąż ma w ręku, czyli 19 punktów za Pustynię i 8 za Antarktydę. Zdobędzie też punkty za najsłabsze karty ze stref, w których nie ma przewagi, czyli 2 punkty za Księżyc i 5 za Dżunglę. Jako że nie ma przed sobą żadnych kart Miasta, nie otrzyma punktów za karty Miasta, które ma w ręku. Gracz C zdobywa w sumie 34 punkty!



ręka gracza C

Wersja dla 2 graczy

Gra dwuosobowa to zmagania dwóch prawdziwych i dwóch wirtualnych graczy. Każdy z graczy (prawdziwych i wirtualnych) dostaje po 18 kart. Prawdziwi gracze biorą po 2 karty na rękę.



Rekrutacja

Prawdziwi gracze dobierają po 2 karty z talii posiłków, mają więc po 4 karty na początku pierwszej rundy.



Infiltracja sabotażystów

Prawdziwi gracze wybierają po jednej karcie, którą kładą zakrytą przed wirtualnym graczem z lewej i z prawej. Te karty stworzą dodatkowe talie posiłków. Wszyscy prawdziwi gracze pobierają po karcie z talii posiłków każdego gracza wirtualnego.



Zejsście na ląd

Każdy prawdziwy gracz wybiera kartę z ręki, którą kładzie zakrytą przed sobą. Przed graczami wirtualnymi kładzie się zakrytą jedną górną kartę z ich talii posiłków. Kiedy wszyscy dokonają wyboru, odsłania się karty (graczy prawdziwych i wirtualnych). Teraz należy rozpatrzyć ich efekty (patrz *Karty specjalne*). Rozpoczyna się następna runda. Kiedy w talii posiłków graczy wirtualnych zabraknie kart, należy stworzyć nowe talie z zakrytych kart położonych przez prawdziwych graczy.

Koniec gry dwuosobowej

Ustalenie przewagi

Przewagę ustala się w ten sam sposób co w grze standardowej.

Punktowanie

System punktowania się nie zmienia. Gracze wirtualni otrzymują punkty ze swoich zakrytych kart (talie posiłków + stos kart utworzony przez prawdziwych graczy) zgodnie z podstawowymi zasadami.