

STRATEGICZNA GRA O WĘDKARSTWIE MUCHOWYM AUTORSTWA BRIANA SUHRE'A

WIELKI POŁÓW

INSTRUKCJA

Wprowadzenie

W grze „Wielki połów” zmierzysz się z wartką rzeką, w której aż roi się od ryb. Do dyspozycji będziesz mieć wędkę, kołowrotek i zestaw much. Czy uda Ci się wyczuć nurt rzeczny, celnie zarzucać wędkę, pozwalać muszce płynąć z prądem i zwijać linkę we właściwym momencie? Aby zdobyć największe osiągnięcia, musisz zastosować przemyślaną strategię i przy każdej okazji popisywać się wędkarską finezją.

Opis gry

„Wielki połów” to gra z mechaniką dobierania kości, którą rozgrywa się na przestrzeni kilku rund. W każdej turze gracz dobiera kość z puli i wykonuje akcję: zarzuca wędkę, holuje rybę albo zwiększa swój poziom finezji. Wybór akcji jest bardzo ważny! Dzięki kościom o wysokich wartościach można rozgrywać silniejsze akcje, natomiast dzięki kościom o niskich wartościach – zdobywać dodatkowe tury. Gdy w puli nie będzie już kości, za pomocą rzutu tworzy się nową pulę, a gracz, który miał najmniejszą sumę oczek na swoich kościach w poprzedniej rundzie, rozpoczyna kolejną. Gra się kończy, gdy 1 z graczy złowi 7. rybę. Należy przyznać punkty za osiągnięcia i wyłonić zwycięzcę.



WIELKI POŁÓW

STRATEGICZNA GRA O WĘDKARSTWIE MUCHOWYM AUTORSTWA BRIANA SUHRE'A

Liczba graczy: 1-4, czas gry: 40-90 min, wiek: 14+

Elementy



dwustronna plansza rzeki



4 plansze kotowrotków



4 żetony hamulców



instrukcja



plócienny woreczek



4 żetony finieżi



7 kafelków brania



9 sześciennych kości



60 znaczników brania



znacznik zarzucania



12 żetonów much



4 karty zacięcia



48 kart ryb



4 karty pomocy



16 kart kamieni i 8 kart kamieni z rozszerzenia „Mistrzowskie umiejętności”















5 kafelków impetu i 2 kafelki impetu z rozszerzenia „Sucha mucha”


PRZYGOTOWANIE DO GRY



ilustracja 1

- A** Planszę rzeki należy położyć w zasięgu wszystkich graczy stroną z 3 polami kamieni do góry.
- B** Następnie należy potasować 16 kart kamieni i położyć rewersami do góry na polach kamieni na planszy. W grze 2-osobowej kładzie się 3 karty na każdym polu kamienia, w grze 3-osobowej – 4, a w grze 4-osobowej – 5 kart. Niewykorzystane karty kamieni odkłada się do pudełka (nie biorą udziału w rozgrywce).
- C** Należy potasować 48 kart ryb (stroną z  do dołu) i utworzyć z nich talię ryb.
- D** Na pozostałych polach na planszy rzeki należy położyć po 1 karcie ryby z wierzchu talii, rozpoczynając od górnego pola kolumny , a kończąc na ostatnim polu kolumny .
- E** Każdy gracz otrzymuje po 1 planszy kołowrotka, 1 żeton finezji i 1 żeton hamulca.
- E1** Żeton finezji należy umieścić na polu „1” toru finezji.
- E2** Żeton hamulca należy umieścić na polu z symbolem .
- F** Żetony much należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy.

G W grze 2- i 3-osobowej należy wypełnić wszystkie pola na kafelki brania na dole planszy rzeki kafelkami brania z symbolem 4 . Ponadto 1 kafelek z tym samym symbolem należy położyć po prawej stronie planszy obok kolumny . W grze 4-osobowej wszystkie pola na kafelki brania pod kolumnami od  do  należy wypełnić kafelkami brania z symbolem 4 . Na pole pod kolumną  należy położyć kafelek z symbolem 5  i taki sam kafelek należy położyć po prawej stronie planszy rzeki obok kolumny .

H Do woreczka należy wrzucić 60 znaczków brania i położyć go obok planszy rzeki. Następnie należy w losowy sposób umieścić znaczki brania na kafelkach brania. Na każdym kafelku musi się znaleźć tyle znaczków, ile wskazuje liczba obok symbolu . Dotyczy to także kafelka obok planszy.

I Należy rzucić kośćmi i położyć je obok planszy rzeki. W grze 2- i 3-osobowej używa się 7 kości, natomiast w grze 4-osobowej – 9 kości. Niewykorzystane kości odkłada się do pudełka (nie biorą udziału w rozgrywce).

J W lewym górnym rogu planszy rzeki należy umieścić 5 kafelków impetu stroną A do góry.

K Drewniany znaczki zarzucania należy umieścić na planszy rzeki.

L Następnie wybiera się pierwszego gracza w dowolny sposób.

M 4 karty zacięcia należy umieścić obok gracza siedzącego po prawej stronie pierwszego gracza.

N *Wybieranie 1. muchy.* Podczas swojej tury gracz wybiera żeton muchy dowolnego koloru i umieszcza go w wycięciu po prawej stronie swojej planszy kołowrotka. To jednorazowa darmowa akcja.

*Grasz w pojedynkę?
Przeczytaj zasady standardowej
rozgrywki, a następnie zapoznaj się
z zasadami wariantu 1-osobowego
„Wędkowanie w pojedynkę” na str. 18–21.*



CEL GRY

*Zdobyć jak najwięcej punktów
za złowione ryby i osiągnięcia.*

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Opis rundy

Rozgrywka w „Wielki połów” składa się z kilku rund. Podczas każdej rundy gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza, dopóki wszystkie kości z puli kości nie zostaną wykorzystane. Następnie ustala się nowego pierwszego gracza, przesuwa się kafelki brania i ponownie rzuca się kośćmi, aby rozpocząć kolejną rundę.

Opis tury

Podczas swojej tury gracz musi wybrać 1 kość z puli kości, wziąć ją do siebie i wykonać 1 akcję z tej kości. Gracz może też wykonać dowolną liczbę akcji dodatkowych. Po wykonaniu akcji z kości i wybranych akcji dodatkowych gracz kończy swoją turę. Podczas swojej kolejnej tury wybiera inną kość z puli i wykonuje akcję z tej kości i akcje dodatkowe.

I. AKCJE Z KOŚCI



*Podczas swojej tury gracz wybiera kość z puli, bierze ją do siebie i wykonuje 1 z 3 akcji: **1. zarzuca**, **2. holuje** albo **3. zwiększa swój poziom finezji o 2**. Wybrana kość może mieć istotny wpływ na wynik wybranej akcji.*



1. AKCJA Z KOŚCI – ZARZUCANIE

Gracz wybiera kość i wykonuje akcję zarzucania według poniższego opisu.





Zarzucanie

Akcja zarzucania składa się z 4 kroków: **A) Nęcenia**, od którego rozpoczyna się zarzucanie; **B) dobierania kart zacięcia**, dzięki którym ustala się, czy ryba

złapała haczyk; **C) dryfowania**, czyli przesuwania znacznika zarzucania i zdobywania dodatkowych kart zacięcia i **D) zacinania**, którym kończy się zarzucanie.

A) Nęcenie

I. Znacznik zarzucania należy umieścić na dowolnej karcie w kolumnie odpowiadającej wynikowi na wybranej kości (przykładowo, jeśli gracz wybrał kość z wynikiem , umieszcza znacznik zarzucania na karcie w kolumnie ).

II. Jeśli gracz umieścił znacznik zarzucania na karcie ryby, sprawdza znajdujące się pod tą kolumną znaczniki brania. Jeśli 1 albo więcej

znaczników brania odpowiada kolorem żetonowi muchy gracza, zdobywa **1 kartę zacięcia** (zob. „B) Dobieranie kart zacięcia”).


III. Jeśli żaden znacznik brania pod kolumną z kartą, na której znajduje się znacznik zarzucania, nie pasuje kolorem do żetonu muchy gracza, **nie zdobywa** kart zacięcia. Gracz przesuwa znacznik zarzucania o 1 kolumnę w lewo (zob. „C) Dryfowanie”).


B) Dobieranie kart zacięcia

I. Na początku akcji zarzucania sąsiad siedzący po prawej stronie gracza tasuje wszystkie 4 karty zacięcia.

II. Za każdym razem, gdy dzięki akcji zarzucania gracz zdobywa kartę zacięcia, sąsiad wyklada na stół 1 kartę zacięcia awerssem do góry.



Uwaga! Odkryte karty zacięcia pozostają na stole do końca akcji zarzucania danego gracza.

III. Jeśli na odkrytej karcie znajduje się , gracz złapał rybę na haczyk (zob. „D) Zacinanie”).

IV. Jeśli na odkrytej karcie znajduje się , gracz nie złapał ryby na haczyk.

C) Dryfowanie


I. Jeśli gracz nie złapał ryby na haczyk podczas nęcenia (zob. „A) Nęcenie”), musi zdryfować znacznik zarzucania maksymalnie 2 razy (albo dopóki nie złapie ryby).


II. Aby zdryfować znacznik zarzucania, należy przesunąć go o 1 kolumnę w lewo (np. z kolumny  do ) i umieścić na nowej karcie, która sąsiaduje z poprzednią kartą w linii prostej albo po przekątnej (zob. ilustracja 2).

III. Za każdym razem, gdy gracz **zdryfuje** znacznik na kartę ryby, sprawdza znajdujące się pod daną kolumną znaczniki brania. Jeśli co najmniej

1 pasuje kolorem do muchy gracza, zdobywa **2 karty zacięcia**. Jeśli żaden znacznik nie pasuje, gracz **nie zdobywa** kart zacięcia.


Z poradnika wędkarza. Czasem dobrze zarzucić trochę dalej, aby potem zdryfować znacznik na pożądaną rybę i zdobyć 2 karty zacięcia zamiast 1!


IV. Jeśli po pierwszym dryfowaniu gracz nie złapie ryby na haczyk, musi zdryfować drugi raz, chyba że znajduje się w kolumnie .

V. Jeśli po dwukrotnym dryfowaniu gracz nie złapie ryby na haczyk (albo jeśli nie złapie ryby w kolumnie ), akcja zarzucania dobiega końca.



D) Zacinanie

I. Gdy tylko gracz złapie rybę na haczyk, bierze jej kartę spod znacznika zarzucania, odwraca na drugą stronę i umieszcza bezpośrednio nad swoją planszą kołowrotka przy odpowiednim kolorze i symbolu (przykładowo, jeśli to zielona karta z symbolem , kładzie się ją nad zielonym polem).

II. Gracz bierze spod danej kolumny 1 znacznik brania odpowiadający kolorem jego żetonowi muchy i umieszcza go na korbce kołowrotka na swojej planszy kołowrotka. Ustawia kołowrotek na polu startowym z symbolem .

III. Jeśli złapana na haczyk ryba sąsiadowała w linii prostej z polem kamienia, gracz dobiera wierzchnią kartę kamienia z tego pola i kładzie awerssem do góry obok swojej planszy kołowrotka.



IV. Na puste pole, z którego gracz wziął kartę ryby, należy położyć wierzchnią kartę z talii ryb. Akcja zarzucania dobiega końca.


Uwaga! Gracz nie może wykonać akcji zarzucania, jeśli holuje rybę.


Uwaga! Gracz może zarzucać lub dryfować na kartę kamienia, ale nie zdobywa wtedy kart zacięcia.

PRZYKŁAD 1. JAK ZARZUCAĆ

A) Tomek ma żółtą muchę i nie ma jeszcze ryby na lince.




B) Z puli kości wybiera  i wykonuje akcję zarzucania na kartę w kolumnie . Umieszcza znacznik zarzucania na lipieniu pospolitym w środkowym rzędzie.


C) Pod kolumną  znajduje się żółty znacznik brania, więc Tomek zdobywa 1 kartę zacięcia i prosi o jej odkrycie.




D) Siedząca po prawej stronie Tomka Ania tasuje 4 karty zacięcia i wyklada 1 odkrytą kartę na stół. Na karcie znajduje się  – Tomkowi nie udało się złapać na haczyk lipienia pospolitego (zob. ilustracja 3).



PRZYKŁAD 2. HOLOWANIE RYBY

A) Ania holuje rybę z , której karta znajduje się nad zielonym polem z takim samym symbolem. Na początku tury jej kołowrotek znajduje się na polu z symbolem . Ania wybiera  i wykonuje akcję holowania.

B) Poziom siły holowanej ryby to , dlatego Ania przekręca kołowrotek o 4 pola ($5 - 1 = 4$) i zatrzymuje go na polu wytrzymałości.

C) Ania ma na lince rybę z , więc przesuwa kołowrotek o 1 pole do przodu na pole z symbolem  i wykonuje akcję – przesuwa kartę ryby o 1 pole w lewo na lince. Karta znajdowała się nad polem z symbolem , więc Ani udało się złowić rybę.

D) Ania umieszcza zarówno kartę ryby, jak i znacznik brania ze swojej korbki na stosie zapunktowanych kart i kończy swoją turę (zob. ilustracja 7).



3. AKCJA Z KOŚCI – PODNOSZENIE POZIOMU FINEZJI O 2

Gdy gracz wybiera kość, zamiast wykonywać akcję zarzucania albo akcję holowania, może zwiększyć swój poziom finezji o 2. Wybiera dowolną kość i przesuwa swój żeton finezji o 2 pola w prawo na torze finezji. Wynik na wybranej kości nie ma znaczenia. Poziom finezji nie może wynosić więcej niż 4.



II. AKCJE DODATKOWE

W grze występują 3 rodzaje akcji dodatkowych, które gracz może wykonać w swojej turze: **1. akcje finezji**, **2. akcje impetu** i **3. akcje umiejętności**. Gracz może wykonać kilka akcji dodatkowych w swojej turze, ale powinien pamiętać, że każda z nich ma pewne ograniczenia.

1. AKCJE FINEZJI



A) Akcje finezji można wykonać przed, w trakcie albo po akcji z kości.

B) Gracz może wykonać tyle akcji finezji, ile wynosi jego poziom finezji (wartość pola na torze finezji, na którym znajduje się jego żeton – zob. ilustracja 8). Można korzystać tylko z tych akcji finezji, które przypisane są do danego pola albo znajdują się po jego lewej stronie. Przykładowo, jeśli żeton finezji znajduje się na polu „3”, można wykonać akcje finezji z pól „1”, „2” i „3”. Natomiast jeśli żeton znajduje się na polu „1”, można wykonać tylko akcje przypisane do żółtego pola „1”.

C) Za **każdą** wykonaną akcją finezji gracz zmniejsza swój poziom finezji, przesuując żeton finezji o **1 pole** w lewo.

D) Nie można wykonać akcji finezji, jeśli poziom finezji wynosi 0.

E) W grze występuje 5 rodzajów akcji finezji (zob. ilustracja 8):



I. Dodanie 1 albo odjęcie 1 od wyniku z wybranej podczas danej tury kości (wynik nie może być większy od  i mniejszy od ). Kość należy obrócić tak, aby wskazywała zmodyfikowany wynik.

II. Podczas akcji zarzucania przed umieszczeniem znacznika zarzucania gracz przesuwa 1 znacznik brania o 1 kafelek w lewo albo w prawo.

III. Jeśli gracz właśnie zdobył karty zacięcia, zdobywa dodatkową kartę zacięcia (chyba że wszystkie 4 karty zostały już odkryte), zanim zdryfuje znacznik zarzucania.

IV. Zamiana obecnego żetonu muchy na dowolny żeton muchy z puli (albo odwrócenie go na drugą stronę). Nie można skorzystać z tej akcji finezji, jeśli ma się rybę na lince.

Aby gracz mógł wykonać tę akcję, jego poziom finezji musi wynosić 2 albo więcej.

V. Gracz natychmiast przesuwa żeton hamulca z planszy kołowrotka na pole z symbolem  na karcie ryby na jego lince. Dzięki temu poziom siły ryby  do momentu jej złowienia wynosi 0. **Aby gracz mógł wykonać tę akcję, jego poziom finezji musi wynosić 4.**



ilustracja 8

2. AKCJE IMPETU

A) Akcję impetu można wykonać przed albo po akcji z kości.

B) Każdy kafelek impetu ma stronę A i stronę B. Można wykonać akcję tylko z tej strony swojego kafelka, którą jest zwrócony do góry.

C) Gdy gracz wykona akcję z kafelka impetu, natychmiast odkłada go na odpowiednie pole na planszy rzeki i odwraca na drugą stronę.

D) Można skorzystać tylko z 1 kafelka impetu na turę i mieć tylko 1 kafelek impetu w swoim obszarze gry.

E) Szczegółowy opis akcji impetu znajduje się w dodatku A na str. 24.

3. AKCJE UMIEJĘTNOŚCI

A) Akcje umiejętności znajdują się na awersach kart kamieni. Z każdej akcji umiejętności można skorzystać tylko raz na turę przed albo po akcji z kości (chyba że treść karty stanowi inaczej).

B) Jeśli nie zaznaczono inaczej, można korzystać z akcji umiejętności podczas całej rozgrywki.

C) Aby wykonać akcję umiejętności, gracz musi najpierw zmniejszyć swój poziom finezji o wartość wskazaną w lewym górnym rogu karty. Jeśli na karcie nie ma żadnej ujemnej wartości, akcja jest darmowa.

D) Szczegółowy opis akcji umiejętności znajduje się w dodatku A na str. 24.

KONIEC RUNDY

Runda się kończy, gdy gracz weźmie i wykorzysta ostatnią kość z puli. Należy wykonać następujące czynności, aby przygotować kolejną rundę.


1. Liczenie wyników kości


Każdy gracz dodaje do siebie wartości ze swoich kości. Gracz, którego kości wskazują w sumie najniższą wartość, zostaje nowym pierwszym gra-


czem. W razie remisu nowym pierwszym graczem zostaje ten z remisujących, który siedzi najbliżej lewej strony poprzedniego pierwszego gracza.

2. Przesunięcie kafelków brania i dołożenie nowych znaczników brania

A) Kafelki brania należy przesunąć o 1 kolumnę w lewo (do kolumny o niższym numerze).

B) Kafelek brania, który leży obok planszy rzeki, należy umieścić na polu na kafelek brania pod kolumną .

C) Znaczniki brania z kafelka brania przesuniętego spod kolumny , który nie znajduje się już na planszy, należy odrzucić. Ten kafelek należy

położyć obok planszy rzeki w pobliżu kolumny , a następnie umieścić na nim nowe znaczniki brania z woreczka. Odrzuconych znaczników brania nie wkłada się z powrotem do woreczka. Dopiero gdy woreczek będzie pusty, należy włożyć do niego odrzucone znaczniki.





3. Rzut kośćmi


Należy rzucić wszystkimi kośćmi, aby stworzyć nową pulę kości.




POCZĄTEK NOWEJ RUNDY

Nowy pierwszy gracz wybiera 1 kość z nowej puli kości, bierze ją do siebie i wykonuje 1 akcję z tej kości. Rozgrywka toczy się dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

PRZYKŁAD 3. JAK ZŁAPAĆ NIEZŁĄ SZTUKĘ

A) Tomek ma kartę kizucza z  nad ostatnim polem linki z , a jego poziom finezji wynosi 4. Ponadto ma kafelek impetu i kartę kamienia (zob. ilustracja 9). W puli kości znajdują się kości  i .




B) Najpierw Tomek zmniejsza swój poziom finezji o 1, aby użyć żetonu hamulca i zmniejszyć poziom siły kizucza do .

C) Tomek wybiera kość . Następnie korzysta z akcji umiejętności na karcie kamienia, aby zamienić  w . Dzięki tej zmianie może holować kizucza o 2 pola.







D) Tomek łowi kizucza i umieszcza jego kartę wraz ze znacznikiem brania ze swojej korbki na stosie zapunktowanych kart (zob. ilustracja 10).

E) Następnie zmniejsza poziom finezji o 1, aby zamienić zielony żeton muchy na żółty.

F) Tomek korzysta także ze swojego kafełka impetu, aby przesunąć żółty znacznik brania, który znajduje się pod kolumną , do kolumny , a następnie wykonać akcję zarzucania, umieszczając znacznik zarzucania na karcie w środkowym rzędzie kolumny  (zob. ilustracja 11).



G) Jako że pod kolumną  nie ma już żółtych znaczników brania, Tomek nie zdobywa żadnej karty zacięcia i dryfuje znacznik zarzucania do środkowego rzędu kolumny  (zob. ilustracja 12).



H) Pod kolumną  znajduje się żółty znacznik brania, więc Tomek otrzymuje 2 karty zacięcia. Na żadnej z nich nie ma  – Tomek nie łapie ryby na haczyk.






ilustracja 12



ilustracja 13

I) Tomek ponownie obniża swój poziom finezji o 1, aby zdobyć dodatkową kartę zacięcia. Tym razem jest to karta z , więc Tomkowi udaje się złapać na haczyk kartę malmy z  (zob. ilustracja 13).

J) Tomek umieszcza odwróconą kartę malmy na swojej lince nad polem z symbolem , a następnie zabiera żółty znacznik brania spod kolumny  i umieszcza go w swojej korbce. Ponadto zdobywa kartę kamienia z kolumny  i umieszcza ją odkrytą obok swojej planszy kołowrotka. Będzie mógł skorzystać z jej akcji

podczas przyszłych tur. Odwrócony kafelek impetu odkłada na planszę rzeki, a następnie uzupełnia puste pole na planszy rzeki wierzchnią kartą ryby z talii ryb i kończy swoją turę.




KONIEC GRY

Gra się kończy na koniec rundy, w której dowolny gracz złowił 7. rybę (zakończył jej holowanie). Jeśli któryś gracz ma w tym momencie na swojej linie kartę ryby, musi ją odrzucić – nie zdobędzie za nią punktów. Jeśli któryś gracz ma w swojej korbce znacznik brania, odkłada go na swój stos zapunktowanych kart. Następnie gracze przechodzą do podliczania punktów.

PODLICZANIE PUNKTÓW

Punkty zdobywa się za złowione ryby na stosie zapunktowanych kart i zdobyte osiągnięcia.

1. Punkty za karty ryb




Gracz dodaje do siebie wszystkie wartości w symbolach , które znajdują się na jego kartach złowionych ryb – to punkty za ryby. Jeśli na koniec gry na jego linie znajduje się karta ryby, nie otrzymuje za nią punktów.

2. Osiągnięcia

Na koniec gry zdobywa się punkty za: **A) osiągnięcia ogólne** z planszy rzeki, **B) osiągnięcia indywidualne** z planszy kołowrotka gracza i **C) osiągnięcia dodatkowe** z niektórych kart kamieni. Te same karty ryb i znaczniki brania mogą być wykorzystywane do rozliczania różnych rodzajów osiągnięć.

A) Osiągnięcia ogólne

I. 7. ryba. Gracz, który jako pierwszy złowi 7. rybę, otrzymuje 2 punkty za to osiągnięcie.


II. Zestawy ryb  +  + . Gracz otrzymuje 3 punkty za każdy skompletowany zestaw kart ryb (po 1 w kolorze żółtym, czarnym i zielonym), które złowił.

III. Najwięcej kizuczów. Gracz, który złowił więcej kizuczów od każdego pozostałego gracza, otrzymuje 6 punktów. Jeśli kilku graczy złowiło taką samą (największą) liczbę kizuczów, punkty należy podzielić między nimi, zaokrąglając w górę.




B) Osiągnięcia indywidualne

Osiągnięcia indywidualne na planszach graczy nieco się od siebie różnią. Gracz dodaje do siebie punkty uzyskane za osiągnięcia z jego planszy kołowrotka – w ten sposób ustala swój wynik osiągnięć indywidualnych. Szczegółowy opis osiągnięć indywidualnych znajduje się w dodatku A na str. 25.

C) Osiągnięcia dodatkowe

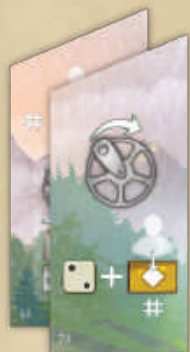
Gracz otrzymuje punkty z tych kart kamieni, na których znajduje się symbol . Każda z tych kart zapewnia punkty tylko za 1 wybrane osiągnięcie.

WYGRANA

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który ma najwięcej kart ryb z . Jeśli to nie rozstrzyga remisu, wygrywa gracz z największą liczbą kart ryb z . Jeśli remis nadal nie został rozstrzygnięty, wygrywa gracz z największą liczbą kart ryb z . Jeśli mimo wszystko remis się utrzymuje, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

ROZSZERZENIA

Zasady rozszerzenia „Sucha mucha”



Do tego wydania „Wielkiego połowu” dołączono rozszerzenie „Sucha mucha” – 2 kafelki impetu, którymi można zastąpić 2 dowolne kafelki impetu z podstawowej wersji gry. Podczas przygotowania rozgrywki dla 2–4 graczy należy w dowolny sposób wybrać 5 z 7 kafelków impetu, a pozostałe kafelki odłożyć do pudełka. Szczegółowy opis kafelków z tego rozszerzenia znajduje się w dodatku C na str. 27.

Zasady rozszerzenia „Mistrzowskie umiejętności”



Ponadto w pudełku znajduje się rozszerzenie „Mistrzowskie umiejętności” – 8 kart kamieni (oznaczonych literami od Q do X). Podczas przygotowania rozgrywki, przed krokiem przygotowania pół kamieni, należy potasować karty z tego rozszerzenia z kartami kamieni z podstawowej wersji gry. Szczegółowy opis kart kamieni z tego rozszerzenia znajduje się w dodatku C na str. 27.



WĘDKOWANIE W POJEDYNKĘ

Wariant przygodowy dla 1 gracza

Tylko dla wytrawnych wędkarzy!

Przed Tobą tygodniowa wyprawa wędkarska po 4 najbliższych łowiskach w okolicy! Podczas wędkówki w górę rzeki możesz rozwinąć umiejętność strategicznego myślenia, wykazać się finezją i zdobyć cenne doświadczenie.

Czy uda Ci się pokonać Milczącego Muszkarza na każdym z 4 łowisk, zanim Twoja siedmiodniowa przygoda dobiegnie końca?

Wprowadzenie

„Wędkowanie w pojedynkę” to wariant 1-osobowy rozgrywany przez 7 gier (dni). Podczas każdego dnia zmierzysz się z Milczącym Muszkarzem, który gra według specjalnych zasad i zdobywa punkty w nietypowy sposób. Pokonaj Milczącego Muszkarza na łowisku, aby następną grę (dzień) rozegrać na kolejnym łowisku. Poza tym wykonuj zadania z przewodnika wędkarskiego i zdobywaj odznaki, które zamienisz na specjalne umiejętności ze swojego dziennika wędkarskiego. Jeśli pokonasz Milczącego Muszkarza na wszystkich 4 łowiskach przed końcem 7. dnia, wygrywasz! Zaznaczaj swoje postępy na mapie przygody i w swoim dzienniku wędkarskim – znajdziesz je na kolejnych stronach.


PRZEBIEG ROZGRYWKI


W wariantcie 1-osobowym każdy dzień rozgrywa się według tych samych zasad co w rozgrywce dla 2–4 osób z podstawowej wersji gry z poniższymi zmianami.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Plansza rzeki. Połóż planszę stroną bez pól kamieni do góry.

2. Kafelki brania. Umieść kafelki brania według schematu przygotowania gry, który znajduje się na mapie przygody obecnego łowiska.



3. Znaczniki brania. Włóż do woreczka po 5 znaczników brania w każdym kolorze. Pozostałe znaczniki odłóż do pudełka (nie biorą udziału w rozgrywce). Następnie w losowy sposób umieść znaczniki brania na kafelkach brania. Na każdym kafelku musi się znaleźć tyle znaczników, ile wskazuje liczba obok symbolu . Podczas przygotowania rozgrywki na

łowiskach 1–3 w woreczku zostanie 1 znacznik brania. Połóż go na planszy rzeki na polu osiągnięcia ogólnego z symbolem . Podczas przygotowania rozgrywki na łowisku 4 użyj wszystkich znaczników brania, więc nie zdobędziesz punktów za to osiągnięcie.

4. Kafelki impetu. Podczas każdego dnia będziesz korzystał tylko z tych kafelków impetu, które odblokowałeś w dzienniku wędkarskim. Przed rozpoczęciem 1. dnia użyj swojej darmowej odznaki, aby odblokować 1 kafelek impetu.

5. Karty kamieni. Umieść karty kamieni według schematu przygotowania gry, który znajduje się na mapie przygody obecnego łowiska. Potasuj wszystkie karty kamieni, a następnie na każdym wskazanym polu umieść tyle kart, ile odblokowałeś w dzienniku wędkarskim. Rozpoczynasz przygodę z 1 kartą kamienia na każdym polu. Do końca 7. dnia można zwiększyć liczbę kart na polu do maksymalnie 3 kart.

OPIS RUNDY

1. Na początku każdej rundy przyjrzyj się wartości obok symbolu , która znajduje się na kafelku brania po prawej stronie planszy rzeki obok kolumny . Ta liczba wskazuje, iloma kośćmi powinieneś rzucić w danej rundzie, aby przygotować pulę kości. Zawsze będziesz rzucać 4 albo 5 kośćmi (zob. ilustracja 14).

2. Podczas każdej rundy wybierasz 3 kości i rozgrywasz 3 tury z rzędu według standardowych zasad. Następnie Milczący Muszkarz wybiera 1 pozostałą kość (jeśli rzucałeś 4 kośćmi) albo 2 pozostałe kości (jeśli rzucałeś 5 kośćmi) i wykonuje po 1 akcji za każdą kość. Runda dobiega końca.

OPIS TWOJEJ TURY

Swoje tury rozgrywasz według tych samych zasad co w rozgrywce dla 2–4 osób z podstawowej wersji gry z tą różnicą, że sam tasujesz i dobierasz karty zacięcia.

OPIS TURY MILCZĄCEGO MUSZKARZA

Milczący Muszkarz dla każdej kości wykonuje akcję zarzucania (jeśli ma 2 kości, rozpoczyna od kości z niższym wynikiem), która przebiega według zmienionych zasad.

1. Milczący Muszkarz zawsze zarzuca na dolny rząd (znajdujący się najbliżej kafelków brania) kolumny, która odpowiada wynikowi używanej przez niego kości. Umieść znacznik zarzucania w odpowiednim rzędzie.

6. Finezja. Każdy dzień rozpoczynasz z takim poziomem finezji, ile wynosi wartość, którą zaznaczyłeś w dzienniku wędkarskim. Dopóki nie zaznaczysz żadnej wartości, Twój poziom finezji wynosi 0.

7. Plansza kołowrotka. Każdy dzień rozpoczynasz z planszą kołowrotka z 1A w lewym dolnym rogu. Potem możesz odblokować plansze kołowrotka 3B albo 4B i używać ich zamiast 1A.

8. Przygotuj karty ryb, żetony much, żeton hamulca i znacznik zarzucania zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry, pamiętając, że schemat układania kart ryb i kart kamieni różni się w zależności od łowiska.

9. Umieść 1 z pozostałych żetonów finezji na 1. polu toru osiągnięć Milczącego Muszkarza na górze planszy rzeki.




Uwaga! Jeśli złowisz rybę sąsiadującą z 2 albo więcej polami kamieni, możesz dobrać tylko 1 kartę kamienia z wybranego przez Ciebie pola. Jeśli na danym polu kamienia nie ma kart, uzupełnij to pole kartą ryby.

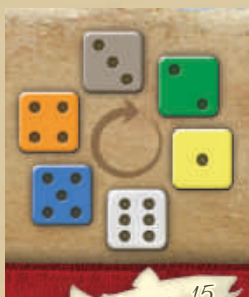
2. Milczący Muszkarz zawsze dobiera **1 kartę zacięcia** za każdą kartę ryby, na której znajduje się znacznik zarzucania umieszczony w wyniku akcji zarzucania albo dryfowania. Milczący Muszkarz nie ma żetonu muchy, więc standardowa zasada ustalania, czy dobiera kartę zacięcia (znaczniki brania pasują kolorem do żetonu muchy), nie ma zastosowania. Milczący Muszkarz nie zdobywa kart zacięcia z kart kamieni.

3. Jeśli Milczący Muszkarz nie złapie ryby na haczyk, zdryfuj znacznik zarzucania **w górę** do sąsiedniego rzędu w tej samej kolumnie. Jeśli Milczący Muszkarz nie złapie ryby na haczyk w trzecim (górnym) rzędzie, jego akcja zarzucania dobiega końca.


4. Jeśli Milczący Muszkarz złapie rybę na haczyk, otrzymuje kartę złowionej ryby i 1 znacznik brania, który znajduje się pod tą samą kolumną. Milczący Muszkarz nie musi holować ryby, aby ją złowić. Połóż kartę złapanej przez niego ryby i znacznik brania na jego stosie zapunktowanych kart. Aby ustalić, który znacznik brania zabiera Milczący Muszkarz:

A) Porównaj wynik na kości użytej do wykonania akcji zarzucania z wynikami na kościach narysowanych się na górze planszy rzeki. Zabierz znacznik brania w kolorze kości, która ma taki sam wynik jak kość użyta przez Milczącego Muszkarza (zob. ilustracja 15).

B) Jeśli wśród znaczników brania pod daną kolumną nie ma znacznika w odpowiednim kolorze, Milczący Muszkarz zabiera kolejny znacznik zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Przykładowo, jeśli Milczący Muszkarz użył kości , przekaż mu



ilustracja 15

niebieski znacznik. Jeśli na kafelku brania nie ma niebieskich znaczników, daj mu pomarańczowy znacznik () i tak dalej, dopóki Milczący Muszkarz nie zdobędzie 1 znacznika brania.

C) Jeśli na kafelku brania nie ma już znaczników brania, przesun żeton finezji o 1 pole w prawo na torze osiągnąć Milczącego Muszkarza (zob. ilustracja 16).

5. Jeśli Milczący Muszkarz złowi rybę, jego akcja zarzucania dobiega końca.

Uwaga! Jeśli Milczący Muszkarz złowi rybę sąsiadującą z kartą kamienia, wybierz 1 z sąsiadujących kart kamieni i usuń ją z gry.

Uwaga! Przed każdą akcją zarzucania wykonywaną przez Milczącego Muszkarza potasuj karty zacięcia.





Tasuj telefonem! Pobierz darmową aplikację „Freshwater Fly Strike” na iOS i Android.

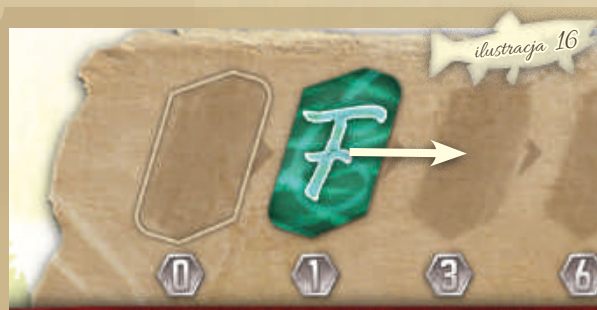
KONIEC RUNDY

1. Gdy Milczący Muszkarz skończy swoje tury, runda dobiega końca.

2. Jeśli podczas tej rundy Milczący Muszkarz nie złowił ryby, przesun żeton finezji o 1 pole w prawo na torze osiągnąć Milczącego Muszkarza (zob. ilustracja 16).

3. Następnie przesun kafelki brania według standardowych zasad, ale **nie odrzucaj** znaczników brania z kafelka, który znalazł się za planszą rzeki. Przełóż ten kafelek i znajdujące się na nim znaczniki na prawą stronę planszy obok kafelka pod kolumną . Nie dokładaj żadnych nowych znaczników.

4. Rozpocznij kolejną rundę, rzucając tyłoma kośćmi, ile wskazuje liczba obok symbolu  na kafelku brania, który znajduje się poza planszą (zob. ilustracja 14). Zawsze będziesz rzucać 4 albo 5 kośćmi.




ilustracja 16

Przesun żeton Milczącego Muszkarza (finezji) o 1 pole w prawo na torze osiągnąć Milczącego Muszkarza podczas **każdej rundy**, w której nie złowi ryby, i za każdym razem, gdy powinien zdobyć znacznik brania, a kafelek brania jest pusty.

KONIEC DNIA

Dzień się kończy na koniec rundy, w której Ty albo Milczący Muszkarz złowiliście 7. rybę.

PODLICZANIE PUNKTÓW

Podlicz punkty według standardowych zasad. Na planszy rzeki używanej podczas rozgrywki w wariantcie 1-osobowym znajduje się 1 nowe pole osiągnięcia ogólnego – otrzymujesz 1 punkt za każdy zdobyty znacznik brania w tym samym kolorze co znacznik brania, który aktualnie znajduje się na polu z symbolem  na planszy.

Milczący Muszkarz zdobywa punkty za ryby i osiągnięcia ogólne. Ponadto otrzymuje punkty przypisane do pól na torze osiągnięć Milczącego Muszkarza na

planszy (przykładowo, jeśli żeton finezji znajduje się na 4. polu, Milczący Muszkarz otrzymuje 6 punktów) i punkty za osiągnięcia, które znajdują się na mapie przygody obecnego łowiska. Szczegółowy opis osiągnięć Milczącego Muszkarza znajduje się w dodatku B na str. 26.

MAPA PRZYGODY

Zapoznaj się z poniższymi zasadami, dzięki którym zrozumiesz, jak odczytywać mapę przygody znajdującą się na kolejnych stronach.

1. Na bieżąco wpisz ołówkiem wyniki kolejnych rozgrywek (dni) i zaznaczaj wygrane na łowiskach, postępy w zadaniach z przewodnika wędkarskiego, zdobyte odznaki i odblokowane ulepszenia. Na koniec każdego dnia uaktualnij wszystkie kategorie na mapie przygody.

2. Musisz zmierzyć się z Milczącym Muszkarzem na łowiskach w podanej kolejności (najpierw łowisko 1, potem łowisko 2 itd). Nie możesz przejść do kolejnego łowiska, jeśli nie pokonałeś Milczącego Muszkarza na obecnym łowisku.

3. Wykonuj zadania z przewodnika wędkarskiego lub postaraj się wygrać na danym łowisku, aby zdobyć odznakę. Jeśli zdobędziesz odznakę, podkreśl symbol gwiazdki. Możesz zdobyć odznakę nawet wtedy, gdy podczas danego dnia nie pokonałeś Milczącego Muszkarza.

4. Za każdą odznakę możesz odblokować 1 ulepszenie z dziennika wędkarskiego. Jeśli wykorzystasz odznakę, wypełnij symbol gwiazdki. Zanim rozpoczniesz 1. rozgrywkę (dzień), skorzystaj z darmowej odznaki, aby odblokować 1 kafelek impetu.

5. Pamiętaj, że rozpoczynasz 1. rozgrywkę (dzień) z poziomem finezji 0, 1 kartą kamienia na każdym polu kamienia, planszą kołowrotka z oznaczeniem 1A i 1 kafelkiem impetu odblokowanym dzięki darmowej odznace.



ŁOWISKO 1. UJŚCIE ★

ŁOWISKO 2. CHATA MYŚLIWEGO ★

MILCZĄCY MUSZKARZ PRZYGOTOWANIE DO GRY

4 4 4 4 4 4 5

2 / ≠ 3 /

1 / PSTRĄG STALOWOGLÓWY

1 / PSTRĄG POTOKOWY

4 4 4 4 4 4 5

2 / ≠ 2 / ≠ 1 / LIPIEŃ POSPOLITY

1 / PSTRĄG TĘCZOWY

DZIEŃ 1

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

Dziennik wędkarski

KAFELKI IMPETU



1A 2A 3A 4A 5A
(zaznacz dowolny)

POCZĄTKOWA FINEZJA



1 2 3 4
(zaznacz w kolejności)

KARTY KAMIENI



1 2 3
(zaznacz w kolejności)

NOWA PLANSZA KOŁOWROTKA

3b albo 4b



(w każdym dniu)

AKCJA UMIEJĘTNOŚCI



(w każdym dniu)

PUNKTY ZA 7. RYBĘ



(w każdym dniu)

PUNKTY DODATKOWE



(w każdym dniu)



To Twoja darmowa odznaka! Jest już podkreślona, więc nie zapomnij z niej skorzystać, aby odblokować 1 z powyższych ulepszeń. Użyj jej do odblokowania kafelka impetu (najlepiej 1A) – będziesz mógł z niego korzystać w każdym dniu.

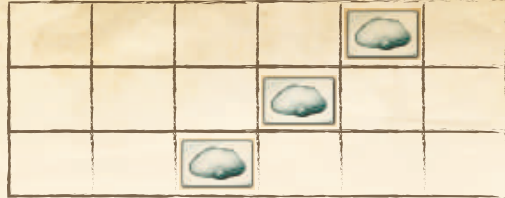
PISZ OŁÓWKIEM

- Po każdym dniu zanotuj swój wynik i wynik Milczącego Muszkarza w polu .
- Zaznaczaj pola obok zadań w przewodniku wędkarskim i podkreśl symbol , gdy wykonasz dane zadanie, aby otrzymać odznakę. **Odznakę otrzymujesz także wtedy, gdy pokonasz Milczącego Muszkarza na łowisku.**
- Gdy zdobyłeś odznakę, możesz z niej skorzystać, aby zdobyć 1 ulepszenie. Zamaż symbol , a następnie w przewodniku wędkarskim zamaż podkreśloną odznakę , aby pamiętać, że już z niej skorzystałeś.

ŁOWISKO 3.

ZRADZIECKIE MEANDRY ★

ŁOWISKO 4. DO ŹRÓDŁA ★



Przewodnik wędkarski - zadania

GATUNKI RYB

PSTRĄG STALOWOGLÓWY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★
MALMA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★
ŁOSOŚ CLARKA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★
PSTRĄG ŹRÓDLANY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★
LIPIEŃ POSPOLITY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★
PSTRĄG TECZOWY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★
PSTRĄG POTOKOWY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★
KIŻUCZ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★

WĘDKARSTWO ZRÓWNOWAŻONE

	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★

OLBRZYME OKAZY

PSTRĄG ŹRÓDLANY	<input type="checkbox"/>	★	PSTRĄG POTOKOWY	<input type="checkbox"/>	★
LIPIEŃ POSPOLITY	<input type="checkbox"/>	★	PSTRĄG TECZOWY	<input type="checkbox"/>	★
MALMA	<input type="checkbox"/>	★	ŁOSOŚ CLARKA	<input type="checkbox"/>	★
PSTRĄG STALOWOGLÓWY	<input type="checkbox"/>	★	KIŻUCZ	<input type="checkbox"/>	★

ZNACZNIK BRANIA NA POLU OSIĄGNIĘCIA (A)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	---

ZNACZNIK BRANIA NA POLU OSIĄGNIĘCIA (B)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	---

8 RYB

<input type="checkbox"/>	★
--------------------------	---

Szczegółowy opis ulepszeń z dziennika wędkarskiego i zadań z przewodnika wędkarskiego znajduje się w dodatku B na str. 26-27.

OPRACOWANIE

Projekt gry: Brian Suhre

Ilustracje i opracowanie graficzne: Darryl T. Jones

Producent: Dennis Hoyle

Zasady: Dennis Hoyle i Darryl T. Jones









Tłumaczenie: Marcin Wełnicki

Redakcja: zespół Rebel




Testerzy: Brian Herman, Jimmy Hensel, David Dranetz, Shawn Smith, Allen Grimes, Robert Mumme, Sara Hoyle, Yasser Elassal, David Walton, Jayson Thompson, Royce Banuelos, Mark Wisdom, Jason Aemisegger, Paul R. Peterson, Britt Eubanks, Sean Flynn, Dave Vogler, Christopher Kruse, Rob Duman, Jonathan Brumitt, Jake Heil, Kip Liggett, Ron Wall, Jonathan Sullivan, Anthony Tuzzo, Laurie Picchioldi, Adam Slape, Zach W. Lorton, Brian Stanfield, Darryl T. Jones, Ben Scheuter, Atomic Squash, Metro East Gamers, John A. Logan College Strategy Games Club









DODATEK A

AKCJE IMPETU

- 1A.** Zamień swój żeton muchy ALBO wykonaj akcję zarzucania, umieszczając znacznik zarzucania na karcie w kolumnie .
- 1B.** Zwiększ swój poziom finezji maksymalnie o 3 (Twój poziom finezji nie może wynosić więcej niż 4).
- 2A.** Zamień miejscami 2 karty ryb na planszy rzeki. Następnie wykonaj akcję zarzucania, umieszczając znacznik zarzucania na karcie w kolumnie .
- 2B.** Połóż żeton hamulca na karcie ryby na swojej lince. Następnie zwiększ swój poziom finezji o 1.
- 3A.** Zwiększ swój poziom finezji o 1. Następnie wykonaj akcję zarzucania, umieszczając znacznik zarzucania na karcie w kolumnie .
- 3B.** Wykonaj akcję holowania z siłą kości . Następnie możesz zamienić swój żeton muchy, jeśli nie masz ryby na swojej lince.
- 4A.** Przesuń 1 znacznik brania o 1 kafelek brania w lewo albo w prawo. Następnie wykonaj akcję zarzucania, umieszczając znacznik zarzucania na karcie w kolumnie .
- 4B.** Wykonaj akcję holowania z siłą kości .
- 5A.** Odwróć wybraną kość na przeciwległą ściankę (np. zamień wynik  na ). Następnie zwiększ swój poziom finezji o 1.
- 5B.** Przerzuć kości z puli kości. Następnie zwiększ swój poziom finezji o 1.

AKCJE UMIEJĘTNOŚCI

- A.** Jeśli wybierzesz kość z wynikiem , aby wykonać akcję podnoszenia poziomu finezji o 2, możesz podnieść swój poziom finezji o 3.
- B.** Zmniejsz swój poziom finezji o 2, aby położyć żeton hamulca na karcie ryby na swojej lince.
- C.** Jeśli wybierzesz kość z wynikiem , aby wykonać akcję, możesz przed wykonaniem tej akcji zmienić wynik na .

- D.** Jeśli wybierzesz kość z wynikiem , aby wykonać akcję, możesz przed wykonaniem tej akcji zmienić wynik na .
- E.** Raz na turę po zakończeniu akcji zarzucania, jeśli nie złapałeś ryby na haczyk, możesz zwiększyć swój poziom finezji o 1.
- F.** Jeśli na koniec rundy masz mniej złowionych ryb niż każdy z Twoich przeciwników, możesz zwiększyć swój poziom finezji o 1.
- G.** W dowolnym momencie swojej akcji zarzucania możesz ją ponownie rozpocząć. Cofnij znacznik zarzucania na kartę, na której zaczynałeś zarzucanie, potasuj karty zacięcia i rozpocznij akcję zarzucania. Jeśli przed ponownym zarzucaniem złapałeś rybę na haczyk, odłóż kartę na planszę rzeki. Po skorzystaniu z tej akcji umiejętności odłóż tę kartę do pudełka (nie bierze udziału w dalszej rozgrywce).
- H.** Jeśli wybierzesz kość z wynikiem , aby wykonać akcję, możesz przed wykonaniem tej akcji zmienić wynik na .
- I.** Zmniejsz swój poziom finezji o 1, aby zamienić swój żeton muchy, jeśli nie masz ryby na swojej linie.
- J.** Zmniejsz swój poziom finezji o 2, aby wykonać akcję zarzucania, umieszczając znacznik zarzucania na karcie w kolumnie .
- K.** Zmniejsz swój poziom finezji o 3, aby wykonać akcję zarzucania, umieszczając znacznik zarzucania na karcie w kolumnie , ALBO wykonać akcję holowania z siłą kości .
- L.** Zmniejsz swój poziom finezji o 2, aby przed wykonaniem akcji zamienić wynik na dowolny na wybranej przez siebie kości.
- M.** Zmniejsz swój poziom finezji o 2, aby wykonać akcję zarzucania, umieszczając znacznik zarzucania na karcie w kolumnie , ALBO wykonać akcję holowania z siłą kości 2.
- N.** Na koniec rozgrywki otrzymujesz po 1 punkcie za każdego złowionego pstrąga tęczowego ALBO łososia Clarka.
- O.** Na koniec rozgrywki otrzymujesz po 1 punkcie za każdego złowionego lipienia pospolitego ALBO pstrąga źródlanego.
- P.** Na koniec rozgrywki otrzymujesz po 1 punkcie za każdego złowionego pstrąga stalowogłowego ALBO pstrąga potokowego.

OSIĄGNIĘCIA INDYWIDUALNE




- 1A.** Otrzymujesz po 1 punkcie za każdy pomarańczowy, zielony i żółty znacznik brania i po 2 punkty za każdy biały znacznik brania na swoim stosie zapunktowanych kart. Otrzymujesz także po 2 punkty za każdą kartę pstrąga potokowego (bez względu na kolor) i po 4 punkty za każdy zestaw składający się z kart malmy, łososia Clarka i pstrąga źródlanego (bez względu na kolor) na swoim stosie zapunktowanych kart. Na koniec otrzymujesz po 5 punktów za każdy zestaw składający się z 4 znaczników brania w różnych kolorach.
- 2A.** Otrzymujesz po 1 punkcie za każdy pomarańczowy, szary i żółty znacznik brania i po 2 punkty za każdy niebieski znacznik brania na swoim stosie zapunktowanych kart. Otrzymujesz także po 2 punkty za każdą kartę pstrąga potokowego (bez względu na kolor) i po 4 punkty za każdy zestaw składający się z kart malmy, pstrąga tęczowego i pstrąga źródlanego (bez względu na kolor) na swoim stosie zapunktowanych kart. Na koniec otrzymujesz po 5 punktów za każdy zestaw składający się z 4 znaczników brania w różnych kolorach.
- 3B.** Otrzymujesz po 3 punkty za każdy неповtarzający się zestaw 2 znaczników brania w tym samym kolorze (np. 3 punkty za zestaw 2 żółtych znaczników brania i kolejne 3 punkty za zestaw 2 zielonych znaczników brania). Otrzymujesz także po 3 punkty za każdy zestaw składający się z kart pstrąga źródlanego i łososia Clarka, po 3 punkty za każdy zestaw składający się z kart pstrąga tęczowego i lipienia pospolitego i po 4 punkty za każdy zestaw składający się z kart malmy i pstrąga stalowogłowego (wszystkie bez względu na kolor).
- 4B.** Otrzymujesz po 3 punkty za każdy неповtarzający się zestaw 2 znaczników brania w tym samym kolorze (np. 3 punkty za zestaw 2 żółtych znaczników brania i kolejne 3 punkty za zestaw 2 zielonych znaczników brania). Otrzymujesz także po 3 punkty za każdy zestaw składający się z kart pstrąga źródlanego i pstrąga tęczowego, po 3 punkty za każdy zestaw składający się z kart łososia Clarka i lipienia pospolitego i po 4 punkty za każdy zestaw składający się z kart malmy i pstrąga stalowogłowego (wszystkie bez względu na kolor).

DODATEK B

OSIĄGNIĘCIA MILCZĄCEGO MUSZKARZA

ŁOWISKO 1. Milczący Muszkarz otrzymuje po 2 punkty za każdy znacznik brania w innym kolorze, po 3 punkty za każdą parę takich samych kart ryb (np. 2 karty łososi Clarka), po 1 punkcie za każdą kartę pstrąga stalowogłowego i po 1 punkcie za każdą kartę pstrąga potokowego znajdującą się na jego stosie zapunktowanych kart.

ŁOWISKO 2. Milczący Muszkarz otrzymuje po 2 punkty za każdy znacznik brania w innym kolorze, po 2 punkty za każdy gatunek ryby na jego stosie zapunktowanych kart, po 1 punkcie za każdą kartę lipienia pospolitego i po 1 punkcie za każdą kartę pstrąga tęczowego znajdującą się na jego stosie zapunktowanych kart.

ŁOWISKO 3. Milczący Muszkarz otrzymuje po 1 punkcie za każdy znacznik brania w innym kolorze, po 3 punkty za każdą kartę ryby z , po 2 punkty za każdą kartę ryby z  i po 1 punkcie za każdą kartę ryby z  znajdującą się na jego stosie zapunktowanych kart.

ŁOWISKO 4. Milczący Muszkarz otrzymuje po 1 punkcie za każdy żółty i zielony znacznik brania, po 2 punkty za każdy pomarańczowy i szary znacznik brania i po 3 punkty za każdy biały i niebieski znacznik brania. Ponadto otrzymuje po 2 punkty za każdą kartę kizucza, łososa Clarka, malmy i pstrąga źródlanego znajdującą się na jego stosie zapunktowanych kart.

ULEPSZENIA Z DZIENNIKA WĘDKARSKIEGO

Kafelki impetu. Użyj darmowej odznaki, aby odblokować 1 dowolny kafelek impetu. Dzięki kolejnym zdobytym odznakom będziesz mógł odblokować kolejne kafelki impetu. Po odblokowaniu wybrane kafelki impetu będą dostępne każdego dnia. (Należy je wyłożyć na planszę rzeki stroną A do góry). Nie można zamienić odblokowanego kafelka impetu na inny.


Początkowa finezja. Odblokowujesz te ulepszenia w podanej kolejności – od 1 do 4. Każdy dzień rozpoczynasz ze wskazanym poziomem finezji.

Karty kamieni. Pierwsze ulepszenie zostało już odblokowane. Pozostałe 2 musisz odblokować w podanej kolejności (najpierw 2, potem 3). Liczba pod symbolem informuje, ile kart kamieni musisz umieścić na wskazanym polu na planszy rzeki na początku każdego dnia (1, 2 albo 3).

Nowa plansza kołowrotka (3B albo 4B). Gdy odblokujesz to ulepszenie, musisz wybrać nową planszę kołowrotka oznaczoną 3B albo 4B, z której będziesz korzystać do końca rozgrywki. Gdy zamienisz planszę kołowrotka, nie możesz cofnąć tej decyzji.







Akcja umiejętności. Po odblokowaniu tego ulepszenia na początku każdego dnia podczas przygotowania do gry wylosuj 1 kartę kamienia. W w tym dniu możesz korzystać z akcji umiejętności, która znajduje się na awersie tej karty. Gdy dzień się skończy, wtasuj kartę z powrotem do talii.

Punkty za 7. rybę. Po odblokowaniu tego ulepszenia każdego dnia otrzymujesz dodatkowe 2 punkty, jeśli złowisz 7 ryb przed Milczącym Muszkarzem.


Punkty dodatkowe +. W każdym dniu otrzymujesz po 1 punkcie za każde odblokowane ulepszenie tego typu. Zaczynasz rozgrywkę bez dodatkowych punktów. Dzięki temu ulepszeniu możesz zdobyć nawet do 6 punktów każdego dnia.

ZADANIA Z PRZEWODNIKA WĘDKARSKIEGO

Gatunki ryb. Na koniec każdego dnia zaznacz po 1 polu za każdą złowioną rybę danego gatunku. Przykładowo, jeśli złowiłeś 3 pstrągi źródlane, 3 malmy i 1 kizucza, zaznacz 3 pola obok pstrąga źródlanego, kolejne 3 obok malmy i 1 obok kizucza. Gdy zaznaczysz wszystkie pola obok nazwy danego gatunku, otrzymujesz odznakę.

Wędkarstwo zrównoważone. Na koniec każdego dnia zaznacz po 1 polu za każdą złowioną rybę danego koloru. Przykładowo, jeśli złowiłeś 3 ryby z , 1 rybę z  i 2 ryby z , zaznacz 3 pola obok symbolu , 1 pole obok symbolu  i 2 pola obok symbolu . Gdy zaznaczysz wszystkie pola obok danego koloru, otrzymujesz odznakę.

Olbrzymie okazy. Na koniec każdego dnia zaznacz pole obok nazwy ryby, którą złowiłeś i której karta spełnia wszystkie wskazane warunki. Przykładowo, jeśli złowiłeś czarnego pstrąga źródlanego o wartości 4 punktów, zaznacz odpowiednie pole. Gdy to zrobisz, otrzymujesz odznakę.

Znacznik brania na polu osiągnięcia (A)/(B). Na koniec każdego dnia zaznacz po 1 polu w sekcji (A) albo w sekcji (B) za każdy znacznik brania, który zdobyłeś tego dnia i który kolorem odpowiada znacznikowi brania znajdującemu się na polu osiągnięcia z symbolem  na planszy rzeki. Gdy zaznaczysz wszystkie pola w sekcji (A), otrzymujesz odznakę. Następnie możesz zaznaczać pola przypisane do sekcji (B), aby otrzymać drugą odznakę.


8 ryb. Gdy na koniec dowolnego dnia masz złowionych w sumie 8 ryb, zaznacz to pole, aby otrzymać odznakę.

DODATEK C

AKCJE IMPETU Z KAFELKÓW Z ROZSZERZENIA „SUCHA MUCHA”



6A. Policz, z ilu kości skorzystałeś w tej rundzie. Możesz wykonać akcję holowania z siłą kości równą tej liczbie ALBO wykonać akcję zarzucania, umieszczając znacznik zarzucania na karcie w kolumnie o takiej wartości.



6B. Zmniejsz swój poziom finezji o 2, aby umieścić obok swojej planszy kołowrotka 2. żeton muchy. Nie usuwaj 1. żetonu muchy. Zasady zdobywania kart zacięcia się nie zmieniają. Wciąż za każdą rybę otrzymujesz tylko 1 znacznik brania. Jeśli na kafelku brania znajdują się znaczniki brania w kolorze obu żetonów much, musisz wybrać 1 znacznik. Możesz mieć 2 żetony much do momentu, gdy zdecydujesz się zamienić żeton. W takim wypadku musisz odłożyć oba żetony do puli.



7A. Wykonaj akcję holowania z siłą kości 2 + liczba kart ryb z , które złowiłeś (nie licz karty ryby na Twojej lince).



7B. Zmniejsz swój poziom finezji o 3, aby przesunąć kartę ryby na Twojej lince o 1 pole w lewo. Jeśli karta ryby znajduje się już nad zielonym polem z symbolem  automatycznie łowisz tę rybę. Nie przekraczaj kołowrotka.

AKCJE UMIEJĘTNOŚCI Z ROZSZERZENIA „MISTRZOWSKIE UMIEJĘTNOŚCI”


Q. Jeśli na lince masz rybę z , a kołowrotek zatrzyma się na polu wytrzymałości, możesz przesunąć kołowrotek o 1 pole na pole z symbolem .


R. Poziom siły wszystkich ryb z  na Twojej lince wynosi 0 (nie musisz kłaść żetonu hamulca na rybach z .

S. Po wybraniu akcji zarzucania, ale przed umieszczeniem znacznika zarzucania na karcie, możesz zmniejszyć swój poziom finezji o 1, aby przesunąć znacznik brania o maksymalnie 2 kafelki brania w lewo albo w prawo. Nie można przesunąć znacznika z kafelka brania pod kolumną  na kafelek pod kolumną  i odwrotnie.

T. Na koniec gry, zanim karty niezłowionych ryb zostaną usunięte z linek graczy, możesz wykonać akcję holowania, z siłą kości . Jeśli to zrobisz, wszyscy pozostali gracze także mogą wykonać akcję holowania z siłą kości .

U. Podnieś swój poziom finezji o 2. Po skorzystaniu z tej akcji umiejętności odłóż tę kartę do pudełka (nie bierz udziału w dalszej rozgrywce).

V. Na koniec rundy możesz zmniejszyć swój poziom finezji o 1, aby wykonać akcję zarzucania, umieszczając znacznik zarzucania na karcie w kolumnie .

W. Gdy odkryjesz tę kartę, wsuń ją pod kartę ryby, którą właśnie złapałeś na haczyk. Do holowania tej ryby nie możesz używać siły kości . Jeśli złowisz rybę z wsuniętą kartą, odłóż obie karty na swój stos zapunktowanych kart. Ta karta jest warta 1 punkt.

X. Zmniejsz swój poziom finezji o 1, aby podczas akcji zarzucania po dwukrotnym dryfowaniu zdryfować jeszcze raz.

ŁOWISKO 1. UJŚCIE ★

ŁOWISKO 2. CHATA MYŚLIWEGO ★

MILCZĄCY MUSZKARZ PRZYGOTOWANIE DO GRY

4	4	4	4	4	4	5
---	---	---	---	---	---	---

≠
 / PSTRĄG STALOWOŚLÓWY
 / PSTRĄG POTOKOWY

4	4	4	4	4	4	5
---	---	---	---	---	---	---

≠
 / LPIEŃ POSPOLITY
 / PSTRĄG TĘCZOWY

DZIEŃ 1

--	--	--	--	--	--	--	--

Dziennik wędkarski

KAFELKI IMPETU

1A 2A 3A 4A 5A
 (zaznacz dowolny)

POCZĄTKOWA FINEZJA

1 2 3 4
 (zaznacz w kolejności)

KARTY KAMIENI

1 2 3
 (zaznacz w kolejności)

NOWA PLANSZA KOŁOWROTKA 3b albo 4b

(w każdym dniu)

AKCJA UMIEJĘTNOŚCI

(w każdym dniu)

PUNKTY ZA 7. RYBĘ

(w każdym dniu)

PUNKTY DODATKOWE

(w każdym dniu)



To Twoja darmowa odznaka! Jest już podkreślona, więc nie zapomnij z niej skorzystać, aby odblokować 1 z powyższych ulepszeń. Użyj jej do odblokowania kafelka impetu (najlepiej 1A) – będziesz mógł z niego korzystać w każdym dniu.

PISZ OŁÓWKIEM

- Po każdym dniu zanotuj swój wynik i wynik Milczącego Muszkarza w polu .
- Zaznaczaj pola obok zadań w przewodniku wędkarskim i podkreśl symbol , gdy wykonasz dane zadanie, aby otrzymać odznakę. **Odznakę otrzymujesz także wtedy, gdy pokonasz Milczącego Muszkarza na łowisku.**
- Gdy zdobyłeś odznakę, możesz z niej skorzystać, aby zdobyć 1 ulepszenie. Zamaż symbol , a następnie w przewodniku wędkarskim zamaż podkreśloną odznakę , aby pamiętać, że już z niej skorzystałeś.

ŁOWISKO 3.

ZDRADZIECKIE MEANDRY ★

ŁOWISKO 4. DO ŹRÓDŁA ★



4 4 4 4 4 4 5

≠ +

4 4 4 4 4 5 5

Przewodnik wędkarski - zadania

GATUNKI RYB

PSTRĄG STALOWOGLÓWY						★
MALMA						★
ŁOSOŚ CLARKA						★
PSTRĄG ŹRÓDLANY						★
LIPIEŃ POSPOLITY						★
PSTRĄG TĘCZOWY						★
PSTRĄG POTOKOWY						★
KIŻUCZ						★

WĘDKARSTWO ZRÓWNOWAŻONE

												★
												★
												★

OLBRZYMIĘ OKAZY

PSTRĄG ŹRÓDLANY			★	PSTRĄG POTOKOWY			★
LIPIEŃ POSPOLITY			★	PSTRĄG TĘCZOWY			★
MALMA			★	ŁOSOŚ CLARKA			★
PSTRĄG STALOWOGLÓWY			★	KIŻUCZ			★

ZNACZNIK BRANIA NA POLU OSIĄGNIĘCIA (A)

★

ZNACZNIK BRANIA NA POLU OSIĄGNIĘCIA (B)

★

8 RYB

★

Szczegółowy opis ulepszeń z dziennika wędkarskiego i zadań z przewodnika wędkarskiego znajduje się w dodatku B na str. 26-27.

ŁOWISKO 1. UJŚCIE ★

ŁOWISKO 2. CHATA MYŚLIWEGO ★

MILCZĄCY MUSZKARZ PRZYGOTOWANIE DO GRY

4 4 4 4 4 4 5

≠
 PSTRĄG STALOWOGLÓWY
 PSTRĄG POTOKOWY

4 4 4 4 4 4 5

≠
 LIPIEŃ POSPOLITY
 PSTRĄG TĘCZOWY

DZIEŃ 1

MILCZĄCY MUSZKARZ						
-------------------	--	--	--	--	--	--

Dziennik wędkarski

KAFELKI IMPETU



1A 2A 3A 4A 5A
(zaznacz dowolny)

POCZĄTKOWA FINEZJA



1 2 3 4
(zaznacz w kolejności)

KARTY KAMIENI



1 2 3
(zaznacz w kolejności)

NOWA PLANSZA KOŁOWROTKA 3b albo 4b



(w każdym dniu)

AKCJA UMIEJĘTNOŚCI



(w każdym dniu)

PUNKTY ZA 7. RYBE



(w każdym dniu)

PUNKTY DODATKOWE



(w każdym dniu)



To Twoja darmowa odznaka! Jest już podkreślona, więc nie zapomnij z niej skorzystać, aby odblokować 1 z powyższych ulepszeń. Użyj jej do odblokowania kafelka impetu (najlepiej 1A) – będziesz mógł z niego korzystać w każdym dniu.

PISZ OŁÓWKIEM

- Po każdym dniu zanotuj swój wynik i wynik Milczącego Muszkarza w polu .
- Zaznaczaj pola obok zadań w przewodniku wędkarskim i podkreśl symbol , gdy wykonasz dane zadanie, aby otrzymać odznakę. **Odznakę otrzymujesz także wtedy, gdy pokonasz Milczącego Muszkarza na łowisku.**
- Gdy zdobyłeś odznakę, możesz z niej skorzystać, aby zdobyć 1 ulepszenie. Zamaż symbol , a następnie w przewodniku wędkarskim zamaż podkreśloną odznakę , aby pamiętać, że już z niej skorzystałeś.

ŁOWISKO 3.

ZRADZIECKIE MEANDRY ★

ŁOWISKO 4. DO ŹRÓDŁA ★



Przewodnik wędkarski - zadania

GATUNKI RYB

PSTRĄG STALOWOGLÓWY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★
MALMA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★
ŁOSOŚ CLARKA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★
PSTRĄG ŹRÓDLANY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★
LIPIEŃ POSPOLITY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★
PSTRĄG TECZOWY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★
PSTRĄG POTOKOWY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★
KIŻUCZ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★

WĘDKARSTWO ZRÓWNOWAŻONE

	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★

OLBRZYME OKAZY

PSTRĄG ŹRÓDLANY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PSTRĄG POTOKOWY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LIPIEŃ POSPOLITY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PSTRĄG TECZOWY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MALMA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ŁOSOŚ CLARKA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PSTRĄG STALOWOGLÓWY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	KIŻUCZ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ZNACZNIK BRANIA NA POLU OSIĄGNIĘCIA (A)

★

ZNACZNIK BRANIA NA POLU OSIĄGNIĘCIA (B)

★

8 RYB

★

Szczegółowy opis ulepszeń z dziennika wędkarskiego i zadań z przewodnika wędkarskiego znajduje się w dodatku B na str. 26-27.



© 2018-2019 Bellwether Games LLC

rebel