

SS BASE_Rulebook_PL

- Number of Pages: 20 Pages
 - Size: 250mm x 250mm
 - Material: 128g Gloss Paper
 - Printing: Double-side
 - Finishing: Poker Finish, Linen Texture, Saddle Stitch
-

SHALLOW SEA

WIELKA RAFA KORALOWA



BAD COMET

AUTOR GRY
C.W YEOM
GRAFIKA
SOPHIA KANG

ROZWÓJ GRY
JAEWOO BANG
GUNHO KIM

DYREKTOR
ARTYSTYCZNY
HANI CHANG

REDAKCJA
LUCYA LEE

OGRY
GAMES

EDYCJA POLSKA
JACEK CHLEBAK CHLEBOWSKI
MICHAŁ LEŻAK LEŻAŃSKI

WSPÓŁPRACA
ARTUR ARTO SOBALA
RAFAŁ FOGIEL

ZAWARTOŚĆ GRY



4 Plansze Oceanu



20 Muszelek



96 Rybek
24 Rybki w każdym kolorze



76 Płytek
Koralowców



88 Płytek
Stworzeń Morskich

Do przechowywania zestawów 4 identycznych Płytek Stworzeń Morskich, użyj dołączonych plastikowych tacek.

4 Płytki ułożone w stos.



WAŻNE Po umieszczeniu wszystkich Płytek Stworzeń Morskich, w 2 tackach zostanie łącznie 6 pustych miejsc.



1 Woreczek
Rybek



1 Woreczek
Koralowców



1 Woreczek
Stworzeń Morskich



14 Kart Ekosystemu
7 Pomarańczowych,
7 Niebieskich



1 Notatnik



1 Karta Skrzydlicy
Tryb Solo

PRZYGOTOWANIE



1



2



3



4



a

b

c

5



7

7



6

8



6

8

- 1 Wymieszaj wszystkie **Płytki Koralowców** i umieść je w **Woreczku Koralowców**. Upewnij się, że Woreczek znajduje się w zasięgu wszystkich graczy.
- 2 Liczbę **Rybek** potrzebnych dla danej liczby graczy można znaleźć w poniższej tabeli. Dodaj wskazaną liczbę Rybek do **Woreczka Rybek** i dobrze wymieszaj. Umieść Woreczek Rybek poniżej Woreczka Koralowców, a niewykorzystane Rybki odłóż do pudełka.

Liczba Graczy	Liczba Rybek
1 Gracz	9 każdego koloru x 4 kolory (w sumie 36)
2 Graczy	14 każdego koloru x 4 kolory (w sumie 56)
3 Graczy	19 każdego koloru x 4 kolory (w sumie 76)
4 Graczy	24 każdego koloru x 4 kolory (w sumie 96)

- 3 Przygotuj **Woreczek Stworzeń Morskich** w następujący sposób:
 - Zapoznaj się z rozdziałem Płytki Stworzeń Morskich na stronie 20, aby wybrać 10 rodzajów **Płytek Stworzeń Morskich** do wykorzystania w grze.**WAŻNE** W pierwszej grze użyj poniższego układu Płytek Stworzeń Morskich.




- Wymaganą liczbę Płytek Stworzeń Morskich w zależności od liczby graczy, można znaleźć w tabeli w następnej sekcji. Dodaj wskazaną liczbę płytek do Woreczka Stworzeń Morskich i dobrze wymieszaj.

Liczba Graczy	Liczba Płytek Stworzeń Morskich
1-2 Graczy	2 każdego rodzaju x 10 rodzajów (w sumie 20)
3 Graczy	3 każdego rodzaju x 10 rodzajów (w sumie 30)
4 Graczy	4 każdego rodzaju x 10 rodzajów (w sumie 40)

- Umieść Woreczek Stworzeń Morskich poniżej Woreczka Rybek, a niewykorzystane Płytki odłóż do pudełka.
- 4 Przygotuj **3 Pule Dobierania** w następujący sposób:
 - a **Pula Koralowców**: Wylosuj 5 Płytek Koralowców z Woreczka Koralowców i połóż je odkryte obok.
 - b **Pula Rybek**: Wylosuj 5 Rybek z Woreczka Rybek i umieść po jednej pod każdą Płytką Koralowca w Puli Koralowców.
 - **RADA** Jeśli to twoja pierwsza gra, wyciągnij z woreczka Rybki, które pasują kolorami do Płytek Koralowców w Puli Koralowców i umieść je pod odpowiednimi Płytkami Koralowców.
 - c **Pula Stworzeń Morskich**: Wylosuj 5 Płytek Stworzeń Morskich z Woreczka Stworzeń Morskich i połóż je odkryte obok.
- 5 Wybierz po 1 karcie z **Pomarańczowych** i **Niebieskich Kart Ekosystemu** i połóż je odkryte obok Pul. Nieużywane karty odłóż do pudełka.
 - **WAŻNE** Do pierwszej gry polecamy użycie kart: Maskujące Ubarwienie (Pomarańczowa #1) i Urodzajne Jaskinie (Niebieska #2).
- 6 Rozdaj każdemu z graczy **Planszę Oceanu**.
- 7 Rozdaj każdemu z graczy 5 **Muszelek**. Każdy umieszcza 2 Muszelki na Planszy Oceanu, a pozostałe 3 odkłada w pobliżu, poza Planszą Oceanu. Wszystkie nieużywane Muszelki odłóż do pudełka.
- 8 Pierwszą turę wykonuje gracz, który jako ostatni widział rybę w oceanie. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczynając od ostatniego gracza, każdy gracz wybiera **Płytkę Stworzenia Morskiego** z Puli Stworzeń Morskich i umieszcza ją odkrytą na dowolnym pustym polu na swojej Planszy Oceanu. Gdy wszyscy gracze wezmą Płytki, uzupełnij Pulę Stworzeń Morskich i rozpocznij grę.

CEL GRY

Celem gry Shallow Sea jest zdobycie na koniec rozgrywki największej liczby Punktów Zwycięstwa (PZ), które są reprezentowane przez symbol .

FAKT Wielka Rafa Koralowa, największy system raf koralowych na naszej planecie, rozciąga się wzdłuż północno-wschodniego wybrzeża Australii. Ten ogromny podwodny świat, składający się z prawie 3000 pojedynczych raf, tworzy największą strukturę organiczną widoczną z kosmosu. Wyruszając w podróż przez Shallow Sea, spotkasz różnorodne morskie stworzenia, które zamieszkują Wielką Rafę Koralową. Organizmy te są ze sobą ściśle powiązane i zależne od siebie, aby przetrwać i rozwijać się. Nurkując głębiej, będziesz mieć okazję przekształcić swoje morze w tętniący życiem ekosystem, zaspokajając potrzeby tych niezwykłych morskich zwierząt.



TURA

Gracze wykonują swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż do zakończenia gry. Podczas swojej tury musisz wykonać następujące akcje w podanej kolejności:

1. WYBIERZ 1 PŁYTKĘ ORAZ 1 RYBKĘ Z PULI

2. UMIEŚĆ WYBRANĄ PŁYTKĘ I RYBKĘ W SWOIM OCEANIE

3. JEŚLI SPEŁNIŁEŚ WARUNEK PŁYTKI, ODWRÓĆ JĄ I WEŹ MUSZELKĘ

W razie potrzeby, w dowolnym momencie swojej tury, możesz wykonać następującą Darmową Akcję:

WYDAJ 2 MUSZELKI, ABY PRZENIEŚĆ NIEUKOŃCZONĄ RYBKĘ

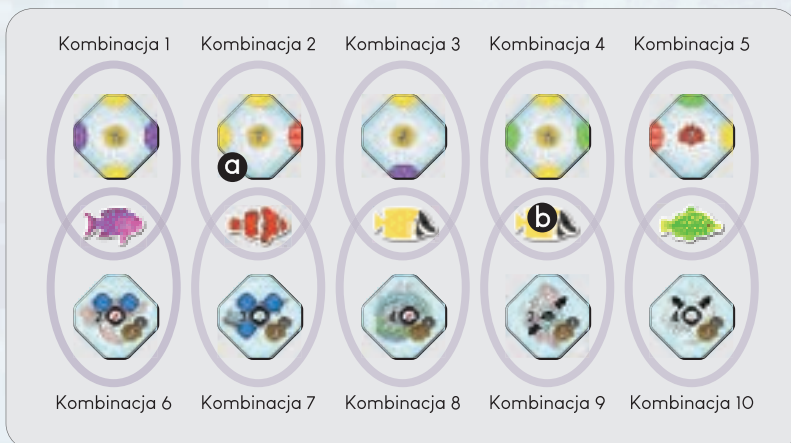
Na koniec swojej tury uzupełnij puste miejsca w Pulach nowymi Płytkami i Rybkami, upewniając się, że znajduje się w nich 5 Płytek Koralców, 5 Płytek Stworzeń Morskich i 5 Rybek.

Gdy Pule zostaną uzupełnione, kolejny gracz wykonuje swoją turę.

1. WYBIERZ 1 PŁYTKĘ ORAZ 1 RYBKĘ Z PULI

W swojej turze wybierz Rybkę z Puli oraz Płytkę Koralców lub Stworzenia Morskiego, która łączy się z wybraną Rybką.

WAŻNE Każda z 5 Rybek w Puli jest połączona z 2 różnymi Płytkami, co daje graczom 10 możliwych kombinacji do wyboru w każdej turze.



Przed wybraniem Płytki i Rybki, jeśli w Puli Koralców znajdują się 4 lub więcej Płytek Koralców tego samego koloru lub w Puli Rybek znajduje się 4 lub więcej Rybek tego samego koloru, możesz odświeżyć tę Pulę. Może to się zdarzyć wielokrotnie w jednej turze. Po uzupełnieniu Puli, wybierz parę Płytki i Rybka w normalny sposób. Przykład: W poniższej Puli znajdują się 4 zielone Płytki Koralców. W tym przypadku możesz odświeżyć Pulę Koralców.



Kolor Płytki Koralców odnosi się do koloru środkowej części jej przedniej strony i odpowiada kolorowi znajdującemu się na tylnej stronie.

ODŚWIEŻANIE PULI

- 1 Jeśli zdecydujesz się odświeżyć Pulę, musisz odrzucić wszystkie 5 Rybek lub Płytek z tej Puli.
- 2 Wylosuj 5 nowych Płytek lub Rybek z odpowiedniego Woreczka i uzupełnij Pulę zaczynając od miejsca znajdującego się najbliżej Woreczka.
- 3 Odłóż odrzucone Płytki lub Rybki do odpowiedniego Woreczka i dobrze wymieszaj jego zawartość.

WAŻNE W rzadkim przypadku, gdy w Woreczku nie ma już Płytek Stworzeń Morskich, zapoznaj się z Dodatkiem na stronie 17.

Zazwyczaj musisz wybrać Płytkę i Rybkę zgodnie z dostępnymi kombinacjami w Pulach. Jednak **przed dokonaniem wyboru**, możesz **wydać 1 Muszelkę**, aby wykonać 1 z 2 następujących akcji:

- 1) Wybierz czy chcesz odświeżyć Pulę Płytek Koralców, Pulę Rybek lub Pulę Płytek Stworzeń Morskich. Możesz odświeżyć Pulę tyle razy, ile pozwala na to liczba twoich Muszelek. Po odświeżeniu wybierz Płytkę i Rybkę z uzupełnionej Puli w normalny sposób.

WAŻNE Gdy wybierzesz Płytkę i Rybkę, nie możesz już odświeżyć Puli w tej turze.

- 2) Wybierz Płytkę i Rybkę w dowolnej kombinacji, nie przestrzegając normalnych zasad połączenia. Musisz wziąć dokładnie 1 Płytkę i 1 Rybkę, a nie 2 Płytki lub 2 Rybki. Na przykładzie wyżej po lewej stronie, możesz użyć 1 Muszelki, aby wybrać Płytkę Koralców **a** oraz Rybkę **b**.

WAŻNE Muszelki na Planszy Oceanu są dostępne do użycia, natomiast Muszelki poza planszą nie zostały jeszcze zdobyte i nie można ich używać. Gdy Muszelka zostanie zdobyta podczas gry, przenosi się ją na Planszę Oceanu i staje się dostępna do użycia.

Nie ma ograniczenia liczby Muszelek, które możesz wydać w swojej turze.

2. UMIEŚĆ WYBRANĄ PŁYTKĘ I RYBKĘ W SWOIM OCEANIE

Na swojej Planszy Oceanu umieść wybrane z Puli Dobierania Płytkę i Rybkę, przestrzegając zasad umieszczania:

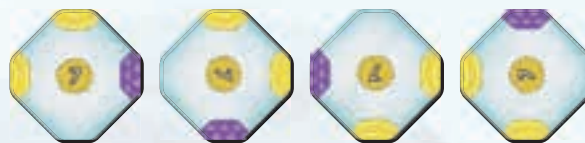
- 1 Kolejność, w której umieścisz Płytkę i Rybkę jest dowolna.
- 2 Płytki zawsze umieszczaj nieukończoną stroną w górę.
- 3 Płytkę musisz umieścić na polu **sąsiadującym** z wcześniej wyłożonymi Płatkami na Planszy Oceanu.

WAŻNE Płytka uznaje się za „sąsiadującą”, jeśli przylegają do siebie bokiem lub stykają się rogami. Pola oznaczone symbolem ✓ są sąsiadujące z Płatką **a**.



Przykład: Nową Płatkę możesz umieścić tylko na polach ✓, sąsiadujących z już wyłożoną Płatką **a**.

- 4 Przed umieszczeniem Płatki możesz ją dowolnie obrócić.



- 5 Rybkę umieszczasz na Bąbelku otaczającym którąkolwiek z twoich wyłożonych Płatek.



Przykład: Możesz umieścić nową Rybkę tylko na Bąbelkach oznaczonych symbolem **o**.

- 6 Na jednym Bąbelku może znajdować się tylko 1 Rybka.

3. JEŚLI SPEŁNIŁEŚ WARUNEK PŁYTKI, ODWRÓĆ JĄ I WEŹ MUSZELKĘ

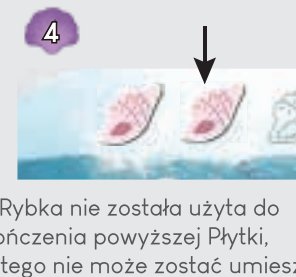
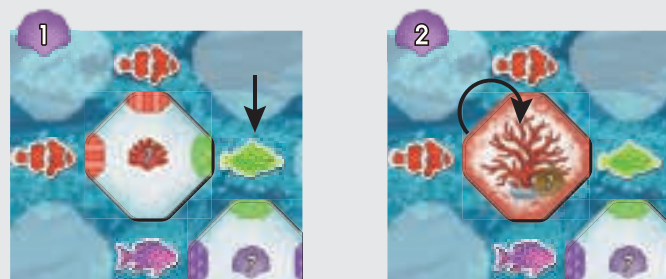
Gdy spełniłeś warunki dowolnej Płatki, obróć ją na jej ukończoną stronę. Za każdym razem, gdy ukończysz Płatkę, **zdobywasz Muszelkę**. Umieść zdobytą Muszelkę na swojej Planszy Oceanu.

- Jeśli warunki zostały spełnione, **MUSISZ** ukończyć Płatkę **przed zakończeniem swojej tury**.
- Możesz ukończyć kilka Płatek w jednej turze, jeśli spełnione są odpowiednie warunki. Przy ukończeniu kilku Płatek jednocześnie, możesz wybrać kolejność, w jakiej je ukończysz.

3-1. UKOŃCZENIE PŁYTEK KORALOWCÓW

- 1 Płatka Koralowca zostaje ukończona, gdy Rybki w kolorach odpowiadających kolorom narożników Płatki, zostaną umieszczone na odpowiednich pozycjach.
- 2 Odwróć Płatkę Koralowca na jej tylną / ukończoną stronę.
- 3 Wybierz jedną z Rybek, które zostały użyte do ukończenia Płatki Koralowca i umieść ją na tej Płatce. Rybki, które nie zostały użyte do jej ukończenia, nie mogą zostać na niej umieszczone.

FAKT Koralowce stanowią cenne siedlisko dla Rybek.
- 4 Otrzymujesz 1 Muszelkę.

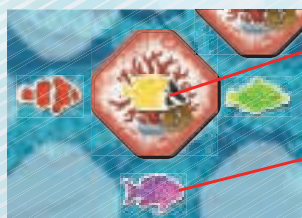


Ta Rybka nie została użyta do ukończenia powyższej Płatki, dlatego nie może zostać umieszczona na jej ukończonej stronie.

PŁYTKI KORALOWCÓW



- Przednia strona przedstawia **Nieukończoną Płytkę** i pokazuje wymagane Rybki potrzebne do jej ukończenia.
- Nieukończone Płytki Koralewców nie zapewniają żadnych Punktów Zwycięstwa (PZ).
- Tylna strona przedstawia **Ukończoną Płytkę**. Ukończone Płytki Koralewców występują w czterech kolorach: czerwonym, żółtym, zielonym i fioletowym.
- Ukończone Płytki Koralewców zapewniają PZ na koniec gry o wartości 5, 7 lub 9 PZ. Płytki o wyższej wartości wymagają do ukończenia większej liczby Rybek.
- Na Ukończonych Płytkach Koralewców zawsze muszą znajdować się Ukończone Rybki.

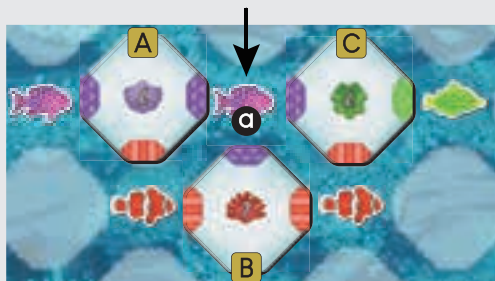


Ukończona Rybka: Umieszczona na Ukończonych Płytkach Koralewców. Takie Rybki nie mogą być używane do spełnienia warunków ukończenia innych Płytek Koralewców.

Nieukończona Rybka: Umieszczona na Bąbelkach, a nie na Płytkach Koralewców.

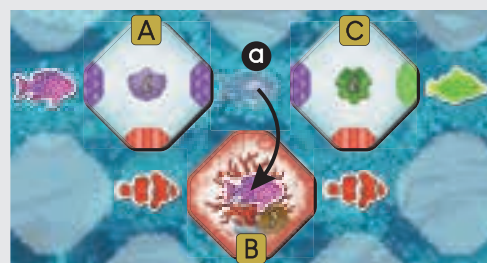
Możesz jednocześnie ukończyć kilka Płytek Koralewców, umieszczając tylko jedną Rybkę. W takim przypadku możesz ukończyć te Płytki w dowolnej kolejności. Jeśli jednak umieszczenie Rybki na Ukończonej Płytkce Koralewca spowoduje, że inna Płytkca Koralewca nie będzie już spełniała warunków ukończenia, nie będziesz mógł już ukończyć kolejnej Płytki Koralewca.

RADA Kolejność, w jakiej ukończysz Płytki Koralewców i umieścisz na nich Rybki, mogą tworzyć lub przerywać całe serie efektów. Starannie planuj swoje ruchy, aby ukończyć jak największą kombinację w swoim Oceanie!



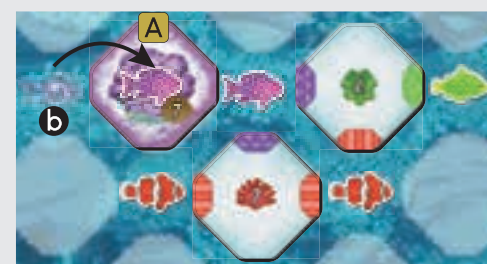
Przykład: Umieścisz Rybkę **a** i jednocześnie spełniasz warunki ukończenia Płytek Koralewców **A**, **B** oraz **C**.

Przykład #1



Decydujesz się ukończyć Płytkę Koralewca **B** jako pierwszą i umieszczasz Rybkę **a** na Ukończonej Płytkce Koralewca **B**. Powoduje to, że warunki ukończenia Płytek Koralewców **A** i **C** nie są już spełnione, więc nie możesz już ukończyć Płytek Koralewców **A** oraz **C**. Jako nagrodę za ukończenie Płytki Koralewca **B** otrzymujesz 1 Muszelkę.

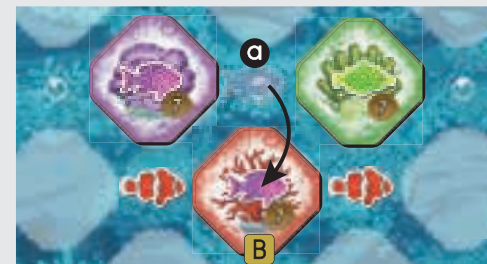
Przykład #2



Wybierasz ukończenie Płytki **A** jako pierwszej i umieszczasz Rybkę **b** na Ukończonej Płytkce Koralewca **A**. Jako nagrodę otrzymujesz 1 Muszelkę.



Następnie odwracasz Płytkę **C** i umieszczasz Rybkę **c** na Ukończonej Płytkce Koralewca **C**. Jako nagrodę otrzymujesz 1 Muszelkę.



Ostatnią rzeczą, którą robisz, to ukończenie Płytki **B** i umieszczenie Rybki **a** na Ukończonej Płytkce Koralewca **B**. Jako nagrodę otrzymujesz 1 Muszelkę.

W odróżnieniu od Przykładu #1, wszystkie 3 Płytki Koralewców zostały ukończone, a było to możliwe tylko z powodu innej kolejności ich ukończenia.



3-2. UKOŃCZENIE PŁYTEK STWORZEŃ MORSKICH

- 1 Płytkę Stworzenia Morskiego zostaje ukończona, jeśli w twoim Oceanie znajdują się Płytki Koralców lub Rybki spełniające jej warunki.
- 2 Odwróć Płytkę Stworzenia Morskiego na jej tylną / ukończoną stronę.
- 3 Otrzymujesz 1 Muszelkę.

FAKT
Harmonijne morze z koralowcami i rybami przyciąga różnorodne stworzenia morskie.

SZCZEGÓŁOWE WARUNKI UKOŃCZENIA PŁYTEK STWORZEŃ MORSKICH

- Na każdym z wyznaczonych pól znajdują się Ukończone Koralowce TEGO SAMEGO KOLORU.



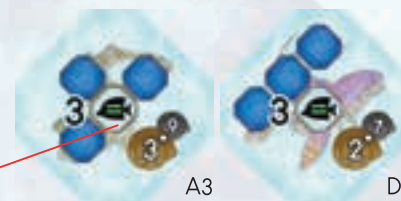
Wskazuje Ukończone Koralowce. Nieukończone Koralowce się nie liczą.



- Na każdym z wyznaczonych pól znajdują się Ukończone Koralowce RÓŻNEGO KOLORU.



- Na każdym z wyznaczonych pól znajdują się Ukończone Rybki TEGO SAMEGO KOLORU. Kolor Koralców, na których są umieszczone Rybki, nie ma znaczenia.



Wskazuje Ukończoną Rybkę. Nieukończone Rybki się nie liczą.

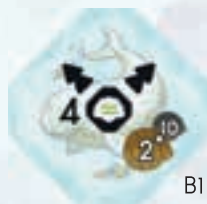


- Na każdym z wyznaczonych pól znajdują się Ukończone Rybki RÓŻNEGO KOLORU. Kolor Koralców, na których są umieszczone Rybki, nie ma znaczenia.



- Wskazany kierunek(-ki) zawiera Ukończone Płytki Koralców lub Rybki spełniające ten warunek. Dopóki warunki są spełnione we wskazanym kierunku(-ach), nie ma znaczenia, czy między nimi znajdują się inne Płytki, nawet jeśli nie spełniają one tych warunków.

WAŻNE Gdy wskazane są dwa kierunki, warunek może być spełniony w całości w jednym kierunku lub podzielony pomiędzy oba kierunki.



B1

W jednym lub w obu wskazanych kierunkach znajdują się co najmniej 4 Ukończone Płytki Koralców tego samego koloru.



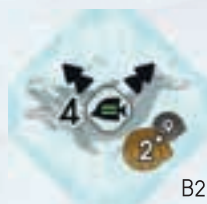
C3

W jednym lub w obu wskazanych kierunkach znajdują się co najmniej 2 Ukończone Płytki Koralców tego samego koloru.



E1

We wskazanym kierunku znajdują się co najmniej 3 Ukończone Płytki Koralców tego samego koloru.



B2

W jednym lub w obu wskazanych kierunkach znajdują się co najmniej 4 Ukończone Rybki tego samego koloru.



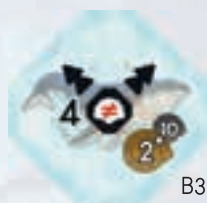
C4

W jednym lub w obu wskazanych kierunkach znajdują się co najmniej 2 Ukończone Rybki tego samego koloru.



E3

We wskazanym kierunku znajdują się co najmniej 3 Ukończone Rybki tego samego koloru.



B3

W jednym lub w obu wskazanych kierunkach znajdują się co najmniej 4 Ukończone Płytki Koralców, wszystkie w różnych kolorach.



E2

We wskazanym kierunku znajdują się co najmniej 3 Ukończone Płytki Koralców w różnych kolorach.



B4

W jednym lub w obu wskazanych kierunkach znajdują się co najmniej 4 Ukończone Rybki, wszystkie w różnych kolorach.



E4

We wskazanym kierunku znajdują się co najmniej 3 Ukończone Rybki, wszystkie w różnych kolorach.



Przykład: Ponieważ w kierunku wskazanym przez Płytkę **A** znajdują się co najmniej 3 Ukończone Płytki Koralców tego samego koloru, Płytkę **A** jest ukończona. Zielona Płytkę Koralców **C**, która ma inny kolor, znajduje się we wskazanym kierunku, ale nie wpływa na ukończenie Płytki **A**.

Podobnie, ponieważ w kierunkach wskazanych przez Płytkę **B** znajdują się co najmniej 2 Ukończone Płytki Koralców tego samego koloru, Płytkę **B** jest ukończona.

- Ukończone Płytki Koralców spełniające warunek znajdują się **gdziekolwiek w twoim Oceanie**. Pozycje Płytek Koralców nie mają znaczenia.



F1

W twoim Oceanie znajdują się co najmniej 4 Ukończone Płytki Koralców tego samego koloru.



F2

W twoim Oceanie znajduje się co najmniej 1 Ukończona Płytkę Koralców w każdym kolorze: czerwonym, żółtym, zielonym i fioletowym.

PODSUMOWANIE SYMBOLI



Ukończone Płytki Koralców tego samego koloru.



Ukończone Rybki tego samego koloru.



Ukończone Płytki Koralców w różnych kolorach.



Ukończone Rybki w różnych kolorach.

ZASADY UKOŃCZENIA PŁYTEK STWORZEŃ MORSKICH

- 1 Warunki dla Płytek Stworzeń Morskich liczą się tylko dla **Ukończonych Płytek Koralców** i **Ukończonych Rybek**.



Przykład: Ponieważ Płytkę Koralców **A** nie jest ukończona, Płytkę Stworzenia Morskiego **B** nie może zostać ukończona.

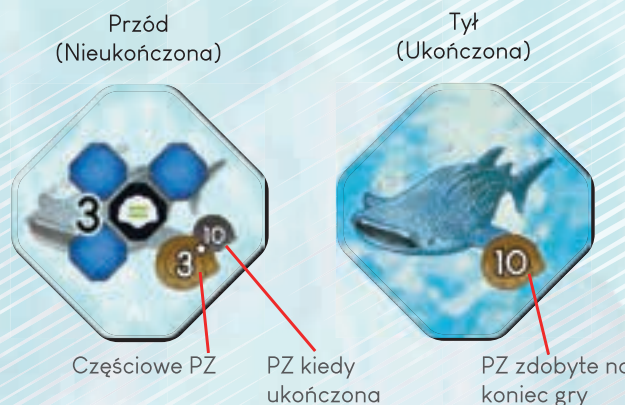
- 2 Pojedyncza Płytkę Koralców lub Rybek mogą być użyte do spełnienia warunków dla wielu Płytek Stworzeń Morskich.



Przykład: Ukończenie Płytkę Koralców **A** sprawia, że spełniają się jednocześnie warunki dla Płytek Stworzeń Morskich **C**, **D** i **E**. W rezultacie ukończysz wszystkie trzy Płytki i otrzymasz 1 Muszelkę za każdą Ukończoną Płytkę **C**, **D** i **E**.

WAŻNE Kiedy wiele Płytek zostaje ukończonych jednocześnie, możesz ukończyć je w dowolnej wybranej przez siebie kolejności.

CZĘŚCIOWE PZ DLA NIEUKOŃCZONYCH PŁYTEK STWORZEŃ MORSKICH



- Ukończone Płytki Stworzeń Morskich zapewniają PZ na koniec gry.
- W przeciwieństwie do Płytek Koralców, Nieukończone Płytki Stworzeń Morskich zapewniają częściowe PZ w zależności od spełnionych warunków.



Przykład: Płytkę Stworzenia Morskiego **F** wymaga 3 Ukończonych Rybek tego samego koloru na wskazanych polach. Jednak na tych polach znajdują się tylko 2 Ukończone Rybki tego samego koloru (żółte), więc na koniec gry zdobywasz: 2 Rybki x 3 PZ = 6 PZ za Płytkę Stworzenia Morskiego **F**. Płytkę Stworzenia Morskiego **G** wymaga 2 Ukończonych Płytek Koralców tego samego koloru na wskazanych polach. Jednak na tych polach znajduje się tylko 1 Ukończona Płytkę Koralców, więc na koniec gry zdobywasz: 1 Płytkę x 2 PZ = 2 PZ.

WAŻNE Jeśli wiele rodzajów Ukończonych Płytek Koralców lub Rybek spełnia warunki Nieukończonej Płytki Stworzenia Morskiego, liczy się tylko ten rodzaj, który najlepiej spełnia warunki tej Płytki.

WYDAJ 2 MUSZELKI, ABY PRZENIEŚĆ NIEUKOŃCZONĄ RYBKĘ

W dowolnym momencie swojej tury, możesz wydać 2 Muszelki, aby przenieść Nieukończoną Rybkę na inny Bąbelek. Ta akcja jest Akcją Darmową i możesz ją wykonać tyle razy, ile chcesz.

- Podczas przenoszenia Nieukończonej Rybki, musisz przestrzegać zasad umieszczania Rybek (patrz: strona 5): Rybkę musisz umieścić na Bąbelku otaczającym którąkolwiek z twoich wyłożonych Płytek z zastrzeżeniem, że na jednym Bąbelku może znajdować się tylko jedna Rybka.
- W żaden sposób nie możesz przenieść Ukończonej Rybki.
- Po przeniesieniu Nieukończonej Rybki, jeśli spełnia ona warunki ukończenia Płytki Koralowca lub Płytki Stworzenia Morskiego, musisz ją ukończyć przed końcem swojej tury.
- Możesz przenosić Rybki w dowolnym momencie swojej tury, jeśli wydasz na to Muszelki.



Przykład: Wydajesz 2 Muszelki, aby przenieść Nieukończoną Rybkę **a**. Ten ruch powoduje ukończenie Płytki Koralowca **b**. Odwróć Płytkę Koralowca **b** na jego ukończoną stronę i umieść na nim jedną z Rybek użytych do ukończenia Płytki. Otrzymujesz 1 Muszelkę jako nagrodę za ukończenie Płytki Koralowca **b**.

MUSZELKI

- Otrzymujesz Muszelkę za każdym razem, gdy spełnisz warunki ukończenia Płytki Koralowca lub Płytki Stworzenia Morskiego.
 - Możesz mieć maksymalnie 5 Muszelek w jednym momencie. Jeśli masz już 5 Muszelek, kolejne które miałbyś zdobyć w tej turze przepadają.
- RADA** Jeśli masz już 5 Muszelek i nie możesz zdobyć więcej za ukończenie kolejnej Płytki, możesz najpierw użyć 2 Muszelek, aby przenieść Rybkę, a następnie ukończyć Płytkę, aby zdobyć Muszelkę. Jednak, jeśli przeniesienie Rybki spowoduje, że warunki ukończenia Płytki nie będą spełnione, nie będziesz w stanie ukończyć tej Płytki.
- Podczas swojej tury możesz używać dowolnej liczby Muszelek.
 - Wydane Muszelki odłóż poza Planszę Oceanu. Kiedy otrzymujesz Muszelki, umieść je z powrotem na swojej Planszy Oceanu.
 - Możesz użyć Muszelek do wykonania następujących akcji:
 - 1) Zanim wybierzesz Płytkę i Rybkę z Puli Dobierania, wydaj 1 Muszelkę, aby odświeżyć 1 z 3 Puli Dobierania (patrz: strona 4).
 - 2) Zanim wybierzesz Płytkę i Rybkę z Puli Dobierania, wydaj 1 Muszelkę, aby wziąć 1 Płytkę i 1 Rybkę w dowolnej kombinacji, nie przestrzegając normalnych zasad połączenia pary Rybka – Płytki (patrz: strona 4).
 - 3) W dowolnym momencie swojej tury wydaj 2 Muszelki, aby przenieść Nieukończoną Rybkę (patrz: powyżej).



KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy na Planszy Oceanu każdego gracza **pozostaną tylko 4 puste pola**.

Ta zasada gwarantuje, że wszyscy gracze wykonają równą liczbę tur: 17.

Po zakończeniu gry, oblicz wyniki graczy w dołączonym notatniku. Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa (PZ) wygrywa.

W przypadku remisu, zwycięzcą zostaje gracz, który ma więcej Muszelek na swojej Planszy Oceanu.

Jeśli remis nadal nie zostanie rozstrzygnięty, świętujcie wspólne zwycięstwo w tworzeniu pięknego ekosystemu Wielkiej Rafy Koralowej!

PUNKTACJA

W grze Shallow Sea gracze mogą zdobywać Punkty Zwycięstwa (PZ) na różne sposoby. Punkty Zwycięstwa zdobywa się nie tylko za Ukończone Płytki, ale także za spełnienie warunków Kart Ekosystemu, za różnorodność Płytek Stworzeń Morskich oraz za rozmieszczenie Nieukończonych Rybek. Wyniki są obliczane w następującej kolejności:

1 Karty Ekosystemu: Oblicz Punkty Zwycięstwa na podstawie warunków określonych na Kartach Ekosystemu.

2 Płytki: Oblicz Punkty Zwycięstwa za Ukończone Płytki Koralowców i Ukończone Płytki Stworzeń Morskich oraz za Nieukończone Płytki Stworzeń Morskich, zaczynając od górnego rzędu w dół.

WAŻNE Nieukończone Płytki Koralowców nie dają PZ.

3 2 PZ za każdą Ukończoną Płytkę Stworzenia Morskiego różnego rodzaju: Zdobywasz 2 Punkty Zwycięstwa za każdą RÓŻNĄ Ukończoną Płytkę Stworzenia Morskiego, którą posiadasz.

FAKT Reprezentuje to żywą różnorodność oceanu, ucieleśniając bogactwo i ogromne zróżnicowanie życia morskiego, które kwitnie pod powierzchnią.

4 Nieukończone Rybki: Każda Nieukończona Rybka zapewnia 1 PZ za każdą sąsiadującą z nią Ukończoną Płytkę Koralowca.

WAŻNE Płytki Koralowców mogą być używane wielokrotnie do zdobywania punktów za sąsiadujące z nimi różne Nieukończone Rybki.

Przykład: Załóżmy, że stworzyłeś następujący Ocean na koniec gry.

- Pomarańczowa Karta Ekosystemu: Zdobywasz 2 Punkty Zwycięstwa za każdą Ukończoną Płytkę Koralowca w swoim Oceanie z Ukończoną Rybką tego samego koloru. Zdobywasz 2 PZ x 7 Płytek = 14 PZ.
- Niebieska Karta Ekosystemu: Zdobywasz 3 Punkty Zwycięstwa za każdą Ukończoną Płytkę Stworzenia Morskiego znajdującą się na 10 wewnętrznych polach na swojej Planszy Oceanu. Zdobywasz 3 PZ x 3 Płytki = 9 PZ.

- 1. rząd: $9 + 6 + 7 = 22$ PZ.
 - 2. rząd: $5 + 7 + 7 + 7 = 26$ PZ.
 - 3. rząd: $2^* + 10 + 7 + 7 = 26$ PZ.
 - 4. rząd: $7 + 5 + 7 + 9 = 28$ PZ.
 - 5. rząd: $7 + 5 = 12$ PZ.
- *WAŻNE** Płytkę Stworzenia Morskiego **A** wymaga 2 Ukończonych Płytek Koralowców w różnych kolorach. W tym przypadku znajdują się 2 Płytki tylko w 1 kolorze, więc zdobywasz: 1 Płytkę x 2 PZ = 2 PZ.
- Różne Ukończone Płytki Stworzeń Morskich: Za 5 różnych ukończonych Płytek Stworzeń Morskich zdobywasz 2 PZ x 5 Płytek = 10 PZ.
 - Nieukończone Rybki: Zdobywasz **a** 2 + **b** 2 + **c** 2 + **d** 3 + **e** 1 + **f** 2 + **g** 1 = 13 PZ.

MASKUJĄCE UBARWIENIE 01
2 / 1 = 1
2 PZ za każdą Ukończoną Koralowiec z Ukończoną Rybką TEGO SAMEGO koloru.

URODZAJNE JASKINIE 02
3 / 1 = 2
3 PZ za każde Ukończone Stworzenie Morskie na 10 wewnętrznych polach twojego Oceanu.

1	14	
2	9	
3	22	
4	26	
5	26	
6	28	
7	12	
8	10	
9	13	
10	160	

TRYB SOLO

Wypróbuj Tryb Solo, aby przetestować swoje umiejętności lub sprawdzić się z przyjaciółmi i zobaczyć, kto osiągnie lepszy wynik! Chcąc uzyskać bogatsze doświadczenie, rozważ użycie Trybu Osiągnięć – Scenariuszy, aby jeszcze bardziej urozmaicić swoją grę solo (patrz: strona 14).

PRZYGOTOWANIE

Przygotuj grę tak, jak w przypadku standardowej rozgrywki (patrz: strona 3). Następnie umieść Kartę Skrzydlicy obok swojej Planszy Oceanu.

ZMIANY W ROZGRYWCE

Za każdym razem, gdy chcesz wydać Muszelkę, możesz zamiast tego wylosować Rybkę z Woreczka Rybek i umieścić ją na Karcie Skrzydlicy.

- Możesz to zrobić w dowolnym momencie gry, tyle razy, ile chcesz.
- Gdy umieszczasz Rybkę na Karcie Skrzydlicy, połóż pierwsze 2 Rybki na dwóch pustych miejscach na górze karty **a**. Wszystkie dodatkowe Rybki należy umieścić w sekcji **b** karty.

Karta Skrzydlicy



Przykład: Aby przenieść Rybkę, co kosztuje 2 Muszelki, możesz: (1) Wydać 2 Muszelki, (2) Wydać 1 Muszelkę i wylosować 1 Rybkę, którą umieścisz na Karcie Skrzydlicy lub (3) Wylosować 2 Rybki i umieścić je na Karcie Skrzydlicy.

KONIEC GRY

Podobnie jak w grach wieloosobowych, rozgrywka kończy się, gdy na twojej Planszy Oceanu pozostaną tylko 4 puste miejsca.

WAŻNE W rzadkim przypadku, gdy Woreczek Rybek jest pusty, gra kończy się natychmiast.

PUNKTACJA

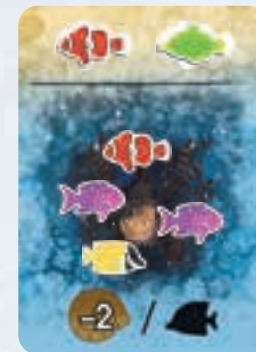
Po zakończeniu gry stracisz PZ w zależności od liczby Rybek na swojej Karcie Skrzydlicy. Pierwsze 2 Rybki nie powodują utraty punktów. Jednak zaczynając od trzeciej Rybki, tracisz 2 PZ za każdą kolejną.

Przykład: Jeśli na Karcie Skrzydlicy znajduje się 6 Rybek na koniec gry, wykluczysz pierwsze 2 Rybki, a następnie odejmiesz 4 Rybki x 2 PZ = 8 PZ od swojego ostatecznego wyniku.

FAKT Ryby z rodziny skrzydlicowatych są zręcznymi drapieżnikami raf koralowych, wykorzystującymi swój doskonały kamuflaż oraz zdolność ukrycia się, aby czekać na nadejście niczego niepodważającej ofiary.

RANKING

130+ PZ	Pływak
145+ PZ	Nurek
160+ PZ	Marynarz
170+ PZ	Syrena
180+ PZ	Nimfa Wodna
190+ PZ	Posejdon



TRYB RODZINNY

Tryb Rodzinny oferuje uproszczoną wersję gry Shallow Sea, eliminując skomplikowane zasady, aby zapewnić bardziej dostępną rozgrywkę.

PRZYGOTOWANIE

Przygotuj standardową grę (patrz: strona 3), WYKLUCZAJĄC Karty Ekosystemu.

WAŻNE Podczas swojej pierwszej gry, użyj poniższego układu płytek.



PUNKTACJA

Policz PZ tylko za Płytki. Nie obliczaj następujących punktów:

- ✗ za Karty Ekosystemu
- ✗ 2 PZ za różne Ukończone Płytki Stworzeń Morskich
- ✗ za Nieukończone Rybki





TRYB OSIĄGNIĘĆ

W Shallow Sea możesz zdobywać osiągnięcia zarówno grając solo, jak i w trybie wieloosobowym. Użyj Arkusza Osiągnięć znajdującego się poniżej, aby śledzić osiągnięcia nawet do 4 graczy. Ukończ wszystkie, aby zostać Legendarnym Żeglarzem i spraw, by twoje imię zostało okryte chwałą! Chcąc grać w Trybie Osiągnięć, wykonaj następujące kroki:

1 Wpisz swoje imię w wyznaczone miejsce na Arkuszu Osiągnięć.

2 Za każdym razem gdy grasz, wybierz jeden z 3 Trybów Osiągnięć:

SCENARIUSZE

..... strona 14

STANDARDOWE ZASADY GRY

..... strona 15

ZMODYFIKOWANE ZASADY GRY

..... strona 15

3 Aby śledzić osiągnięcia, które zdobywasz w wybranym trybie, zaznacz odpowiedni koralowiec w ramach tego trybu. Następnie wróć na tę stronę i po kolei zaznacz pola na Arkuszu Osiągnięć poniżej.

WAŻNE W trybie Osiągnięć dla wielu graczy, osiągnięcia są zapisywane na podstawie indywidualnych wyników graczy, niezależnie od tego, kto wygrał.

ARKUSZ OSIĄGNIĘĆ

BADACZ
MORZA

ODKRYWCA
RAFY

PODRÓŻNIK
OCEANICZNY














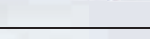

MISTRZ
NURKOWANIA

LEGENDARNY
ŻEGLARZ

The achievement tracking grid consists of four rows of coral icons. Each row starts with a white box for a player's name. The coral icons are: red branching coral for 'BADACZ MORZA', green cup coral for 'ODKRYWCA RAFY', purple brain coral for 'PODRÓŻNIK OCEANICZNY', and yellow brain coral for 'MISTRZ NURKOWANIA'. The final row is for 'LEGENDARNY ŻEGLARZ'. Each row has a dotted line for marking progress.

TRYB OSIĄGNIĘĆ – SCENARIUSZE

Każdy scenariusz oferuje graczom unikalne misje i cele. Aby pomyślnie ukończyć scenariusz, musisz osiągnąć zarówno **minimalny wynik**, jak i wszystkie **zadania** określone dla tego scenariusza. Jeśli nie osiągniesz zarówno minimalnego wyniku, jak i zadania, scenariusz zostanie uznany za nieudany. Możesz grać w scenariusze w dowolnej kolejności, ale zalecamy rozpoczęcie od scenariusza 1 i przechodzenie do kolejnych, ponieważ każdy następny scenariusz jest trudniejszy.

NR	TRUDNOŚĆ	PŁYTKI STWORZEŃ MORSKICH	POMARAŃCZOWA KARTA EKOSYSTEMU	NIEBIESKA KARTA EKOSYSTEMU	ZADANIE	MINIMALNY WYNIK	UKOŃCZONY
1	Łatwy	A1, A3, C1, C3, C4, D1, D3, E1, E3, F1	O1 Maskujące Ubarwienie	O2 Urodzajne Jaskinie	Brak.	140	
2	Łatwy	A1, A4, C1, C3, C4, D1, D4, E1, E4, F1	O4 Niedopasowani	O3 Podwodna Społeczność	Brak.	145	
3	Łatwy	A2, A4, B3, C1, C2, D2, D4, E2, E4, F2	O2 Koralowe Duety	O4 W Świetle Reflektorów	Brak.	150	
4	Łatwy	A2, A3, B2, C2, C4, D2, D3, E2, E3, F2	O7 Tria	O5 Duet Stworzeń Morskich	Ukończ co najmniej 2 Płytki Koralców w każdym z 4 kolorów.	155	
5	Łatwy	A1, A3, B4, C3, C4, D1, D4, E2, E4, F1	O6 Olbrzymia Rafa Koralcowa	O6 Promienne Jaskinie	Ukończ co najmniej 5 Płytek Koralców w tym samym kolorze.	160	
6	Normalny	B3, B4, C3, C4, D1, D2, D3, D4, E1, E3	O2 Koralowe Duety	O7 Granice Różnorodności	Ukończ co najmniej 4 różne Płytki Stworzeń Morskich na 12 zewnętrznych polach swojego Oceanu.	165	
7	Normalny	A1, A2, B1, B3, C1, C3, D1, D2, E1, E2	O3 Symfonia Płetw	O1 Bogactwo Głębin	Na koniec gry wybierz jeden kolor. Musisz mieć dokładnie jedną Ukończoną Rybkę w tym kolorze.	170	
8	Normalny	A3, A4, B3, B4, C3, C4, D3, D4, E3, E4	O4 Niedopasowani	O4 W Świetle Reflektorów	Ukończ co najmniej 4 różne Płytki Stworzeń Morskich.	170	
9	Normalny	A1, A3, B2, C1, C2, C3, C4, E1, E3, F1	O2 Koralowe Duety	O7 Granice Różnorodności	Na koniec gry wybierz jeden kolor. Musisz mieć od 1 do 5 Ukończonych Rybek w tym kolorze.	175	
10	Normalny	A2, A3, A4, B2, C2, D3, D4, E3, E4, F2	O6 Olbrzymia Rafa Koralcowa	O6 Promienne Jaskinie	Ukończ co najmniej 5 różnych Płytek Stworzeń Morskich.	175	
11	Trudny	A2, A4, D2, D3, D4, E1, E2, E3, E4, F2	O4 Niedopasowani	O2 Urodzajne Jaskinie	Ukończ co najmniej 6 różnych Płytek Stworzeń Morskich.	180	
12	Trudny	A3, A4, B1, B2, B3, B4, C1, C2, C3, C4	O1 Maskujące Ubarwienie	O4 W Świetle Reflektorów	Zdobądź 30+ PZ za Karty Ekosystemu.	180	
13	Trudny	A1, A4, B1, C2, C4, D1, D3, E2, E4, F2	O5 Głębokie Pokrewieństwo	O1 Bogactwo Głębin	Zakończ grę z co najmniej 2 Muszelmami.	185	
14	Trudny	A1, A2, B4, C3, C4, D1, D2, E3, E4, F1	O7 Tria	O5 Duet Stworzeń Morskich	Zdobądź podwójne PZ za Pomarańczową Kartę Ekosystemu (O7 Tria). Ukończ co najmniej 5 Rybek tego samego koloru.	185	
15	Trudny	A2, A4, B2, C2, C4, D2, D4, E2, E4, F2	O3 Symfonia Płetw	O4 W Świetle Reflektorów	Na koniec gry wybierz jeden kolor. Ukończone Płytki Koralców w wybranym kolorze nie przynoszą PZ.	190	

TRYB OSIĄGNIĘĆ – STANDARDOWE ZASADY GRY

Graj zgodnie ze standardowymi zasadami gry. W jednej grze możesz zdobyć wiele osiągnięć!

NR	ZADANIE	UKOŃCZONY
1	Zdobądź 130+ PZ.	
2	Zdobądź 145+ PZ.	
3	Zdobądź 160+ PZ.	
4	Zdobądź 170+ PZ.	
5	Zdobądź 180+ PZ.	
6	Zdobądź 190+ PZ.	
7	Ukończ wszystkie Płytki Koralowców.	
8	Ukończ wszystkie Płytki Stworzeń Morskich.	
9	Ukończ wszystkie Płytki.	
10	Zakończ grę z 5 Muszelkami.	
11	Zdobądź 20+ PZ za Nieukończone Rybki.	
12	Ukończ co najmniej 6 różnych Płytek Stworzeń Morskich.	
13	Ukończ co najmniej 8 Płytek Stworzeń Morskich.	
14	Wszystkie Ukończone Płytki Stworzeń Morskich są różne.	
15	Zdobądź 20+ PZ za Pomarańczową Kartę Ekosystemu.	
16	Zdobądź 15+ PZ za Niebieską Kartę Ekosystemu.	
17	Zdobądź tyle samo punktów za Pomarańczową i Niebieską Kartę Ekosystemu.	
18	Posiadaj Ukończone Płytki Koralowców w maksymalnie 3 kolorach.	
19	Posiadaj Ukończone Rybki w maksymalnie 3 kolorach.	
20	Posiadaj Ukończone Rybki w maksymalnie 2 kolorach.	
21	Posiadaj Ukończone Rybki i Ukończone Płytki Koralowców w maksymalnie 3 kolorach.	
22	Puste pola nie sąsiadują ze sobą po zakończeniu gry.	
23	Wypełnij 12 zewnętrznych pól swojego Oceanu Ukończonymi Płytkami (patrz: strona 17).	
24	Ukończ Płytki Koralowców za 9 PZ w każdym z 4 kolorów.	
25	Ukończ 3 Płytki Koralowców w każdym z 4 kolorów.	

TRYB OSIĄGNIĘĆ – ZMODYFIKOWANE ZASADY GRY

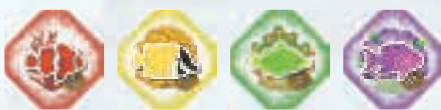
Zagraj, stosując zmodyfikowane zasady gry. Jeśli podczas rozgrywki złamiesz którąkolwiek z tych zasad, nie będziesz mógł ukończyć osiągnięcia.

NR	MODYFIKACJA ZASAD	UKOŃCZONY
1	Płytki Koralowców muszą być umieszczane sąsiadująco względem innych Płytek Koralowców, z wyjątkiem pierwszej Płytki Koralowca.	
2	Zmniejsz Pulę Dobierania Płytek i Rybek z 5 do 3.	
3	Nie możesz już wydać 2 Muszelek, aby przenieść Nieukończoną Rybkę. Zamiast tego, możesz wydać 2 Muszelki, aby przenieść lub obrócić Nieukończoną Płytkę Koralowca.	
4	Koszt „odświeżenia Pul Dobierania”, „swobodnego wyboru kombinacji Płytki i Rybka” oraz „przeniesienia Nieukończonej Rybki” wzrasta o 1 Muszelkę.	
5	Zamiast umieszczać Rybki w odpowiednim Woreczku, ułóż je w stos i wybierz potrzebną Rybkę razem z Płytką.	
6	Odświeżanie Pul Dobierania nie jest dozwolone pod żadnym warunkiem.	
7	Użyj 2 Pomarańczowych Kart Ekosystemu i 2 Niebieskich Kart Ekosystemu. Na koniec gry wybierz 1 Pomarańczową i 1 Niebieską Kartę Ekosystemu, aby zdobyć za nie PZ.	
8	Nie ma dostępnych Pul Dobierania. Zawsze dobieraj 1 losową Płytkę i 1 losową Rybkę z Woreczka. Umieszczane Płytki lub Rybki na Planszy Oceanu, nie muszą sąsiadować z twoimi wyłożonymi już Płytkami.	
9	Na koniec gry, za każdą Nieukończoną Rybkę, zdobądź dodatkowy 1 PZ za każdą sąsiadującą Ukończoną Płytkę Koralowca, która pasuje kolorem do Nieukończonej Rybki.	
10	Ukończone Płytki Stworzeń Morskich nie mogą być umieszczane przylegająco do innych Ukończonych Płytek Stworzeń Morskich. WAŻNE Ukończone Płytki Stworzeń Morskich nie mogą być umieszczane przylegająco swoim bokiem, ale mogą dzielić narożnik. 	

POMARAŃCZOWE KARTY EKOSYSTEMU

#01. Maskujące Ubarwienie: Zdobywasz 2 PZ za każdą Ukończoną Płytkę Koralowca w swoim Oceanie z Ukończoną Rybką tego samego koloru.

Przykład:



#02. Koralowe Duety: Zdobywasz 3 PZ za każdą parę Ukończonych Płytek Koralowców tego samego koloru w swoim Oceanie. Ich położenie jest nieistotne.

Przykład: Jeśli masz 2 czerwone, 5 żółtych, 1 zielony i 2 fioletowe Ukończone Koralowce, masz 1 parę czerwonych Płytek Koralowców, 2 pary żółtych Płytek Koralowców i 1 parę fioletowych Płytek Koralowców. To daje łącznie 4 pary x 3 PZ = 12 PZ.

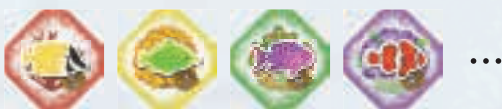
RADA Pomyśl o tym, jak o ukończeniu każdego koloru Płytek Koralowców w parzystej liczbie.

#03. Symfonia Płetw: Zdobywasz 3 PZ za każdą Ukończoną Rybkę w kolorze, którego masz najwięcej w swoim Oceanie (maksymalnie 18 PZ). Jeśli występuje więcej niż 1 kolor o tej samej najwyższej liczbie, policz tylko jeden z nich.

Przykład: Jeśli masz 4 żółte, 2 fioletowe, 1 zieloną i 2 czerwone Ukończone Rybki na swojej Planszy Oceanu, zdobywasz 4 Rybki (żółte) x 3 PZ = 12 PZ.

#04. Niedopasowani: Zdobywasz 2 PZ za każdą Ukończoną Płytkę Koralowca w swoim Oceanie z Ukończoną Rybką w innym kolorze.

Przykład:



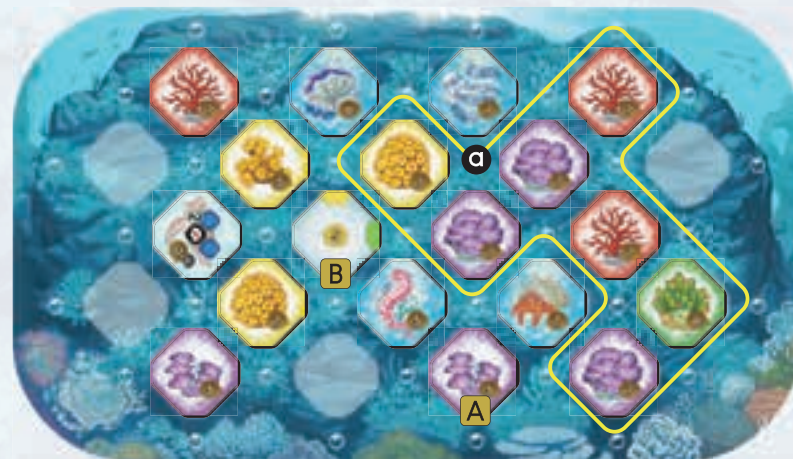
#05. Głębokie Pokrewieństwo: Zdobywasz 4 PZ za każdy rząd, który zawiera 2 lub więcej Ukończonych Płytek Koralowców tego samego koloru.

Przykład: Na poniższej Planszy Oceanu są 3 rzędy, w których znajdują się co najmniej 2 Ukończone Płytki Koralowców tego samego koloru. W związku z tym zdobywasz 4 PZ x 3 rzędy = 12 PZ.



#06. Olbrzymia Rafa Koralowa: Zdobywasz 2 PZ za każdą Płytkę Koralowca w największej grupie przylegających Ukończonych Płytek Koralowców.

Przykład: Na twojej Planszy Oceanu, widocznej poniżej, grupa **a** tworzy największą grupę przylegających Ukończonych Koralowców, składającą się z 7 Płytek. W związku z tym zdobywasz 7 x 2 PZ = 14 PZ. Płytkę **A** nie należy do tej grupy, ponieważ nie jest przylegająca do grupy **a**. Płytkę **B** jest wykluczona z grupy, ponieważ jest Nieukończoną Płytką Koralowca.



#07. Triad: Zdobywasz 4 PZ za każdy kolor, w którym masz 3 lub więcej Ukończonych Rybek na swojej Planszy Oceanu.

Przykład: Jeśli masz 2 czerwone, 9 żółtych, 3 zielone i 3 fioletowe Ukończone Rybki, zdobywasz PZ za 3 kolory (żółty, zielony i fioletowy), co daje razem 3 kolory x 4 PZ = 12 PZ.

NIEBIESKIE KARTY EKOSYSTEMU

WAŻNE Dla większej czytelności, Ukończone Płytki Stworzeń Morskich są zaznaczone na czerwono.

#01. Bogactwo Głębzin: Zdobywasz 4 PZ za każdy rząd w swoim Oceanie, który zawiera 2 lub więcej Ukończonych Płytek Stworzeń Morskich.

Przykład: Jeśli 2 z 5 rzędów zawierają 2 lub więcej Ukończonych Płytek Stworzeń Morskich, zdobywasz 2 rzędy x 4 PZ = 8 PZ.

#02. Urodzajne Jaskinie: Zdobywasz 3 PZ za każdą Ukończoną Płytkę Stworzenia Morskiego znajdującą się na 10 wewnętrznych polach twojego Oceanu.

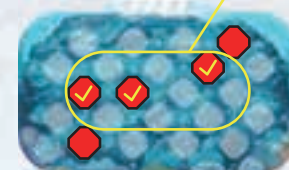
Przykład: Jeśli na wewnętrznych polach twojego Oceanu znajdują się 3 ukończone Płytki Stworzeń Morskich, zdobywasz: 3 Płytki x 3 PZ = 9 PZ.

WAŻNE

○ : przylegające do **b**
✓ : sąsiadujące z **b**



Wewnętrzne pola



#03. Podwodna Społeczność: Zdobywasz 2 PZ za każdą Ukończoną Płytkę Stworzenia Morskiego w swoim Oceanie, która sąsiaduje z co najmniej 1 Ukończoną Płytką Stworzenia Morskiego.

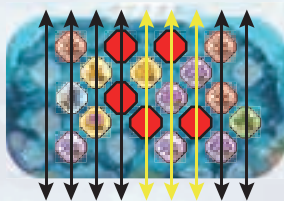
Przykład: Jeśli w twoim Oceanie znajduje się 5 Płytek Stworzeń Morskich (✓), które sąsiadują z przynajmniej 1 Płytką Stworzenia Morskiego, zdobywasz 5 Płytek x 2 PZ = 10 PZ.

WAŻNE Płytki uznaje się za „sąsiadujące”, jeśli przylegają do siebie bokiem lub stykają się rogami.



#04. W Świetle Reflektorów: Zdobywasz 2 PZ za każdą kolumnę w swoim Oceanie, która zawiera dokładnie 1 Ukończoną Płytkę Stworzenia Morskiego. Nieukończone Płytki Stworzeń Morskich się nie liczą, a Płytki Koralców nie mają znaczenia. Jeśli więc w kolumnie z 1 Ukończoną Płytką Stworzenia Morskiego znajdują się także Nieukończone Płytki Stworzeń Morskich i/lub Płytki/Koralców, ta kolumna nadal zapewnia 2 PZ.

Przykład: 3 z 9 kolumn zawierają dokładnie 1 Ukończoną Płytkę Stworzenia Morskiego. W związku z tym zdobywasz 3 kolumny x 2 PZ = 6 PZ.



#05. Duet Stworzeń Morskich: Zdobywasz 4 PZ za każdą parę przylegających Ukończonych Płytek Stworzeń Morskich. Pojedyncza Płytkę Stworzenia Morskiego nie może być uwzględniona w więcej niż jednej parze.

Przykład: Masz 2 pary Ukończonych Płytek Stworzeń Morskich, co daje 4 PZ x 2 pary = 8 PZ. Płytkę Stworzenia Morskiego (b) przylega do Płytki (a), jak i Płytki (c), ale może zostać zaliczona tylko do jednej pary. Płytki Stworzeń Morskich (d) i (e) nie przylegają do siebie, więc nie tworzą pary.



#06. Promienne Jaskinie: Zdobywasz 2 PZ za każdy różny rodzaj Ukończonej Płytki na 10 wewnętrznych polach swojego Oceanu. Różne rodzaje Płytek odnoszą się do Ukończonych Koralców w różnych kolorach lub różnych rodzajów Płytek Stworzeń Morskich.

Przykład: Jeśli masz 3 różne Ukończone Płytki Koralców (żółte, fioletowe, czerwone) i 3 różne Ukończone Płytki Stworzeń Morskich na wewnętrznych polach swojego Oceanu, zdobywasz 2 PZ x 6 różnych Płytek = 12 PZ.

Wewnętrzne pola



#07. Granice Różnorodności: Zdobywasz 2 PZ za każdy różny rodzaj Ukończonej Płytki na 12 zewnętrznych polach swojego Oceanu. Różne rodzaje Płytek odnoszą się zarówno do Ukończonych Koralców w różnych kolorach, jak i różnych rodzajów Płytek Stworzeń Morskich.

Przykład: Jeśli masz 4 różne Ukończone Płytki Koralców (czerwone, żółte, zielone, fioletowe) i 3 różne Płytki Stworzeń Morskich na zewnętrznych polach swojego Oceanu, zdobywasz 2 PZ x 7 różnych Płytek = 14 PZ.

Zewnętrzne pola



SPECJALNE ZASADY DOTYCZĄCE UZUPEŁNIANIA PULI

Podczas uzupełniania Puli Stworzeń Morskich, jeśli w Woreczku Stworzeń Morskich nie ma już Płytek Stworzeń Morskich, dobierz Płytkę Koralców z Woreczka Koralców i umieść ją w pustym miejscu Puli Stworzeń Morskich.



Gdy Płytkę Koralców zostanie umieszczona w Puli Dobierania Stworzeń Morskich, Pula ta nie może być już odświeżana.

WAŻNE Jeśli Pula Koralców zawiera 4 lub więcej Płytek Koralców tego samego koloru, MOŻESZ zdecydować się na odświeżenie Puli Koralców (patrz: strona 4). Płytki Koralców w Puli Stworzeń Morskich nie liczą się do warunku odświeżenia.

WAŻNE Kiedy Pula Koralców jest odświeżana, Płytki Koralców w Puli Stworzeń Morskich NIE są w tym uwzględniane. Tylko 5 płytek Koralców w Puli Koralców jest branych pod uwagę przy odświeżeniu.



LISOGLÓW

Zazwyczaj jaskrawożółty, Lisogłów w sytuacji zagrożenia potrafi zmienić barwę na ciemnobrązową. Dorasta do 25 cm długości, choć zazwyczaj osiąga około 20 cm. Ceniony za swoje piękne ubarwienie, żywi się głównie glonami oraz planktonem zwierzęcym.



ROGATNICA KOLECZASTA

Nazywana również Rogatnicą Harlequina, ten gatunek łatwo rozpoznać po charakterystycznym pomarańczowym cętkowaniu. Jest wybredna i żywi się wyłącznie polipami koralowców z rodzaju Acropora. W naturze często spotykana parami. Dorasta maksymalnie do 12 cm długości.



VARIOLA ALBIMARGINATA

Variola Albimarginata rodzi się jako samica, lecz w miarę dojrzewania może naturalnie zmienić płeć. To duża ryba, która potrafi osiągnąć ponad 60 cm długości. Choć ceniona za doskonały smak, jej niezbyt liczna populacja sprawia, że nie jest głównym celem dla rybaków.



BŁAZENEK

Błazenki żyją w silnej symbiozie z ukwiałami. Ukwiały zapewniają im schronienie przed drapieżnikami, a Błazenki w zamian dostarczają pożywienie i chronią je przed pasożytami. Społeczności Błazenek mają ścisłą hierarchię – przewodzi im dominująca samica, która pełni rolę przywódcy.



MONTIPORA TALERZOWA

Posiada charakterystyczny kształt i sposób wzrostu – rozrasta się w płaskie, talerzowe lub liściopodobne formy i efektywnie pochłania światło słoneczne. Występuje w szerokiej gamie kolorów: od fioletu, przez zieleń i róż, po czerwień, co czyni ją wyjątkowo efektownym wizualnie.



KORAL SŁONECZNY

Koralem Słonecznym nazywany jest ze względu na swój promienisty, przypominający słońce wygląd. Jest on wyjątkowy, ponieważ nie polega na fotosyntezie. Zamiast tego, prowadzi nocny tryb życia – po zmroku wysuwa swoje czułki, aby wyłapywać plankton z wody.



GĄBKA WAZONOWA

W odróżnieniu od koralowców, nie posiada czulek, układu nerwowego ani mięśni i jest uważana za prostą, wielokomórkową formę życia. Występuje głównie w wodach Atlantyku. W grze ten gatunek został uwzględniony z uwagi na zachowanie wizualnej równowagi.



KORALOWIEC PALCZASTY

Cechą tego gatunku jest charakterystyczny rozrost, przypominający rozgałęzienia drzewa. Czerpie energię głównie z fotosyntezy za sprawą symbiotycznych bruzdnic, a dodatkowo uzupełnia dietę planktonem. Jego gałęziowata struktura stanowi schronienie dla drobnych morskich stworzeń i ryb.



REKIN WIELORYBI

A1

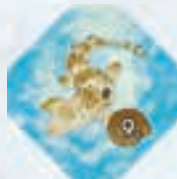
To największa ryba na świecie, osiągająca długość od 10 do 18 metrów. Charakteryzuje się długowiecznością – dojrzewa do około 30. roku życia, a jego średnia długość życia wynosi od 70 do 130 lat. Pomimo swoich imponujących rozmiarów, rekin wielorybi jest niezwykle łagodny i znany z przyjacielskich interakcji z nurkami.



ŻARŁACZ BIAŁY

A2

Żarłacz Biały to największy drapieżnik oceanów. Osiąga długość od 4 do 5 metrów i zasłynął na całym świecie ze sporadycznych ataków na ludzi. W jego szczękach znajduje się aż 300 ostrych jak brzytwa zębów, a jego ugryzienie jest zawsze śmiertelnie groźne.



REKINEK EPOLETOWY

A3

Rekiniek epoletowy wyróżnia się niezwykłą umiejętnością „chodzenia” przy pomocy swoich płetw. Choć potrafi pływać, znacznie częściej można go zobaczyć, jak przemieszcza się po piaszczystym dnie lub rafach koralowych, używając do tego płetw. Ten niewielki rekin, osiągający długość 70–90 cm, jest ceniony za swój urokliwy wygląd.



REKIN MŁOT (GŁOWOMŁOT POSPOLITY)

A4

Rekin młot wyróżnia się charakterystycznym, młotkowatym kształtem głowy. Jego oczy znajdują się na końcach „młota”, co zapewnia mu wyjątkowo szerokie pole widzenia. Poluje na różnorodne morskie stworzenia, w tym ryby, kałamarnice, ośmiornice i skorupiaki.



DIUGOŃ PRZYBRZEŻNY

B1

Diugon to morski ssak, który potrafi nurkować na głębokość do 39 metrów i wstrzymać oddech nawet przez 6 minut. Żywi się głównie trawami morskimi, zjadając dziennie od 40 do 50 kg, co przyniosło mu przydomek „morskiej krowy”. Znany jest z silnego instynktu macierzyńskiego i troskliwej opieki nad swoim potomstwem.



DELFIN BUTELKONOSY (BUTLONOS ZWYCZAJNY)

B2

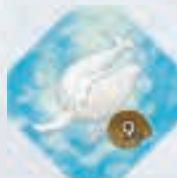
Ten wyjątkowo inteligentny delfin porozumiewa się za pomocą dźwięków, używając unikalnych gwizdów do rozpoznawania się nawzajem. Ma mózg większy niż człowiek, potrafi wykonywać skomplikowane zadania wymagające zaawansowanych zdolności poznawczych.



HUMBAK (DŁUGOPŁETWIEC OCEANICZNY)

B3

Samce humbaka śpiewają długie, złożone pieśni w trakcie sezonu godowego. Te pieśni mogą trwać od 4 do 33 minut i rozchodzić się pod wodą na ponad 10 kilometrów. Dorosłe osobniki osiągają długość od 14 do 17 metrów, a po osiągnięciu pełnej dojrzałości nie mają naturalnych wrogów.



HUMBAK ALBINOS (MIGALOO)

B4

Humbak Migaloo to całkowicie biały długopłetwiec oceaniczny, po raz pierwszy zaobserwowany w 1991 roku. Naukowcy uważają, że jego białe ubarwienie jest wynikiem albinizmu. Nazwa „Migaloo” pochodzi z języka rdzennych mieszkańców regionu Queensland w Australii i oznacza „biały człowiek”.



MANTA RAFOWA (DIABEŁ MORSKI)

C1

Manta rafowa to ogromna płaszczka, która zwykle osiąga 3 do 3,5 metra, choć może dorastać nawet do 5 metrów. Jest to wyjątkowo inteligentny gatunek, posiadający najwyższy stosunek masy mózgu do masy ciała wśród ryb. Znana jest z rozwiniętej komunikacji w grupie i długowieczności – może żyć nawet ponad 50 lat.



ŻÓŁW SZYLKRETOWY

C2

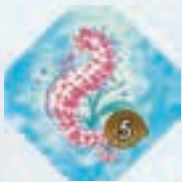
Żółwie szylkretowe są rozpoznawalne dzięki dziobom przypominającym pysk, które umożliwiają im sięganie po pożywienie w szczelinach raf koralowych. Podobnie jak większość żółwi morskich, prowadzą one samotniczy tryb życia, spotykając inne osobniki jedynie w okresie godowym.



WISŁOGON ŻMIJOWATY

C3

Ten wąż morski spędza większość czasu polując w wodzie, ale wychodzi na ląd, aby odpocząć i trawić pokarm. Choć jego jad jest silnie toksyczny, wąż ten ma zazwyczaj łagodne usposobienie i unika kontaktu z ludźmi, chyba że zostanie sprowokowany. Ciekawostką jest fakt, że samice osiągają większe rozmiary niż samce.



PŁAWIKONIK (KONIK MORSKI)

C4

To niewielkie stworzenie wyróżnia się nietypowym sposobem rozmnażania. Samica składa ziarna ikry do specjalnej torby lęgowej na brzuchu samca, a on chroni je aż do wyklucia. Konik ten potrafi także zmieniać kolor, aby wtopić się w otoczenie i lepiej się maskować.



KRAB POM-POM (LYBIA TESSELATA)

D1

Ten krab zyskał przydomek „Krab Cheerleader” dzięki swojemu zwyczajowi noszenia ukwiałów w szczytach. Kiedy jest zagrożony, wymachuje ukwiałami, wykorzystując ich parzydełka do odstraszenia drapieżników. W zamian, ukwiały korzystają z mobilności, co tworzy symbiotyczną relację.



KRAB PUSTELNIK

D2

Kraby pustelniki używają opuszczonych muszli jako schronienia. Z czasem, potrzebują większych muszli, co prowadzi do rywalizacji i nawet walk o najlepsze muszle. Bez odpowiedniej muszli, ich wzrost spowalnia, i stają się one bardziej podatne na ataki drapieżników.



HOMAR RAFOWY

D3

Homary rafowe słyną ze swoich żywych kolorów, które obejmują odcienie czerwieni, pomarańczy, purpury oraz bieli, są często ozdobione pasami lub plamkami. Mają oszałamiający wygląd, dzięki czemu są bardzo popularne w akwarystyce. Mają długość od 10 do 13 cm, co sprawia, że są znacznie mniejsze od typowych homarów morskich.



RAWKA BŁAZEN

D4

Rawka Błazen jest znana z potężnego ciosu, który potrafi uderzyć z taką siłą, że rozbija szkło lub potrafi przebić się przez twardy koralowiec. Pomimo długości zaledwie około 10 cm, jej ciosy osiągają prędkość 23 m/s, generując fale uderzeniowe, które mogą ogłuszyć lub zabić małą zdobycz.



HAPALOCHLAENA (OŚMIORNICA)

E1

Mierząca zaledwie 10 cm, ta ośmiornica jest jednym z najbardziej jadowitych stworzeń morskich na świecie. Może ugryźć lub rozpylać jad, by zaatakować swoją zdobycz. Zwykle kamufluje się i jest trudna do zauważenia, ale odsłania swoje jasnoniebieskie pierścienie, gdy czuje zagrożenie, wykorzystując je do ostrzeżenia drapieżników.



MĄTWA

E2

Znana jako morski kameleon, mątwą ma zdolność zmiany koloru ciała. Potrafi zmieniać odcień w ciągu sekundy, wykorzystując to do kamuflażu, komunikacji z innymi lub do odstraszenia drapieżników. Mątwy są bardzo inteligentne, mają również doskonałą pamięć.



CHROMODORIS ANNAE (ŚLIMAK NAGOSKRZELNY)

E3

Ten morski ślimak może dorastać do 5 cm długości. Jego żywe i kolorowe ubarwienie, choć piękne, pełni rolę ostrzeżenia dla drapieżników, sygnalizując, że jest toksyczny. Ten ślimak morski przechowuje w swoim ciele specyficzne substancje chemiczne, które mogą zapewnić drapieżnikom nieprzyjemne doświadczenie.



OSA MORSKA (KOSTKOMEDUZA ŚMIERCIONOŚNA)

E4

Niektóre gatunki Kostkomeduzy posiadają silnie trujące parzydełka, które mogą być niebezpieczne dla ludzi. Potrafi pływać z dużą prędkością od 1,5 do 2 m/s i szybko zmieniać kierunek w wodzie. Jest zwinnym drapieżnikiem, który aktywnie poluje na małe ryby.



ŁODZIK

F1

Łodziki, często nazywany „żywą skamieliną”, pozostaje niemal niezmienny przez setki milionów lat. Pomimo wyglądu przypominającego muszlę, jest klasyfikowany jako głowonóg, spokrewniony z kałamarnicami i ośmiornicami. W zależności od gatunku i płci, łodziki mogą mieć 50-90 ramion.



PRZYDACZNIA OLBRZYMIA (MAŁŻ)

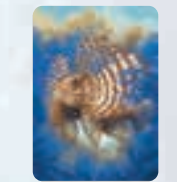
F2

Małż olbrzymi osiąga długość do 1,2 metra i może ważyć ponad 200 kg. Jest to gatunek o wyjątkowo długiej żywotności, z niektórymi osobnikami, które dożywają ponad 100 lat w środowisku naturalnym. Jest zagrożony wyginieciem i jego populacja gwałtownie maleje.



MUSZLA TRYTONA

Ślimak ten, to naturalny drapieżnik dla Korony Cierniowej, gatunku rozgwiazdy, który może szkodzić rafom koralowym, żywiąc się nimi. Polując na te rozgwiazdy, Tryton pomaga utrzymać delikatną równowagę ekosystemu rafy. Może żyć ponad 20 lat w środowisku naturalnym.



SKRZYDLICA

KARTA DO TRYBU SOLO

Jako żarłoczne drapieżniki, Skrzydlice żywią się małymi rybami rafowymi oraz bezkręgowcami, co może zakłócać równowagę ekosystemu. Te drapieżniki mogą doprowadzić do zmniejszenia populacji ryb, które odgrywają kluczową rolę w utrzymaniu zrównowagowanego raf koralowych, takich jak te żyjące się algami.

PŁYTKI STWORZEŃ MORSKICH

W podstawowej grze znajdują się łącznie 22 rodzaje Płytek Stworzeń Morskich, z których gracze wybierają 10, do użycia w trakcie rozgrywki. Gracze mogą wybrać dowolną kombinację Płytek Stworzeń Morskich, jednak dla bardziej zbalansowanej rozgrywki zalecamy skorzystanie z poniższego przewodnika, aby stworzyć własny, niepowtarzalny zestaw płytek!

1 Wybierz Płytki Stworzeń Morskich na podstawie zalecanej ilości dla każdej kategorii. Upewnij się, że w zestawie znajduje się przynajmniej jeden typ z Kategorii F.

2 Kombinacja powinna zawierać zrównoważoną mieszankę Płytek Stworzeń Morskich, które wymagają Płytek Koralowców i Rybek.

KATEGORIA	PŁYTKI STWORZEŃ MORSKICH	MINIMALNIE	MAKSYMALNIE
A		-	2 typy
B		-	2 typy
C		-	3 typy
D		-	2 typy
E		-	3 typy
F		1 typ	1 typ

WAŻNE Ten przewodnik ma charakter wyłącznie poglądowy i nie musi być ściśle przestrzegany. Jeśli stworzyłeś własny zestaw Płytek, podziel się nim na naszym fanpage'u: fb.com/ogrygames