

NA DNIĘ MORZA

NA PODSTAWIE GRY NA SKRZYDŁACH

Autorzy gry: David Gordon i Michael O'Connell

Ilustracje: Ana María Martínez, Catalina Martínez i Mesa Schumacher
przy wsparciu Natalii Rojas

Rozwój gry: Elizabeth Hargrave

1–5 graczy · 45–60 minut · od 10 lat · rywalizacja

Wcielasz się w badacza, który poznaje wodną faunę, zanurzając się w coraz głębsze warstwy mórz i oceanów – od kolorowej jasnej strefy przez strefę mroku po pogrążoną w ciemnościach strefę najniższą.

WPROWADZENIE I CEL GRY

W grze *Na dzień morza* ryby, które odkryjesz w ciągu 4 tygodni, będą przynosić Ci różne korzyści podczas nurkowania w oceanicznej głębi. Każdy sektor nurkowania pozwala skoncentrować badania na którymś z kluczowych obszarów:

- Poszerzanie katalogu ryb.
- Odkrywanie świeżo złożonej ikry.
- Wylęg i formowanie ławic.

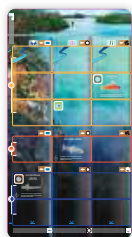
Zwycięży gracz, który zgromadzi najwięcej punktów za ryby, ikrę, narybek, ławice i cele.

SPIS TREŚCI

Przygotowanie	2
Rozgrywka	4
Koniec tygodnia	8
Koniec gry	8
Ważne uwagi	9
Symbole ryb i inne symbole	10
Biologia morska	11

ZAWARTOŚĆ

5 plansz oceanów



plansza celów



9 kafelków celów



125 kart ryb



10 startowych kart ryb



30 nurków
(po 6 w każdym kolorze)



90 żetonów ikry/narybku
(dwustronne: ikra na jednej stronie, a narybek na drugiej)



40 żetonów ławic



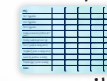
znacznik
pierwszego gracza



5 kart pomocy



notes punktacji



znacznik tygodnia



Elementy do trybu solo są wymienione w instrukcji Nautomy.

PRZYGOTOWANIE KOMPONENTY WSPÓLNE

- 1 Żetony ikry/narybku i ławic połóżcie w zasięgu wszystkich graczy. Tworzą zasoby ogólne.
- 2 Potasujcie 10 startowych kart ryb i połóżcie je zakryte w pobliżu zasobów ogólnych. Te karty mają ciemnoszare oznaczenia w rogach i inne rewersy niż pozostałe karty ryb.
- 3 Potasujcie 125 kart ryb i połóżcie je w formie zakrytej talii obok startowych kart ryb.
- 4 Połóżcie planszę celów w pobliżu zasobów ogólnych. Znacznik tygodnia umieśćcie na polu tygodnia 1.
 - Jeśli ktoś z Was nie zna jeszcze gry, użyjcie strony A.
 - W przeciwnym wypadku możecie użyć dowolnej strony planszy celów. (Na stronie B używa się losowych kafelków celów, a gracze, którzy zdobędą najwięcej punktów za cel danego tygodnia, otrzymują dodatkowe 3 punkty). Jeśli wybraliście stronę B, wylosujcie po 1 kafelku 1., 2. i 3. tygodnia, a następnie umieśćcie je na planszy celów w taki sposób, aby kreski oznaczające tygodnie na kafelkach i na planszy pasowały do siebie.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

- A Połóż przed sobą planszę oceanu (to Twój „ocean”).
- B Wybierz kolor gracza, weź 6 nurków w tym kolorze i umieść ich obok swojej planszy oceanu. To Twoja pula dostępnych nurków.
- C Umieść po 1 żetonie ikry na każdym z 2 początkowych pól ikry na swojej planszy oceanu (na polach z nadrukowanymi rybami). Na planszy oceanu nadrukowane są 3 ryby, które mogą stanowić pokarm innych ryb.
- D Umieść 1 żeton narybku na początkowym polu narybku na swojej planszy oceanu.
- E Weź 2 losowe startowe karty ryb. Rozłóż je odkryte jedna pod drugą obok swojej planszy oceanu (jak na ilustracji). Stanowią Twoją rękę. Nieużyte startowe karty ryb odkłada się do pudełka.
- F Dobierz 3 karty ryb z talii i dołóż je odkryte do swojej ręki. Wszystkie niezagrane karty ryb, które masz na ręce, są jawne.
- G Losowo wybierzcie pierwszego gracza. Otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

Zamiast czytać instrukcję możecie obejrzeć wideoinstrukcję na stronie: stonemaiergames.com/games/finspan/rules-faq albo skorzystać z interaktywnego samouczka dostępnego na Dized. Wideoinstrukcja i samouczek są w języku angielskim.



POMIŃ INSTRUKCJĘ!

Naucz się zasad gry krok po kroku z interaktywnym samouczkiem **DIZED®**.

iOS • ANDROID • DIZED.COM

1



4



2



3



B



G



A

E



F



C

D

C



ROZGRYWKA

Rozgrzywka toczy się przez 4 rundy (tygodnie). W każdej rundzie gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od gracza, który ma znacznik pierwszego gracza. W każdej swojej turze albo zagrasz kartę ryby, albo zanurkujesz w oceanie. Podczas każdego z 4 tygodni rozegrasz 6 tur (czyli w sumie 24 tury w całej rozgrywce).

Na początku będziesz przede wszystkim zagrywać karty ryb o niskim koszcie i składać ikry. W środkowej części rozgrywki będziesz zagrywać karty ryb o wyższym koszcie i przeprowadzać wylęg, a w końcowej – zagrywać karty z dającymi potężne korzyści zdolnościami „GDY ZAGRYWASZ” i formować ławice.

TURA GRACZA

Umieść dostępnego nurka na swojej planszy oceanu, aby **(A) zagrać kartę ryby do swojego oceanu** albo **(B) zanurkować w sektorze nurkowania, aby otrzymać różne korzyści**.

A. ZAGRAJ KARTĘ RYBY

Zagranie karty ryby obejmuje wybór karty ryby z ręki, opłacenie jej kosztu i umieszczenie na planszy oceanu. Tematycznie oznacza to odkrycie tej ryby w oceanie.

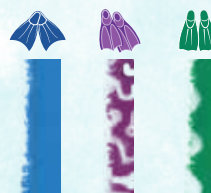
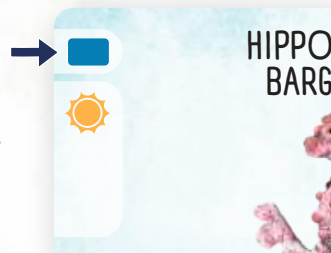
Aby zagrać kartę ryby, wykonaj poniższe kroki:

1. **UMIEŚĆ NURKA.** Umieść dostępnego nurka na podłużnym szarym polu w lewym górnym rogu Twojej planszy oceanu.
2. **OPŁAĆ KOSZT.** Wybierz kartę ryby z ręki i zapłać koszt wskazany w lewym górnym rogu tej karty.

- Koszt często obejmuje odrzucenie 1 albo większej liczby kart (■) z ręki. Odrzucone w ten sposób karty odkłada się odkryte na indywidualny stos kart odrzuconych.
- Czasem koszt obejmuje odrzucenie żetonów ikry (○) albo narybku (🐟) z dowolnego miejsca w swoim oceanie. Odrzucone żetony odkłada się do zasobów ogólnych.
- Na niektórych kartach występuje koszt w postaci pożarcia ryby (🦷) z Twojego oceanu. Gdy zagrywasz kartę ryby z takim kosztem, musisz umieścić ją na rybie o mniejszej długości (na karcie ryby albo na rybie nadrukowanej na planszy), która już znajduje się w Twoim oceanie.

3. **UMIEŚĆ KARTĘ RYBY.** Wybierz niezajęte albo zajęte pole w swoim oceanie i umieść na nim kartę ryby, przestrzegając następujących zasad:

- **STREFY.** Każda karta ryby ma wskazaną co najmniej 1 strefę, w której może być umieszczona (jasna, mroczna lub ciemna). Strefy są wskazane w lewej części karty.
- **SEKTORY NURKOWANIA.** Karty ryb oznaczone kolorową wstęgą (niebieską, fioletową albo zieloną) można umieszczać tylko w sektorach nurkowania (kolumnach) z taką samą wstęgą. Karty ryb bez kolorowej wstęgi można umieszczać w dowolnym sektorze nurkowania.
- **PRZYKRYWANIE IKRY, NARYBKU I ŁAWICY.** Jeśli kartę ryby umieścisz na żetonach ikry, narybku albo ławicy, przenieś te żetony na nowo zagraną kartę.



- **POŻARCIE RYBY.** Kartę ryby można umieścić na rybie o mniejszej długości (karcie ryby albo rybie nadrukowanej na planszy) – albo z wyboru gracza, albo w celu opłacenia kosztu .

- Zagrywana ryba musi mieć większą długość (wskazaną w lewym dolnym rogu karty) niż ryba, którą pożera.
- Jeśli na pożartej rybie znajdowały się jakiekolwiek żetony (ikry, narybku albo ławicy), przenieś je na zagraną kartę. Karty pod pożartą rybą zostają na swoim miejscu.
- Pożarta ryba pozostaje pod umieszczoną na niej kartą i nie liczy się już jako ryba w Twoim oceanie. Na koniec gry każda pożarta ryba jest warta 1 punkt.

4. **ROZPATRZ ZDOLNOŚCI „GDY ZAGRYWASZ”.** Jeśli karta ryby ma zdolność „GDY ZAGRYWASZ”, możesz otrzymać wskazaną korzyść. Jeśli zdolność zapewnia więcej niż 1 korzyść, otrzymujesz je w dowolnej kolejności. Jeśli korzyść ma dopisek „wszyscy gracze”, każdy gracz decyduje, czy chce ją otrzymać.



POŻARTA RYBA

GDY ZAGRYWASZ:



BUDOWA KARTY RYBY

Aby zagrać tę kartę ryby, musisz odrzucić 2 żetony narybku z dowolnego miejsca w swoim oceanie. Ponadto ta ryba musi pożreć (przykryć) rybę o mniejszej długości znajdującą się w Twoim oceanie. Inne ryby mogą wymagać odrzucenia żetonów ikry albo ławicy z Twojego oceanu lub odrzucenia Twoich kart z ręki.

Tę kartę ryby możesz zagrać do dowolnej strefy w swoim oceanie: jasnej, mrocznej albo ciemnej.

Ta karta ryby jest warta 10 punktów.



To długość ryby, która w grze jest wskaźnikiem wielkości ryby. Duże ryby (jak ta) są oznaczone symbolem . Średnie są oznaczone symbolem . A małe są oznaczone symbolem .

Ta ryba jest superdrapieżnikiem, ponieważ ma 2 symbole drapieżnika. Superdrapieżniki mają zdolności, które podczas zagrywania wpływają na wszystkich graczy.

Korzyść, którą zapewnia ta ryba, otrzymasz natychmiast po jej zagranii. Niektóre zdolności ryb aktywują się, gdy nurkujesz w sektorze nurkowania, w którym znajduje się dana ryba (brązowe zdolności), a innych użyjesz dopiero na koniec gry (żółte zdolności).

To zdolność ryby (szczegółowy opis symboli zdolności znajdziesz na karcie pomocy i na ostatniej stronie tej instrukcji). Każdy gracz, którego dotyczy zdolność, decyduje, czy chce otrzymać wskazaną korzyść.

Zdolność tej ryby dotyczy wszystkich graczy.

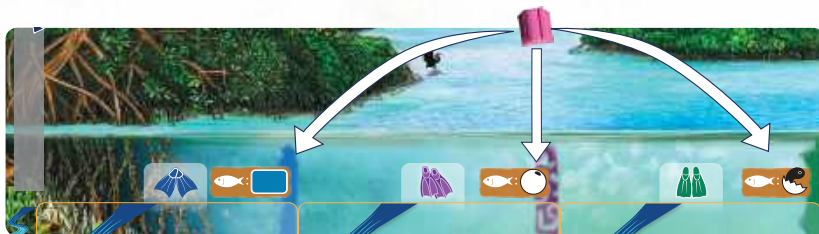
Niektóre zdolności ryb odnoszą się do estuarium (górny rząd oznaczony symbolem ) albo do strefy głębinowej (dolny rząd oznaczony symbolem .

B. ZANURKUJ

Nurkowanie obejmuje wybór sektora nurkowania (1 z 3 kolumn na planszy oceanu), a następnie przesuwanie nurka przez ten sektor od góry do dołu i otrzymywanie korzyści. Tematycznie oznacza to obserwację i badanie ryb w ich siedliskach.

Aby zanurkować, wykonaj poniższe kroki:

1. **Wybierz sektor nurkowania.** Umieść dostępnego nurka nad kolumną.



2. **Sprawdź nagrodę sektora nurkowania nad strefą jasną.** Możesz otrzymać nagrodę wskazaną nad strefą jasną, jeśli masz co najmniej 1 rybę (kartę ryby albo rybę nadrukowaną na planszy) w tej strefie w danej kolumnie.

a. : Dobierz kartę ryby z talii.

b. : Umieść żeton ikry na rybie (w swoim oceanie), na której nie ma żetonu ikry.

Na każdej rybie może się znajdować tylko 1 żeton ikry.

c. : Przeprowadź 1 wylęg. (Odwróć 1 ze swoich żetonów ikry na stronę z narybkim)*.

3. **Przesuwaj nurka w dół sektora nurkowania.** Gdy nurek przesuwa się w dół przez kolejne pola kolumny, możesz otrzymać korzyści z kart ryb ze zdolnością „JEŚLI AKTYWUJESZ”, a także inne nagrody sektora nurkowania. Nurek zawsze przesuwa się przez wszystkie 3 strefy oceanu aż do samego dołu, nawet jeśli nie masz ryb w niektórych strefach w danym sektorze nurkowania.

a. **ZDOLNOŚĆ „JEŚLI AKTYWUJESZ”.** Jeśli karta ryby ma zdolność „JEŚLI AKTYWUJESZ”, możesz otrzymać wskazaną korzyść. Jeśli korzyść ma dopisek „wszyscy gracze”, każdy gracz decyduje, czy chce ją otrzymać.



b. **NAGRODA SEKTORA NURKOWANIA.** Podobnie jak nad strefą jasną nad strefami mroczną i ciemną też znajdują się nagrody sektora nurkowania. Możesz je otrzymać, jeśli masz co najmniej 1 rybę w odpowiedniej strefie w danej kolumnie.



4. **Sprawdź nagrodę na dole sektora nurkowania.** Gdy nurek dotrze na sam dół kolumny, zachodzi 1 z 2 sytuacji:

a. Jeśli jest to 1. nurek, który dotarł na sam dół tego sektora nurkowania w danym tygodniu, umieść go na polu . Możesz otrzymać wskazaną na tym polu nagrodę.

b. Jeśli nie jest to 1. nurek, który dotarł na sam dół tego sektora nurkowania w danym tygodniu, umieść go na podłużnym szarym polu poniżej sektora nurkowania. Nie otrzymujesz nagrody wskazanej na dole tego sektora.



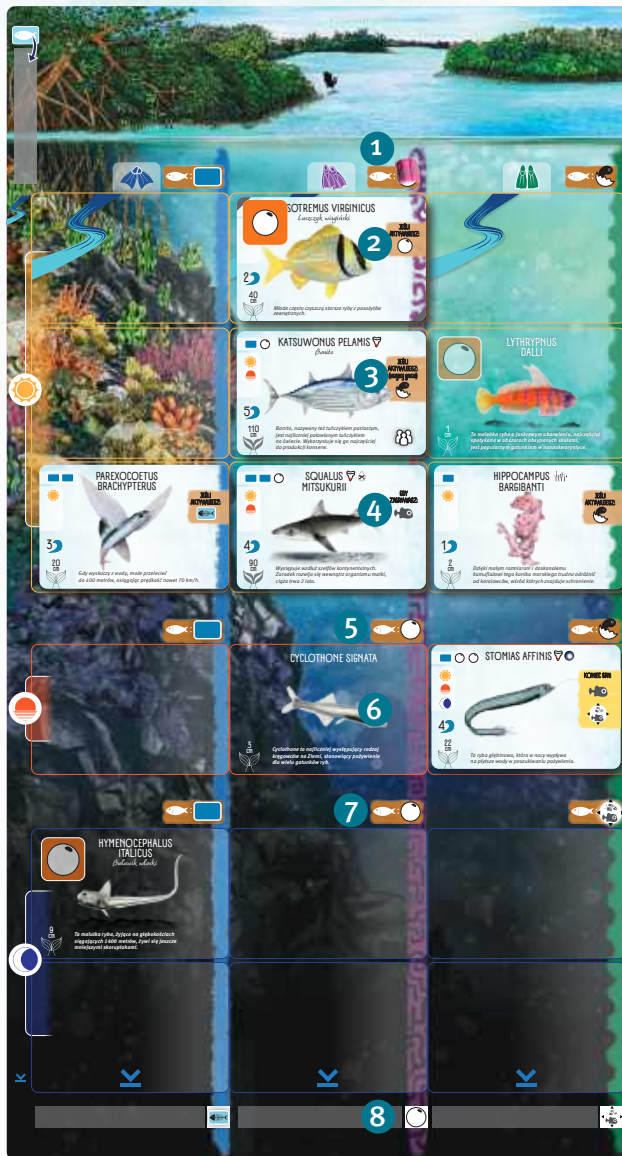
Na stronie 12 i na kartach pomocy znajdziesz szczegółowy opis zdolności i zapewnianych przez nie korzyści.

* Jeśli wylęg spowoduje, że na tym samym polu oceanu będą znajdować się 3 żetony narybku, ale nie będzie na nim żetonu ławicy, uformuj **ławicę**. Więcej informacji o ławicach znajdziesz na stronie 9.

PRZYKŁAD NURKOWANIA

Wybierasz środkowy sektor nurkowania, więc umieszczasz nad nim nurka. Następnie przesuwasz nurka od góry do dołu i po kolei sprawdzasz nagrody sektora nurkowania w każdej strefie i aktywujesz ryby w tej kolumnie.

- 1 Otrzymujesz nagrodę sektora nurkowania wskazaną nad strefą jasną, ponieważ masz co najmniej 1 rybę w tej strefie. (Umieść 1 żeton ikry na dowolnej rybie, na której nie ma żetonu ikry).
- 2 Otrzymujesz korzyść z luszczyka wirgińskiego (1 żeton ikry).
- 3 Otrzymujesz korzyść z bonito (1 wylęg). Zdolność tej ryby dotyczy wszystkich graczy, więc każdy z pozostałych graczy też może otrzymać tę korzyść (nawet jeśli Ty zrezygnujesz).
- 4 *Squalus mitsukurii* nie ma brązowej zdolności „JEŚLI AKTYWUJESZ”, więc nie otrzymujesz żadnej korzyści.
- 5 Otrzymujesz nagrodę sektora nurkowania wskazaną nad strefą mroczną, ponieważ masz w tej strefie rybę (1 żeton ikry).
- 6 *Cyclathone signata* nie ma brązowej zdolności „JEŚLI AKTYWUJESZ”, więc nie otrzymujesz żadnej korzyści.
- 7 Ignorujesz nagrodę sektora nurkowania wskazaną nad strefą ciemną, ponieważ nie masz w tej strefie żadnej ryby.
- 8 Na koniec umieszczasz nurka na pustym polu na samym dole sektora nurkowania (kolumny). Otrzymujesz wskazaną na tym polu nagrodę (1 żeton ikry). Jeśli w tym samym tygodniu będziesz ponownie nurkować w tym sektorze nurkowania, zignorujesz tę nagrodę, a użytego nurka umieścisz na podłużnym szarym polu poniżej sektora nurkowania.



KONIEC TYGODNIA

Tydzień dobiega końca, gdy każdy z graczy rozegra 6 tur (czyli użyje wszystkich 6 nurków). Na koniec 1., 2. i 3. tygodnia jednocześnie wykonajcie następujące kroki (w podanej kolejności):

1. Przydzielcie punkty za cel obowiązujący w danym tygodniu (wskazane punkty otrzymuje się za każdy element danego rodzaju) i zapiszcie je w notesie punktacji.

PRZYKŁAD. Na koniec 1. tygodnia, jeśli masz w swoim oceanie 5 żetonów ikry i 2 żetony narybku, otrzymujesz 7 punktów. Na koniec 2. tygodnia, jeśli masz 3 rzędy wypełnione rybami (kartami ryb i rybami nadrukowanymi na planszy), otrzymujesz 6 punktów. Na koniec 3. tygodnia, jeśli masz 4 ławice, otrzymujesz 8 punktów.

2. Jeśli używacie strony B planszy celów, gracz, który zdobył najwięcej punktów za cel danego tygodnia, otrzymuje dodatkowe 3 punkty (jeśli kilku graczy remisuje pod względem najwyższego wyniku, każdy z nich otrzymuje dodatkowe 3 punkty).
3. Zdejmijcie wszystkich nurków ze swoich plansz oceanów. Następnie przesuniecie znacznik tygodnia na pole następnego tygodnia.
4. Przekażcie znacznik pierwszego gracza kolejnemu graczowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Ten gracz rozpoczyna następny tydzień.

Znacznik tygodnia wskazuje aktualny tydzień. Na koniec 4. tygodnia natychmiast przejdźcie do kroków końca gry.

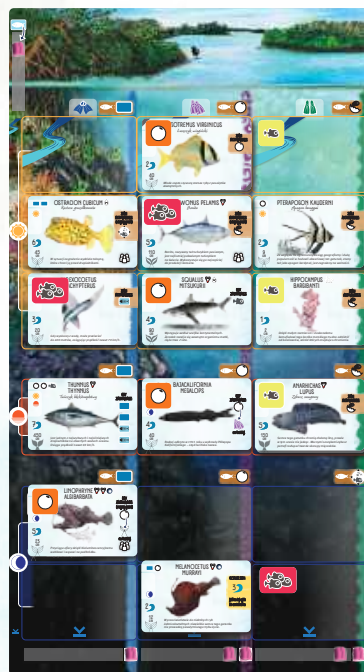
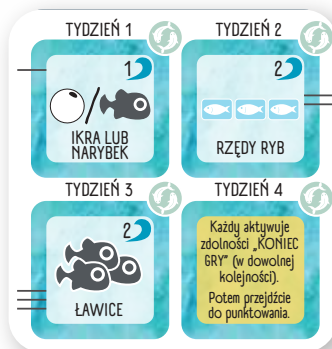
KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się wraz z końcem 4. tygodnia. Najpierw aktywujcie (w dowolnej kolejności) zdolności „KONIEC GRY”, które nie zapewniają punktów na koniec gry. Następnie jednocześnie wykonajcie następujące kroki (w podanej kolejności):

1. **ZDOLNOŚCI „KONIEC GRY” (ŻÓŁTE).** Każdy gracz otrzymuje punkty ze zdolności „KONIEC GRY” na kartach ryb w jego oceanie (w dowolnej kolejności). Pożarte ryby nie zapewniają punktów ze zdolności „KONIEC GRY”.
2. **RYBY.** Każdy gracz otrzymuje punkty wskazane na widocznych rybach w jego oceanie. Pożarte ryby nie zapewniają wskazanych na nich punktów.
3. **POŻARTE RYBY.** Każdy gracz otrzymuje 1 punkt za każdą pożyrtą rybę (karty ryb i ryby nadrukowane na planszy) w jego oceanie.
4. **IKRA I NARYBEK.** Każdy gracz otrzymuje 1 punkt za każdy żeton ikry i 1 punkt za każdy żeton narybku w jego oceanie.
5. **ŁAWICE.** Każdy gracz otrzymuje 6 punktów za każdą ławicę w jego oceanie.

Dodajcie te punkty do tych już zapisanych w notesie punktacji (za cele tygodni 1–3).

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W razie remisu wygrywa ten z remisujących, który ma najwięcej kart ryb na ręce. Jeśli remis się utrzymuje, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.



PRZYKŁAD. Najpierw aktywuje się zdolności „KONIEC GRY”, które nie zapewniają punktów, ale w Twoim oceanie nie ma takich ryb. Następnie otrzymujesz punkty w poszczególnych kategoriach.

1. Otrzymujesz 3 punkty z żółtej zdolności *Melanocetus murrayi*.
2. Po zsumowaniu wartości punktowych wszystkich widocznych ryb otrzymujesz 46 punktów.
3. Otrzymujesz 4 punkty za wszystkie pożarte ryby (3 ryby nadrukowane na planszy i 1 karta ryby pod zębaczem smugowym).
4. Otrzymujesz 7 punktów za wszystkie żetony ikry i narybku.
5. Otrzymujesz 18 punktów za wszystkie ławice.

Dodaj te punkty do tych otrzymanych wcześniej za cele i oblicz swój wynik końcowy.

WAŻNE UWAGI ŻETONY ŁAWIC

Ławica formuje się, gdy na tym samym polu oceanu znajdują się co najmniej 3 żetony narybku. Jeśli tak się stanie, natychmiast odłóż 3 żetony narybku z tego pola do zasobów ogólnych i zastąp je 1 żetonem ławicy (w grze oznacza go symbol ).



- Na 1 polu może się znajdować tylko 1 ławica. Jeśli na polu z ławicą znajdują się 3 żetony narybku (albo więcej), nic się nie dzieje.
- Jeśli na polu z ławicą znajdują się 3 żetony narybku (albo więcej), a Ty przesuniesz tę ławicę, to z 3 żetonów narybku natychmiast formuje się kolejna ławica na polu, na którym te żetony się znajdują.
- Jeśli będziesz przesuwając żeton narybku przez pole, na którym już znajdują się 2 żetony narybku (i nie ma ławicy), formuje się ławica (a ruch się kończy).
- Ławica nie może wejść na pole, na którym już znajduje się ławica, ani przesunąć się przez takie pole.

Na koniec gry każda ławica jest warta 6 punktów (pojedynczy żeton narybku jest wart tylko 1 punkt). Uformowana ławica nie może zostać rozbita na pojedyncze żetony narybku.

INDYWIDUALNE STOSY KART ODRZUCONYCH

Gdy koszt zagrania karty ryby obejmuje odrzucenie kart z ręki, odłóż te karty odkryte na własny stos kart odrzuconych. (Nie ma wspólnego stosu kart odrzuconych).

- Stos kart odrzuconych jest istotny ze względu na korzyść , która pozwala wziąć na rękę dowolną kartę z własnego stosu kart odrzuconych.
- Obróć stos kart odrzuconych, jak pokazano na ilustracji, i umieść go po drugiej stronie planszy oceanu. W ten sposób nie pomylisz go ze swoimi kartami na ręce (które są jawne).
- Karty znajdujące się w stosach kart odrzuconych są jawne.
- Kolejność kart w stosie kart odrzuconych nie ma znaczenia. Możesz w dowolnej chwili zmienić ich kolejność.
- **PUSTA TALIA RYB.** W rzadkiej sytuacji, gdy wyczerpie się główna talia ryb, należy potasować razem stosy kart odrzuconych wszystkich graczy i utworzyć nową talię.



RĘKA

STOS KART
ODRZUCONYCH

ZDOLNOŚCI RYB

Pionowy obszar po prawej stronie karty ryby wskazuje jej zdolność. Korzyści z tych zdolności są opcjonalne – każdy gracz, którego dotyczy zdolność, decyduje, czy chce otrzymać korzyść.

GDY ZAGRYWASZ. Wskazaną korzyść otrzymujesz, gdy zagrywasz daną kartę ryby (po wykonaniu wszystkich kroków zagrywania karty ryby).

JEŚLI AKTYWUJESZ. Wskazaną korzyść otrzymujesz podczas nurkowania, gdy Twój nurek wejdzie na daną kartę ryby.

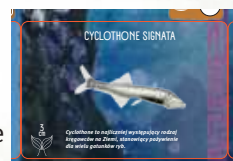
KONIEC GRY. Wskazaną korzyść otrzymujesz na koniec gry.



WSZYSTYCI GRACZE. Każdy gracz decyduje, czy chce otrzymać korzyść (nawet jeśli aktywny gracz zrezygnuje z otrzymania korzyści, pozostali gracze mogą ją otrzymać).

RYBY NADRUKOWANE NA PLANSZY

Na planszach oceanów są nadrukowane ryby. Liczą się jako ryby () podczas sprawdzania nagród sektorów nurkowania i na potrzeby celów. Mogą też zostać pożarte przez inne ryby (albo z wyboru gracza, albo w celu opłacenia kosztu). Pożarte nadrukowane ryby liczą się jako pożarte ryby na potrzeby celów i punktowania na koniec gry.



SYMBOLE RYB

Obok nazw wielu ryb znajdują się symbole, które oznaczają specjalne cechy tych ryb. Niektóre kafelki celów zapewniają punkty za określone symbole ryb w oceanach graczy.

BIOLUMINESCENCJA : Ryby oznaczone tym symbolem emitują światło. Jest to zjawisko często występujące u ryb głębinowych z niewielkim dostępem do światła słonecznego.

KAMUFLAŻ : Ryby oznaczone tym symbolem rozwinęły zdolność ukrywania się lub upodabniania do otoczenia, która ułatwia im chronienie się przed drapieżnikami lub chwytanie potencjalnych ofiar.

CZYNNA ELEKTROLOKACJA : Wiele gatunków ryb ma zdolność biernej elektrolokacji, natomiast ryby oznaczone tym symbolem same wytwarzają słabe pole elektryczne, które wykorzystują do poszukiwania pożywienia, orientowania się w przestrzeni, a może nawet komunikowania się.

WYŁADOWANIA ELEKTRYCZNE  : Ryby oznaczone tym symbolem potrafią wytwarzać silne ładunki elektryczne, dzięki którym ogłuszają ofiary albo odstraszały drapieżniki. Wiele z nich ma również zdolność czynnej elektrolokacji. Te ryby liczą się na potrzeby wszystkich celów i zdolności dotyczących elektrolokacji .

DRAPIEŹNIK : Niemal wszystkie ryby są w pewnym stopniu drapieżnikami, ale ryby oznaczone tym symbolem są z natury bardziej drapieżne niż większość.

SUPERDRAPIEŹNIK  : Te drapieżniki są tak przerażające lub tak wielkie, że prawie nie mają rywali w swoich siedliskach. Superdrapieżniki liczą się na potrzeby wszystkich celów i zdolności dotyczących drapieżników .

JADOWITA : Ryby z tym symbolem wytwarzają naturalne substancje toksyczne, które służą do obrony.



INNE SYMBOLE

ESTUARIA : To pola w najwyższym rzędzie na planszy oceanu. Takie pola reprezentuje lejkowate ujście dużej rzeki, które powstało wskutek działania pływów morskich. W estuariach miesza się wody słodkie i słone. Daje to wodę bracką, która ma zasolenie niższe niż wody morskie, ale wyższe niż wody rzeczne. Niektóre organizmy morskie mogą żyć w takich wodach, a nawet w wodach słodkich. W przyszłych dodatkach pojawią się karty ryb, które będzie można zagrać **tylko** na te pola. Można tam jednak umieścić każdą rybę żyjącą w strefie jasnej.

STREFA GŁĘBINOWA : Niektóre ryby żyją na bardzo dużych głębokościach. Tym symbolem oznaczone są pola w najniższym rzędzie na planszy oceanu. Niektóre karty ryb można zagrać **tylko** na te pola. Można tam jednak umieścić każdą rybę żyjącą w strefie ciemnej.



BIOLOGIA MORSKA

Podczas projektowania gry dołożyliśmy wszelkich starań, aby była zgodna ze stanem wiedzy z obszaru biologii morskiej. Starannie dobieraliśmy gatunki ryb, tak aby odzwierciedlały ogromną bioróżnorodność oceanów. Konsultowaliśmy się też z biologami morskimi. Ze względu na rozgrywkę pozwoliliśmy sobie jednak w pewnych obszarach na odstępstwa.

Poniżej przedstawiamy zastrzeżenia i wyjaśnienia dotyczące niektórych z tych obszarów:

STREFY. Strefy wód widoczne na kartach ryb odzwierciedlają faktyczny podział środowiska oceanicznego ze względu na dostępność światła, jednak siedliska wielu ryb nie są całkowicie poznane. Strefa jasna odpowiada strefie eufotycznej (0–200 metrów), która jest dobrze naświetlona, strefa mroczna odpowiada strefie dysfotycznej (200–1000 metrów) ze znikomą ilością światła, a strefa ciemna – strefie afotycznej (ponad 1000 metrów) pozbawionej światła słonecznego.

ŻYWIENIE SIĘ INNYMI RYBAMI. Choć rozmiar ma duże znaczenie, nie jest jedynym czynnikiem decydującym o tym, która ryba znajduje się wyżej w łańcuchu pokarmowym. Niektóre gatunki żywią się nawet rybami kilkukrotnie większymi od nich samych (a inne w ogóle nie pożerają ryb). Dla ułatwienia rozgrywki jako wskaźnik wielkości ryby podajemy tylko długość, choć w rzeczywistości większa ryba wcale nie musi być dłuższa.

IKRA. Wiele gatunków ryb jest żyworodnych, niektóre składają jaja w specjalnych osłonkach (nazywanych „sakiewkami syreny”). Używamy terminu „ikra” w odniesieniu do wszystkich tych procesów.

ŁAWICA. Wiele gatunków ryb, zwłaszcza głębinowych, wiecie raczej samotniczy tryb życia i nie tworzy ławic. Narybek w grze nie musi być potomstwem ryb, na których się znajduje.

Dziękujemy wspomniałym i wnikliwym ekspertom, którzy sprawdzili każdą rybę pod względem rzetelności naukowej, w szczególności Alexowi Marksowi i Brynn Devine! Dziękujemy też RM za stworzenie wstępnej listy gatunków ryb i niektórych kluczowych pojęć gry.

OD POLSKIEGO WYDAWCY

W odróżnieniu od ptaków, a nawet smoków, znaczna część ryb nie ma polskich nazw. Z tego powodu jako główne stosujemy nazwy łacińskie, a polskie pojawiają się tylko na części kart.

Fotograficy:

Dr Adelma Hills
Todd Aki
John Turnbull
Solvin Zankl
Sylvi
Benoit Lallement
OCEANA / Carlos Minguell © LIFE BaHAR for N2K.
Arjan Haverkamp
Barry Fackler
François Libert



SYMBOLE ZDOLNOŚCI



Zagraj kartę ryby z ręki na niezajęte albo zajęte pole w swoim oceanie (po opłaceniu jej kosztu). Pole jest zajęte, jeśli znajduje się na nim co najmniej 1 karta ryby lub ryba nadrukowana na planszy.



Jako koszt. Odrzuć kartę ryby z ręki.
Jako korzyść. Dobierz kartę ryby z talii.



Jako koszt. Odrzuć żeton ikry z ryby.

Jako korzyść. Umieść żeton ikry na rybie (w swoim oceanie), na której nie ma żetonu ikry.



Przeprowadź 1 wylęg. (Odwróć 1 ze swoich żetonów ikry na stronę z narybkim).



Jako koszt. Odrzuć żeton narybku ze swojego oceanu.

Jako korzyść. Umieść żeton narybku na dowolnej rybie albo na dowolnym niezajętym polu w swoim oceanie.



Ławica formuje się, gdy na tym samym polu znajdują się 3 żetony narybku (zastąp je żetonem ławicy).

Jako koszt. Odrzuć żeton ławicy ze swojego oceanu.



Jako koszt. Zagrywaną kartę musisz umieścić na rybie o mniejszej długości (karcie ryby albo rybie nadrukowanej na planszy).

Jako korzyść. Ta ryba pożera rybę o mniejszej długości z Twojej ręki (umieść ją pod tą kartą).



Weź na rękę dowolną kartę ze swojego stosu kart odrzuconych. Jeśli Twój stos kart odrzuconych jest pusty, dobierz wierzchnią kartę z talii.



Umieść żeton ikry na każdej swojej rybie znajdującej się na polu wskazanej rodzaju albo mającej wskazaną cechę (tj. z co najmniej 1 symbolem), na której nie ma żetonu ikry.



Przesuń 1 żeton narybku albo 1 żeton ławicy w Twoim oceanie o dowolną liczbę pól w linii prostej. Ławica nie może wejść na pole, na którym znajduje się inna ławica, ani przesunąć się przez takie pole.



Każdy gracz może otrzymać wskazaną korzyść (nawet jeśli aktywny gracz zrezygnuje z jej otrzymania).



Kartę ryby oznaczoną kolorową wstęgą (niebieską, fioletową albo zieloną) możesz zagrać tylko do sektora nurkowania z taką samą wstęgą.

CHCESZ OBEJRZEĆ WIDEOINSTRUKCJĘ ALBO PRZECZYTAĆ ODPOWIEDZI NA CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA?

Wejdź na stronę stonemaiergames.com/games/finspan/rules-faq

MASZ PYTANIE DOTYCZĄCE ZASAD LUB CIEKAWĄ HISTORIĘ?

Napisz na grupie Finspan na Facebooku, na stronie BoardGameGeek albo na kanale Finspan na discordzie Stonemaier Games: stonemaiergames.com/discord

POTRZEBUJESZ ELEMENTU GRY?

Napisz do nas przez stronę stonemaiergames.com/replacement-parts albo na reklamacje@rebel.pl

INTERESUJĄ CIĘ NASZE NOWOŚCI?

Zasubskrybuj comiesięczne wiadomości na stonemaiergames.com/e-newsletter



STONEMAIER
GAMES

rebel

Już po rozgrywce?

Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie PLANSZOWA REBELIA [FB/groups/planszowarebelia](https://fb/groups/planszowarebelia)

