

ENDEAVOR DEEP SEA

CARL DE VISSER & JARRATT GRAY

GRAFIKA: MARUŠA GORJUP, FAHED ALRAJIL & JOSH CAPPEL



CZACHA
GAMES



Udostępniona instrukcja nie jest wersją finalną, więc jej treść i elementy graficzne mogą różnić się od wersji końcowej.

TWOJA MISJA

1-5 GRACZY • 14+ • 80'

Twoim celem w grze **Endeavor: Deep Sea** jest wywarcie jak najbardziej korzystnego wpływu na światowe oceany, od tętniących życiem płycizn do tajemniczych głębin. W każdym z wielu scenariuszy, będziesz zdobywał punkty, rozwijając swoje **atrybuty** (Reputację, Inspirację, Koordynację i Pomysłowość), podejmując rozmaite akcje, mające wpływ na środowisko, poprzez realizację unikalnych **celów** scenariusza i zatrudnianie oraz rozwijanie Specjalistów wysokiego szczebla. Na początku rozgrywki dostępny jest tylko mały, płytki wycinek oceanu, jednak w miarę postępów w grze zasięg twoich batyskafów będzie się powiększał, zwiększając możliwości dalszego odkrywania i rozwoju. Twoim wyzwaniem będzie zrekrutowanie skutecznego zespołu Specjalistów, poszerzenie floty zaawansowanych batyskafów i rozwinięcie zdolności, których będziesz potrzebował, by pozostać na czele tego przedsięwzięcia. Jednak Twoim nadrzędnym celem jest sprawienie, by to właśnie twój zespół wywarł największy możliwy pozytywny wpływ na oceany, które pokrywają naszą delikatną planetę.

CO ZABIERASZ Z OCEANU

To gra polegająca na odkrywaniu, obserwacji, zrozumieniu i ochronie. Nie będziesz niczego wydobywał z oceanu; wszystko co będziesz z niego czerpał, to nienamacalna korzyść, która sprawi, że będziesz lepszy w tym co robisz!



Zdobywaj **Reputację**, by rozwijać swoje możliwości zatrudniania członków zespołu: w każdej rundzie będziesz dodawać do twojego zespołu nowych Specjalistów i tylko od Twojej Reputacji zależy jak bardzo będą skuteczni.



Zdobywaj **Inspirację**, by zwiększyć liczbę dysków, które otrzymujesz w każdej rundzie: dyski reprezentują wysiłek jaki wkładasz w aktywację swoich Specjalistów i przeprowadzane działania.



Zdobywaj **Koordynację**, by zwiększyć swoje możliwości odzyskiwania dysków z twoich Specjalistów: wraz z większą Koordynacją, twoi Specjaliści będą ciągle gotowi, by podejmować nowe zadania.



Zdobywaj **Pomysłowość**, by rozwijać twoją biegłość techniczną: ulepszona technologia pozwoli ci posiadać większą flotę Batyskafów, które będziesz mógł wysyłać w tajemnicze głębiny.



Zdobywaj **Wpływ**, by umieszczać jego znaczniki na Tablicy Wpływu danego scenariusza: tablica reprezentuje to, w jaki sposób twoje działania w oceanie wpływają na świat. Zdobywanie Wpływu zapewnia różnorodne premie w trakcie gry i jest bardzo ważne dla końcowej punktacji.



Zdobywaj **Punkty**, by wygrać grę.



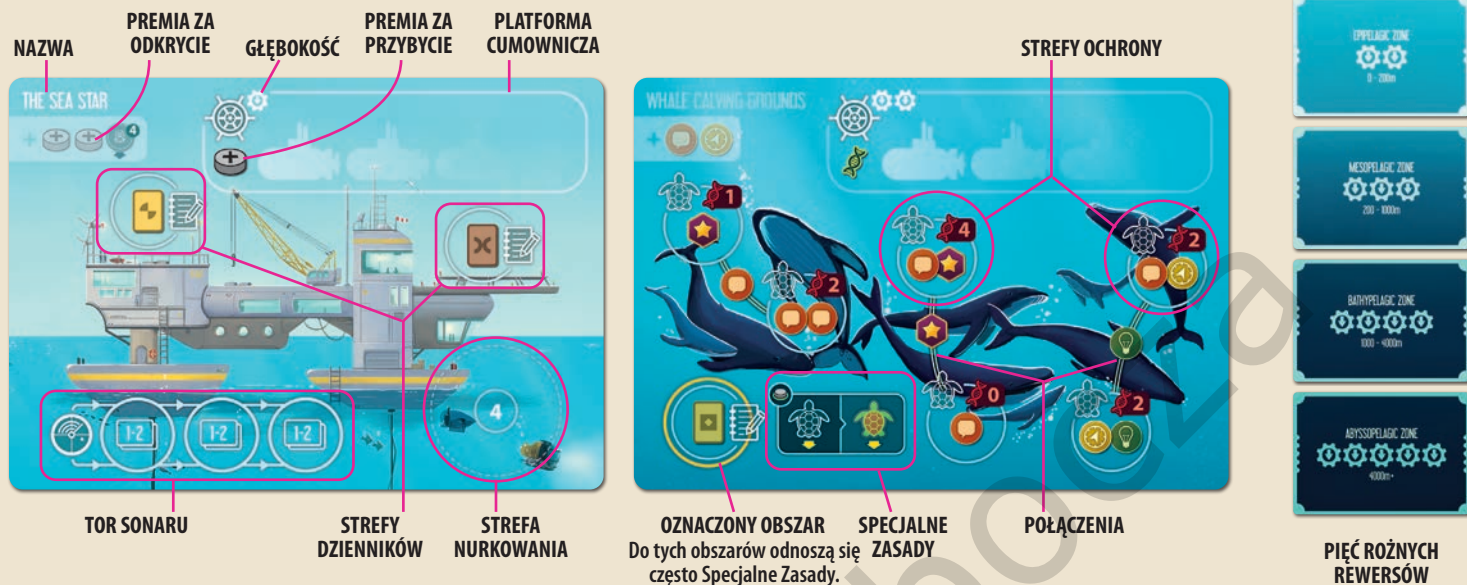
GRAJ PRZECIWKO SWOIM PRZYJACIOŁOM - LUB Z NIMI - LUB BEZ NICH

Endeavor: Deep Sea jest grą opartą na scenariuszach. To oznacza, że za każdym razem gdy grasz, wybierasz Kartę Scenariusza, która ustala przygotowanie gry, specjalne zasady, punktację oraz zawiera tablicę Wpływu dla twojej gry.

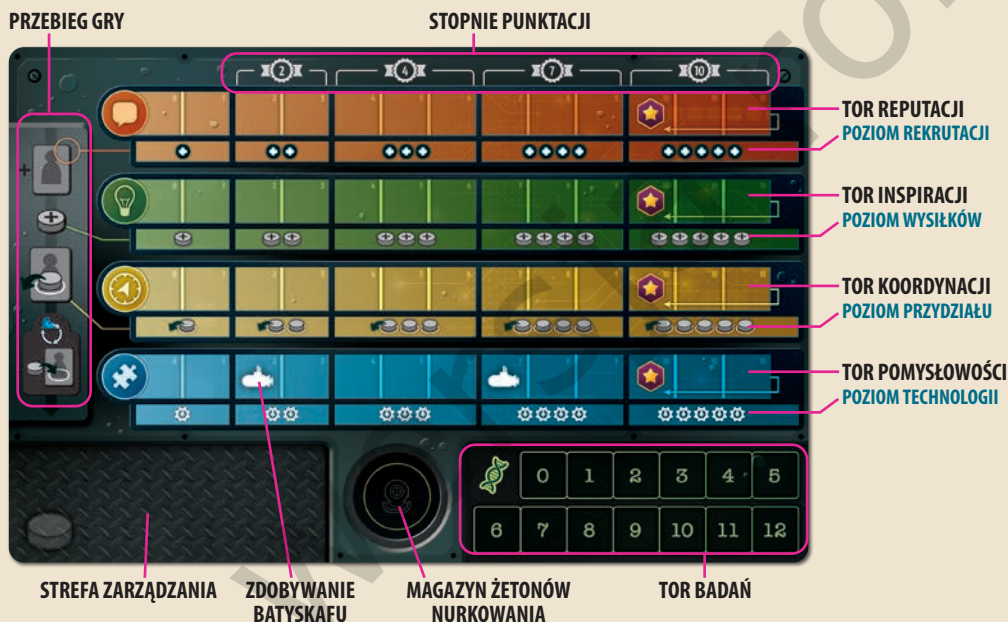
Każdy pojedynczy scenariusz można rozegrać jako **rywalizację**, w trybie **kooperacyjnym** oraz jako grę **solo**. Przeczytaj instrukcję a następnie sprawdź sekcję Kooperacja/Solo na str.16, gdzie odkryjesz kilka zmian, które wprowadzisz do rozgrywek w tych dwóch trybach.

32 KAFLE OCEANU

Podczas rozgrywki, Kafle Oceanu tworzą obszar gry; kiedy kafel dodawany jest do gry, nazywa się go obszarem. W grze występuje pięć rodzajów obszarów, różniących się głębokością, oznaczoną ikoną , umieszczoną z przodu i z tyłu kafa.



4 PLANSZETKI GRACZA



30 ŻETONÓW NURKOWANIA



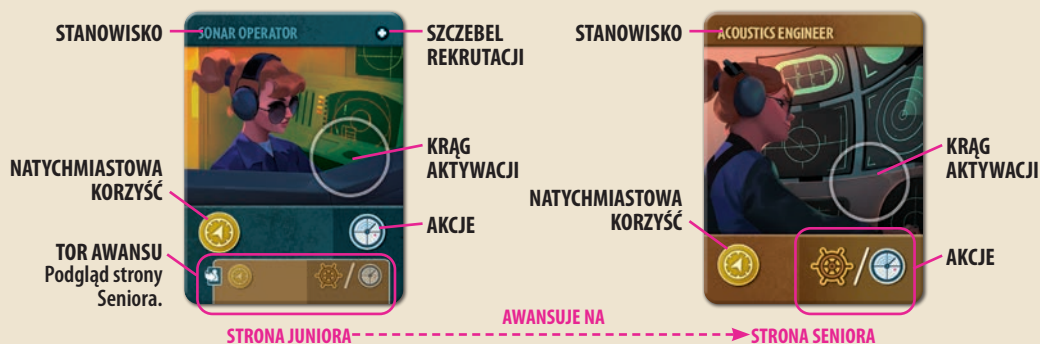
UWAGA NA TEMAT JUNIORÓW I SENIORÓW

Wszyscy Specjaliści (zarówno Juniorzy jak i Seniorzy) reprezentują wysoko wyspecjalizowanych i wyedukowanych naukowców, techników i ekspertów z różnych dziedzin.

Status Junior/Senior nie jest przypisany do samego zawodu; odnosi się do doświadczenia Specjalisty będącego członkiem twojego zespołu.

46 KAFLE SPECJALISTÓW

W grze występuje 16 różnych Specjalistów. Każdy z nich ma stronę **Juniora** (niebieską) i **Seniora** (złotą).



4 KAFLE LIDERÓW ZESPOŁU

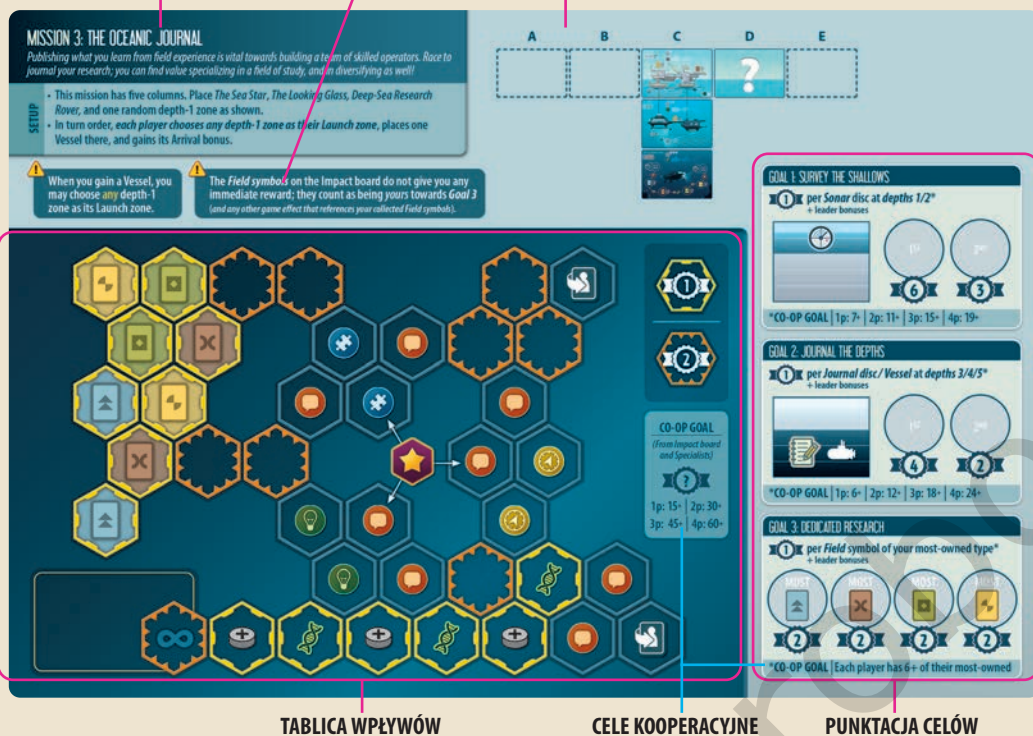
Twoje kafle początkowe. Liderzy rozpoczynają jako Seniorzy.



4 DWUSTRONNE KARTY SCENARIUSZY

Każda karta opisuje przygotowanie rozgrywki i specjalne zasady zawartej na niej misji. Przedstawia unikalne cele, które w dużym stopniu wpłyną na twoją ostateczną punktację, oraz Tablicę Wpływów, gdzie umieszczasz znacznik  jaki otrzymujesz na drodze do swoich strategicznych celów. Każda karta zawiera także cele Kooperacyjne.

SZCZEGÓŁY MISJI I PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI SPECJALNE ZASADY SCHEMAT KAFLE OCEANU



MISSION 3: THE OCEANIC JOURNAL
Publishing what you learn from field experience is vital towards building a team of skilled operators. Race to journal your research; you can find value specializing in a field of study, and in diversifying as well!

SETUP

- This mission has five columns. Place *The Sea Star*, *The Looking Glass*, *Deep-Sea Research Rover*, and one random depth-1 zone as shown.
- In turn order, each player chooses any depth-1 zone as their Launch zone, places one Vessel there, and gains its Arrival bonus.

SPECIAL RULES

- When you gain a Vessel, you may choose any depth-1 zone as its Launch zone.
- The Field symbols on the Impact board do not give you any immediate reward; they count as being yours towards Goal 3 (and any other game effect that references your collected Field symbols).

GOAL 1: SURVEY THE SHALLOWS
1 per Sonar disc at depths 1/2*
+ leader bonuses

GOAL 2: JOURNAL THE DEPTHS
1 per Journal disc / Vessel at depths 3/4/5*
+ leader bonuses

GOAL 3: DEDICATED RESEARCH
1 per Field symbol of your most-owned type*
+ leader bonuses

CO-OP GOAL (from Impact board and Specialties)
1p: 15+ | 2p: 30+ | 3p: 45+ | 4p: 60+

TABLICA WPŁYWÓW **CELE KOOPERACYJNE** **PUNKTACJA CELÓW**

6 KART CELÓW KOOPERACYJNYCH

Dodatkowe cele dla rozgrywek w trybie Kooperacyjnym i Solo.

CO-OP GOAL: DEEP

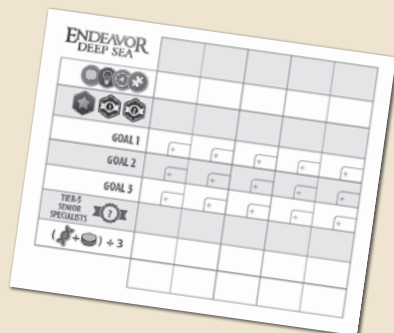
DEPTH-5 ZONES
Discover 1 × player count, +1.

CO-OP GOAL: INSPIRATION

8 × player count
(Numbers in track spaces indicate value)

NOT FOR USE WITH  OR  CO-OP GOAL

1 NOTES PUNKTACJI

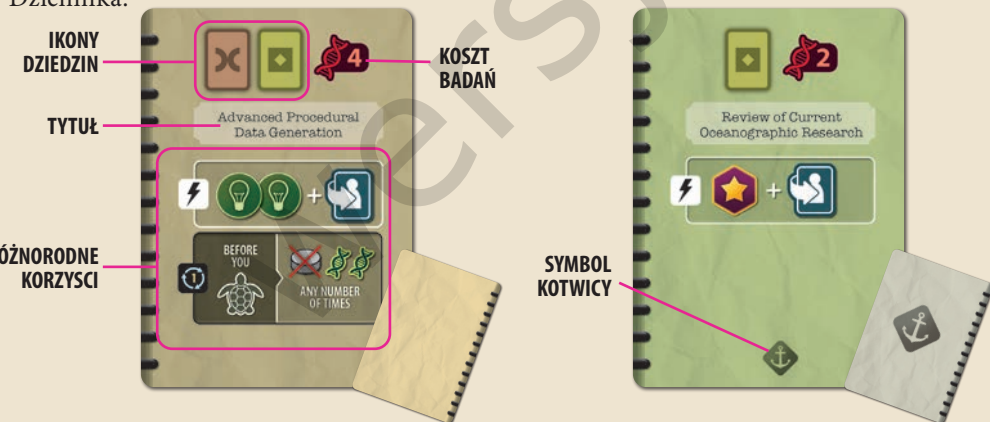


23 KARTY DZIENNIKÓW

Ikony na każdym z Dzienników wskazują z jakiej dziedziny jest każdy z Dzienników, jego koszt Badań i korzyści płynące z opublikowania Dziennika.

7 KART DZIENNIKÓW STARTOWYCH

Dzienniki z Kotwicą są jak normalne Dzienniki, lecz przeznaczone są na początek gry.



IKONY DZIEDZIN **KOSZT BADAŃ** **TYTUŁ** **RÓŻNORODNE KORZYSCI** **SYMBOL KOTWICY**

ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA



120 DYSKÓW

30 DLA KAŻDEGO GRACZA



20 KOSTEK POSTĘPU

5 DLA KAŻDEGO GRACZA



80 ZNACZNIKÓW WPŁYWU

20 DLA KAŻDEGO GRACZA



12 BATYSKAFÓW

3 DLA KAŻDEGO GRACZA



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- 1 Karta Scenariusza.** Wybierz Kartę Scenariusza i umieść ją na stole. Zawiera ona przygotowanie rozgrywki, informacje o punktacji i (czasem) specjalne zasady, z którymi każdy powinien się zapoznać.

Grasz po raz pierwszy? Wybierz Misję 1: Zew Oceanu.

- 2 Kafle Oceanu.** Twoja Karta Scenariusza wskazuje, które kafle należy wykorzystać w grze, a schemat pokazuje sposób ich ułożenia. Znajdź odpowiednie kafle i rozłóż je tak jak pokazano. Upewnij się, że zostawiłeś wokół wystarczająco dużo miejsca, na rozwój siatki kafli dla twojej Misji. Schemat na karcie pokazuje maksymalną szerokość do jakiej może rozwinąć się siatka kafli. Maksymalna głębokość to pięć kafli, chyba że zaznaczono inaczej. Gdy Kafle Oceanu trafią do gry, nazywane będą obszarami.
- 3 Stosy Kafli Oceanu:** Potasuj wszystkie pozostałe kafle i ułóż zakryte w pięciu oddzielnych stosach, w zależności od ich głębokości.
- 4 Żetony Nurkowania:** Potasuj żetony Nurkowania, i utwórz zakryty zapas. Dla każdej Strefy Nurkowania dobierz określoną przez Strefę liczbę żetonów, tworząc z nich zakryty stos.

Na przykład, Strefa Nurkowania Gwiazdy Morskiej początkowo zawiera cztery żetony Nurkowania.

- 5 Dzienniki:** Potasuj osobno talie Dzienników oraz Dzienników Początkowych. Wyłóż w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy, cztery losowe, odkryte karty Dzienników Początkowych. Pozostałe odłóż do pudełka - nie będą używane w grze. Potasowaną talię Dzienników połóż zakrytą w pobliżu.
- 6 Specjaliści:** Umieść w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy przygotowaną tackę Specjalistów. Szczegół 1-4 powinny pozostać odpowiednio ułożone. Specjalistów szczegół 5 należy potasować (niebieską stroną Junior do góry), i rozmieścić możliwie równomiernie w przegrodach skrajnie prawej kolumny.
- 7 Fala:** Wybierz losowo pierwszego gracza i daj mu znacznik Fali.
- 8 Komponenty gracza:** Wybierz swój kolor gracza. Weź Plansztkę Gracza, Kafel Lidera Zespołu, oraz zestaw komponentów w twoim kolorze: 30 dysków, 5 kostek postępu, 20 znaczników Wpływu i 3 Batyskafy.

- Umieść pięć kostek postępu na polu 0 twoich torów Atrybutów i toru Badań.
- Umieść Lidera Zespołu w pobliżu twojej Planszki, a jeden z dysków na jego kręgu aktywacji.
- Pozostałe dyski trzymaj z dala od twojej Strefy Zarządzania. Dyski z zapasu nie są dla ciebie dostępne; muszą najpierw wejść do gry, abyś mógł z nich korzystać. Dlatego lepiej jest trzymać je w bezpiecznej odległości.
- Umieść swoje znaczniki Wpływu w pobliżu Tablicy Wpływów.
- Umieść swój pierwszy Batyskaf na początkowym obszarze, tak jak opisano w scenariuszu. Otrzymujesz Premię za Przybycie (zobacz Premia za Przybycie, str.11). Twoje pozostałe Batyskafy umieść w pobliżu twojej Planszki.

W Misji 1, umieść swój Batyskaf na Morskiej Gwieździe. Otrzymujesz za to Premię za Przybycie do tego obszaru, w postaci jednego dysku, który odkładasz na swoją Strefę Zarządzania.

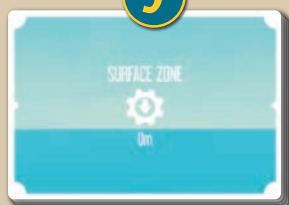
SCHEMAT POCZĄTKOWEGO UŁOŻENIA KAFLI OCEANU



Brakuje ci miejsca na stole na stosy kafli? Wypróbuj tę metodę ułożenia: Skrzyżuj stosy na sobie z najpłytszym na górze i najgłębszym na spodzie.



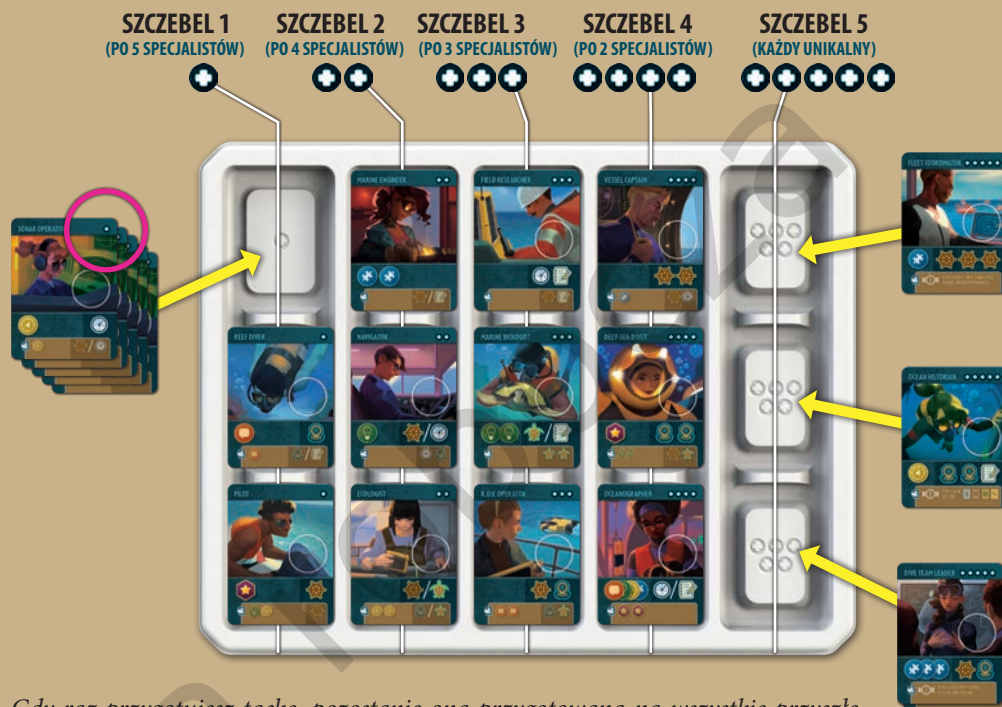
3



6 PRZYGOTOWANIE TACKI SPECJALISTÓW

Specjaliści Szczelbła 1-4: obróć wszystkie kafle stroną Junior (niebieską) do góry, rozdziel je na stosy według nazwy. Umieść trzy kafle szczelbła 1 w przegrodach pierwszej kolumny (najbardziej po lewej), stosy szczelbła 2 w przegrodach drugiej kolumny. Powtórz do Szczelbła 4.

Specjaliści Szczelbła 5: Utwórz potasowane stosy, stroną Junior do góry. Rozmieść stosy możliwie równomiernie w przegrodach skrajnie prawej kolumny.



Gdy raz przygotujesz tackę, pozostanie ona przygotowana na wszystkie przyszłe rozgrywki. Składając grę, po prostu umieść Specjalistów z powrotem w odpowiednich przegrodach. Jediną rzeczą jaką musisz zrobić przed każdą nową rozgrywką, to ponowne, losowe umieszczenie kafli Szczelbła 5.



ROZGRYWKA

Gra toczy się przez sześć rund. Każda runda składa się z dwóch faz. Gracz ze znacznikiem Fali rozpoczyna każdą fazę, a pozostali gracze wykonują swoje akcje zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

FAZA 1: PRZYGOTOWANIE • Każdy gracz wykonuje następujące trzy kroki:

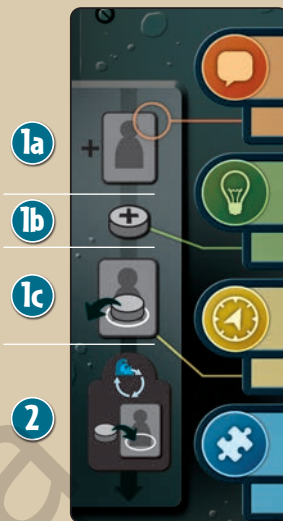
1a) REKRUTACJA • Rekrutujesz jednego Specjalistę

1b) PODJĘTY WYSIŁEK • Pozyskujesz dyski z twojego zapasu do Strefy Zarządzania.

1c) PRZYDZIAŁ • Odzyskujesz dyski z twoich Specjalistów do twojej Strefy Zarządzania.

FAZA 2: DZIAŁANIE • Gracze rozgrywają swoje tury aktywując Specjalistów, by wykonywali akcje, kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, do momentu aż wszyscy spasują.

Twoja Planszетка Gracza zawiera schemat "przebiegu gry", by przypominać ci kolejność w fazie. Cienkie, kolorowe linie wskazują tor atrybutu, który ma wpływ na na poszczególne kroki w każdej fazie.



IKONY NAGRÓD

W czasie rozgrywki, często i na różne sposoby, będziesz zdobywał nagrody. Do sposobów zdobywania nagród zaliczają się rekrutacja i awansowanie Specjalistów, różne akcje z obszarów Oceanu, Tablica Wpływów, Dzienniki oraz inne. Oto niektóre z typowych nagród i ich ikony:

- Przesuń swój znacznik na torze Reputacji o jedno pole
- Przesuń swój znacznik na torze Inspiracji o jedno pole
- Przesuń swój znacznik na torze Koordynacji o jedno pole
- Przesuń swój znacznik na torze Pomysłowości o jedno pole
- Przesuń znacznik na torze dowolnego atrybutu o jedno pole
- Przesuń znacznik na torze najmniej rozwiniętego atrybutu o jedno pole (ty wybierasz w przypadku remisu)
- Przesuń swój znacznik na torze Badań o jedno pole
- Umieść jeden znacznik na Tablicy Wpływów (zobacz Tablica Wpływów, str.14)
- Pozyskaj jeden dysk z twoich zapasów do twojej Strefy Zarządzania
- Awansuj Specjalistę (zobacz str.13)
- Wykonaj akcję Sonaru
- Wykonaj akcję Sonaru na tym obszarze
- Odrzuć dysk z twojej Strefy Zarządzania do twoich zapasów
- Wydadź 2 Badania



FAZA 1a: REKRUTACJA

W swojej turze wybierz z tacki Specjalistę i dodaj go do swojego obszaru gracza. Postępy na twoim torze Reputacji wyznaczają najwyższy szczebel z jakiego możesz rekrutować Specjalistów. Twój poziom Rekrutacji wyrażony jest przez ikony umieszczone w najniższym rzędzie na torze postępu.

Każdy Specjalista Junior posiada w górnym rogu kafla liczbę ikon określającą jego szczebel; by zatrudnić konkretnego Specjalistę, twój poziom Rekrutacji musi dorównywać (lub przekraczać) szczebel Specjalisty.

- Twój zatrudniony Specjalista zawsze wchodzi do gry jako Junior.
- Możesz zatrudniać takich samych Specjalistów, jakich już posiadasz.
- Jeżeli twoi nowi Specjaliści posiadają jakąkolwiek natychmiastową korzyść, rozpatrz ją przed przejściem do następnego kroku.
- Jakakolwiek lub którą otrzymujesz w tym kroku ma wpływ na dwa kolejne kroki i może być czynnikiem wpływającym na twoją decyzję w kwestii rekrutacji!
- Jeżeli rekrutujesz ostatniego Specjalistę szczebla 5, rozmieść pozostałych Specjalistów szczebla 5 (jeżeli to możliwe), tak, by w każdej przegrodzie znajdował się przynajmniej jeden z nich.



Przykład: Twój poziom Rekrutacji wynosi , więc możesz rekrutować jakiegokolwiek Specjalistę ze szczebla 2 lub niższego.

Rekrutujesz tego Nawigatora ze szczebla 2. Posiada on natychmiastową korzyść w postaci jednej Inspiracji, więc przesuwasz twój znacznik na torze Inspiracji o jedno pole do przodu.



FAZA 1b: PODJĘTY WYSIŁEK

Pozyskaj nowe dyski z twojego zapasu do Strefy Zarządzania na twojej Planszecie. Twój postęp na torze Inspiracji określa liczbę dysków jakie otrzymujesz. Twój poziom podjętego Wysiłku wyrażony jest przez ikony umieszczone w najniższym rzędzie na torze postępu. Otrzymujesz jeden dysk za ikonę.

- Jeżeli twój zapas dysków wyczerpał się, otrzymujesz tyle dysków, ile posiadasz w zapasie, reszta przepada.



Przykład: Twój poziom podjętego Wysiłku wynosi , więc otrzymujesz 3 dyski z twojego zapasu do twojej Strefy Zarządzania.



FAZA 1c: PRZYDZIAŁ

W swojej turze możesz odzyskać dyski Specjalistów do swojej Strefy Zarządzania, co nie tylko uwolni dyski, ale również Specjaliści będą gotowi na ich ponowne użycie. Twój postęp na torze Koordynacji określa liczbę dysków jakie odzyskujesz. Twój poziom Przydziału wyrażony jest przez ikony znajdujące się w najniższym rzędzie na torze postępu. Odzyskaj jeden dysk za każdą ikonę.

- Jeżeli nie masz wystarczająco dużo Koordynacji, by przydzielić na nowo twoich Specjalistów, wybierz tych, którzy są bardziej wszechstronni lub bardziej przydatni w twojej strategii, a pozostałe dyski pozostaw na miejscu.

W pierwszej rundzie, będziesz posiadał pojedynczy dysk na kafle swojego Lidera Zespołu, oraz możliwość przydziału jednego Specjalisty... więc będziesz miał możliwość odzyskania tego dysku do twojej Strefy Zarządzania.



Przykład: Twój poziom Przydziału wynosi , więc będziesz miał możliwość odzyskania tylko jednego dysku. Ponieważ masz dwóch Specjalistów z dyskami na ich kafkach, będziesz musiał wybrać. Zdejmujesz dysk ze swojego Lidera Zespołu, ponieważ jest on bardziej wszechstronny niż twój Pilot.



FAZA 2: DZIAŁANIA

Gracze rozgrywają tury rozpoczynając od gracza, który posiada znacznik Fali, i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze musisz wykonać działanie albo spasować. Jeżeli spasujesz, nie możesz wykonywać żadnych kolejnych tur w tej fazie, a kolejność tur postępuje zgodnie z ruchem wskazówek zegara, pomijając cię. Rozgrzywka przebiega w ten sposób, z wciąż aktywnymi graczami wykonującymi po kolei swoje tury, do momentu, aż wszyscy gracze spasują (zobacz Koniec Rundy, str.14).

WYKONYWANIE TUR

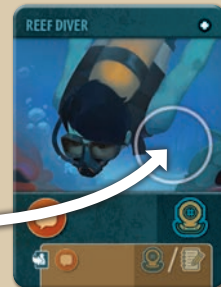
Wykonujesz turę aktywując Specjalistę. Żeby aktywować Specjalistę, umieść dysk z twojej Strefy Zarządzania na Specjaliście w twojej Strefie Gracza, który posiada wolny krąg aktywacji (nie każdy Specjalista posiada taki krąg). Następnie możesz wykonać akcję lub kilka akcji Specjalisty.

Dysk, który umieszczasz na kaflu Specjalisty pozwala ci wykonać jego akcje. Niektóre rodzaje akcji będą wymagały także użycia dodatkowego dysku z twojej Strefy Zarządzania (nie z zapasu), aby móc przeprowadzić akcję. Jeżeli nie posiadasz drugiego dysku w twojej Strefie Zarządzania, by wykonać akcję, która go wymaga, zmarnujesz po prostu dysk na aktywację Specjalisty.

- Niektórzy Specjaliści posiadają kilka ikon akcji z symbolem “/” pomiędzy nimi; w tym przypadku musisz wybrać tylko jedną akcję do wykonania.
- Niektórzy specjaliści posiadają kilka ikon akcji bez symbolu “/” między nimi. Możesz wtedy wykonać którąkolwiek lub wszystkie akcje, w dowolnej kolejności. Wykonywanie wielu akcji z jednego Specjalisty wciąż liczy się jako jedna tura. Akcje mogą być wykonywane na różnych obszarach. Rozpatrz w pełni każdą akcję przed rozpoczęciem kolejnej.
- Możesz aktywować Specjalistę i później nie wykonywać jego akcji.

Przykład pojedynczej akcji:

Umieszczenie dysku na pustym kręgu aktywacji twojego Nurka Rafowego, pozwoli ci na wykonanie akcji Nurkowania.



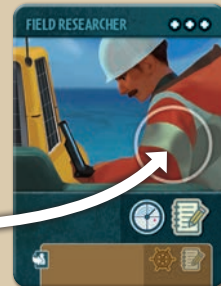
Przykład wyboru akcji:

Aktywacja twojego Ekologa pozwala ci na wykonanie albo akcji Podróży albo akcji Ochrony.



Przykład wielu akcji:

Aktywacja twojego Badacza Terenu pozwala ci na wykonanie akcji sonaru i akcji Dziennika, w dowolnej kolejności.



OGÓLNE ZASADY FAZY: DZIAŁANIA

- Żeby wykonać akcję na danym obszarze, musisz mieć na nim Batyskaf.
- Na każdym obszarze znajdują się miejsca, w których możesz wykonywać różne akcje. Miejsca te oznaczone są wyraźnie konturową wersją odpowiadających im ikon akcji.

DLA PODRÓŻOWANIA DLA SONARU DLA NURKOWANIA DLA OCHRONY DLA DZIENNIKA



SZUKAJ



SZUKAJ



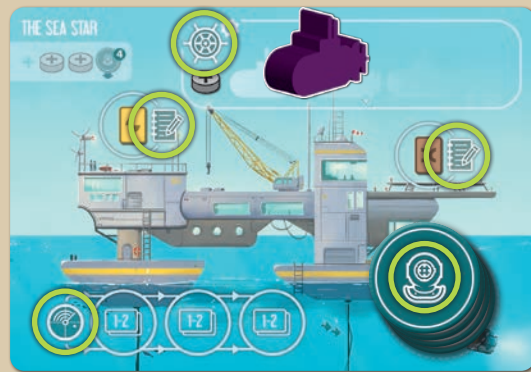
SZUKAJ



SZUKAJ



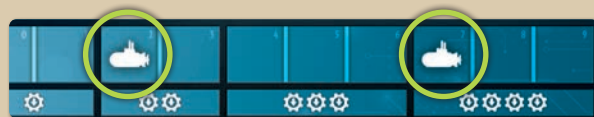
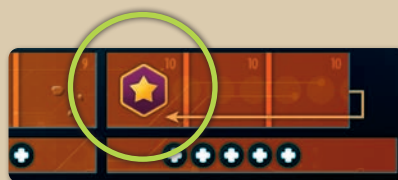
SZUKAJ



Na przykład, posiadając Batyskaf na Morskiej Gwieździe, możesz Podróżować, użyć Sonaru, Nurkować (ikona znajduje się na żetonach Nurkowania) i opublikować Dziennik (w dwóch miejscach).

- Jeżeli dotrzesz do ikony Wpływu umieszczonej blisko końca każdego toru atrybutu, otrzymujesz jeden Wpływ (zobacz Tablica Wpływu, str.14). Jeżeli kiedykolwiek miałbyś przesunąć swój znacznik poza koniec toru, cofasz kostkę do ikony Wpływu i ponownie otrzymujesz Wpływ, tak jak wskazuje strzałka.

- Tor Pomysłowości odblokowuje dla ciebie dodatkowe Batyskafy. W momencie gdytwój znacznik dotrze do miejsca z ikoną Batyskafu, umieść nowy Batyskaf na obszarze początkowym Misji (wskazanym przez Kartę Scenariusza) i odbierz swoją premię za Przybycie (zobacz Premia za Przybycie, str.9)





PODRÓŻ

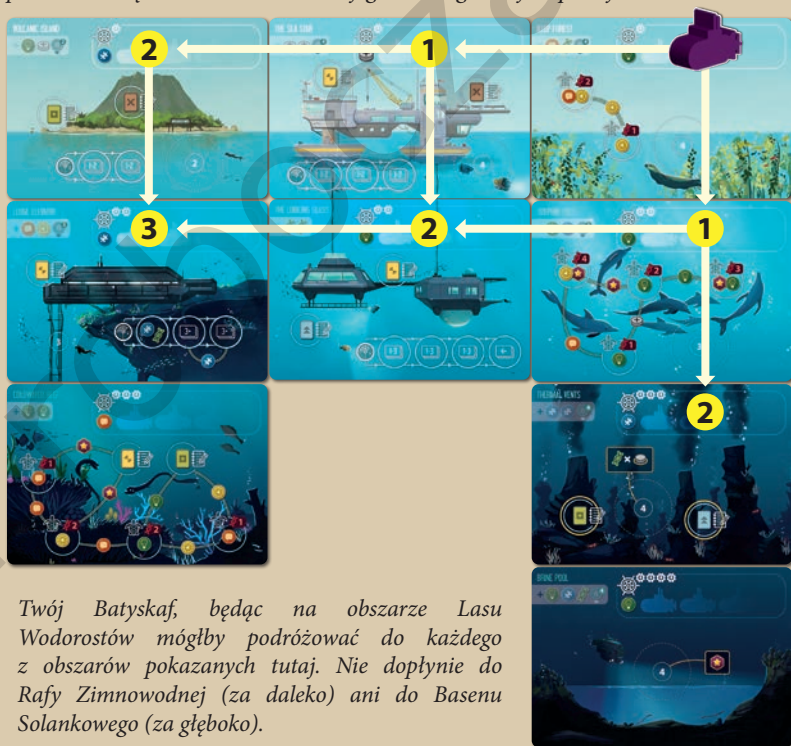
Przesuń Batyskaf na inny obszar, by otrzymać Premię za Przybycie i umożliwić sobie wykonywanie tam innych akcji.

Przesuń jeden ze swoich Batyskafów z jego obecnego obszaru na inny. Możliwości poruszania się twojego Batyskafu są ograniczone twoimi postępami na torze Pomysłowości  twój poziom Technologii wyrażony jest przez ikony  umieszczone w najniższym rzędzie na torze postępu.

- Maksymalna głębokość na jaką możesz przemieścić Batyskaf jest równa twojemu poziomowi Technologii.
- Maksymalna odległość (mierzona w obszarach) jaką twój Batyskaf może się poruszyć jest także równa twojemu poziomowi Technologii. **Batyskaf może poruszać się poziomo lub pionowo**, z obszaru na obszar, po jednym obszarze na raz.
- Umieszczaj swoje Batyskafy na Platformie Cumowniczej na obszarze, na którym się aktualnie znajdują.



Na przykład, twój poziom Technologii wynosi trzy i jest przedstawiony jako . Oznacza to, że twój Batyskaf może zejść na głębokość 3 obszarów i może przemieścić się do 3 obszarów od swojego obecnego miejsca postoju.

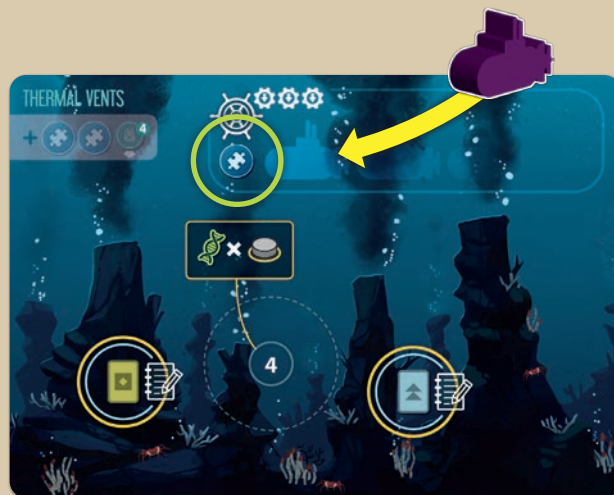


Twój Batyskaf, będąc na obszarze Lasu Wodorostów mógłby podróżować do każdego z obszarów pokazanych tutaj. Nie dopłyne do Rafy Zimnowodnej (za daleko) ani do Basenu Solankowego (za głęboko).

PREMIA ZA PRZYBYCIE

Po przemieszczeniu Batyskafu na obszar, natychmiast otrzymujesz Premię za Przybycie do tego obszaru (tylko za przybycie do ostatecznego obszaru, nie za obszary mijane po drodze). Premia za Przybycie jest oznaczona na każdym z obszarów, poniżej ikony Podróż.

- Otrzymujesz Premię za Przybycie, kiedy umieszczasz nowy Batyskaf na obszarze początkowym, włączając w to twój startowy Batyskaf w grze. W opisie Przygotowania gry na twojej Karcie Scenariusza wyszczególniony będzie obszar początkowy dla danej Misji.



Zdecydowałeś się płynąć do Kominów Hydrotermalnych. Po przybyciu otrzymujesz Premię za Przybycie... w postaci Pomysłowości ! Teraz jesteś o krok bliżej, by móc podróżować głębiej i dalej!



SONAR (Wymaga drugiego dysku) Umieść dysk na torze Sonaru, by otrzymać nagrodę i odkryć nowe oceaniczne obszary.

Umieść dysk z twojej Strefy Zarządzania na pierwszym niezajętym polu z lewej strony na torze Sonaru, na obszarze, na którym posiadasz Batyskaf.

- Jeżeli obszar oferuje wiele torów, możesz wybrać, na którym umieścić dysk.
- Umieszczenie dysku może ukończyć Połączenie (zobacz Kończenie Połączeń, str.13)

Niektóre pola na torze Sonaru wskazują nagrody; odbierz je, jak zwykle. Większość pól na torze Sonaru wskazuje, że możesz Odkryć nowy obszar i dodać go do odkrywanych bezmiaru oceanu.

ODKRYWANIE

KROK 1: WYBIERZ SWÓJ KAFEL

Dobierz dwa kafle Oceanu. Każda ikona Odkrycia wskazuje na stos o określonej głębokości, z którego możesz dobierać kafle.

Na przykład, jeżeli ikona wskazuje "1-2", możesz dobrać dwa kafle z głębokości 1, lub dwa z głębokości 2, lub po jednym z każdej.

- Możesz dobrać i umieścić kafel, który jest za głęboki, byś mógł tam obecnie podróżować.
- Twoja karta Scenariusza pokazuje limity obszaru gry dla danej Misji, wskazując gdzie mogą być umieszczane nowe obszary, o głębokości 1, które tworzą kolumny.
- Za wyjątkiem głębokości 1, musi istnieć obszar o mniejszej głębokości, by umieścić pod nim obszar o większej głębokości (na przykład, nie możesz umieścić kafała o głębokości 4, dopóki nie będzie położony kafeł o głębokości 3 z pustą przestrzenią pod nim).
- Jeżeli nie można rozstrzygnąć twojego Odkrycia (na przykład, jeżeli ikona wskazuje "1-2" a obie z tych głębokości są już zajęte), musisz dobrać kafeł z najmniejszej, dostępnej głębokości z dostępnym prawidłowym miejscem do umieszczenia kafała. Następnie kontynuujesz normalnie swoją turę.

KROK 2: UMIESZCZANIE NOWYCH OBSZARÓW

Przjrzyj się obu kafilom, wybierz jeden do umieszczenia (drugi zwróć na spód odpowiadającego stosu). Umieść wybrany kafeł w dowolnym, dostępnym miejscu z odpowiednią głębokością; teraz gdy kafeł jest w grze, nazywany jest obszarem.

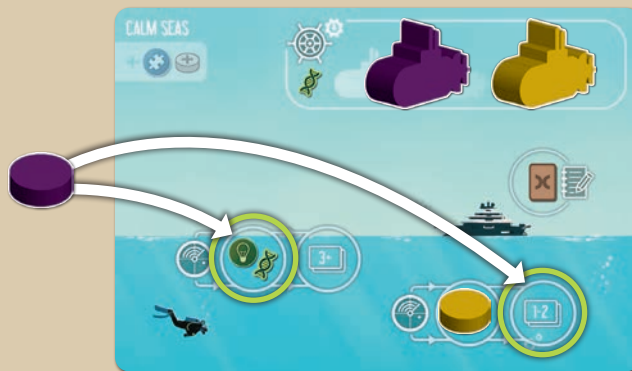
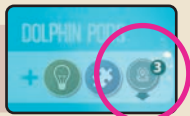
- Jeżeli obszar zawiera Strefę Nurkowania, umieść określoną liczbę zakrytych żetonów Nurkowania w Strefie Nurkowania.



KROK 3: PREMIA ZA ODKRYCIE

Odbierz Premię za Odkrycie z nowego obszaru. Premia za Odkrycie to jednorazowa nagroda, wskazana przez "zanikające" ikony w lewym, górnym rogu.

Obszary ze Strefą Nurkowania mają w sekcji Premii za Odkrycie przypomnienie o umieszczeniu żetonu Nurkowania.



Na przykład, jeżeli użyjesz Sonaru, gdy twój Batyskaf znajduje się na obszarze Spokojne Morza, możesz umieścić swój dysk na jednym z dwóch torów Sonaru. Jeżeli wybierzesz lewy tor, otrzymasz . Jeżeli wybierzesz prawy tor (zauważ, że Żółty gracz umieścił swój dysk jako pierwszy, zajmując pierwsze wolne pole od lewej strony), odkryjesz nowy obszar.

Ikona Odkrycia wskazuje dwa kafle (pamiętaj, że zawsze dobierasz dwa kafle, z których wybierasz jeden), oraz posiada liczby lub zakres liczb, by wskazać głębokość stosu, z jakiego możesz dobierać kafle.

2-4
DOBIERZ Z GŁĘBOKOŚCI 2-4

4+
DOBIERZ Z GŁĘBOKOŚCI 4 LUB WIĘKSZEJ

3
DOBIERZ TYLKO Z GŁĘBOKOŚCI 3



Na przykład, twój symbol Odkrycia wskazuje głębokość 1-2. Zgodnie ze Scenariuszem, na obszarze gry są dwa miejsca, gdzie mógłbyś umieścić głębokość 1, oraz jedno dostępne miejsce na głębokość 2, poniżej Umierającej Rafy. Decydujesz się dobrać po jednym kafilu z obu stosów.

Dobrałeś kafle Atol (głębokość 1) oraz Zatopione Ruiny (głębokość 2). Rozważasz oba (biorąc pod uwagę, w jaki sposób ich różne właściwości mogłyby pomóc ci odnieść sukces), i wybierasz Zatopione Ruiny. Zwracasz Atol na spód odpowiadającego stosu.



Umieszczasz Zatopione Ruiny w miejscu dostępnym dla głębokości 2, na obszarze umieszczasz też pięć żetonów Nurkowania w Strefie Nurkowania, jak wskazuje Strefa. Na koniec odbierasz Premię za Odkrycie .





NURKOWANIE Dobierz wierzchni żeton ze Strefy Nurkowania; żetony mają zróżnicowane zastosowanie i są ważnym źródłem cennych Badań.

Wybierz obszar (na którym posiadasz Batyskaf), który posiada Strefę Nurkowania z jednym lub więcej żetonem Nurkowania. Dobierz wierzchni żeton ze Strefy Nurkowania i odkryj go.

ŻETONY NURKOWANIA

Żetony Nurkowania zawierają pewną liczbę Badań (których potrzebujesz do Ochrony oraz publikowania Dzienników, zobacz poniżej). Większość żetonów zawiera także dodatkową akcję lub inną korzyść.

Podczas swojej tury możesz wydać dowolną liczbę tych żetonów. Kiedy wydajesz żeton Nurkowania, musisz wybrać pomiędzy wartością Badań (odzwierciedlisz zysk na twoim torze Badań), a jego akcją/korzyścią.

Odrzuć wydany żeton na stos odrzuconych żetonów. Jeżeli zapas żetonów Nurkowania kiedykolwiek się wyczerpie, potasuj odrzucone żetony, tworząc nowy zapas.

- Możesz wydać żeton Nurkowania w tej samej turze, w której go pozyskałeś.
- Dodatkowa akcja z żetonu może być wykonana przed lub po akcji twojego Specjalisty, lub pomiędzy jego akcjami, jeżeli jest to Specjalista z dostępnymi kilkoma akcjami.
- Nie możesz traktować wydania żetonu Nurkowania jako samodzielnej tury; rozgrywanie tur zawsze wymaga aktywacji Specjalisty.
- Możesz aktywować Specjalistę, zrezygnować z wykonywania jakichkolwiek jego akcji, ale wciąż możesz wydać żeton Nurkowania, by wykonać jego akcję.

Na końcu twojej tury możesz posiadać maksymalnie jeden żeton Nurkowania (na twojej Planszecie znajduje się na niego miejsce). Musisz wydać nadmiar żetonów przed końcem twojej tury.



Na przykład, Nurkujesz gdy twój Batyskaf znajduje się na Skalnej Półce. Bierzesz wierzchni żeton ze stosu i odkrywasz go; masz wybór pomiędzy 3 Badaniami a akcją Podróży. Możesz go wydać dla którejkolwiek korzyści lub zachować go na twojej Planszecie do późniejszego użycia.

ŻETONY NURKOWANIA



OCHRONA (Wymaga drugiego dysku) Wydaj Badania i umieść dysk w Strefie Ochrony, by otrzymać nagrody (często Wpływ).

Wybierz dostępną Strefę Ochrony na obszarze, w którym znajduje się twój Batyskaf. Opłać przedstawiony na Strefie koszt Badań i odbierz wskazane nagrody. Umieść dysk z twojej Strefy Zarządzania w Strefie Ochrony; to może spowodować ukończenie Połączenia (zobacz Kończenie Połączeń, str.13).

OPŁACANIE KOSZTU BADAŃ

Akcje z kosztem Badań zawierają tę ikonę, z cyfrą określającą koszt. Wydaj tę ilość Badań z toru Badań na twojej Planszecie (odzwierciedlij tę zmianę przesuwając kostkę). Pamiętaj, że możesz także wydać żetony Nurkowania, by otrzymać określoną na nich wartość Badań.



Na przykład, wykonujesz akcję Ochrony, kiedy posiadasz Batyskaf w Lesie Wodorostów. Masz 3 Badania, więc mógłbyś sobie pozwolić na każdą Ochronę na tym obszarze. Opłacasz koszt dwóch Badań za wyżej położoną Strefę Ochrony, umieszczasz tam dysk i otrzymujesz wskazane nagrody.



DZIENNIK (Wymaga drugiego dysku) Wydaj Badania, by opublikować Dziennik, co zapewni ci Awans i inne korzyści.

Na obszarze, na którym posiadasz Batyskaf, wybierz wolną Strefę Dziennika z ikoną Dziedziny, która jest także przedstawiona na wyłożonej karcie Dziennika, który chcesz opublikować (nie ma problemu, jeżeli na Dzienniku umieszczono także inne ikony Dziedzin).

- Jeżeli żaden z wyłożonych Dzienników nie posiada ikony Dziedziny z wybranej Strefy, nie możesz aktualnie opublikować Dziennika w tej Strefie.

Opłać koszt Badań wskazany na Dzienniku i umieść dysk z twojej Strefy Zarządzania w Strefie Dziennika. To może spowodować ukończenie Połączenia (zobacz Kończenie Połączeń, str.13).

Odbierz twój opublikowany Dziennik. Dzienniki zawierają różnorodne korzyści, w czterech kategoriach:



Natychmiastowa: te korzyści uzyskujesz natychmiast. Niezwykle powszechnym efektem Natychmiastowym jest Awans (zobacz Awans, str.13).



Pozostali gracze: korzyści te przydzielane są natychmiast innym graczom (nie tobie).



Usuń: jeżeli usuniesz z gry kartę Dziennika (pod określonymi warunkami), możesz aktywować opisany efekt.



Na przykład, **Usuń ten Dziennik**, kiedy wykonujesz akcję Ochrony, by wykonać Ochronę jeszcze raz, w tym samym rzędzie lub kolumnie, tak jakby koszt Badań wynosił zero.



Raz na Rundę: Raz na rundę pod określonymi warunkami, możesz skorzystać z efektu opisanego na karcie.

Obróć kartę o 90°, by zaznaczyć, że jej efekt został wykorzystany w tej rundzie; zresetujesz pozycję karty na końcu rundy.



Na przykład, **Raz na Rundę**, przed akcją Ochrony, możesz odrzucić dysk z twojej Strefy Zarządzania, by otrzymać 2 Badania, dowolną ilość razy.



Na przykład, chcesz opublikować Dziennik, gdy twój Batyskaf znajduje się na Zwierciadle Wody. Znajdują się tu dwie dostępne Strefy Dzienników; ich ikony Dziedziny znajdują się na dwóch Dziennikach z witryny. Mogłbyś opublikować każdy z nich, ale decydujesz się na publikację Dziennika "Optymalizacja Odkryć Wielozespołowych".

Wydajesz 3 Badania, umieszczasz dysk w Strefie Dziennika z ikoną , otrzymujesz kartę i uzupełniasz witrynę Dzienników.



Otrzymujesz natychmiast i możesz Awansować jednego z twoich Specjalistów.

Każdy inny gracz otrzymuje natychmiast .





AWANS

Wybierz Specjalistę Juniora z twojej Strefy Gracza, obróć jego kafel na stronę Seniora. Otrzymujesz każdy, atrybut, Badanie lub Wpływ jakie przedstawiono na stronie Seniora.

Pamiętaj, że pasek Awansu na każdym kafle Specjalisty Juniora pokazuje co zawiera strona Seniora.

- Nie tracisz żadnej ikony atrybutu, jaką zawierała strona Juniora.
- Jeżeli na kręgu aktywacji Juniora znajdował się dysk, gdy go awansujesz, odrzuć dysk do twojego zapasu.



Na przykład, awansujesz Pilota na Szypra. Dysk, który znajdował się na Pilocie przepada a ty otrzymujesz przypisane do Szypra  .

KOŃCZENIE POŁĄCZEŃ

Niektóre Strefy z akcjami na obszarze połączone są liniami nazywanymi Połączeniami. Kiedy na obu końcach Połączenia znajdują się dyski, Połączenie jest ukończone.

W momencie ukończenia, gracze, do których należą dyski na obu końcach Połączenia, otrzymują natychmiast nagrodę wskazaną przez samo Połączenie.

- Jeżeli twoje dyski zajmują oba końce Połączenia, nagrodę otrzymujesz tylko raz.
- Możliwe jest ukończenie kilku Połączeń jednocześnie.
- Aktywny gracz otrzymuje swoje nagrody jako pierwszy, następnie każdy z pozostałych graczy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Na przykład, umieszczając swój dysk w Strefie Ochrony kończysz 3 Połączenia jednocześnie. Gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara rozpatrują efekty Kończenia Połączeń:

- Ty (fioletowy) otrzymujesz nagrody ze wszystkich trzech Połączeń:   
- Żółty otrzymuje 
- Czerwony otrzymuje 



SPECJALNE FUNKCJE OBSZARÓW

Niektóre obszary posiadają oprócz zwykłych rodzajów akcji, swoje specjalne funkcje. W grze występują cztery ich podstawowe rodzaje, opisane poniżej. Zobacz kartę Specjalne Zasady Obszarów Oceanu, gdzie opisano wszystkie funkcje każdego z obszarów.

OGÓLNE EFEKTY

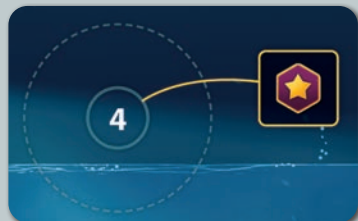
Żółty trójkąt ostrzegawczy wskazuje efekt, który nie jest połączony z konkretną funkcją obszaru.



Na przykład, kiedy wykonujesz akcję Podróży z tego obszaru, możesz ją wykonać tak, jakby twój poziom Technologii był o jeden wyższy od twojego aktualnego poziomu.

EFEKTY AKCJI

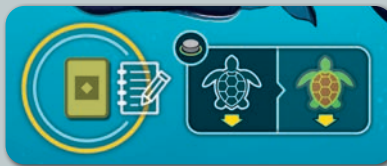
Żółta linia prowadząca od ikony funkcji oznacza, że coś specjalnego dzieje się zaraz po tym jak wykonasz akcję z połączonej z nią Strefy.



Na przykład, kiedy Nurkujesz tutaj, otrzymujesz także jeden Wpływ.

OZNACZONE OBSZARY

Żółty okrąg wokół akcji oznacza, że jeśli posiadasz dysk na tej Strefie, wskazana zasada specjalna dotyczy ciebie.



Na przykład, kiedy wykonujesz Ochronę na tym obszarze i równocześnie zajmujesz tę oznaczoną Strefę, możesz natychmiast wykonać ochronę jeszcze raz.

ZABLOKOWANE FUNKCJE

Czerwony, "zamknięty" okrąg wokół akcji oznacza, że możesz nie mieć dostępu do niej, dopóki nie zostaną spełnione opisane warunki.



Na przykład, ta Strefa Dziennika jest zablokowana. Strefa Nurkowania tutaj ma swój Efekt, który mówi "kiedy Nurkujesz tutaj, możesz opublikować Dziennik na zablokowanej Strefie, na tym obszarze."



TABLICA WPŁYWU

Tablica Wpływów zamieszczona na każdej karcie Scenariusza reprezentuje pozytywny wpływ jaki, między innymi, twoje wysiłki w oceanie wywierają ogólnie na świat.

W początkowych Misjach, Tablice Wpływów są dość proste. Lecz kiedy przejdziesz przez scenariusze, odkryjesz szeroką różnorodność efektów i możliwości jaki niesie ze sobą ten aspekt gry.

Tablica z siatką heksów prezentuje rozmaite nagrody i inne korzyści. Kiedy podczas gry otrzymujesz w dowolny sposób Wpływ , umieść znacznik ze swoich zapasów na wolnym heksie i odbierz nagrodę narysowaną na nim.

Znacznik możesz umieścić na heksie wskazanym przez strzałkę lub na heksie przylegającym do dowolnego, zajętego już heksa.

- Zajmowanie heksów w określonych kolorach (wskazanych w legendzie punktacji) da tobie punkty na końcu rozgrywki.
- Na heksie z symbolem ∞ można umieścić dowolną ilość znaczników (umieszczaj je na przylegającym, większym obszarze, jeżeli jest taka potrzeba).



Wiele Scenariuszy wprowadza unikalne zasady interakcji z Tablicą Wpływu. Zawsze bierz pod uwagę zasady opisane w instrukcji, za wyjątkiem miejsc, które szczegółowo precyzuje Scenariusz.



Na przykład otrzymałeś Wpływ, więc możesz umieścić swój znacznik na tablicy Wpływu. Wszystkie heksy zaznaczone kółkiem są prawidłowymi do tego miejscami, ponieważ albo wskazuje je strzałka albo przylegają do zajętych już heksów.

LEGENDA PUNKTACJI



Pamiętaj, że znaczniki na określonych heksach, dadzą ci punkty na koniec gry!



Kiedy heks z symbolem ∞ jest wypełniony, kolejne żetony mogą być umieszczane na przylegającym, większym obszarze. Jego punktacja jest taka sama jak punktacja ∞ .

KONIEC RUNDY

Kiedy wszyscy gracze spasują, runda kończy się.

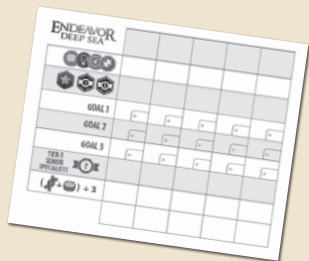
Jeżeli była to szósta runda, gra natychmiast się kończy. Przejdź do końcowej punktacji. Możesz łatwo poznać, że była to szósta runda, ponieważ każdy z graczy będzie posiadał siedmiu Specjalistów w swoim tableau (wliczając swojego Lidera Zespołu).

Jeżeli gra się nie skończyła, wszyscy gracze resetują swoje odwrócone Dzienniki. Znacznik Fali jest przekazywany zgodnie z ruchem wskazówek zegara kolejnemu graczowi, by wyznaczyć nowego pierwszego gracza i rozpoczyna się nowa runda.



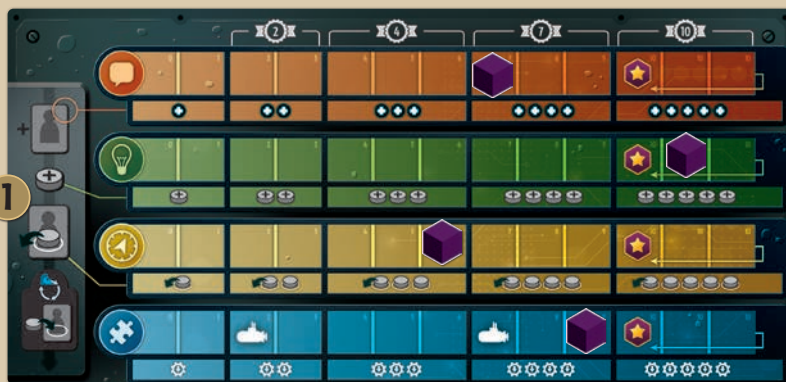
KOŃCOWA PUNKTACJA

Podlicz swoje punkty w odpowiedniej kolejności.
Użyj do tego dołączonego Notesu Punktacji.



1 TORY ATRYBUTÓW

Stopnie punktacji oznaczone są na górze twojej Planszki i odnoszą się do wszystkich czterech rzędów. Każdemu znacznikowi punktacji odpowiada wartość osiągniętego stopnia punktacji.



Z twoich torów atrybutów zdobywasz 7+10+4+7, razem **28 punktów**.

2 TABLICA WPŁYWU

Otrzymujesz punkty za swoje znaczniki umieszczone na punktujących heksach, jak określono w Legendzie Punktacji.



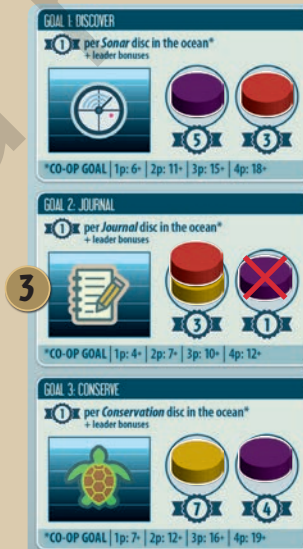
Posiadasz (fioletowy) trzy znaczniki na heksach oznaczonych 1 punktem i trzy znaczniki na heksach oznaczonych 2 punktami (wliczając 2 na obszarze z symbolem ∞). To daje ci razem **9 punktów** z Tablicy Wpływu.

3 CELE MISJI

Każda Misja ma kilka celów, a każdy cel ma w swoim opisie sposób, w jaki przyznawane są punkty.

Wiele celów oferuje premie dla liderów Misji, za posiadanie "czegoś" najwięcej. Odbierz te premie, jak opisano.

- Jeżeli kilku graczy remisuje na 1. miejscu, wszyscy otrzymują nagrody za 1. miejsce, a nie nagraża się 2. miejsca. Jeżeli jeden gracz zdobywa 1. miejsce, a na 2. miejscu gracze remisują, wszyscy remisujący gracze otrzymują premię za 2. miejsce.
- Jeżeli w ogóle nie spełniasz kryteriów celu, nie kwalifikujesz się do otrzymania premii dla liderów Misji. Na przykład, cel przyznający punkty za Batyskafy na głębokości 5. Jeżeli masz 0 Batyskafów na tej głębokości, nie możesz dostać premii za posiadanie "czegoś" najwięcej.



TY (FIOLETOWY)
ŻÓŁTY
CZERWONY

Masz sześć dysków na Sonarze w Oceanie, które zapewniają 1. miejsce. Otrzymujesz (6+5) 11 punktów za ten cel.

TY (FIOLETOWY)
ŻÓŁTY
CZERWONY

Masz 3 dyski na Dziennikach w Oceanie ale ponieważ na 1. miejscu jest remis, nie ma Premii za 2. miejsce. Otrzymujesz 3 punkty za ten cel.

TY (FIOLETOWY)
ŻÓŁTY
CZERWONY

Masz 5 dysków na Ochronie w Oceanie, co daje ci 2. miejsce. Otrzymujesz (5+4) 9 punktów za ten cel.

4 SPECJALISTA SENIOR SZCZEBŁA 5

Każdy kafel Specjalisty Seniora szczębla 5 opisuje nagrodę, którą możesz otrzymać na koniec gry, jeżeli spełnisz jej kryteria.

5 POZOSTAŁE BADANIA I DYSKI

Dodaj razem twoje pozostałe Badania i dyski z twojej Strefy Zarządzania. Podziel całość przez trzy, uzyskujesz taką liczbę punktów (wynik zaokrąglij w dół).



Jeżeli jesteś obecny na jedenastu różnych obszarach; to przekłada się na 3 punkty od twojego Specjalisty seniora szczębla 5, Legendarnego Poszukiwacza Przygód.

Masz 5 Badań oraz 2 dyski w twojej Strefie Zarządzania; to daje w sumie 7, co przekłada się na 2 punkty z twoich pozostałych Badań i dysków.



Gracz z najwyższym końcowym wynikiem wygrywa!
W przypadku remisu, wszyscy remisujący gracze zostają zwycięzcami.

Twój końcowy wynik to **65 punktów**... czy to wystarczy, abyś wygrał grę?

TRYB KOOPERACYJNY I TRYB SOLO

Każdy scenariusz można rozegrać w trybie Kooperacyjnym. Tryb Solo nie różni się od Trybu Kooperacyjnego; jest to właściwie kooperacja dla jednego gracza.

Praktycznie nie ma żadnej zmiany zasad. Jedyną różnicę stanowi to, że w trybie Solo rozgrywasz siedem zamiast sześciu rund.

Zamiast zdobywania punktów w celu uzyskania indywidualnego wyniku, będziesz próbował (jako grupa) przekroczyć określone progi w serii celów. W twojej grze będzie siedem celów:

- A CEL Z TABLICY WPŁYWU**
- B TRZY CELE MISJI**
- C TRZY LOSOWE CELE**

Większość celów Kooperacyjnych wymaga osiągnięcia minimalnej wartości określonego kryterium; nie oznacza to, że każdy gracz musi indywidualnie wypełnić cel; cel musi zostać osiągnięty lub przekroczony przez drużynę jako całość.



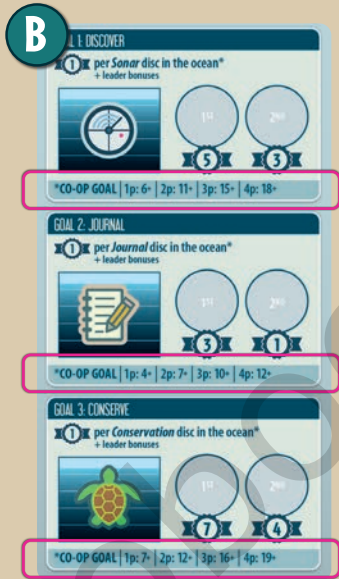
Na przykład, cel z tablicy Wpływu w rozgrywce 3-osobowej, celem jest zdobycie w sumie 33 punktów, z opisanych źródeł. Twoja drużyna hipotetycznie mogłaby wygrać (na przykład) z jednym graczem zdobywającym 20 punktów, jednym zdobywającym 13 punktów i jednym zdobywającym 0 punktów.

Rozgrywka przebiega jak zwykle. Na końcu szóstej rundy (siódmej w grze Solo), przejrzyj swoje cele, by sprawdzić ile z nich zostało osiągniętych i odszukaj wynik twojej drużyny w tabelce:

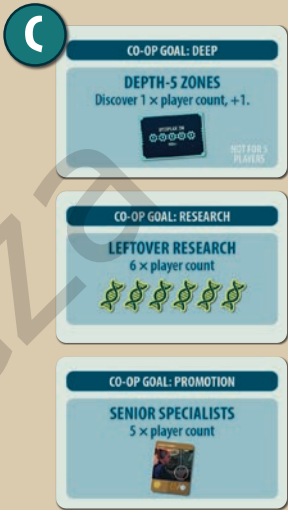
WYPEŁNIONE CELE	WYNIK
TRZY LUB MNIEJ	PORAŻKA
CZTERY	UMIARKOWANY SUKCES
PIĘĆ	IMPONUJĄCY SUKCES
SZEŚĆ	WIELKI SUKCES
SIEDEM	NIESAMOWITY SUKCES



Na Tablicy Wpływu znajduje się oznaczenie celu kooperacyjnego. Opisuje ono ile punktów musi zdobyć twoja drużyna (łącznie punkty z Tablicy Wpływu i Specjalistów), by zrealizować ten cel.



Każdy cel Misji ma na dole tabelkę z opisem celu Kooperacyjnego. Przedstawia ona próg jaki twoja drużyna musi osiągnąć (powiązany z konkretnym celem Misji, do której jest dołączona), by zrealizować cel Kooperacyjny.



Potasuj karty celów Kooperacyjnych i wyłóż odkryte, trzy losowe karty. Jeżeli którakolwiek z nich wskazuje, że nie jest odpowiednia dla waszej liczby graczy, zastąp ją kolejną dobraną. Kiedy masz dobrane trzy odpowiednie karty, resztę zwróć do pudełka.

Każda z kart opisuje próg, jaki twoja drużyna musi osiągnąć, by zrealizować cel.

TWÓRCY GRY

PROJEKT I ROZWÓJ GRY
Carl de Visser & Jarratt Gray
ILUSTRAJE
Maruša Gorjup & Fahed Alrajil
KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE, PROJEKT GRAFICZNY
Josh Cappel
MANAGER PROJEKTU
Helaina Cappel & Marc Specter
EDYCJA POLSKA
Czacha Games
TŁUMACZENIE
Ewelina Lasota
KOREKTA
Jakub Czajka



Edycja polska:
Czacha Games

czachagames.pl

©2023 Wszystkie prawa zastrzeżone



Twórcy gry:
Burnt Island Games
oraz Grand Gamers Guild
burntislandgames.com
grandgamersguild.com
©2023 All rights reserved