

FROSTLINE





Kor: 7 éves kortól



Játékosok száma: 2-4 játékos



Tartalom: 72 "Óceán" kártya, 4 miniatűr játékos tábla "Tudományos Alapítvány" "Antarktis", 1 kezdőjátékos-jelző



A játék célja: Gyűjts össze annyi krillet és halat, hogy odacsalogasd a Déli-óceán élőlényeit.

Az a játékos nyer, aki először ér el 8 győzelmi pontot!



Játék előkészítése:

Keverd meg az „Óceán” kártyákat, és helyezd őket képpel lefelé egy kupacba az asztal közepére, így létrehozva egy húzópaklit. Minden játékos kiválasztja a minijáték tábláját,

és maga elé teszi (2 játékos esetén az 1. és 2. táblát vegyétek / 3 játékos esetén az 1-3. táblát, 4 játékos esetén pedig az összes táblát). A kártyákat a sorok sorrendjében osztják

ki: az 1. játékos kapja az 1. lapot + az „1. játékos” kacsajelzőt, a 2. játékos kapja a 2. lapot stb.

Megjegyzés: 4 játékos esetén a negyedik játékos 1 szívvel kezdi a játékot a tábláján.

Játék előrehaladása:

A játék több körön keresztül tart, amíg legalább egy játékos el nem éri a 8 győzelmi pontot.

Amikor ez megtörténik, az aktuális kör véget ér, mielőtt a végső összesítésre kerülne sor.

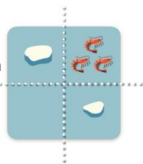
A kerékpár előkészítése

A kör elején minden játékos húz 3 lapot (azaz 6 lapot 2 játékos esetén, 9 lapot 3 játékos esetén, 12 lapot 4 játékos esetén), és képpel felfelé az asztal közepére helyezi őket, létrehozva ezzel egy piacot.

A kezdőjátékos kezdi a kört, majd a játék az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik. Minden játékos egy kört játszik, amíg el nem fogynak a lapok a piacon, vagy amíg minden játékos elveszíti a körét.

Hogyan alakul a játék

A játékosok óceánkártyákat (fenék- és felszíni) helyeznek el a tudományos bázisuk köré, hogy létrehozzák és fejlesszék a tengerfenéket. Minden kártya 4 négyzetből áll, amelyeket egy fehér vonal szegélyez, amely a helyes elrendezésükhöz szolgál.

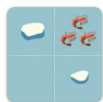


Az aktív játékos ezután a következő 4 akció közül csak egyet hajt végre:

- Fogd a piactérképet, és helyezd a tengerfenékre
- Fogd a piactérképet, és tedd a készletedbe
- Készítsen egy térképet a foglalásáról, és adja hozzá tengerfenék
- Átadás

Az óceántérképek titkai

Kétféle óceántérkép létezik:

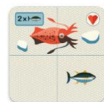


→ "Háttér" kártyák

A „háttér” kártyákat közvetlenül az asztalra kell helyezni, egy már lehelyezett kártya mellé, vagy a minijáték tábla mellé, és tökéletesen illeszkedniük kell a fehér vonalakkal jelölt mezőkre.

Minden „háttér” kártyának teljes egészében az asztalon kell feküdnie: egyetlen része sem takarhat el egy másik kártyát.

Szabadon elhelyezhetők és orientálhatók.

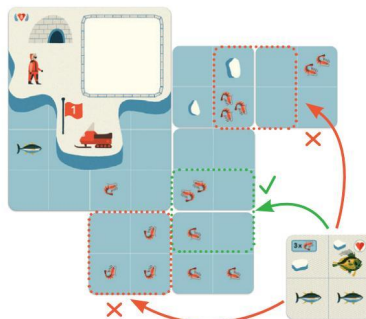


→ "Felszíni" térképek

A „Lebegő” kártyákat akkor lehet kijátszani, ha legalább annyi erőforrással rendelkezel, mint amennyi a patronjukon szerepel (krill vagy a tengeri élővilághoz szükséges hal).

Mindig legalább két, már játékban lévő kártyára helyezzük őket (háttérkártyákra, felszínkártyákra, vagy egy kártyára és egy minijáték táblára). Soha nem helyezhetők közvetlenül az asztalra, és nem is fedhetők be jéggel.

Néhány „felszíni” kártya győzelmi pontokat is ad:



→ Példa: Egy felületi térkép a területre helyezhető Zölddel jelölt, mert 2 fenéktérképet fed át, és teljesül a feltétel, hogy a halak 3 krillet esznek. Nem helyezhető pirossal jelölt területekre, mert vagy nem fed át 2 térképet, vagy van ott egy jéghegy.

Tartsa a kártyát hűvösen



A játékos a köre során választhatja, hogy egy piac kártyát helyez a mini táblája "Tartalék" mezőjére ahelyett, hogy...

hogy azonnal lejátssza.

Ha ez a mező már foglalt, dobd el az ott lévő lapot, és tegyél le egy újat.



Egy kártya tartalékban tartása lehetővé teszi, hogy előre lásd a cselekedeteidet, vagy blokkolj egy lapot, amit az ellenfeled szeretne.

Kör vége

A kör akkor ér véget, amikor már nem maradnak kártyák a piacon, vagy amikor minden játékos befejezte a körét. A piacon maradt kártyákat el kell dobni. Az "első játékos" kacsajelzőjét a játékos bal oldalára kell mozgatni. Ezután minden játékos - mint korábban - húz 3 kártyát (2 játékos 6 kártyát, 3 játékos 9 kártyát, 4 játékos 12 kártyát), és képpel felfelé az asztal közepére helyezi őket, létrehozva ezzel egy új piacot.

A játék vége és a végső pontozás

Amint egy játékos eléri a 8 pontot, a kör a végső pontozásig folytatódik. Az a játékos nyeri a játékot, aki a legtöbb győzelmi pontot szerzi. Döntetlen esetén a krillek száma a döntő tényező - az a játékos nyer, akinek a legtöbb krille van.



Megjegyzés: a tartalékba helyezett kártyákért szerzett győzelmi pontok nem számítanak bele a végső értékelésbe.



FROSTLINE



DJ05068



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr