

LV – Latviešu

DJ05068 Kāršu spēle - Antarktika (Frostline)

Ieteicamais vecums: no 7 gadiem

Spēlētāju skaits: 2-4

Spēlē ietilpst: 72 okeāna kārtis, 4 Antarktikas polārstacijas kartiņas (spēlētāju starta laukumi), pirmā spēlētāja žetons.

Spēles mērķis: Savāc pietiekami daudz krila un zivju, lai piesaistītu Dienvidu okeāna dzīvniekus un pelnītu uzvaras punktus.

Sagatavošanās spēlei:

Samaisiet visas okeāna kārtis un novietojiet tās kaudzītē galda vidū ar attēliem uz leju.

Katrs spēlētājs paņem vienu polārstacijas starta laukumu un noliek sev priekšā.

- Ja spēlē 2 spēlētāji – izmanto laukumus Nr. 1 un Nr. 2.
- Ja spēlē 3 spēlētāji – laukumus Nr. 1, Nr. 2 un Nr. 3.
- Ja spēlē 4 spēlētāji – visus četrus laukumus.



Laukumus izdala spēles gājienu secībā:

pirmais spēlētājs saņem laukumu Nr. 1 un pirmā spēlētāja žetonu; otrais – laukumu Nr. 2; pārējie attiecīgi nākamās laukumus.

Spēlētāji apsēžas atbilstoši laukumu numuriem, lai gājieni vienmēr notiktu pulksteņrādītāja virzienā.

Piezīme. Ja spēlē četri spēlētāji, ceturtais spēli sāk ar 1 sirdi (uzvaras punktu) uz sava laukuma.

Spēles gaita:

Spēle norisinās vairākos raundos, līdz vismaz viens spēlētājs iegūst 8 uzvaras punktus. Kad tas notiek, vispirms izspēlē līdz beigām pašreizējo raundu un tikai tad saskaita uzvaras punktus.

Sagatavošanās spēles raundam:

Atklājiet no kāršu kaudzītes nepieciešamo skaitu kāršu un novietojiet tās ar attēliem uz augšu galda vidū, izveidojot tirgu.



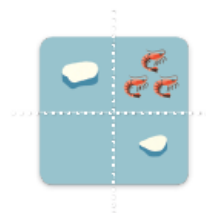
Nepieciešamais kāršu skaits (3 kārtis uz katru spēlētāju):

- Ja ir 2 spēlētāji – 6 kārtis;
- Ja ir 3 spēlētāji – 9 kārtis;
- Ja ir 4 spēlētāji – 12 kārtis.

Spēles raunda norise:

Vispirms gājienu veic pirmais spēlētājs, pēc tam spēle turpinās pulksteņrādītāja virzienā, atbilstoši laukumu numuriem.

Spēlētāji izvieto okeāna kārtis ap savu polārstacijas laukumu, veidojot un paplašinot savu jūras teritoriju (spēles laukumu). Katra kārts ir sadalīta 4 lauciņos, kuras atdala divas līnijas, lai kārtis būtu vieglāk pareizi savienot.



Savā gājienā spēlētājs izvēlas **vienu** no šīm darbībām:

- paņemt 1 kārti no tirgus un pievienot to savam laukumam;
- paņemt 1 kārti no tirgus un nolikt to savā rezervē;
- paņemt 1 kārti no savas rezerves un pievienot to savam laukumam;
- izlaist gājienu.

Okeāna kārtis

Ir divu veidu okeāna kārtis.



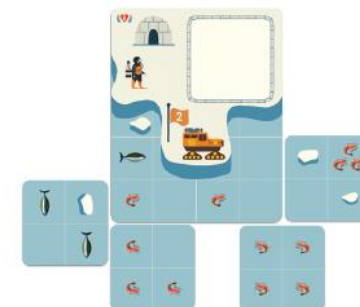
1. Jūras dibena kārtis

Šīs kārtis veido tava laukuma pamatu.

- Tās novieto tieši uz galda.
- Katrai jaunajai kārtij

jāpieskaras vismaz vienai jau novietotai kārtij vai tavam spēlētāja laukumam (polārstacijai).

- Kārts jānovieto tā, lai malas pilnībā saskartos un līnijas uz blakus esošajām kārtīm precīzi sakristu.
- Kārtis nedrīkst pārklāties.
- Tās drīkst pagriezt jebkurā virzienā.





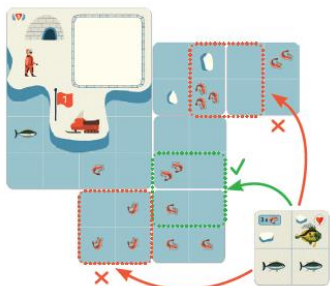
2. Virsmas kārtis

Šajās kārtīs ir attēloti dažādi okeāna dzīvnieki. Dažās no tām ir arī sirdis jeb uzvaras punkti. ♥

Virsmas kārti **drīkst izspēlēt tikai tad**, ja tavā spēles laukumā jau ir pietiekami daudz nepieciešamās barības (krili vai zivis), kas norādīta uz kārts.

Novietojot virsmas kārti:

- tai jāpārklāj vismaz divas jau novietotas kārtis (vai viena kārts un spēlētāja laukums);
- to nedrīkst likt tieši uz galda;
- to nedrīkst novietot uz aisberga;
- laukumā zem tās jāatrodas nepieciešamajam skaitam krilu vai zivju.



Piemērā: Virsmas kārti var novietot tikai norādītajā zaļajā vietā, jo tad tā atradīsies uz divām jūras dibena kārtīm, kurās ir nepieciešamais krilu skaits.

To nevar novietot sarkanajās vietās, jo tur nav divas jūras dibena kārtis vai traucē aisbergs.

Kārts rezervēšana:

Sava gājiena laikā spēlētājs var izvēlēties 1 kārti no tirgus un novietot to savā rezervē – baltajā kvadrātā uz polārstacijas kartītes.

Rezervē drīkst atrasties tikai 1 kārts.

Ja rezerve jau ir aizņemta, vecā kārts jāizņem no spēles un jānoliek malā. Tad var novietot tur jaunu kārti.



Rezervē glabāta kārts ļauj:

- sagatavoties nākamajiem gājieniem;
- paņemt vērtīgu kārti pirms to paspēj izdarīt pretinieks.

Raunda beigas:

Spēles raunds beidzas tad, kad tirgū beidzas kārtis vai arī visi spēlētāji pēc kārtas izlaiž savu gājienu.

Visas tirgū palikušās kārtis tiek izņemtas no spēles un noliktas malā.

Pirmā spēlētāja žetonu nodod spēlētājam pa kreisi.

Pēc tam izveido jaunu tirgu, atklājot tādu pašu skaitu kāršu kā iepriekš, un sāk nākamo raundu.

Spēles beigas:

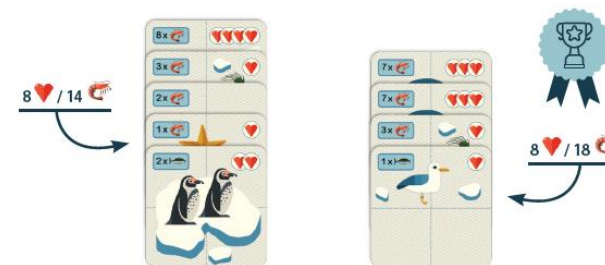
Kad kāds spēlētājs ir ieguvis 8 uzvaras punktus, pašreizējo spēles raundu pabeidz līdz galam.

Pēc tam saskaita punktus.

Uzvar spēlētājs ar visvairāk uzvaras punktiem.

Ja vairākiem spēlētājiem punktu skaits ir vienāds, uzvar tas, kuram ir vairāk krilu.

Svarīgi! Rezervē esošo kāršu uzvaras punkti netiek skaitīti.



LT – Lietuvių*

DJ05068 Kortų žaidimas - Antarktida (Frostline)

Amžius: nuo 7 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4 žaidėjų

Žaidimo sudėtis: 72 vandenyno kortelės, 4 Antarktidos mokslinės stoties kortelės (žaidėjų pradžios laukai), pirmojo žaidėjo žetonas.

Žaidimo tikslas: Surink pakankamai krilių ir žuvų, kad pritrauktum Pietų vandenyno gyvūnus ir pelnytum pergalės taškų.

Pasiruošimas žaidimui:

Sumaišykite visas vandenyno korteles ir padėkite jas užverstas į kaladę stalo viduryje.

Kiekvienas žaidėjas pasiima vieną mokslinės stoties pradžios lauką ir pasideda jį priešais save.

- Jei žaidžia 2 žaidėjai – naudokite laukus Nr. 1 ir Nr. 2.
- Jei žaidžia 3 žaidėjai – laukus Nr. 1, Nr. 2 ir Nr. 3.
- Jei žaidžia 4 žaidėjai – visus keturis laukus.



Laukai išdalijami pagal ėjimų eilę:

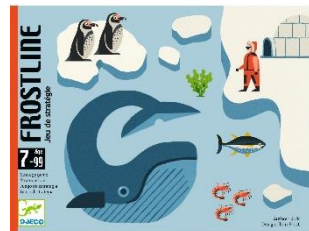
pirmasis žaidėjas gauna lauką Nr. 1 ir pirmojo žaidėjo žetoną; antrasis – lauką Nr. 2; kiti žaidėjai atitinkamai gauna kitus laukus.

Žaidėjai susėda pagal laukų numerius, kad ėjimai visada vyktų pagal laikrodžio rodyklę.

Pastaba. Jei žaidžia keturi žaidėjai, ketvirtasis žaidimą pradeda turėdamas 1 širdelę (1 pergalės tašką) savo žaidimo lauke.

Žaidimo eiga:

Žaidimą sudaro keli raundai. Jis tęsiasi tol, kol bent vienas žaidėjas surenka 8 pergalės taškus. Tuomet pirmiausia užbaigiamas einamasis raundas ir tik tada suskaičiuojami pergalės taškai.



Pasiruošimas raundui:

Atverskite reikiamą skaičių kortelių iš kaladės ir padėkite jas stalo viduryje paveikslėliais į viršų – taip suformuosite rinką.

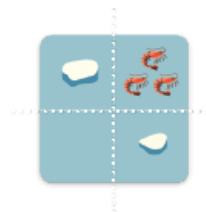
Reikalingas kortelių skaičius (po 3 korteles kiekvienam žaidėjui):

- 2 žaidėjai – 6 kortelės;
- 3 žaidėjai – 9 kortelės;
- 4 žaidėjai – 12 kortelių.

Raundo eiga:

Pirmasis ėjimą atlieka pirmasis žaidėjas, po to žaidimas tęsimas pagal laikrodžio rodyklę, laikantis laukų numerių eilės.

Žaidėjai dėlioja vandenyno korteles aplink savo mokslinės stoties lauką, taip kurdami ir plėsdami savo jūros teritoriją (žaidimo lauką). Kiekviena kortelė padalinta į 4 langelius, kuriuos skiria linijos, padedančios korteles tiksliai sujungti.



Savo ėjimo metu žaidėjas pasirenka **vieną** iš šių veiksmų:

- paimti 1 kortelę iš rinkos ir pridėti ją prie savo žaidimo lauko;
- paimti 1 kortelę iš rinkos ir padėti ją į savo rezervą;
- paimti 1 kortelę iš savo rezervo ir pridėti ją prie savo žaidimo lauko;
- praleisti ėjimą.

Vandenyno kortelės

Yra dviejų tipų vandenyno kortelės.



1. Jūros dugno kortelės
Šios kortelės sudaro tavo žaidimo lauko pagrindą.

- Jos dedamos tiesiai ant stalo.

- Kiekviena nauja kortelė turi liestis bent su viena jau padėta kortele arba tavo žaidėjo lauku (Antarktidos mokslinės stoties kortele).
- Kortelę reikia padėti taip, kad jos kraštai visiškai sutaptų, o linijos tiksliai susijungtų su gretimų kortelių linijomis.



- Kortelės negali persidengti.
- Jas galima pasukti bet kuria kryptimi.



2. Paviršiaus kortelės

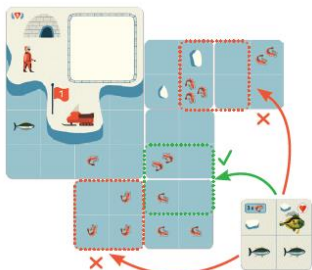
Šiose kortelėse pavaizduoti įvairūs Pietų vandenyno gyvūnai.

Kai kurios iš jų taip pat suteikia širdeles, t. y. pergalės taškus. ❤️

Paviršiaus kortelę **galima žaisti tik tada**, jei tavo žaidimo lauke jau yra pakankamai reikalingo maisto (krilių arba žuvų), nurodyto ant kortelės.

Dėdamos paviršiaus kortelę:

- ji turi dengti bent dvi jau padėtas korteles (arba vieną kortelę ir žaidėjo lauką);
- jos negalima dėti tiesiai ant stalo;
- jos negalima dėti ant ledkalnio;
- po ja esančiame žaidimo lauke turi būti reikiamas krilių arba žuvų skaičius.



Pavyzdys: Paviršiaus kortelę galima padėti tik pažymėtoje žalioje vietoje, nes ten ji dengia dvi jūros dugno korteles, kuriose yra reikiamas krilių skaičius. Raudonose vietose jos padėti negalima, nes ten nėra dviejų jūros dugno kortelių arba trukdo ledkalnis.

Kortelės rezervavimas:

Savo ėjimo metu žaidėjas gali pasirinkti vieną kortelę iš rinkos ir padėti ją į rezervą – į baltą kvadratą mokslinės stoties kortelėje.

Rezervo vietoje gali būti laikoma tik viena kortelė.

Jei rezervo vieta jau užimta, senąją kortelę reikia išimti iš žaidimo ir padėti į šalį. Tuomet į jos vietą galima padėti naują kortelę.



Rezervuota kortelė leidžia:

- pasiruošti kitam ėjimui;
- paaimti vertingą kortelę anksčiau, negu ją spės paaimti varžovas.

Raundo pabaiga:

Raundas baigiasi, kai rinkoje nebelieka kortelių arba visi žaidėjai iš eilės praleidžia savo ėjimą.

Visos rinkoje likusios kortelės pašalinamos iš žaidimo ir padedamos į šalį.

Pirmojo žaidėjo žetonas perduodamas kairėje sėdinčiam žaidėjui.

Tuomet sudaroma nauja rinką – atverčiamas toks pats kortelių skaičius kaip ankstesniame raunde, ir pradedamas naujas raundas.

Žaidimo pabaiga:

Kai kuris nors žaidėjas surenka 8 pergalės taškus, einamasis raundas sužaidžiamas iki galo.

Po to suskaičiuojami pergalės taškai.

Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia pergalės taškų.

Jei keli žaidėjai surenka vienodą taškų skaičių, laimi tas, kurio žaidimo lauke yra daugiau krilių.

Svarbu! Rezervo vietoje esančių kortelių pergalės taškai į galutinį rezultatą neįskaičiuojami.



EE – Eesti*

DJ05068 Kaardimäng - Antarktika (Frostline)

Vanus alates: 7. eluaastast

Mängijaid: 2–4

Komplekti kuuluvad: 72 ookeanikaarti; 4 Antarktika polaarjaama kaarti (mängijate stardialused); esimese mängija märki.

Mängu eesmärk: Kogu piisavalt kriile ja kalu, et meelitada ligi Lõuna-Jäämere loomi ning teenida võidupunkte.

Mängu ettevalmistus:

Sega kõik ookeanikaardid ja aseta need laua keskele pildiga allapoole.

Iga mängija võtab ühe polaarjaama stardialuse ja asetab selle enda ette.

- Kahe mängija puhul kasutatakse aluseid nr 1 ja nr 2.
- Kolme mängija puhul aluseid nr 1, nr 2 ja nr 3.
- Nelja mängija puhul kasutatakse kõiki nelja alust.

Alused jagatakse mängujärjekorra järgi:

pirmais spëlētājs saņem laukumu Nr. 1 un

esimene mängija saab aluse nr 1 ja esimese mängija märki; teine mängija saab aluse nr 2; ülejäänud mängijad saavad järgmised alused.

Mängijad istuvad laua ümber aluste numbrite järgi, et mängukord liiguks alati päripäeva.

Märkus. Nelja mängija mängus alustab neljas mängija ühe südamega (1 võidupunkt) oma mängualal.

Mängu käik:

Mäng koosneb mitmest voorust. See kestab seni, kuni vähemalt üks mängija on kogunud 8 võidupunkti. Seejärel mängitakse käimasolev voor lõpuni ning alles siis loetakse võidupunktid kokku.



Vooru ettevalmistamine:

Pööra pakist ümber vajalik arv kaarte ja aseta need laua keskele pildiga ülespoole – neist moodustub turg.

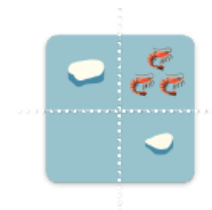
Vajalik kaartide arv (3 kaarti iga mängija kohta)

- 2 mängijat – 6 kaarti;
- 3 mängijat – 9 kaarti;
- 4 mängijat – 12 kaarti.

Vooru käik:

Esimesena teeb käigu esimene mängija, seejärel jätkub mäng päripäeva vastavalt aluste numbrite järjekorrale.

Mängijad paigutavad ookeanikaarte oma polaarjaama ümber, luues ja laiendades nii oma mereala (mänguala). Iga kaart on jaotatud neljaks alaks, mida eraldavad jooned, mis aitavad kaarte täpselt omavahel sobitada.



Oma käigu ajal võib mängija valida **ühe** järgmistest tegevustes:

- võtta turult 1 kaart ja lisada see oma mängualale;
- võtta turult 1 kaart ja paigutada see reservi;
- võtta 1 kaart oma reservist ja lisada see oma mängualale;
- jätta kõik vahele.

Ookeanikaardid

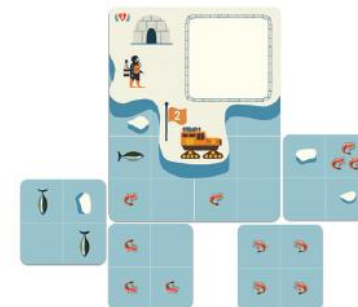
Ookeanikaarte on kahte tüüpi.



1. Merepõhja kaardid

Need kaardid moodustavad sinu mänguala aluse.

- Need asetatakse otse lauale.
- Iga uus kaart peab puudutama vähemalt ühte juba paigutatud kaarti või sinu polaarjaama kaarti.
- Kaart tuleb paigutada nii, et servad puutuksid täielikult kokku ning jooned ühtselt täpselt kõrvalasuvate kaartide joontega.



- Kaardid ei tohi kattuda.
- Kaarti võib pöörata ükskõik millises suunas.



2. Pinnakaardid

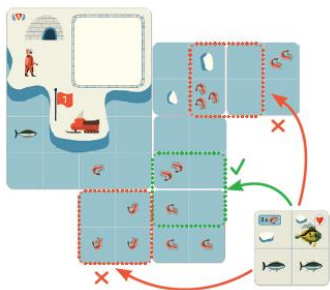
Nendel kaartidel on kujutatud erinevad Lõuna-Jäämere loomad.

Mõned neist annavad ka südameid ehk võidupunkte. ❤️

Pinnakaardi **võib välja mängida ainult siis**, kui sinu mängualal on juba piisavalt kaardil näidatud toitu (kriile või kalu).

Pinnakaardi paigutamisel tuleb järgida järgmisi tingimusi:

- kaart peab katma vähemalt kahte juba paigutatud kaarti (või ühte kaarti ja mängija stardiala);
- seda ei tohi asetada otse lauale;
- seda ei tohi asetada jäämäe peale;
- selle all oleva mängualal peab olema vajalik arv kriile või kalu.



Näide: Pinnakaardi võib paigutada ainult roheliselt tähistatud kohale, sest seal katab see kahte merepõhja kaarti, millel on vajalik arv kriile. Punasega tähistatud kohtadesse ei saa seda paigutada, sest seal ei ole selle all kahte merepõhja kaarti või takistab paigutamist jäämägi.

Kaardi reserveerimine:

Oma käigu ajal võib mängija võtta turult ühe kaardi ja asetada selle reservi – polaarjaama kaardil olevale valgele ruudule.

Reservis võib korraga olla ainult üks kaart.

Kui reservikoht on juba hõivatud, eemaldatakse seal olnud kaart mängust ja pannakse kõrvale. Seejärel võib selle asemele paigutada uue kaardi.



Reserveeritud kaart võimaldab:

- valmistuda järgmiseks käiguks;
- võtta väärtusliku kaardi endale enne, kui vastane selle saab.

Vooru lõpp:

Voor lõpeb, kui turule ei ole jäänud ühtegi kaarti või kui kõik mängijad jätavad järjest oma käigu vahele.

Kõik turule jäänud kaardid eemaldatakse mängust ja pannakse kõrvale.

Esimese mängija märk antakse vasakul istuval mängijale.

Seejärel moodustatakse uus turg – pakist avatakse sama arv kaarte nagu eelmises voorus ning algab uus voor.

Mängu lõpp:

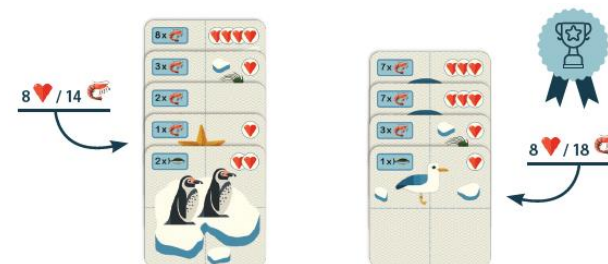
Kui mõni mängija on kogunud 8 võidupunkti, mängitakse käimasolev voor lõpuni.

Seejärel loetakse võidupunktid kokku.

Võidab mängija, kellel on kõige rohkem võidupunkte.

Kui kahel või enamal mängijal on võrdselt võidupunkte, võidab see, kelle mängualal on rohkem kriile.

Oluline! Reservis oleva kaardi võidupunkte mängu lõpptulemuse arvutamisel arvesse ei võeta.



Fin de manche

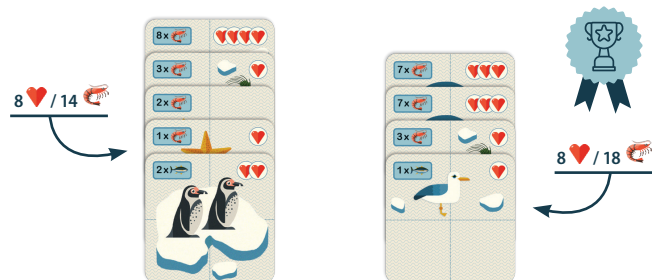
La manche prend fin lorsqu'il n'y a plus de cartes dans le marché, ou lorsque tous les joueurs ont passé leur tour consécutivement.

Les cartes encore présentes sur le marché sont alors défaussées.

Le jeton canard « 1^{er} joueur » est transmis au joueur situé à gauche. Puis, comme précédemment, piochez 3 cartes par joueur (soit 6 cartes à 2 joueurs, 9 cartes à 3 joueurs, 12 cartes à 4 joueurs) et disposez-les face visible au centre de la table afin de constituer un nouveau marché.

Fin de la partie et décompte final

Quand un joueur atteint 8 points ♥, on termine la manche avant de procéder au décompte final. Le joueur ayant le plus de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de krill gagne la partie.



NB : les éventuels points de victoire des cartes placées en réserve ne participent pas au décompte final.



Un jeu de Julk
Illustrations de Tom Frost

Frostline

EN

Age: 7 years and up

No. of players: 2 to 4 players

Contents: 72 'Ocean' cards, 4 'Antarctic Research Base' player mini-boards, 1 '1st player' token

Aim of the game:

Catch enough krill and fish to attract creatures from the Southern Ocean.

The first player to gather **8 victory points** wins the game!

Set-up:

Shuffle the 'Ocean' cards and place them face down in the centre of the table to make the draw pile.

Each player chooses their mini-board and places it in front of them (with 2 players, take boards 1 and 2; with 3 players, boards 1 to 3; and with 4 players, all the boards).

The boards are handed out in order of turns: the 1st player gets board 1 + the '1st player' Duck token, the 2nd player board 2, and so on.

Note: in a 4-player game, the fourth player starts the game with 1 heart on their board.



How to play:

A game is played in several rounds, until at least one player gathers 8 victory points. When this happens, the current round is finished before moving on to the final count.

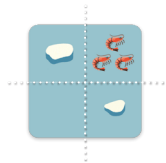
Setting up a round

To start the round, draw **3 cards per player** (i.e. 6 cards with 2 players, 9 cards with 3 players and 12 cards with 4 players) and place them **facing up in the centre of the table** to create the **market**.

The 1st player starts the round, then the game continues clockwise. The players take turns to play until there are no more cards in the market or all the players have skipped their turn one after another.

How to play a round

The players place 'Ocean' cards (ocean floor and surface) around their research base to create and develop their seabed. Each card has **4 squares** separated by a white line to help you line them up properly.



When it's their turn, the active player performs **one action** from these 4:

- Take a card from the market and add it to your seabed
- Take a card from the market and place it in your reserve
- Take a card from your reserve and add it to your seabed
- Skip your turn

The 'Ocean' cards' secrets

There are **2 types of 'Ocean' cards**:

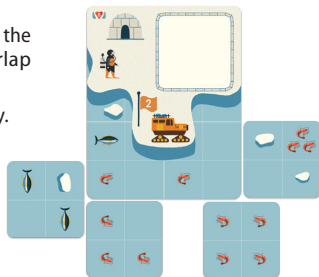


→ 'Ocean floor' cards

The 'ocean floor' cards are placed directly on the table, next to another card that has already been placed or next to the mini-board, and must be perfectly lined up to the squares shown by the white lines.

Each 'ocean floor' card must lie fully on the table: no part of the card must overlap another card.

They can be placed and arranged freely.



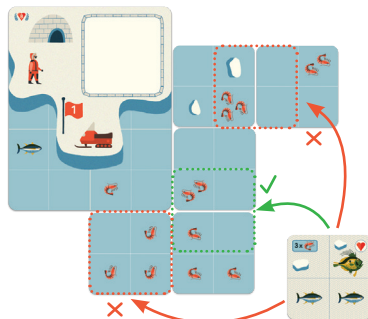
→ 'Surface' cards

The 'surface' cards can be played if you have **at least** the quantity of resources shown in their box (krill or fish needed for the sea creatures).

They are always placed on top of at least two cards that are already in play ('ocean floor' cards, 'surface' cards or a card and the mini-board).

They can **never** be placed directly on the table, or **cover an iceberg**.

Some 'surface' cards win victory points: ♥



→ *Example: The 'surface' card can be positioned on the area shown in green because it is placed on top of 2 'ocean floor' cards and meets the condition of the fish that eats 3 krill. It cannot be placed on the areas in red, because either there are not 2 cards, or there is an iceberg.*

Keep one card cool



On their turn, a player can choose to place a card from the market in the 'Reserve' box on their mini-board, instead of playing it immediately.

If this box is already occupied, discard the card on it before placing the new one there.



Keeping a card in the reserve enables you to plan your actions or block a card an opponent wants.

End of the round

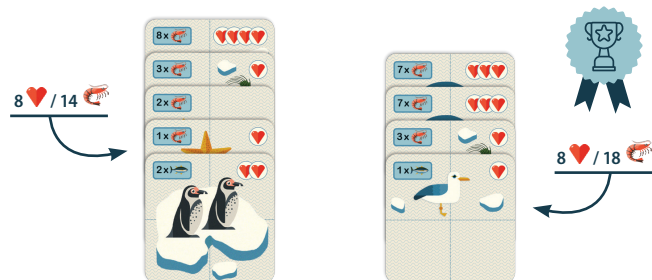
The round ends when there are no more cards in the market, or when all the players have skipped their turn one after another.

The cards that are still in the market are then discarded.

The '1st player' Duck token is given to the player sitting to the left. Then, as before, draw 3 cards per player (6 cards with 2 players, 9 cards with 3 players and 12 cards with 4 players) and place them facing up in the centre of the table to put together a new market.

End of the game and final count

As soon as a player has reached 8 ♥ points, finish the round before doing the final count. The player with the most victory points wins the game. If there is a draw, the player with the most krill wins the game.



Note: any victory points on cards placed in the reserve do not count towards the final count.



*A game by JULK
Illustrations by Tom Frost*



Alter: ab 7 Jahre



Anzahl der Mitspielenden: 2–4 Personen



Inhalt: 72 Ozeankarten, 4 Antarktis-Forschungsstationen, 1 Startmarker



Spielziel:

Fangt genug Krill und Fische, um Tiere aus dem Südpolarmeer anzulocken.

Die erste Person, die **8 Siegpunkte** erreicht, gewinnt!



Spielvorbereitung:

Mischt die Ozeankarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte.

Die Forschungsstationen werden reihum verteilt: Die erste Person erhält Station 1 und den Startmarker; die zweite Person Station 2 usw. (bei 2 Mitspielenden nehmt ihr Station 1 und 2; bei 3 Mitspielenden Station 1 bis 3; bei 4 Mitspielenden alle Stationen).

Hinweis: Bei 4 Mitspielenden beginnt die vierte Person mit einem Herz neben ihrer Forschungsstation.

Legt eure Forschungsstationen jeweils vor euch ab.



Spielablauf:

Das Spiel geht über mehrere Runden, bis mindestens eine Person 8 Siegpunkte erreicht hat.

Wenn dies geschieht, wird die aktuelle Runde beendet, dann beginnt die Endwertung.

Eine Runde vorbereiten

Zu Beginn der Runde legt ihr **pro Person 3 Karten offen in der Tischmitte** aus (d. h. 6 Karten bei 2 Personen, 9 Karten bei 3 Personen und 12 Karten bei 4 Personen). Dies ist der **Markt**.

Rundens slutning

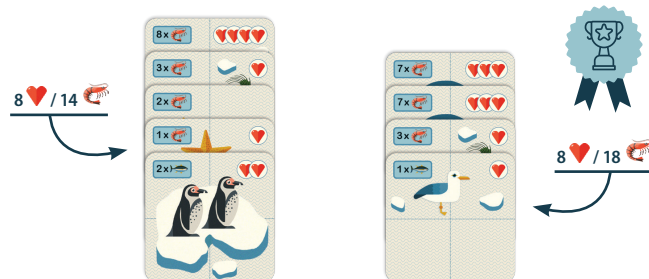
Runden slutter, når der ikke er flere kort på markedet, eller når alle spillere har sprunget deres tur over i træk.

De kort, der stadig er på markedet, kasseres.

Andebrikken til 1. spiller gives videre til spilleren, der sidder til venstre for den 1. spiller i 1. runde. Derefter trækkes igen 3 kort pr. spiller (dvs. 6 kort ved 2 spillere, 9 kort ved 3 spillere, 12 kort ved 4 spillere), som lægges med billedsiden opad midt på bordet for at danne et nyt marked.

Spilleets slutning og den endelige pointoptælling

Så snart en spiller har fået 8 point ♥, spilles runden færdig, før den endelige pointoptælling foretages. Spilleren med flest sejrpoint vinder spillet. Hvis det står lige, vinder den spiller, der har flest krill.



NB: Eventuelle sejrpoint fra kort, der ligger i reserven, tælles ikke med i den endelige pointoptælling.



Et spil af Julk
Illustrationer af Tom Frost

Frostline



RU



Возраст: с 7 лет



Кол-во игроков: 2–4 игрока



Игровой комплект: 72 карточки «Океан», 4 игровых мини-поля «Антарктическая научная база», 1 жетон «1-й игрок»



Цель игры: соберите достаточное количество крыла и рыбы, чтобы привлечь обитателей Южного океана.

Побеждает игрок, набравший первым **8 победных очков!**



Подготовка к игре:

Перемешайте карточки «Океан» и положите их стопкой в центр стола лицевой стороной вниз.

Каждый игрок берет свое игровое мини-поле и кладет его перед собой (в случае 2-х игроков берутся поля 1 и 2; 3-х игроков — поля 1–3; 4-х игроков — все поля).

Поля распределяются согласно порядку хода: 1-у игроку достается поле 1 + жетон «Утка» («1-й игрок»), 2-у игроку — поле 2 и т. д.

NB: при игре вчетвером четвертый игрок начинает игру с 1 сердцем на своем поле.



Ход игры:

Игра состоит из нескольких раундов и продолжается до тех пор, пока хотя бы один игрок не наберет 8 победных очков.

Когда это происходит, текущий раунд доигрывается до конца, а затем производится финальный подсчет очков.

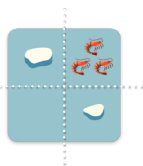
Подготовка раунда

Перед началом раунда возьмите из стопки нужное количество карточек из расчета **по 3 карточки на каждого игрока** (то есть 6 карточек на 2-х игроков, 9 карточек — на 3-х игроков, 12 карточек — на 4-х игроков) и разложите их **лицевой стороной вверх в центре стола**, чтобы сформировать **рынок**.

1-й игрок начинает раунд, а затем игра продолжается по часовой стрелке. Игроки играют по очереди до тех пор, пока на рынке не останется карточек или пока все игроки не пропустят свой ход подряд, один за другим.

Как проходит один раунд

Игроки размещают карточки «Океан» (дно и поверхность) вокруг своей научной базы, чтобы сформировать и обогатить свое морское дно. Каждая карточка состоит из 4 **ячеек**, обозначенных белой линией, которая помогает правильно разместить их.



Во время хода активный игрок выполняет **одно действие** из 4-х возможных:

- Взять карточку с рынка и добавить ее к своему морскому дну
- Взять карточку с рынка и поместить ее в свой резерв
- Взять карточку из своего резерва и добавить ее к своему морскому дну
- Пропустить свой ход

Особенности карточек «Океан»

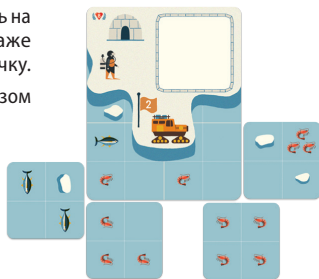
Карточки «Океан» могут быть 2-х типов:

→ Карточки «дно»



Карточки «дно» кладутся прямо на стол, рядом с другой уже выложенной карточкой или мини-полем, и должны располагаться точно в соответствии с ячейками, обозначенными белыми линиями.

Каждая карточка «дно» должна лежать на столе полностью: она не может даже частично перекрывать другую карточку. Их можно размещать свободным образом и в любом направлении.



→ Карточки «поверхность»

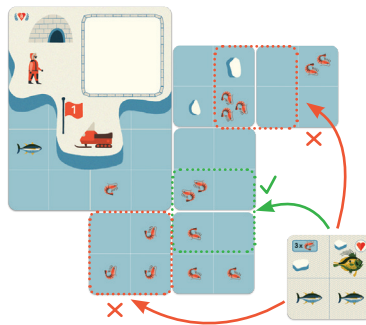


Карточки «поверхность» можно использовать, если у вас есть **минимальное** количество ресурсов, указанное на вставке на них (криль или рыба, необходимые для питания морских животных).

Они должны всегда размещаться как минимум на 2-х уже выложенных карточках (карточки «дно», карточки «поверхность» или одна из карточек и мини-поле).

Их нельзя выкладывать прямо на стол **или накрывать ими айсберг**.

Некоторые карточки «поверхность» приносят победные очки: ♥



→ Например: Карточка «поверхность» может помещаться на зону, обозначенную зеленым пунктиром, так как она частично закрывает 2 карточки «дно» и соответствует условию, согласно которому для питания рыбы требуется 3 криля. Ее нельзя размещать на зонах, указанных красным пунктиром, так как она не закрывает частично сразу 2 карточки или там находится айсберг.

Карточка в резерве



Во время своего хода игрок может поместить карточку с рынка на ячейку «Резерв» на своем мини-поле, вместо того чтобы сразу же использовать ее.

Если эта ячейка уже занята, то ему нужно сбросить карточку, которая находится в ней, прежде чем поместить туда новую.

💡 Наличие карточки в резерве позволяет просчитывать свои действия или заблокировать карточку, на которую претендует соперник.

Окончание раунда

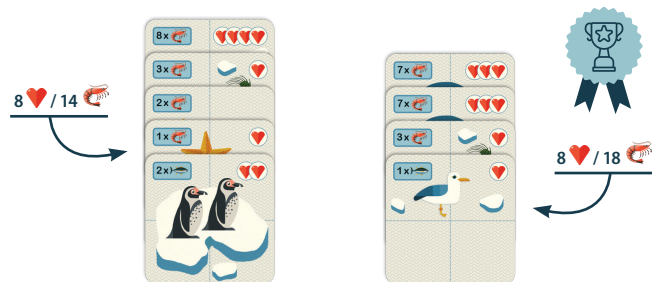
Игроки играют по очереди, пока на рынке не останется карточек или пока все игроки не пропустят свой ход подряд, один за другим.

В последнем случае оставшиеся на рынке карточки сбрасываются.

Жетон «Утка» («1-й игрок») передается игроку, сидящему слева. Затем, как и в предыдущем раунде, возьмите из стопки нужное количество карточек из расчета по 3 карточки на каждого игрока (то есть 6 карточек на 2-х игроков, 9 карточек — на 3-х игроков, 12 карточек — на 4-х игроков) и разложите их лицевой стороной вверх в центре стола, чтобы сформировать новый рынок.

Окончание игры и подсчет очков

Как только один из игроков набирает 8 символов ♥, текущий раунд заканчивается, и начинается финальный подсчет очков. Побеждает игрок, набравший наибольшую сумму победных очков. В случае ничьей, победителем становится игрок, имеющий больше всего крыля.



NB: возможные победные очки карточек, находящихся в резерве, не учитываются при финальном подсчете.



Автор игры: Julk

Иллюстратор: Том Фрост