



FROSTLINE

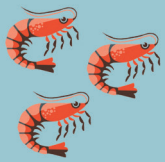
FR EN DE ES IT

PT NL SE DA RU









Frostline

FR

Âge : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : de 2 à 4 joueurs

Contenu : 72 cartes « Océan », 4 mini-plateaux joueur « base scientifique Antarctique », 1 jeton 1er joueur

But du jeu : Rassemblez suffisamment de krill et de poissons pour attirer les créatures de l'océan glacial Austral.

Le premier joueur à atteindre **8 points de victoire** remporte la partie !

Préparation du jeu :

Mélangez les cartes « Océan » et placez-les en une pile face cachée au centre de la table pour former la pioche.

Chaque joueur choisit son mini-plateau et le place devant lui (à 2 joueurs prendre les plateaux 1 et 2 / à 3 joueurs de 1 à 3 et à 4 joueurs tous les plateaux)

Les plateaux sont distribués dans l'ordre du tour : le 1er joueur reçoit le plateau 1 + le jeton Canard « 1er joueur », le 2e joueur le plateau 2, etc.

NB : À 4 joueurs, le quatrième joueur commence la partie avec 1 cœur sur son plateau.



Déroulement de la partie :

Une partie se joue en plusieurs manches, jusqu'à ce qu'au moins un joueur atteigne 8 points de victoire.

Lorsque cela arrive, on termine la manche en cours avant de procéder au décompte final.

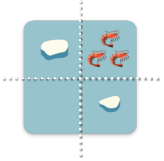
Mise en place d'une manche

Pour commencer la manche, 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** pour créer le **marché.**

Le 1er joueur commence la manche, puis le jeu se poursuit dans le sens horaire. Chacun jouant à tour de rôle, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes au marché ou que tous les joueurs aient passé leur tour consécutivement.

Déroulement d'un tour de jeu

Les joueurs placent des cartes Océan (fond et surface) autour de leur base scientifique pour créer et développer leur fond marin. Chaque carte est composée de **4 cases**, délimitées par une ligne blanche qui sert de repère pour les aligner correctement.



À son tour, le joueur actif effectue **une seule action** parmi les 4 suivantes :

- Prendre une carte du marché et l'ajouter à son fond marin
- Prendre une carte du marché et la placer dans sa réserve
- Prendre la carte de sa réserve pour l'ajouter à son fond marin
- Passer

Les secrets des cartes Océan

Il existe **2 types de cartes Océan** :

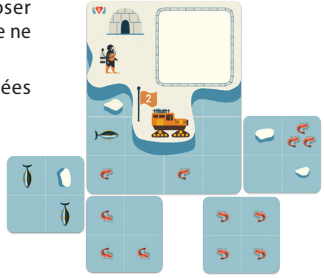


➔ Les cartes « fond »

Les cartes « fond » se placent directement sur la table, adjacentes à une autre carte déjà posée ou au mini-plateau, et doivent être parfaitement alignées sur les cases indiquées par les lignes blanches.

Chaque carte de « fond » doit reposer entièrement sur la table : aucune partie ne peut chevaucher une autre carte.

Elles peuvent être posées et orientées librement.





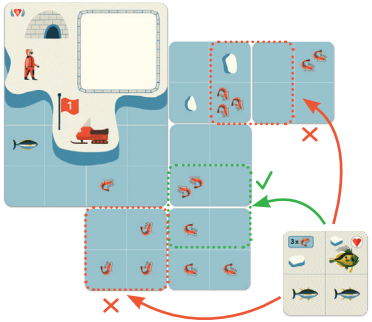
➔ Les cartes « surface »

Les cartes « surface » peuvent être jouées si vous possédez **au minimum** la quantité de ressources indiquée dans leur cartouche (krill ou poissons nécessaires aux animaux marins).

Elles se placent toujours au-dessus d'au moins deux cartes déjà en jeu (cartes de fond, cartes de surface, ou une carte et le mini-plateau).

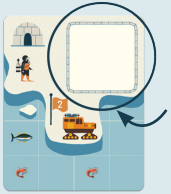
Elles ne peuvent jamais être posées directement sur la table, **ni recouvrir un iceberg.**

Certaines cartes « surface » rapportent également des points de victoire : ♥



➔ *Exemple : La carte surface peut être positionnée sur la zone indiquée en vert car elle se superpose à 2 cartes de fond et remplit la condition du poisson qui mange 3 krills. Elle ne peut être placée sur les zones en rouge, car soit elle ne se superpose pas à 2 cartes, soit il y a un iceberg.*

Garder une carte au frais



Lors de son tour, un joueur peut choisir de placer une carte du marché dans la case « Réserve » de son mini-plateau, plutôt que de la jouer immédiatement.

Si cette case est déjà occupée, défaussez la carte qui s'y trouve avant d'y placer la nouvelle.

Garder une carte en réserve permet d'anticiper ses actions ou de bloquer une carte convoitée par un adversaire.

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 « 1er 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.

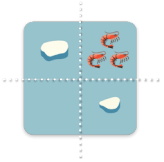
When this happens, the current round is finished before moving on to the final count.

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:**

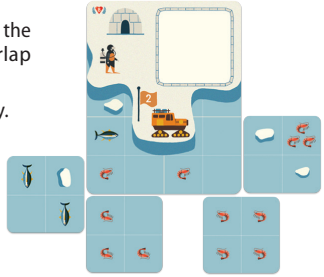


➔ 'Ocean floor' cards

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.





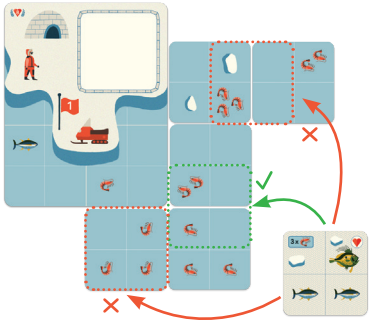
➔ 'Surface' cards

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).

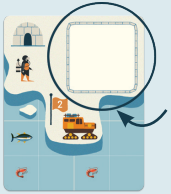
They can **never** be placed directly on the table, or **cover an iceberg**.

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

Frostline

DE

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.

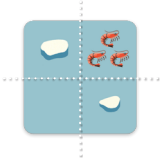
Wenn dies geschieht, wird die aktuelle Runde beendet, dann beginnt die Endwertung.

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**.

Die erste Person startet das Spiel, danach seid ihr einzeln nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug, bis keine Karten mehr auf dem Markt liegen oder ihr alle nacheinander gepasst habt.

Eine Runde spielen



Ihr gestaltet und entwickelt eure eigenen Forschungsstationen weiter, indem ihr Ozeankarten (Meeresboden und -oberfläche) rund um eure Stationen legt.

Jede Karte hat **4 Felder**, die durch weiße Linien getrennt sind, um das Anlegen zu erleichtern.

Bist du am Zug, führst du **eine** der folgenden vier Aktionen aus:

- Eine Karte vom Markt auf deinen Meeresboden legen
- Eine Karte vom Markt in deine Reserve legen
- Eine Karte aus deiner Reserve auf deinen Meeresboden legen
- Passen

Die Geheimnisse der Ozeankarten

Es gibt **zwei Arten von Ozeankarten**:

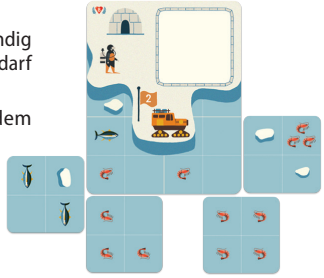


➔ Meeresboden-Karten

Meeresboden-Karten legt ihr direkt auf den Tisch, neben eine bereits platzierte Karte oder neben eure Forschungsstation. Sie müssen exakt an die Felder passen, die durch die weißen Linien markiert sind.

Jede Meeresboden-Karte muss vollständig auf dem Tisch liegen; kein Teil der Karte darf eine andere Karte überdecken.

Meeresboden-Karten darfst du vor dem Ablegen beliebig drehen.

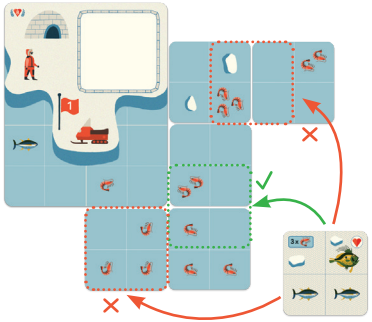




➔ Meeresoberflächen-Karten

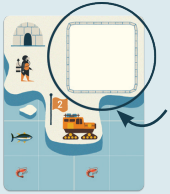
Die Oberflächen-Karten kannst du nur legen, wenn du mindestens die auf der Karte links oben angegebene Menge an Ressourcen damit abdeckst (Krill oder Fische, die die Meerestiere fressen).

Du legst sie immer auf mindestens zwei bereits im Spiel befindliche Karten (Meeresbodenkarten, Oberflächenkarten oder eine Karte und deine Forschungsstation). Du darfst sie niemals direkt auf den Tisch legen oder **einen Eisberg damit abdecken**. Einige Oberflächenkarten bringen Siegpunkte, jeweils symbolisiert durch ein ♥.



➔ Beispiel: Die Oberflächenkarte kann auf die grün markierte Fläche gelegt werden, da sie dort auf zwei Meeresbodenkarten liegt und die Bedingung links oben erfüllt, dass sie drei Krill abdeckt. Sie kann nicht auf die rot markierten Flächen gelegt werden, da sie dort entweder nicht auf zwei Karten liegt oder einen Eisberg abdeckt.

Eine Karte vom Markt in deine Reserve legen



In deinem Zug kannst du eine Karte vom Markt auf das Reservefeld auf deiner Forschungsstation legen, anstatt sie sofort auszuspielen.

Ist dieses Feld bereits belegt, legst du die darauf liegende Karte ab, bevor du die neue Karte dort platzierst.

Eine Karte in der Reserve ermöglicht es dir, deine Aktionen zu planen oder eine Karte zu blockieren, die ein Gegner haben möchte.

Rundenende

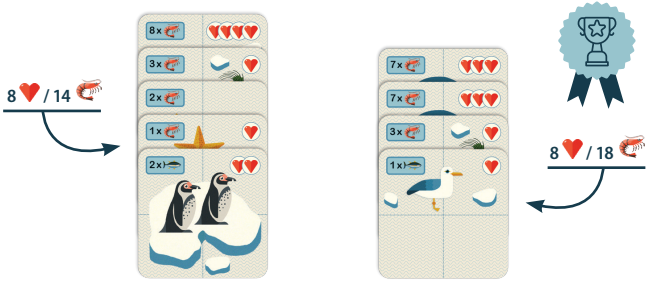
Die Runde endet, wenn keine Karten mehr auf dem Markt liegen oder wenn ihr alle nacheinander gepasst habt. Die verbleibenden Karten im Markt werden dann abgelegt.

Gebt den Startmarker nach links an die nächste Person weiter. Zieht dann wieder 3 Karten pro Person (6 Karten bei 2 Personen, 9 Karten bei 3 Personen und 12 Karten bei 4 Personen) und legt sie offen in die Tischmitte, um einen neuen Markt zu bilden.

Spielende und Wertung:

Sobald eine Person 8 Herzen ♥ erlangt hat, beendet ihr noch die Runde und macht dann die Endwertung. Die Person mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel!

Bei einem Unentschieden gewinnt die Person mit dem meisten Krill auf ihren Oberflächen-Karten.



Hinweis: Siegpunkte auf Karten in der Reserve zählen nicht für das Endergebnis.



Ein Julk-Spiel
Illustrationen: Tom Frost

Frostline

ES

Edad: a partir de 7 años

N.º de jugadores: de 2 a 4 jugadores

Contenido: 72 cartas "Océano", 4 minitableros de jugador "Base científica Antártida", 1 ficha "1.er jugador"

Objetivo del juego: reunir la cantidad suficiente de kril y peces para poder atraer a las criaturas marinas del océano Glacial Antártico.

¡El primer jugador que consiga **8 puntos de victoria** gana la partida!

Preparación del juego:

Barajar las cartas "Océano" y colocarlas en una pila, boca abajo, en el centro de la mesa para formar el montón.

Cada jugador elige su minitablero y se lo coloca delante (con 2 jugadores, utilizar los tableros 1 y 2; con 3 jugadores, los tableros 1 a 3; y con 4 jugadores, todos los tableros).

Los tableros se distribuyen por orden de turno: el 1.er jugador recibe el tablero 1 + la ficha Pato "1.er jugador", el 2.º jugador el tablero 2, y así sucesivamente.

Nota: en una partida con 4 jugadores, el cuarto jugador comienza la partida con 1 corazón en su tablero.



Desarrollo de la partida:

Una partida se juega en varias manos, hasta que al menos un jugador consiga 8 puntos de victoria.

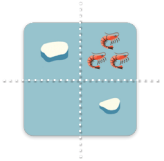
Cuando esto ocurre, se termina la mano en curso antes de proceder al recuento final.

Preparación de una mano

Para empezar la mano, se roban **3 cartas por jugador** (es decir: 6 cartas para 2 jugadores, 9 cartas para 3 jugadores, 12 cartas para 4 jugadores) y se colocan **boca arriba en el centro de la mesa** para crear el **mercado**.

El 1.er jugador empieza la mano, y después el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj. Los jugadores juegan por turnos hasta que ya no queden más cartas en el mercado, o hasta que todos los jugadores hayan pasado su turno de manera consecutiva.

Desarrollo de una ronda



Los jugadores colocan cartas "Océano" (fondo y superficie) alrededor de su base científica para crear y desarrollar su fondo marino. Cada carta se compone de **4 casillas** delimitadas por una línea blanca que sirve de referencia para alinearlas correctamente.

Al llegar su turno, el jugador activo lleva a cabo **una única acción** entre las 4 siguientes:

- Coger una carta del mercado y añadirla a su fondo marino
- Coger una carta del mercado y colocarla en su reserva
- Coger la carta de su reserva para añadirla a su fondo marino
- Pasar su turno

Los secretos de las cartas "Océano"

Existen **2 tipos de cartas "Océano":**

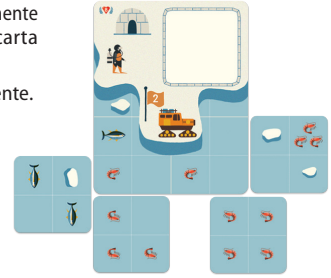


➔ Las cartas "fondo"

Las cartas "fondo" se colocan directamente sobre la mesa, contiguas a otra carta ya colocada o al minitablero, y deben estar perfectamente alineadas sobre las casillas indicadas por las líneas blancas.

Cada carta "fondo" debe colocarse totalmente sobre la mesa: ninguna parte de la carta puede solaparse con otra carta.

Pueden colocarse y orientarse libremente.





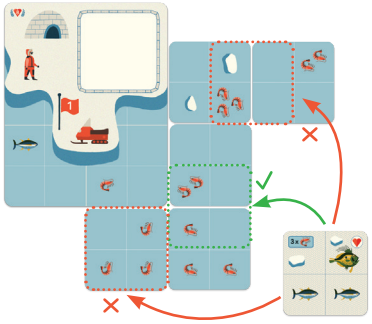
➔ Las cartas "superficie"

Puedes utilizar las cartas "superficie" si posees **al menos** la cantidad de recursos que hay indicada en su recuadro (kril o peces necesarios para atraer a los animales marinos).

Estas deben colocarse siempre encima de al menos dos cartas que ya haya en juego (cartas "fondo", cartas "superficie" o una carta y el minitablero).

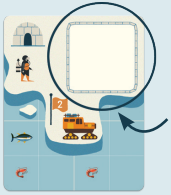
Y, por el contrario, no pueden colocarse nunca directamente sobre la mesa **ni encima de un iceberg.**

Algunas cartas "superficie" también otorgan puntos de victoria: ❤️



➔ *Ejemplo: la carta "superficie" se puede colocar sobre la zona indicada en verde porque se encuentra superpuesta a 2 cartas "fondo" y cumple el requisito del pez que come 3 kriles. Sin embargo, no puede colocarse sobre las zonas en rojo, porque o bien no se encuentra superpuesta a 2 cartas, o bien hay un iceberg.*

Reservar una carta en frío



Durante su turno, un jugador puede elegir colocar una carta del mercado en la casilla "Reserva" de su minitablero, en lugar de utilizarla inmediatamente.

Si esa casilla ya está ocupada, se descarta la carta que hay en ella antes de colocar la carta nueva.

Reservar una carta permite anticipar sus acciones o bloquear una carta codiciada por un adversario.

Fin de la mano

La mano termina cuando ya no quedan más cartas en el mercado, o cuando todos los jugadores han pasado su turno de manera consecutiva.

En ese momento, se descartan las cartas que aún quedan en el mercado.

La ficha Pato "1.er jugador" pasa al jugador sentado a la izquierda. A continuación, se repite el mismo procedimiento que antes: se roban 3 cartas por jugador (es decir, 6 cartas para 2 jugadores, 9 cartas para 3 jugadores, 12 cartas para 4 jugadores) y se colocan boca arriba en el centro de la mesa para crear un nuevo mercado.

Fin de la partida y recuento final

En cuanto un jugador obtiene 8 puntos ♥, se termina la mano antes de proceder al recuento final. El jugador que tenga más puntos de victoria gana la partida. En caso de empate, el jugador con más kril gana la partida.



Nota: los posibles puntos de victoria de las cartas en reserva no se incluyen en el recuento final.



Un juego de Julk

Ilustraciones de Tom Frost

Frostline

IT

Età: a partire da 7 anni

N° di giocatori: da 2 a 4 giocatori

Contenuto: 72 carte "Oceano", 4 mini-tabelloni giocatore "base scientifica Antartide", 1 gettone "1° giocatore"

Obiettivo del gioco: riunire abbastanza krill e pesci per attirare le creature dell'Oceano Australe glaciale.

Vince il gioco il primo giocatore che ottiene **8 punti vittoria**!

Preparazione del gioco:

Mischiare le carte "Oceano" e metterle in una pila, a faccia in giù, al centro del tavolo per formare il mazzo di pesca.

Ogni giocatore sceglie il suo mini-tabellone e lo posiziona davanti a sé (a 2 giocatori: prendere i tabelloni 1 e 2; a 3 giocatori: prendere i tabelloni da 1 a 3; a 4 giocatori: prendere tutti i tabelloni).

I tabelloni vengono distribuiti nell'ordine del turno di gioco: il 1° giocatore riceve il tabellone 1 + il gettone Anatra "1° giocatore", il 2° giocatore riceve il tabellone 2 e così via.

N.B.: a 4 giocatori, il quarto giocatore inizia la partita con 1 cuore sul proprio tabellone.



Svolgimento della partita:

Una partita si gioca in più manche, fino a che almeno un giocatore non ottiene 8 punti vittoria.

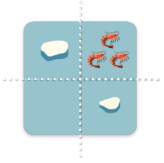
Quando ciò avviene, si termina la manche in corso prima di procedere al conteggio finale.

Preparazione di una manche

Per cominciare la manche pescare **3 carte per giocatore** (cioè: 6 carte a 2 giocatori, 9 carte a 3 giocatori, 12 carte a 4 giocatori) e disporle **a faccia in su al centro del tavolo** per creare il **mercato**.

Il 1º giocatore comincia la manche, poi il gioco continua in senso orario. I giocatori giocano a turno, fino a quando non ci sono più carte al mercato o quando tutti i giocatori hanno passato il proprio turno consecutivamente.

Svolgimento di un turno di gioco



I giocatori posizionano alcune carte "Oceano" (fondale e superficie) intorno alla propria base scientifica per creare e sviluppare il loro fondale marino. Ogni carta è composta da **4 caselle** delimitate da una linea bianca che funge da riferimento per allinearle correttamente.

Durante il proprio turno il giocatore attivo svolge **una sola azione** tra le 4 seguenti:

- Prendere una carta dal mercato e aggiungerla al proprio fondale marino
- Prendere una carta dal mercato e posizionarla nella propria riserva
- Prendere la carta dalla sua riserva per aggiungerla al proprio fondale marino
- Passare il turno

I segreti delle carte "Oceano"

Esistono **2 tipi di carte "Oceano":**

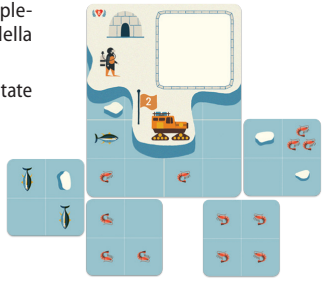


➔ Le carte "fondale"

Le carte "fondale" si posizionano direttamente sul tavolo, adiacenti a un'altra carta già messa giù o al mini-tabellone, e devono essere perfettamente allineate alle caselle indicate dalle linee bianche.

Ogni carta "fondale" deve poggiare completamente sul tavolo: nessuna superficie della carta può sovrapporsi a un'altra carta.

Le carte possono essere messe giù e orientate liberamente.





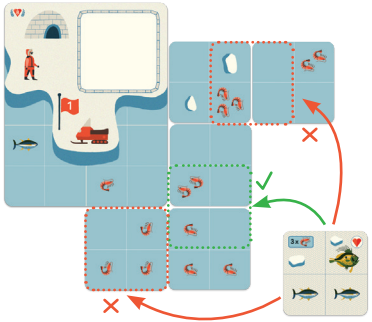
➔ Le carte "superficie"

Le carte "superficie" possono essere giocate se possedete una quantità **non inferiore** di risorse indicate nella legenda (krill o pesci necessari agli animali marini).

Si posizionano sempre sopra ad almeno due carte già in gioco (carte "fondale", carte "superficie" o una carta e il mini-tabellone).

Non possono mai essere posizionate direttamente sul tavolo, **né ricoprire un iceberg**.

Alcune carte "superficie" permettono di guadagnare punti vittoria: ❤️



➔ *Esempio: la carta "superficie" può essere posizionata sulla zona indicata in verde poiché si sovrappone a 2 carte "fondale" e riempie la condizione del pesce che mangia 3 krill. Non può essere posizionata sulle zone in rosso poiché, o non si sovrappone a 2 carte, o c'è un iceberg.*

Tenere una carta al fresco



Durante il proprio turno un giocatore può scegliere di posizionare una carta del mercato nella casella "Riserva" del suo mini-tabellone, anziché giocarla subito.

Se questa casella è già occupata, scartare la carta che vi è posizionata prima di metterci la nuova.

Tenere una carta in riserva permette di anticipare le proprie azioni o di bloccare una carta desiderata da un avversario.

Fine della manche

La manche finisce quando non ci sono più carte nel mercato o quando tutti i giocatori hanno passato il proprio turno consecutivamente.

Le carte ancora presenti sul mercato vengono quindi scartate.

Il gettone anatra "1° giocatore" viene passato al giocatore sulla sinistra. Poi, come prima, pescare 3 carte per giocatore (6 carte a 2 giocatori, 9 carte a 3 giocatori, 12 carte a 4 giocatori) e disporle a faccia in su al centro del tavolo per creare un nuovo mercato.

Fine della partita e conteggio finale

Appena un giocatore ottiene 8 punti ♥, prima di procedere al conteggio finale si termina la manche. Il giocatore che ha ottenuto più punti vittoria vince il gioco. In caso di pareggio, vince il gioco il giocatore con più kril.



N.B.: gli eventuali punti vittoria delle carte in riserva non vengono inclusi nel conteggio finale.

Un gioco di Julk
Illustrazioni di Tom Frost

Frostline

PT

Idade: A partir de 7 anos

N˚de jogadores: 2 a 4 jogadores

Conteúdo: 72 cartas "Oceano", 4 mini tabuleiros de jogador "Base Científica Antártica", 1 ficha "1º jogador"

Objetivo do jogo:

Recolher krill e peixes suficientes para atrair criaturas do Oceano glacial austral.

O primeiro jogador a atingir **8 pontos de vitória** ganha o jogo!

Preparação do jogo:

Baralhe as cartas "Oceano" e coloque-as num monte virado para baixo no centro da mesa para formar o baralho.

Cada jogador escolhe um mini-tabuleiro e coloca-o à sua frente (para 2 jogadores, os tabuleiros 1 e 2; para 3 jogadores, os tabuleiros 1 a 3; e para 4 jogadores, todos os tabuleiros).

Os tabuleiros são distribuídos por ordem de vez: o 1º jogador recebe o tabuleiro 1 + a ficha Pato "1º jogador", o 2º jogador recebe o tabuleiro 2, etc.

NB: Com 4 jogadores, o quarto jogador começa o jogo com 1 coração no seu tabuleiro.



Como jogar:

Uma partida é jogada em várias rondas, até que pelo menos um jogador atinja 8 pontos de vitória.

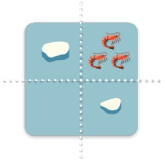
Quando isto acontece, a ronda em curso deve ser terminada antes de se proceder à contagem final.

Início de uma ronda

Para começar a ronda, tire **3 cartas por jogador** (ou seja: 6 cartas para 2 jogadores, 9 cartas para 3 jogadores, 12 cartas para 4 jogadores) e coloque-as **viradas para cima no centro da mesa** para criar o **mercado**.

O 1º jogador começa a ronda, depois o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio. Os jogadores jogam à vez até não restarem cartas no mercado ou até todos os jogadores terem saltado a sua vez consecutivamente.

Decorrer de uma ronda do jogo



Os jogadores colocam cartas "Oceano" (fundo e superfície) à volta da sua base científica para criar e desenvolver o seu fundo marinho. Cada carta é composta por **4 casas**, delimitadas por uma linha branca que serve de marcador para as alinhar corretamente.

Na sua vez, o jogador ativo executa **uma única ação** das seguintes 4 ações:

- Pegar numa carta do mercado e adicioná-la ao seu fundo marinho
- Pegar numa carta do mercado e colocá-la na sua reserva
- Pegar numa carta da sua reserva para a adicionar ao seu fundo marinho
- Saltar a sua vez

Os segredos das cartas "Oceano"

Existem 2 **tipos de cartas "Oceano":**

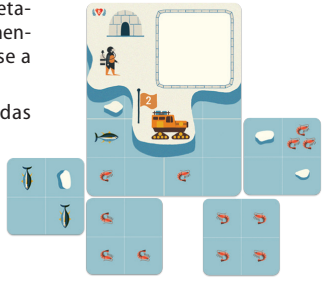


As cartas "fundo"

As cartas "fundo" são colocadas diretamente na mesa, ao lado de outra carta já colocada ou do mini-tabuleiro, e devem estar perfeitamente alinhadas com as casas indicadas pelas linhas brancas.

Cada carta "fundo" deve estar completamente posicionada em cima da mesa: nenhuma parte da carta pode sobrepor-se a outra carta.

Podem ser posicionadas e orientadas livremente.





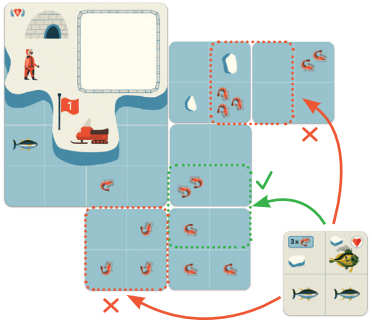
As cartas "superfície"

As cartas "superfície" podem ser jogadas se tiver no **mínimo** a quantidade de recursos indicada na carta (krill ou peixe necessários aos animais marinhos).

São sempre colocadas em cima de pelo menos duas cartas já em jogo (cartas "fundo", cartas "superfície", ou uma carta e o mini-tabuleiro).

Nunca podem ser colocadas diretamente em cima da mesa, **nem podem cobrir um icebergue.**

Algumas cartas "superfície" valem pontos de vitória: ♥



Exemplo: A carta "superfície" pode ser posicionada na área indicada a verde porque sobrepõe-se a 2 cartas "fundo" e preenche a condição de o peixe comer 3 krills. Não pode ser colocada em cima das áreas vermelhas, pois ou não se sobrepõe a 2 cartas ou existe um icebergue.

Manter uma carta a salvo



Durante a sua vez, um jogador pode escolher colocar uma carta de mercado na casa "Reserva" do seu mini-tabuleiro, em vez de a jogar imediatamente.

Se esta casa já estiver ocupada, descarte a carta desse espaço antes de colocar a nova.

Manter uma carta na reserva permite antecipar as suas ações ou bloquear uma carta cobiçada por um adversário.

Fim da ronda

A ronda termina quando não houver mais cartas no mercado ou quando todos os jogadores tiverem saltado a sua vez consecutivamente.

As cartas que ainda se encontram no mercado são então descartadas.

A ficha Pato "1º jogador" passa para o jogador sentado à esquerda. De seguida, tal como anteriormente, retire 3 cartas por jogador (6 cartas para 2 jogadores, 9 cartas para 3 jogadores, 12 cartas para 4 jogadores) e coloque-as viradas para cima no centro da mesa para criar um novo mercado.

Fim do jogo e contagem final

Assim que um jogador tiver 8 pontos ♥, a ronda em curso deve ser terminada antes de se proceder à contagem final. O jogador com mais pontos de vitória ganha a partida. Em caso de empate, o jogador com mais krill ganha o jogo.



Nota: os eventuais pontos de vitória das cartas colocadas na reserva não contam para a contagem final.



Um jogo de Julk
Ilustrações de Tom Frost

Frostline

NL

Leeftijd: vanaf 7 jaar

Aantal spelers: 2 tot 4 spelers

Inhoud: 72 'Oceaan'-kaarten, 4 minispeelborden 'Wetenschappelijke basis op Antarctica', 1 '1e speler'-fiche

Doel van het spel: genoeg krill en vissen verzamelen om de wezens van de Zuidelijke IJszee aan te trekken.

De eerste speler met **8 overwinningspunten** wint het spel!

Voorbereiding van het spel:

Schud de 'Oceaan'-kaarten en leg ze op een stapel met het plaatje naar beneden in het midden van de tafel om de trekstapel te vormen.

Elke speler kiest een minibord en legt het voor zich neer (bij 2 spelers gebruik je bord 1 en 2; bij 3 spelers gebruik je bord 1 tot en met 3; en bij 4 spelers gebruik je alle borden).

De borden worden in volgorde van de beurt uitgedeeld: de 1e speler krijgt bord 1 + de 1e speler-fiche 'eend', de 2e speler krijgt bord 2, enz.

NB: bij 4 spelers begint de vierde speler het spel met 1 hart op zijn bord.



Spelverloop:

Een spel bestaat uit meerdere rondes en duurt tot minimaal één speler 8 overwinningspunten heeft behaald.

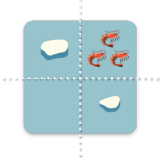
Zodra dit gebeurt, wordt de huidige ronde eerst afgemaakt voordat de eindtelling plaatsvindt.

Voorbereiding van een ronde

Om een ronde te beginnen, pak je **3 kaarten per speler** (dus: 6 kaarten bij 2 spelers, 9 kaarten bij 3 spelers, 12 kaarten bij 4 spelers) en leg je ze **met het plaatje naar boven in het midden van de tafel** om de **markt** te vormen.

De 1e speler begint de ronde, daarna gaat het spel met de klok mee verder. Iedere speler speelt om de beurt, totdat er geen kaarten meer op de markt liggen of totdat alle spelers achter elkaar gepast hebben.

Verloop van een ronde



De spelers plaatsen 'Oceaan'-kaarten (bodem en oppervlak) rond hun wetenschappelijke basis om hun zeebodem te bouwen en uit te breiden. Elke kaart bestaat uit **4 vakjes**, gescheiden door een witte lijn die helpt om ze correct aan te leggen.

Tijdens zijn beurt voert de actieve speler **één** van de volgende 4 acties uit:

- Een kaart van de markt pakken en toevoegen aan zijn zeebodem
- Een kaart van de markt pakken en in zijn reserve plaatsen
- Een kaart uit zijn reserve pakken en aan zijn zeebodem toevoegen
- Een beurt overslaan

De geheimen van de 'Oceaan'-kaarten

Er zijn **2 soorten 'Oceaan'-kaarten:**

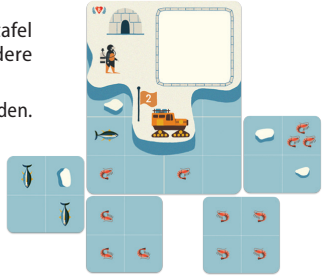


➔ 'Bodem'-kaarten

De 'bodem'-kaarten worden direct op tafel gelegd, grenzend aan een andere kaart die al ligt of aan het minibord. Ze moeten perfect uitgelijnd zijn met de vakjes die door de witte lijnen worden aangegeven.

Elke 'bodem'-kaart moet volledig op tafel liggen: geen enkel deel mag een andere kaart overlappen.

Ze mogen vrij geplaatst en gedraaid worden.





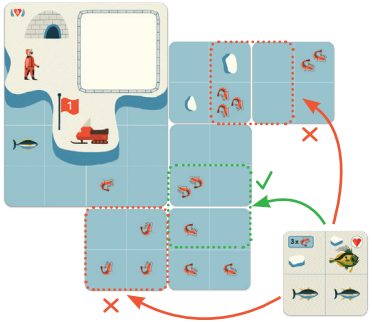
➔ 'Oppervlak'-kaarten

De 'oppervlak'-kaarten kunnen gespeeld worden als je **ten minste** de hoeveelheid grondstoffen hebt die op de kaart staat aangegeven (krill of vissen die zeedieren nodig hebben).

Ze moeten altijd bovenop minstens twee kaarten worden gelegd die al in het spel zijn ('bodem'-kaarten, 'oppervlak'-kaarten, of een kaart en het minibord).

Ze mogen **nooit** direct op tafel worden gelegd of **een ijsberg bedekken.**

Sommige 'oppervlak'-kaarten leveren overwinningspunten op: ♥



➔ *Voorbeeld: de 'oppervlak'-kaart kan wel in het groene gebied worden geplaatst, omdat ze 2 'bodem'-kaarten overlapt en voldoet aan de voorwaarde van een vis die 3 krill eet. Ze kan niet in de rode zones worden geplaatst, omdat ze ofwel niet 2 kaarten overlapt, ofwel omdat er een ijsberg is.*

Een kaart koel houden



Tijdens zijn beurt kan een speler ervoor kiezen om een kaart van de markt in het 'Reserve'-vakje van zijn minibord te leggen, in plaats van deze direct te spelen.

Is dit vakje al bezet? Dan moet je de kaart die erin ligt eerst wegdoen voordat je de nieuwe kaart erin plaatst.

Door een kaart in reserve te houden, kun je je acties voorbereiden of een kaart bewaren die een tegenstander graag wil hebben.

Einde van de ronde

De ronde eindigt als er geen kaarten meer op de markt liggen of als alle spelers achter elkaar gepast hebben.

De kaarten die nog op de markt liggen worden dan weggedaan.

De 1e speler-fiche 'eend' gaat naar de speler links. Trek vervolgens, zoals eerder, 3 kaarten per speler (dus: 6 kaarten bij 2 spelers, 9 kaarten bij 3 spelers, 12 kaarten bij 4 spelers) en leg ze met het plaatje naar boven in het midden van de tafel om een nieuwe markt te vormen.

Einde van het spel en eindtelling

Zodra een speler 8 ♥ punten heeft, eindigt de ronde en vindt daarna de eindtelling plaats. De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel. Bij gelijkspel wint de speler met het meeste krill het spel.



NB: overwinningspunten van kaarten in de reserve tellen niet mee bij de eindtelling.

Een spel van Julk
Illustraties van Tom Frost

Frostline

SE

Ålder: Från 7 år

Antal spelare: 2 till 4 spelare

Innehåll: 72 oceankort, 4 miniatyrspelplattor med antarktiska forskningsstationer, 1 "första spelare"-bricka

Spelets mål: Samla tillräckligt med krill och fisk för att locka till dig djuren i Antarktiska oceanens iskalla vatten.

Den första spelaren som samlar **8 segerpoäng** vinner spelet!

Spelförberedelse:

Blanda oceankorten och lägg dem i en hög med framsidan nedåt mitt på bordet för att skapa talongen.

Varje spelare väljer sin miniatyrspelplatta och lägger den framför sig (vid 2 spelare används platta 1 och 2, vid 3 spelare används platta 1 till 3 och vid 4 spelare används alla plattor).

Plattorna delas ut i turordning: spelare nr 1 får platta 1 + "första spelare"-brickan med en anka, spelare nr 2 får platta 2 osv.

Obs! Vid 4 spelare börjar den fjärde spelaren spelet med 1 hjärta på sin platta.



Spelets gång:

Ett parti består av flera omgångar, tills det att minst en spelare har samlat 8 segerpoäng.

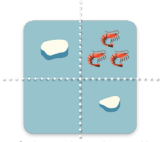
Så fort det sker spelas den pågående omgången färdigt innan slutpoängen räknas ihop.

Förberedelse av en omgång

Påbörja omgången genom att dra **3 kort per spelare** (motsvarande 6 kort vid 2 spelare, 9 kort vid 3 spelare och 12 kort vid 4 spelare) och lägg dem med **framsidan synlig mitt på bordet** för att upprätta **marknaden**.

Den 1:a spelaren inleder omgången och spelet fortsätter därefter medurs. Spelarna spelar i tur och ordning, tills det inte finns fler kort på marknaden eller alla spelare i rad har stått över sin respektive tur.

Spelturens gång



Spelarna placerar oceankorten (botten och yta) runt sina forskningsstationer för att skapa och utveckla sina respektive havsbottnar. Varje kort består av **4 rutor**, avgränsade med en vit linje som utgör riktmärke när korten ska placeras i linje.

När det är hens tur utför den aktiva spelaren **en enda** av följande 4 handlingar:

- ta ett kort från marknaden och lägga till det på havsbottnen
- ta ett kort från marknaden och lägga det i förrådet
- ta ett kort från förrådet och lägga till det på havsbottnen
- stå över spelturen.

Oceankortens hemligheter

Det finns **2 typer av oceankort:**

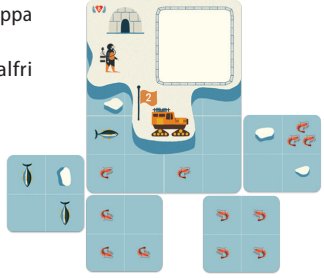


➔ Bottenkort

Bottenkorten läggs direkt på bordet, bredvid ett redan utlagt kort eller miniatyrplattan, och ska placeras i perfekt linje med rutorna som markeras av vita linjer.

Varje bottenkort måste ligga helt och hållet på bordet: ingen del av kortet får överlappa med ett annat kort.

Korten kan placeras och roteras i valfri riktning.





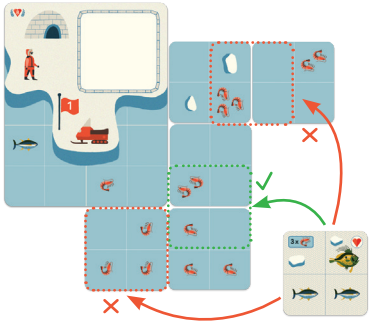
➔ Ytkort

Ett ytkort kan spelas ut om spelaren besitter **minst** den resursmängd som anges i den lilla ramen på kortet (krill eller fisk som havets djur behöver).

Korten placeras alltid ovanpå minst två andra redan spelade kort (bottenkort, ytkort eller ett kort plus miniatyrplattan).

Korten får aldrig placeras direkt på bordet **eller täcka ett isberg**.

Vissa ytkort ger segerpoäng som symboliseras av ♥.



➔ *Exempel: Ytkortet kan placeras på den grönmarkerade platsen eftersom det då läggs ovanpå 2 bottenkort och uppfyller kravet för fisken som äter 3 krill. Det kan inte placeras i de rödmarkerade områdena, antingen för att det inte överlappar 2 kort eller för att där finns ett isberg.*

Lägga ett kort på is



Under sin speltur kan en spelare välja att placera ett kort från marknaden i ”förrådsrutan” på sin miniatyrplatta, istället för att spela ut det direkt.

Om rutan redan är upptagen sakas det befintliga förrådskortet innan det nya kortet läggs dit.

Den som har ett kort i förrådet kan planera sina drag eller hindra en motspelare från att få ett eftertraktat kort.

Spelomgångens slut

Omgången tar slut när det inte finns fler kort på marknaden eller när alla spelare i rad har stått över sin respektive speltur.

Korten som finns kvar på marknaden sakas.

”Första spelare”-brickan med en anka går vidare till spelaren till vänster. Precis som tidigare dras därefter 3 kort per spelare (motsvarande 6 kort vid 2 spelare, 9 kort vid 3 spelare och 12 kort vid 4 spelare) som läggs med framsidan synlig mitt på bordet för att skapa en ny marknad.

Spelets slut och poängräkning

När en spelare har fått 8 ♥-poäng spelas omgången klart innan slutpoängen räknas. Spelaren som har flest segerpoäng vinner spelet. Om det står lika vinner den spelare som har mest krill.



Obs! Eventuella segerpoäng på kort i förrådet räknas inte med i slutpoängen.

Ett spel av Julk
Illustrationer av Tom Frost

Frostline

DA

Alder: Fra 7 år

Antal spillere: 2 til 4 spillere

Indhold: 72 havkort, 4 minispilleplader “Antarktisk forskningsbase”, 1 brik til 1. spiller

Spillets formål:

Saml tilstrækkeligt med krill og fisk for at tiltrække dyrene fra Det Sydlige Ishav.

Den første spiller, der får **8 sejrspoint**, vinder spillet!

Forberedelse af spillet:

Bland havkortene og læg dem i en bunke med billedsiden nedad midt på bordet.

Hver spiller vælger en miniplade og lægger den foran sig (ved 2 spillere bruges plade 1 og 2, ved 3 spillere plade 1-3 og ved 4 spillere alle pladerne).

Pladerne fordeles efter turrækkefølge: 1. spiller får plade 1 samt andebrikken til 1. spiller, den 2. spiller får plade 2 osv.

NB: Ved 4 spillere starter den fjerde spiller spillet med 1 hjerte på sin plade.



Sådan foregår spillet:

Et spil spilles over flere runder, indtil mindst én spiller har fået 8 sejrspoint.

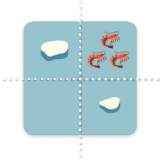
Når dette sker, spilles den igangværende runde færdig, inden den endelige pointoptælling foretages.

Forberedelse af en runde

Når en runde starter, trækker man **3 kort pr. spiller** (dvs. 6 kort ved 2 spillere, 9 kort ved 3 spillere, 12 kort ved 4 spillere) og lægger dem med **billedsiden opad midt på bordet** for at danne **kortmarkedet**.

Den 1. spiller starter runden, og der spilles derefter i urets retning. Spillerne skiftes til at spille, indtil der ikke er flere kort på markedet, eller alle spillere har sprunget deres tur over i træk.

Sådan foregår en tur



Spillerne placerer havkortene (havbund og -overflade) rundt om deres forskningsbase for at skabe og udvikle deres havområde. Hvert kort består af **4 felter**, der er afgrænset af en hvid linje, der fungerer som en markør for at placere dem korrekt.

Når det er den aktive spillers tur, udfører vedkommende **én handling** blandt de 4 følgende:

- Tage et kort fra markedet og føje det til sit havområde
- Tage et kort fra markedet og lægge det i sin reserve
- Tage et kort fra sin reserve og føje det til sit havområde
- Springe sin tur over

Havkortenes hemmeligheder

Der findes **2 slags havkort :**

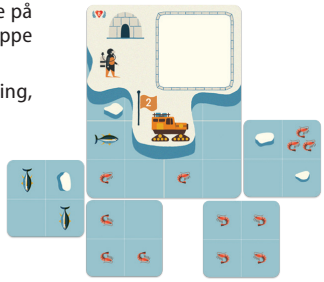


➔ Havbundskortene

Havbundskortene lægges direkte på bordet – så de støder op til et andet kort, der allerede er lagt, eller til minipladen, og de skal placeres perfekt i forhold til de felter, der er markeret med de hvide linjer.

Hvert havbundskort skal ligge direkte på bordet – ingen del af kortet må overlappe et andet kort.

Kortene kan lægges frit og i den retning, man ønsker.





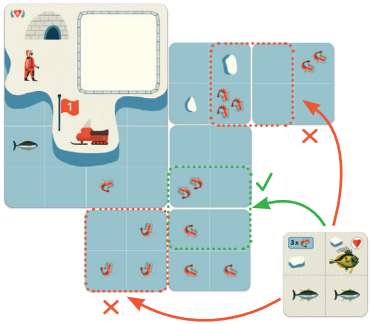
➔ Havoverfladekortene

Havoverfladekortene kan spilles, hvis man har **mindst** den mængde ressourcer, der er angivet i det lille felt på kortet (krill eller fisk, som havdyrene har brug for).

De lægges altid oven på mindst to kort, der allerede er i spil (havbundskort, havoverfladekort eller ét kort og minipladen).

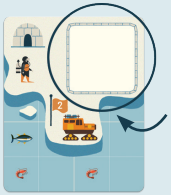
De kan aldrig placeres direkte på bordet, og de må heller **ikke dække et isbjerg**.

Nogle havoverfladekort giver sejrspoint: ♥



➔ *Eksempel: Havoverfladekortet kan placeres i det område, der er markeret med grønt, da det lægges oven på 2 havbundskort og opfylder betingelsen om fisken, der spiser 3 krill. Det kan ikke placeres i de røde områder, fordi det enten ikke lægges oven på 2 kort, eller fordi der er et isbjerg.*

Hold et kort på køl



Når det er en spillers tur, kan vedkommende vælge at placere et kort fra markedet i reservefeltet på sin miniplade i stedet for at spille det med det samme.

Hvis feltet allerede er optaget, kasseres det kort, der ligger der, og det nye kort placeres der.

At have et kort i reserve giver mulighed for at planlægge sine træk eller blokere et kort, som en modstander er interesseret i.

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.

Spillets slutning og den endelige pointoptælling

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



NB: Eventuelle sejrspoint 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 криля 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.

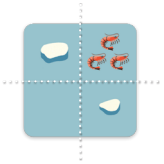
Когда это происходит, текущий раунд доигрывается до конца, а затем производится финальный подсчет очков.

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:**

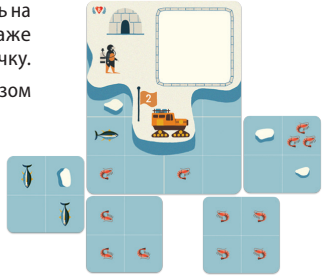
➔ Карточки «дно»



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.





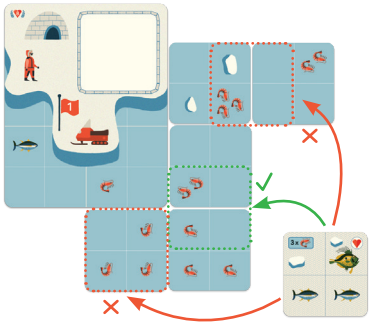
➔ Карточки «поверхность»

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).

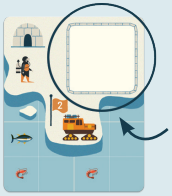
Их нельзя выкладывать прямо на стол **или накрывать ими айсберг.**

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 рыбе 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 криля.



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



Автор игры: Julk

Иллюстратор: Том Фрост

FROSTLINE



DJ05068

DJECO

FR
DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr