

AQUA

Bioróżnorodność w oceanach

rebel

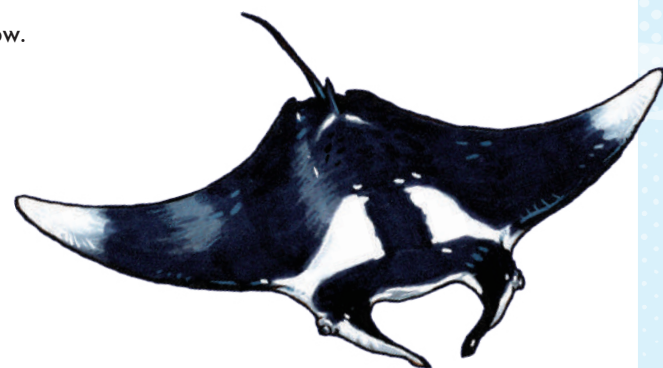


SIDEKICK
GAMES

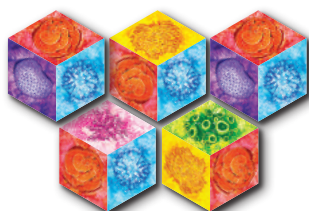
WSTĘP

W grze *Aqua* każdy z graczy tworzy podwodny świat zamieszkały przez kolonie koralowców. Organizmy te tworzą środowisko przyjazne licznym małym morskim stworzeniom. Pielęgnując siedliska różnorodnie gatunkowo, gracze starają się stworzyć idealne warunki, które przyciągną również większe zwierzęta zamieszkujące morskie głębin.

Zwycięży gracz, któremu uda się wyhodować najbardziej okazałe formacje koralowe i przyciągnąć najwięcej małych i dużych morskich zwierząt.



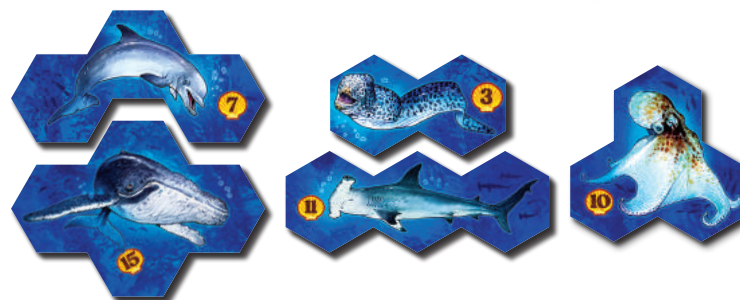
ELEMENTY



70 płytek koralowców



72 płytki małych zwierząt



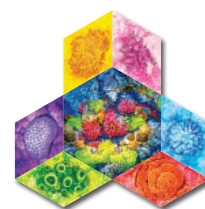
15 płytek dużych zwierząt



24 płytki ekosystemów



płytką ślimaka morskiego



4 płytki
obszarów startowych



notes punktacji

OPRACOWANIE

Projekt gry: Dan Halstad i Tristan Halstad

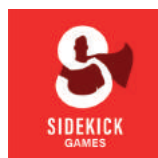
Rozwój: Asger Harding Granerud
i Daniel Skjold Pedersen

Ilustracje: Vincent Dutrait

Projekt graficzny: Yan Moussu i Arthur Jacques

Tłumaczenie: Katarzyna Kaszorek

Redakcja: zespół Rebel



Wszystkie prawa zastrzeżone.

© 2024, Sidekick Games K/S

Producent/Importer:

Sidekick Games K/S

Prinsesse Charlottes Gade 28, 2

2200 Copenhagen N, Dania

contact@sidekick.games



Dystrybucja w Polsce:

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk, Polska

wydawnictwo@rebel.pl

www.wydawnictworebel.pl

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Grę podstawową należy przygotować według podanych kroków.

Opis przygotowania wariantu zaawansowanego i rodzinnego znajduje się na str. 7.

1. Każdy z graczy losuje po 1 płytce obszaru startowego, a następnie kładzie ją przed sobą na stole. Ta płytka to punkt startowy.
2. Należy umieścić 6 podstawowych płytek ekosystemów z symbolem ★ w rzędzie w kolejności rosnącej od 1 do 6, jak pokazano na ilustracji. Pozostałe płytki ekosystemów (ponumerowane od 7 do 18) odkłada się do pudełka – używa się ich tylko w wariantcie zaawansowanym.
3. Płytki małych zwierząt należy rozdzielić według gatunku. Następnie tworzy się z nich odkryte stosy i umieszcza w losowy sposób nad płytkami ekosystemów. Małe zwierzęta są teraz przypisane do 1 z ekosystemów, co wpłynie na punktowanie końcowe (zob. str. 6).
4. Płytki dużych zwierząt należy rozdzielić według kształtu. Następnie tworzy się z nich odkryte stosy, układając płytki w kolejności malejącej (na wierzchu powinna się znajdować płytka z największą liczbą punktów), i umieszcza się w pobliżu płytek małych zwierząt. W rozgrywce 2- i 3-osobowej z każdego ze stosów dużych zwierząt należy wyciągnąć płytkę z symbolem 🐞 i odłożyć do pudełka.
5. Wszystkie płytki koralowców należy pomieszać zakryte i umieścić w stosach naprzeciwko płytek ekosystemów, zostawiając nieco wolnego miejsca. W zależności od liczby graczy uczestniczących w rozgrywce należy odłożyć odpowiednią liczbę losowych płytek koralowców do pudełka. W rozgrywce 2-osobowej odkłada się 35 płytek, w rozgrywce 3-osobowej – 18 płytek, a w rozgrywce 4-osobowej – 1 płytkę. Następnie należy odkryć o 1 płytkę więcej, niż wynosi liczba graczy, i umieścić pośrodku stołu, tworząc pulę ogólną.
6. W dowolny sposób należy wybrać gracza, który otrzyma płytkę ślimaka morskiego. Teraz można rozpocząć rozgrywkę!

Przykładowe przygotowanie rozgrywki dla 3 osób.



OPIS RUNDY

Rozgrywka w grę *Aqua* składa się z 17 rund. Na początku każdej rundy gracz z płytką ślimaka morskiego przygotowuje pulę ogólną i rozgrywa swoją pierwszą turę. Następnie pozostali gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każda tura gracza składa się z 3 faz.

1. **HODOWANIE KORALOWCÓW.** Gracz bierze płytkę koralowców z puli ogólnej i umieszcza w swoim obszarze gry.
2. **TWORZENIE SIEDLISK I RAF.** Jeśli gracz stworzył siedlisko, natychmiast przyciąga ono małe zwierzęta.
3. **USTANOWIENIE BIORÓŻNORODNOŚCI.** Jeśli gracz ustanowił bioróżnorodność, może przyciągnąć duże zwierzęta.

Rozgrywka dobiega końca, gdy płytki koralowców się wyczerpią i nie można utworzyć puli ogólnej.

PRZYGOTOWANIE PULI OGÓLNEJ

(Ten krok należy pominąć w 1. rundzie).

Gracz z płytką ślimaka morskiego przed każdą nową rundą ma za zadanie przygotować pulę ogólną. W tym celu odkrywa tyle nowych płytek koralowców, ilu graczy uczestniczy w rozgrywce, i dokłada na środek stołu. Następnie umieszcza płytkę ślimaka morskiego w puli ogólnej.



1. HODOWANIE KORALOWCÓW

W swojej turze gracz bierze dowolną płytkę koralowców z puli ogólnej i umieszcza w swoim obszarze gry w taki sposób, aby co najmniej 1 bok płytki pasował kolorem do boku innej płytki koralowców. Nie można umieszczać płytek tak, aby przylegały do siebie tylko wierzchołkami.

Jeśli w puli ogólnej znajduje się płytkę ślimaka morskiego, zamiast rozgrywać swoją turę gracz może go wziąć i umieścić przed sobą. Gdy się na to zdecyduje, natychmiast pasuje (rozegra swoją turę jako ostatni). Następnie swoją turę rozgrywa gracz po lewej.

Jeśli żaden z graczy nie weźmie płytki ślimaka morskiego, otrzymuje go gracz, który jako ostatni rozegra swoją turę.

PRZYKŁAD 1

Na początku każdej rundy w rozgrywce 3-osobowej w puli ogólnej znajdują się 4 płytki koralowców i płytkę ślimaka morskiego. Gracz, który umieścił płytkę ślimaka morskiego w puli, rozgrywa swoją turę jako pierwszy.



PRZYKŁAD 2

Płytkę koralowców 2A została umieszczona niepoprawnie, ponieważ żaden z jej boków nie pasuje kolorem do boku innej płytki.

Płytkę koralowców 2B została umieszczona poprawnie, ponieważ co najmniej 1 z jej boków pasuje kolorem do boku innej płytki.

Najważniejsze pojęcia

Na marginesie znajdują się odwołania do najważniejszych pojęć występujących w grze, dzięki którym nauka zasad i szukanie odpowiednich sekcji w instrukcji będą jeszcze łatwiejsze.

Pula ogólna

Na koniec rundy w puli ogólnej zostanie 1 płytkę koralowców. Oznacza to, że na początku kolejnej rundy w puli będzie o 1 płytkę więcej, niż wynosi liczba graczy.

Płytkę koralowców

Na płytce koralowców znajdują się 3 koralowce w maksymalnie 3 różnych rodzajach.

Płytkę ślimaka morskiego

Jeśli w danej rundzie gracz weźmie tę płytkę z puli ogólnej, rozgrywa swoją turę jako ostatni, ale w kolejnej rundzie będzie pierwszym graczem.

2. TWORZENIE SIEDLISK I RAF

Hodując koralowce, gracz musi przede wszystkim skupić się na tworzeniu siedlisk i raf.

- Tworzenie siedlisk polega na ułożeniu sześciokąta foremnego składającego się dokładnie z 3 sąsiadujących ze sobą koralowców tego samego koloru (3A). Jeśli gracz utworzy siedlisko, natychmiast umieszcza na nim płytkę małego zwierzęcia tego samego koloru.
- Tworzenie raf polega na ułożeniu skupiska składającego się z minimum 4 sąsiadujących ze sobą koralowców tego samego koloru (3C).

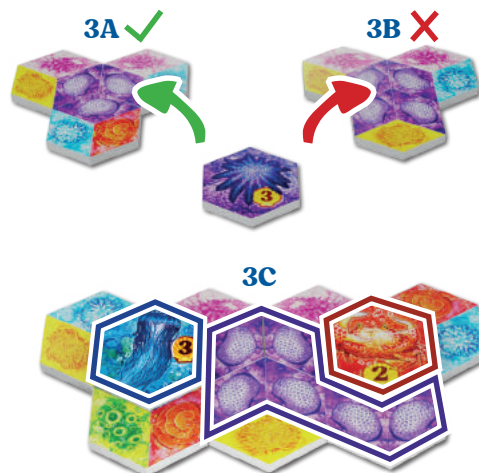
Siedliska zapewniają punkty za płytki małych zwierząt, które się na nich znajdują. Natomiast rafy zapewniają punkty za płytki małych zwierząt, które do nich przylegają (zob. „Punktowanie” str. 6).

3. USTANOWIENIE BIORÓŻNORODNOŚCI

Aby przyciągnąć duże zwierzę, gracz musi spełnić 3 wymagania:

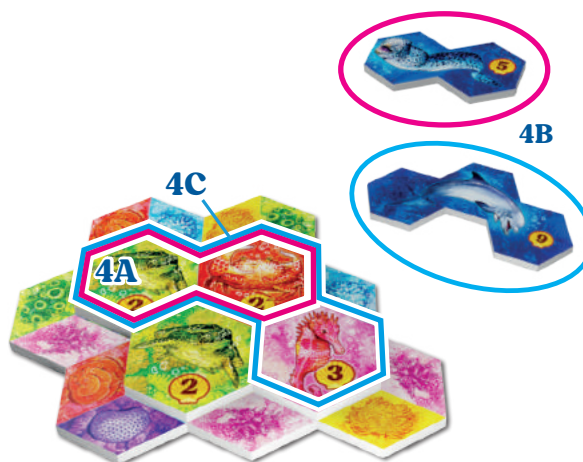
1. Musi położyć płytkę dużego zwierzęcia na wierzchu co najmniej 1 płytki małego zwierzęcia, którą umieścił w tej samej turze.
2. Płytkę dużego zwierzęcia musi pasować kształtem do płytek małych zwierząt pod nią.
3. Pod płytką dużego zwierzęcia muszą się znajdować płytki małych zwierząt różnego rodzaju, dzięki czemu zostaje zachowana bioróżnorodność.

Umieszczanie płytek dużych zwierząt nie jest obowiązkowe. Jeśli gracz się na to zdecyduje, wybiera ze stosu płytkę odpowiedniego kształtu o najwyższej wartości punktowej. Następnie umieszcza ją wybraną stroną do góry (na każdej ze stron widnieje inne zwierzę).



PRZYKŁAD 3

Gracz utworzył fioletowe siedlisko (3A), więc musi położyć na nim płytkę małego zwierzęcia w fioletowym kolorze. Znajdujące się obok płytki koralowców (3B) nie tworzą siedliska, ponieważ nie mają kształtu sześciokąta foremnego. Na koniec gry fioletowa rafa (3C) zapewni graczowi punkty za przylegające płytki małych zwierząt.



PRZYKŁAD 4

W swojej turze gracz umieszcza płytkę żółcia zielonego (4A). Może teraz wybrać 1 z 2 pasujących kształtem płytek dużego zwierzęcia (4B). Aby zachować bioróżnorodność, nie może przykryć 2 płytek żółci zielonych. W zależności od tego, który kształt płytki wybierze, umieści ją w 1 z 2 miejsc oznaczonych kolorami (4C).

KONIEC RUNDY

Runda dobiega końca, gdy każdy z graczy wybrał po płytce koralowca.

W puli ogólnej powinna się znajdować 1 płytka, która w niej zostanie na kolejną rundę.

Siedliska

Siedlisko to dokładnie 3 koralowce tego samego koloru, które tworzą sześciokąt foremny. Na wierzchu siedliska zawsze kładzie się płytkę małego zwierzęcia.

Rafy

Rafa to skupisko minimum 4 sąsiadujących ze sobą koralowców tego samego koloru. Na koniec gry gracz otrzymuje punkty za przylegające do raf płytki małych zwierząt. Rafy nie zapewniają punktów za płytki dużych zwierząt.

Bioróżnorodność



Pod płytką dużego zwierzęcia nie mogą się znajdować płytki małych zwierząt tego samego rodzaju.



Punkty za zwierzęta

Na koniec gry wszystkie płytki małych i dużych zwierząt zapewniają widoczne na nich punkty (🟡). Małe zwierzęta punktują nawet wtedy, gdy przykrywają je płytki dużych zwierząt. Podczas punktowania nie ma znaczenia, jaka płytka dużego zwierzęcia znajduje się na wierzchu płytki małego zwierzęcia.

KONIEC GRY I PUNKTOWANIE

Po 17 rundach gracze nie mogą uzupełnić puli ogólnej, więc rozgrywka dobiega końca. Należy podliczyć zdobyte punkty, korzystając z notesu punktacji. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W razie remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który jako pierwszy rozgrywał swoją ostatnią turę.

-  **DUŻE ZWIERZĘTA**
Gracz liczy punkty ze wszystkich swoich płytek dużych zwierząt. Następnie usuwa je z obszaru gry i kładzie obok.
-  **MAŁE ZWIERZĘTA**
Gracz liczy punkty ze wszystkich swoich płytek małych zwierząt.

-  **RAFY**
Gracz liczy punkty za wszystkie swoje rafy. Uwzględnia punkty z każdej płytki małego zwierzęcia przylegającej do jego rafy (płytek dotykających się tylko wierzchołkami nie uznaje się za przylegające). Płytką małego zwierzęcia może zapunktować dla kilku raf.
-  **EKOSYSTEMY**
Gracz liczy punkty na podstawie wszystkich 6 płytek ekosystemów.

PLYTKI EKOSYSTEMÓW

Podczas przygotowania do gry płytki małych zwierząt przydziela się w losowy sposób do 6 ekosystemów, które umieszcza się poniżej. Oznacza to, że każde małe zwierzę występuje w danym ekosystemie. Aby otrzymać punkty za ekosystem, gracz musi spełnić widoczne na płytce warunki, które zawsze są związane z występującym w danym ekosystemie małym zwierzęciem.

LOKALNY/GLOBALNY

W grze występują 2 rodzaje ekosystemów: lokalny (☉) i globalny (●). Aby otrzymać punkty za lokalny ekosystem, płytka występującego w nim małego zwierzęcia musi przylegać do tego, co widnieje na tej płytce ekosystemu. Globalny ekosystem natomiast nie wymaga spełnienia tego warunku – gracz otrzymuje punkty za płytki znajdujące się w dowolnym miejscu w jego obszarze gry.

PODSTAWOWE EKOSYSTEMY



Każde małe zwierzę w tym ekosystemie zapewnia liczbę punktów równą liczbie przylegających do niego małych zwierząt dowolnego koloru, włączając kolor tego zwierzęcia.



Każda manta/ośmiornica zapewnia liczbę punktów równą liczbie małych zwierząt w tym ekosystemie pomnożoną przez 3.



Każda barakuda/murena zapewnia liczbę punktów równą liczbie małych zwierząt w tym ekosystemie pomnożoną przez 2.



Każdy głowonot pospolity/żarłacz rafowy czarnopłetwy zapewnia liczbę punktów równą liczbie małych zwierząt w tym ekosystemie pomnożoną przez 3.

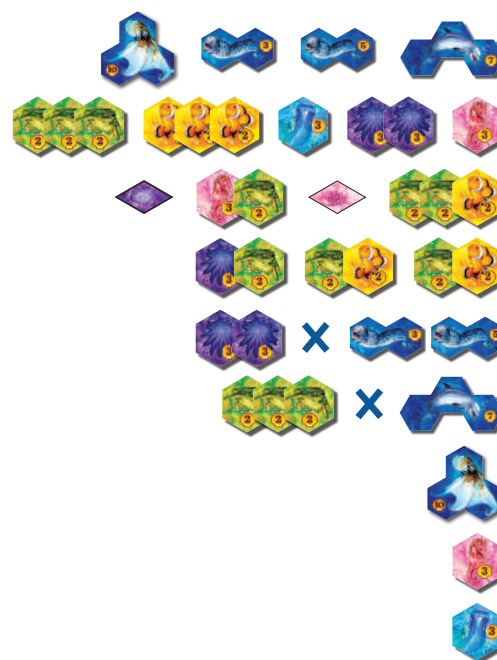
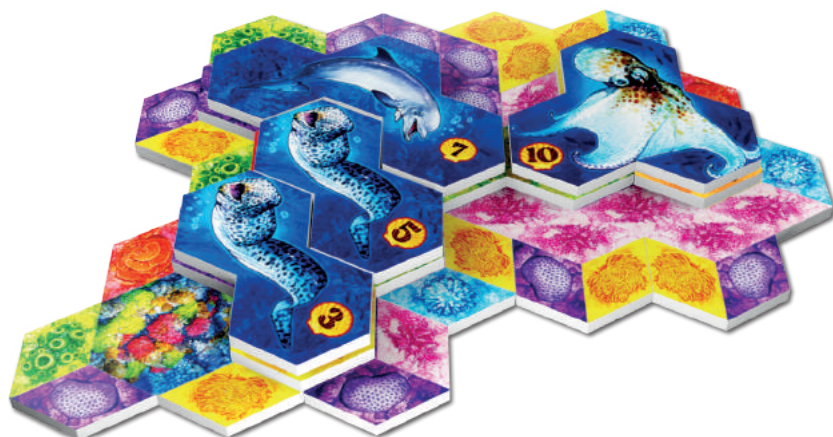


Każdy butlonos zwyczajny/diugon przybrzeżny zapewnia liczbę punktów równą liczbie małych zwierząt w tym ekosystemie pomnożoną przez 3.



Każdy długopłetwiec oceaniczny/rekin wielorybi zapewnia liczbę punktów równą liczbie małych zwierząt w tym ekosystemie pomnożoną przez 4.

PRZYKŁAD PUNKTOWANIA



	ELSA
	25
	24
	11
	6
	8
	9
	0
	0
	0
	83

WARIANTY

Gra *Aqua* oferuje 3 warianty rozgrywki do wyboru: rodzinny, zaawansowany i 1-osobowy. Zasady wariantu 1-osobowego znajdują się na str. 8.

WARIANT RODZINNY

W tym wariantcie punktowanie końcowe nie uwzględnia raf i ekosystemów, dlatego podczas przygotowania do gry należy pominąć krok 2. i odłożyć wszystkie płytki ekosystemów do pudełka. Gracze skupiają się tylko na zbieraniu punktów z dużych i małych zwierząt – na płytkach widnieją odpowiednie wartości punktowe, dzięki czemu łatwo je policzyć.

WARIANT ZAAWANSOWANY

W tym wariantcie do rozgrywki wprowadza się nowe płytki ekosystemów, zwiększając możliwości punktowania końcowego. Podczas przygotowania do gry w kroku 2. należy pomieszać zakryte wszystkie 24 płytki ekosystemów, wylosować 6 z nich i ułożyć odkryte w rzędzie.

WARIANT 1-OSOBOWY

W tym wariantcie rozgrywka przebiega według standardowych zasad z następującymi zmianami.

Przygotowanie do gry. Użyj podstawowych lub zaawansowanych płytek ekosystemów (w dowolnej kombinacji). Nie usuwaj żadnych płytek dużych zwierząt. Odłóż do pudełka płytkę ślimaka morskiego i 19 losowych płytek koralowców. Odkryj 3 płytki koralowców i umieść je w puli ogólnej.

Przebieg rundy. Aby przygotować pulę ogólną, odkryj 3 płytki koralowców. Wybierz 1 z nich i umieść w swoim obszarze gry.

Koniec rundy. Gdy rozegrasz swoją turę, runda się kończy. Odrzuć 2 pozostałe płytki koralowców z puli ogólnej.

Koniec gry. Rozgrywka dobiega końca, gdy rozegrasz 17 rund i gdy skończą się płytki koralowców. Podlicz punkty według standardowych zasad i sprawdź poniżej, jak Ci poszło.

Aby rozgrywka 1-osobowa była bardziej wymagająca, możesz włączyć do niej elementy z sekcji „Osiągnięcia” (scenariusze, wyzwania i modyfikacje). Opisy osiągnięć znajdują się na następnych stronach.

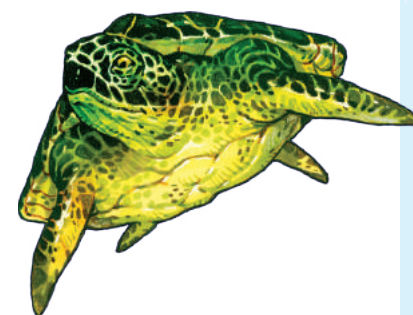
60 + Dobry początek!

80 + Znakomicie!

100 + Fenomenalnie!

70 + Całkiem niezłe!

90 + Doskonale!



OSIĄGNIĘCIA

SCENARIUSZE, WYZWANIA I MODYFIKACJE

Aby zwiększyć atrakcyjność gry *Aqua*, gracze mogą uwzględnić podczas rozgrywki scenariusze (str. 9), wyzwania (str. 10) i modyfikacje (str. 10). Mogą to zrobić bez względu na liczbę graczy uczestniczących w rozgrywce. Z wyjątkiem modyfikacji nie wszyscy gracze muszą się do nich stosować. Gracze mogą zaznaczać swój postęp na poniższym torze postępu.

Wpisują swoje imię przy wybranym rzędzie koralowców na torze postępu. Gdy ukończą scenariusz, sprostają wyzwaniu albo wprowadzą modyfikacje zasad, zaznaczają pole w odpowiednim rzędzie zarówno na tym torze, jak i na torze osiągnięcia. Kiloro graczy może zdobyć to samo osiągnięcie w tym samym czasie.































































SCENARIUSZE

Scenariusze zapewniają możliwość konfigurowania podstawowych zasad punktowania i wprowadzają dodatkowe cele. Można z nich korzystać podczas rozgrywki z dowolną liczbą graczy i w dowolnej kolejności.

Przygotowanie do gry. Płytki ekosystemów z numerami widocznymi w tabeli należy ułożyć w podanej kolejności. Aby ukończyć scenariusz, gracz musi zdobyć minimalną liczbę punktów i osiągnąć cel (jeśli występuje). Gracz, któremu to się udało, zaznacza odpowiednie pole w swoim kolorze zarówno w tabeli, jak i na swoim torze postępu (str. 8).







































































































#	NUMERY EKOSYSTEMÓW	MINIMALNA LICZBA PUNKTÓW	CEL	UKOŃCZONY
A	1 2 3 4 5 6	60		   
B	7 8 9 10 11 12	60		   
C	16 16 3 5 15 15	65		   
D	3 4 5 6 17 17	65	Co najmniej 20 punktów za małe zwierzęta.	   
E	13 13 18 18 4 6	70	Co najmniej 20 punktów za duże zwierzęta.	   
F	1 2 3 10 11 12	70	Co najmniej 20 punktów za rafy.	   
G	7 14 8 14 9 16	75	Co najmniej po 1 małym zwierzęciu każdego rodzaju.	   
H	2 6 17 17 18 18	75	Maksymalnie 20 punktów za małe zwierzęta.	   
I	15 15 8 11 13 13	80	Co najmniej 4 zapunktowane ekosystemy.	   
J	7 8 11 4 5 6	80	Wszystkie małe zwierzęta zakryte płytkami dużych zwierząt.	   
K	10 13 14 14 13 9	85	Maksymalnie 20 punktów za duże zwierzęta.	   
L	17 17 13 13 2 3	85	Maksymalnie 20 punktów za rafy.	   
M	16 14 16 15 14 15	90	Co najmniej 25 punktów za małe zwierzęta.	   
N	18 12 10 9 7 17	95	Maksymalnie po 2 małe zwierzęta każdego rodzaju.	   
O	12 13 14 15 16 18	100	Co najmniej 5 zapunktowanych ekosystemów.	   

WYZWANIA









































W przeciwieństwie do scenariuszy i modyfikacji gracze nie wybierają wyzwań przed rozpoczęciem rozgrywki. Na koniec gry sprawdzają, czy udało im się sprostać któremuś z podanych poniżej wyzwań. Jeśli gracz podołał kilku wyzwaniom, wybiera tylko 1 z nich. Następnie zaznacza odpowiednie pole w swoim kolorze zarówno na liście, jak i na swoim torze postępu (str. 8). Z wyzwań można korzystać podczas rozgrywki z dowolną liczbą graczy i można je łączyć ze scenariuszami i modyfikacjami.



1. Zdobyć ponad 70 punktów.    
2. Zdobyć ponad 80 punktów.    
3. Zdobyć ponad 90 punktów.    
4. Zdobyć ponad 100 punktów.    
5. Zapunktować wszystkie 6 ekosystemów.    
6. Zdobyć ponad 30 punktów za duże zwierzęta.    
7. Zdobyć ponad 35 punktów za duże zwierzęta.    
8. Zdobyć ponad 25 punktów za małe zwierzęta.    
9. Zdobyć ponad 30 punktów za małe zwierzęta.    
10. Zdobyć ponad 25 punktów za rafy.    
11. Zdobyć ponad 30 punktów za rafy.    
12. Wygrać rozgrywkę z przewagą ponad 10 punktów (nie dotyczy wariantu 1-osobowego).    
13. Wygrać rozgrywkę z przewagą ponad 20 punktów (nie dotyczy wariantu 1-osobowego).    
14. Mieć minimum 4 różne duże zwierzęta.    
15. Mieć minimum 2 długopłetwce oceaniczne/ rekiny wielorybie.    
16. Wygrać rozgrywkę bez dużych zwierząt (nie dotyczy wariantu 1-osobowego).    
17. Mieć minimum 3 duże zwierzęta, które do siebie nie przylegają.    
18. Mieć minimum 4 małe zwierzęta tego samego rodzaju.    
19. Mieć minimum po 2 małe zwierzęta każdego rodzaju.    
20. Wygrać z najmniejszą liczbą małych zwierząt (nie dotyczy wariantu 1-osobowego).    
21. Zapunktować minimum 5 raf.    
22. Mieć małe zwierzę przylegające do minimum 4 raf.    
23. Mieć minimum 6 małych zwierząt przylegających do tej samej rafy.    
24. Mieć wszystkie małe zwierzęta przylegające do rafy.    
25. Mieć minimum 3 duże zwierzęta przylegające do rafy.    

MODYFIKACJE

Dzięki modyfikacjom gracze mogą zmieniać zasady standardowej rozgrywki. Przed rozpoczęciem gry należy wspólnie wybrać nową zasadę. Wszyscy gracze zaznaczają ją poniżej i na torze postępu (str. 8). Modyfikacje zasad można stosować razem ze scenariuszami i wyzwaniami bez względu na liczbę graczy uczestniczących w rozgrywce.

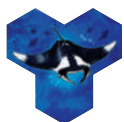
1. W każdej rundzie w puli ogólnej jest o 1 płytkę koralowców mniej (podczas przygotowania do gry należy usunąć o 1 płytkę więcej; w wariantcie 1-osobowym jest 17 płytek w puli).    
2. W każdej rundzie w puli ogólnej jest o 1 płytkę koralowców więcej (podczas przygotowania do gry należy usunąć o 1 płytkę mniej; w wariantcie 1-osobowym jest 17 płytek w puli).    
3. Rafy muszą się składać z minimum 5 koralowców, aby zapewnić punkty.    
4. Rafy zapewniają po 2 punkty za każdego koralowca, z którego się składają, zamiast za przylegające małe zwierzęta.    
5. Rafy zapewniają punkty za duże zwierzęta, które do nich przylegają, zamiast za małe zwierzęta.    
6. Na koniec gry każdy z graczy wybiera tylko 1 kolor rafy, za którą otrzyma punkty.    
7. Podczas przygotowania do gry należy usunąć odpowiednio 10/8/6/4 płytki małych zwierząt każdego rodzaju w zależności od tego, czy w rozgrywce uczestniczy 1/2/3/4 graczy.    
8. Gracze mogą tworzyć siedliska wyłącznie w 4 z 6 dostępnych kolorów.    
9. Płytkę dużego zwierzęcia musi przykrywać co najmniej 2 płytki małych zwierząt tego samego rodzaju (ta modyfikacja zastępuje zasadę bioróżnorodności).    
10. Gracze mogą mieć tylko po 1 dużym zwierzęciu danego kształtu.    

ZWIERZĘTA WYSTĘPUJĄCE W GRZE



DŁUGOPŁETWIEC OCEANICZNY

Długopłetwiec oceaniczny wykazuje się niesamowitymi zdolnościami akrobatycznymi – potrafi na przykład wyskoczyć nad taflę wody czy zamaszyście ruszać ogonem. Słynie z wykonywania skomplikowanych pieśni, które mogą się nieść na długie odległości i są charakterystyczne dla poszczególnych osobników; uważa się go za jednego z najbardziej „rozśpiewanych” morskich ssaków.



MANTA

Manta to majestatyczna ryba o ogromnych płetwach, których rozpiętość dochodzi nawet do 9 metrów, najczęściej zamieszkująca wody przybrzeżne. Żywi się planktonem, nagarniając go w stronę otworu gębowego za pomocą 2 płetw głowowych.



DIUGOŃ PRZYBRZEŻNY

Diugon przybrzeżny – często nazywany krową morską – jest spokrewniony z manatami. Żywi się trawą morską i większość dnia spędza na jedzeniu.



ŻARŁACZ RAFOWY CZARNOPLĘTWY

Żarłacz rafowy czarnopłetwy występuje w płytkich wodach tropikalnych, w pobliżu raf koralowych. Słynie z eleganckiego stylu pływania i ciemnych końcówek płetw grzbietowych, brzusznych i płetwy ogonowej.



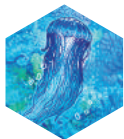
BARAKUDA WIELKA

Drapieżna barakuda charakteryzuje się wydłużonym ciałem i ostrymi zębami. Potrafi niebywale szybko pływać, osiągając prędkość do 43 kilometrów na godzinę.



PŁAWIKONIK SARGASSOWY

Pławikonik sargassowy ma długi, rurkowaty pysk, pływa w pozycji pionowej i potrafi zmieniać kolor. Słynie z niezwykłej metody reprodukcji: zarodki rozwijają się w torbie lęgowej znajdującej się na brzuchu samca.



OSA MORSKA

Drapieżna meduza charakteryzuje się przypominającym pudełko kształtem ciała i długimi wiszącymi czułkami. Jest jednym z najbardziej śmiertelnych stworzeń zamieszkujących oceany – porażenie jest niezwykle bolesne dla człowieka i może doprowadzić do zgonu.



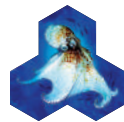
BŁAZENEK PLAMISTY

Ryba morska o charakterystycznej jasnopomarańczowej barwie żyjąca w symbiozie z niektórymi gatunkami ukwiałów. W zamian za ochronę zapewnioną przez parzydełka ukwiału błazenek dostarcza mu pożywienie i usuwa pasożyty.



REKIN WIELORYBI

Największa znana ryba zamieszkująca ocean – może osiągnąć nawet 12 metrów długości. Pomimo imponujących rozmiarów rekin wielorybi ma łagodne usposobienie; żywi się głównie planktonem i małymi rybami.



OŚMIORNICA

Inteligentne i potrafiące się przystosować do różnych siedlisk morskich zwierzę, które zamieszkuje między innymi rafy koralowe. Ośmiornica wykorzystuje zdolność zmiany barwy podczas polowania, ukrywania się przed drapieżnikami i jako formę komunikacji z innymi przedstawicielami swojego gatunku.



BUTLONOS ZWYCZAJNY

Niezwykle inteligentny ssak morski o rozwiniętych zachowaniach społecznych, znany z radosnego usposobienia i wykonywania akrobacji, takich jak skakanie nad taflę wody. Butlonos porozumiewa się z innymi delfinami za pomocą złożonego systemu komunikacji, na który składa się szeroki repertuar dźwięków i pozycji ciała.



GŁOWOMŁOT POSPOLITY

Jego nazwa wzięła się od specyficznego kształtu głowy przypominającego młot. Uważa się, że dzięki takiej budowie głowomłot ma dobrze rozwinięte zmysły. Ten rekin posiada zdolność odbierania bodźców elektrycznych z otoczenia, a jego pole widzenia wynosi 360 stopni, co zdecydowanie ułatwia zdobywanie pożywienia.



MURENA

Murena to fascynujące stworzenie o wydłużonym bezłuskim ciele i silnych szczękach. Prowadzi głównie nocny tryb życia – za dnia ukrywa się w szczelinach skalnych, a nocą poluje.



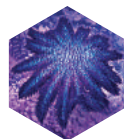
KRAB TRAPEZIA

Niewielkich rozmiarów krab o jasnoczerwonym pancerzu żyje w symbiozie z wieloma gatunkami koralowców, które zapewniają im bezpieczne warunki do życia w zamian za ochronę przed żerującymi na nich rozwiazdami.



ŻÓŁW ZIELONY

Żółw zielony to dużych rozmiarów gad morski, którego nazwa nawiązuje do zielonego koloru tkanki tłuszczowej. Ma istotne znaczenie dla morskiego ekosystemu. Jest roślinożerny i żywi się głównie trawą morską i glonami.



KORONA CIERNIOWA

Korona cierniowa to jeden z największych przedstawicieli gromady rozwiazd, który ma negatywny wpływ na rafy koralowe, ponieważ żywi się polipami koralu. Gdy występuje w dużym zagęszczeniu, przyczynia się do niszczenia kolonii.

PŁYTKI EKOSYSTEMÓW

PODSTAWOWE



Każde małe zwierzę w tym ekosystemie zapewnia liczbę punktów równą liczbie przylegających do niego małych zwierząt dowolnego koloru, włączając to zwierzę.



Każda barakuda/murena zapewnia liczbę punktów równą liczbie małych zwierząt w tym ekosystemie pomnożoną przez 2.



Każdy butlonos zwyczajny/diugon przybrzeżny zapewnia liczbę punktów równą liczbie małych zwierząt w tym ekosystemie pomnożoną przez 3.



Każda manta/ośmiornica zapewnia liczbę punktów równą liczbie małych zwierząt w tym ekosystemie pomnożoną przez 3.

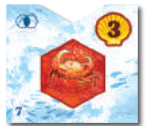


Każdy głowomłot pospolity/zartacz rafowy czarnopłetwy zapewnia liczbę punktów równą liczbie małych zwierząt w tym ekosystemie pomnożoną przez 3.



Każdy długopłetwiec oceaniczny/rekin wielorybi zapewnia liczbę punktów równą liczbie małych zwierząt w tym ekosystemie pomnożoną przez 4.

ZAAWANSOWANE



Każdy krab trapezia zapewnia 3 punkty za każde przylegające do niego małe zwierzę w tym ekosystemie.



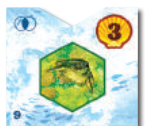
Każda osa morska zapewnia 3 punkty za każde przylegające do niej małe zwierzę w tym ekosystemie.



Każdy błazenek plamisty zapewnia 3 punkty za każde przylegające do niego małe zwierzę w tym ekosystemie.



Każda korona cierniowa zapewnia 3 punkty za każde przylegające do niej małe zwierzę w tym ekosystemie.



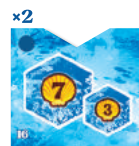
Każdy żółw zielony zapewnia 3 punkty za każde przylegające do niego małe zwierzę w tym ekosystemie.



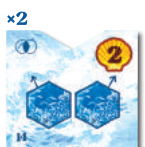
Każdy pławikonik sargassowy zapewnia 3 punkty za każde przylegające do niego małe zwierzę w tym ekosystemie.



Każda rafa zapewnia 3 punkty za każde przylegające do niej małe zwierzę w tym ekosystemie.



Gracz (albo gracze) z największą liczbą małych zwierząt w tym ekosystemie otrzymuje 7 punktów. Drugi gracz pod względem liczby małych zwierząt otrzymuje 3 punkty (gracz musi mieć co najmniej 1 małe zwierzę, aby zapunktować). W razie remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują odpowiednią liczbę punktów.



Każde małe zwierzę w tym ekosystemie zapewnia 2 punkty za każde przylegające do niego małe zwierzę, które występuje w najbliższych ekosystemach po lewej i po prawej stronie tego ekosystemu.



Wariant 1-osobowy. Otrzymujesz 7 punktów, jeśli ten rodzaj małego zwierzęcia występuje najczęściej wśród Twoich małych zwierząt, i 3 punkty, jeśli jest drugi pod względem częstości występowania.



Minimum 3 małe zwierzęta w tym ekosystemie zapewniają 7 punktów.



Każde małe zwierzę w tym ekosystemie zapewnia 4 punkty. Uwaga! Nie można umieszczać dużych zwierząt na wierzchu małych zwierząt występujących w tym ekosystemie.

Każde małe zwierzę w tym ekosystemie zapewnia 1 punkt. Uwaga! Można umieszczać duże zwierzęta na wierzchu kilku małych zwierząt w tym ekosystemie (ignorując bioróżnorodność).

PASUJĄCE DO SIEBIE KORALOWCE I MAŁE ZWIERZĘTA

