Łąka

Z biegiem strumienia

Instrukcja

Nie musisz czytać tej instrukcji! Obejrzyj film prezentujący zasady.

Dodatek *Łąka: Z biegiem strumienia* zabiera graczy na nową wędrówkę, podczas której odkryją niesamowite środowisko wodne. Z perspektywy kajaka gracze zbierają inspiracje, uwieczniając napotkane wzdłuż brzegów jezior, rzek i strumieni zwierzęta i rośliny oraz zachwycające urodą widoki i znaleziska. Zmagania na rzece podsycają ich rywalizację o tytuł najwprawniejszego obserwatora przyrody, otwierając przed graczami ekscytujące możliwości i oferując nowe ścieżki do realizacji celów.

Elementy

55 kart talii rzeki

4 pionki kajakarzy
(po 1 w każdym z 4 kolorów graczy)

składany podajnik na talię rzeki

4 dwustronne początkowe karty podłoży wodnych

4 karty zachodu słońca

4 żetony szlaku wodnego
(po 1 w każdym z 4 kolorów graczy)

2 żetony wodospadów

12 kart, w tym:

3 karty talii **N** | 3 karty talii **W** | 3 karty talii **S** | 3 karty talii **E**

dodatkowy żeton celu

8 dodatkowych żetonów dróg

koperta
(zawierająca 6 kart)

Elementy do trybu 1-osobowego:

6 kart wariantu 1-osobowego

elementy wykorzystywane w trybie rozgrywki spokojny nurt

dwustronna plansza rzeki

4 karty żeremi

4 dodatkowe żetony premii
(po 1 w każdym z 4 kolorów graczy)

elementy wykorzystywane w trybie rozgrywki bystry nurt

dwustronna plansza rzeki

6 żetonów namiotowiska

6 żetonów pomostu

Dodatek *Z biegiem strumienia* wprowadza dwa tryby rozgrywki: spokojny i bystry nurt. Część elementów z dodatku *Z biegiem strumienia* wykorzystywana jest w obu trybach. Zostały one opisane na stronach 4–7 niniejszej instrukcji. W dalszej części, na stronach 8 i 9, opisano wspólne dla obu trybów zmiany w przebiegu rozgrywki względem podstawowej wersji gry. Na kolejnych stronach szczegółowo opisane zostały tryby rozgrywki spokojny nurt i bystry nurt.

Zasady dodatku *Z biegiem strumienia* zakładają, że karty z koperty **U** (Duże spotkania) z podstawowej wersji gry biorą udział w rozgrywce. Przed rozgrywką w obu trybach należy wtasować karty z koperty U do odpowiednich talii. Należy również pamiętać o żetonie celu z symbolem . Należy dodać ten żeton do puli żetonów celów (zob. *Przygotowanie do gry* w instrukcji podstawowej wersji gry).

Elementy wspólne trybów

Plansza rzeki

Dodatek wprowadza dwustronną planszę rzeki, na której będą pojawiać się karty z talii rzeki . Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze muszą wspólnie zdecydować, na której stronie planszy będą grać. Każda strona planszy oferuje inny, różniący się zasadami tryb rozgrywki.

– rozgrywka w trybie spokojny nurt opisana jest na stronach 10–11.

– rozgrywka w trybie bystry nurt opisana jest na stronach 12–14.

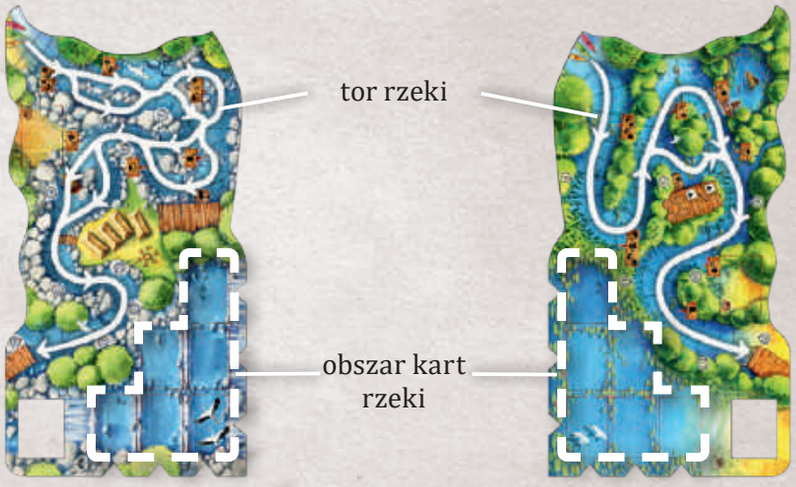
Cześć, jestem Zimek!

Dzięki mnie poznasz kilka ciekawostek dotyczących dodatku Z biegiem strumienia*. Słuchaj mnie uważnie, a rozgrywka stanie się jeszcze łatwiejsza. Moja pierwsza rada?*

Na pierwszą rozgrywkę z dodatkiem najlepszy jest spływ spokojnym nurtem.

Na obu stronach planszy wyróżnić można dwa obszary.

- Tor rzeki – po tym torze gracze będą poruszać pionkami kajakarzy w swoich kolorach. Poruszanie swoimi pionkami kajakarzy na odpowiednie pola oznaczone symbolami akcji umożliwi graczom wykonywanie akcji dodatkowych. W miarę postępu na torze gracze będą również zdobywać coraz więcej punktów zwycięstwa.
- Obszar kart rzeki – na ten obszar wykładane będą karty z talii rzeki . W brzegu części planszy z tym obszarem znajdują się wcięcia. Gracze będą zagrywać swoje żetony szlaku wodnego (oraz żetony szlaku „**?**"), aby zdobywać te karty.



Żetony szlaku wodnego

Każdy z graczy poza żetonami szlaków z podstawowej wersji gry będzie miał do dyspozycji żeton szlaku wodnego. W przeciwieństwie do pozostałych żetonów szlaków ten żeton umożliwia wykonanie tylko 1 rodzaju akcji i może zostać umieszczony tylko we wcięciu w planszy rzeki. Tak jak w przypadku pozostałych żetonów szlaków, po jego umieszczeniu (i dobraniu karty) gracz może zagrać na swój obszar łąki albo okolicy 1 kartę z ręki. Żeton może zostać umieszczony tylko w niezajętym wcięciu i po umieszczeniu pozostaje w nim do końca rundy (tak jak żetony szlaków z podstawowej wersji gry).

Żeton szlaku „?”

Ten żeton szlaku jest używany w rozgrywce 2- i 3-osobowej. Zasady umieszczania tego żetonu we wcięciach w planszy głównej i w planszy ogniska pozostają bez zmian.

Uwaga! Żeton szlaku „**?**” może zostać umieszczony we wcięciu planszy rzeki – działa wtedy jak żeton szlaku wodnego.

Uwaga! *Żetonów szlaków o wartościach 1–4 z podstawowej wersji gry nie można umieszczać we wcięciach planszy rzeki.*

Nowe początkowe karty podłoża

Każdy z graczy będzie miał do dyspozycji dodatkową dwustronną początkową kartę podłoża wodnego. Oznacza to, że na początku gry każdy gracz ma po 2 początkowe karty podłoży. Przed rozpoczęciem 1. rundy, ale po dobraniu 5 kart w etapie przygotowania graczy (zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry), każdy z graczy decyduje, z którymi stronami początkowych kart podłoży chce rozpocząć grę. Obie początkowe karty należy umieścić obok siebie w dowolnej konfiguracji.

przykładowe ułożenie początkowych kart podłoży

Mimo że gracze mają o 1 początkową kartę podłoża więcej, limit kart podłoży nie ulega zmianie – gracz może mieć wyłożonych maksymalnie 10 kart podłoży na swoim obszarze łąki.

Talia rzeki

W tej talii znajdują się karty podłoży, obserwacji, krajobrazów i znalezisk związanych ze środowiskiem wodnym. Zasady zagrywania tych kart są takie same jak zasady zagrywania kart w podstawowej wersji gry.

W przeciwieństwie do kart z podstawowej wersji gry karty z talii rzeki nie zapewniają punktów zwycięstwa. Zamiast tego na dole kart widnieje symbol wiosła.

Gdy gracz zagrywa kartę z symbolem wiosła na obszar swojej łąki albo okolicy, przesuwa swój pionek kajakarza na planszy rzeki o liczbę pól równą liczbie strzałek na symbolu wiosła.

symbol wiosła

Symbole wioseł pozwalają graczom poruszyć pionek kajakarza w swoim kolorze od 1 do 4 pól, w zależności od liczby strzałek na symbolu wiosła.

Przykład 1. Karolina zagrywa kartę rzęsówki na swój obszar łąki. Ta karta nie daje punktów zwycięstwa, jednak widnieje na niej symbol wiosła z 2 strzałkami. Zaraz po zagraniu karty Karolina przesuwa swój pionek kajakarza 2 pola do przodu po torze rzeki.

Przykład 2. Karolina zagrywa kartę wierzby białej, która ma symbol wiosła z 2 strzałkami. Karolina może dzięki temu przesunąć swój pionek kajakarza 2 pola do przodu. Na jej drodze znajduje się rozwidlenie, musi więc wybrać, którą z 2 tras popłynie.

Uwaga! Pionek kajakarza można poruszać tylko do przodu po torze na planszy rzeki (nie można zawracać). W przypadku rozwidlenia gracz wybiera, którędy poruszy swój pionek kajakarza.

Na jednym polu toru rzeki może znajdować się więcej niż 1 pionek kajakarza.

Uwaga! W rzadkich przypadkach, gdy talia rzeki 💧 się wyczerpie, należy na jej miejscu umieścić talię S. Jeśli po tej zmianie gracz miałby odrzucić kartę z talii rzeki 💧, odrzuca ją do pudełka (zamiast na spód talii).

Dodatkowe karty do talii z podstawowej wersji gry

W dodatku znajduje się 12 nowych kart, które należy wtasować do odpowiednich talii z podstawowej wersji gry (po 3 karty do każdej z talii – **N**, **W**, **S** i **E**).

Uwaga! Nowe karty wykorzystywane są wyłącznie w rozgrywkach z dodatkiem *Z biegiem strumienia*.

Te karty są oznaczone symbolem , który znajduje się obok numeru karty. Oznaczenie to ułatwi odróżnienie kart z dodatku, jeśli gracze zechcą posegregować karty.

Przykład 3. Karta lina wymaga symboli podłoży i , które widoczne są w obszarze łąki gracza.

Ta karta może zostać zagrana tylko na wierzch kolumny, w której znajduje się karta z symbolem podłoża .

Nowe symbole kart

W dodatku *Z biegiem strumienia* wprowadzone zostały nowe symbole kart. Te symbole funkcjonują na zasadach opisanych w instrukcji podstawowej wersji gry.

Podłoże wodne

W dodatku *Z biegiem strumienia* pojawia się 6. rodzaj podłoża – podłoże wodne. Zasady zagrywania kart podłoży z tym symbolem są takie same jak zasady zagrywania kart podłoży z podstawowej wersji gry.

Pomnik natury

Karty z symbolem występujące w taliach **S** i **N** oprócz punktów zwycięstwa mają także symbol wiosła, który pozwala graczowi przesunąć swój pionek kajakarza po torze rzeki. Ten symbol występuje również na planszy rzeki, a zasady jego działania różnią się w zależności od wybranej strony planszy (zob. *Spokojny nurt* str. 10 i *Bystry nurt* str. 12).

Ryba

Kartę z symbolem należy zagrać bezpośrednio na pustą kartę podłoża (nadal należy spełniać pozostałe wymagania) albo na inną kartę obserwacji znajdującą się na wierzchu kolumny, która powstała na karcie podłoża z symbolem .

Dla przypomnienia tej zasady obok symbolu karty umieszczona jest odpowiednia ikona.

Żetony wodospadów

Żetony wodospadów umieszcza się na planszy ogniska, pomiędzy kamieniami na torze rund. Gdy znacznik rundy przekroczy żeton wodospadu, należy wymienić karty znajdujące się na obszarze kart rzeki.

Poniżej przedstawiono miejsca, w których należy umieścić żetony wodospadów w zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce.

Rozgrywka 2- i 3-osobowa.

Rozgrywka 4-osobowa.

Dwukrotnie podczas rozgrywki, gdy znacznik rundy przekroczy żeton wodospadu, nastąpi wymiana kart na planszy rzeki (zob. *Koniec rundy* str. 9).

Przebieg gry

Tak jak w podstawowej wersji gry rozgrywka składa się z 6 rund w grze 2- i 3-osobowej albo z 8 rund w grze 4-osobowej. W swojej turze gracz musi wykonać akcję, umieszczając w 1 z wcięć wybrany przez siebie żeton szlaku w swoim kolorze. W zależności od wybranego żetonu:

- Żetony szlaku z **1**, **2**, **3**, **4** i **?** mogą zostać umieszczone we wcięciu planszy głównej albo w planszy ogniska, tak jak w podstawowej wersji gry.
- Żeton szlaku wodnego (oraz żeton „**?**”) może zostać umieszczony we wcięciu planszy rzeki. Pozwala to dobrać kartę z obszaru kart rzeki i (opcjonalnie) zagrać 1 kartę na obszar łąki albo okolicy.

Żeton umieszczony we wcięciu pozostaje w nim do końca rundy.

Akcje planszy rzeki

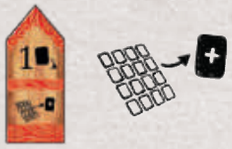
Gdy żeton szlaku wodnego albo żeton szlaku „?” zostanie umieszczony w 1 z wcięć planszy rzeki, gracz wykonuje poniższe czynności:

- **Musi** wziąć na rękę 1 dowolną kartę z rzędu albo kolumny wskazanej przez ten żeton. Puste miejsce należy od razu uzupełnić kartą z talii rzeki.
- Następnie **może** zagrać 1 kartę z ręki na swój obszar łąki albo okolicy (nie musi to być karta z talii rzeki).

Przykład 4. Karolina umieszcza swój żeton szlaku wodnego w niezajętym wcięciu planszy rzeki. Żeton wskazuje kolumnę, z której może wybrać dowolną kartę. Karolina dobiera wybraną przez siebie kartę i uzupełnia puste miejsce kartą z talii rzeki. Następnie może zagrać 1 kartę z ręki.

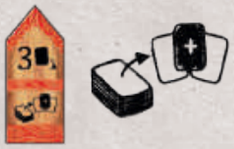
Akcje specjalne żetonów z podstawowej wersji gry

Następujące akcje specjalne wskazane na żetonach szlaków z podstawowej wersji gry ulegają modyfikacji:



Weź na rękę dowolną odkrytą kartę z planszy głównej **albo** z obszaru kart rzeki i uzupełnij puste miejsce wierzchnią kartą z odpowiedniej talii. Nie możesz zagrać karty w tej turze.

Przykład 5. Wojtek umieszcza żeton szlaku we wcięciu w planszy ogniska. Akcja tego żetonu pozwala wziąć na rękę dowolną odkrytą kartę z planszy głównej albo z obszaru kart rzeki. Wojtek decyduje się zabrać kartę z obszaru kart rzeki.



Podejrzyj 3 wierzchnie karty z wybranej talii znajdującej się w podajniku na planszy głównej **albo** talii rzeki. Weź na rękę 1 z nich, a pozostałe odłóż w dowolnej kolejności na spód tej talii. Nie możesz zagrać karty w tej turze.

Przykład 6. Karolina umieszcza żeton szlaku we wcięciu w planszy ogniska. Akcja tego żetonu pozwala jej podejrzeć 3 wierzchnie karty dowolnej talii (biorącej udział w grze) i wziąć 1 z nich na rękę. Karolina decyduje się wykonać tę akcję, aby przejrzeć 3 karty z talii rzeki, a następnie bierze 1 z nich na rękę, a pozostałe 2 odkłada na spód talii.

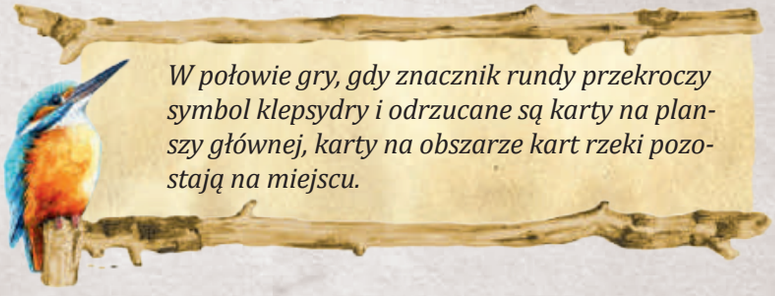
Koniec rundy

Gdy gracze wykorzystają wszystkie żetony szlaków, runda dobiega końca. Następnie gracze zbierają swoje żetony szlaków (łącznie z żetonami szlaku wodnego).

Gracz, który rozpoczynał rundę, przekazuje żeton pierwszego gracza osobie po lewej. W następnej rundzie ta osoba będzie pierwszym graczem. Na koniec znacznik rundy należy przesunąć na kolejne pole.

Gdy znacznik rundy przekroczy żeton wodospadu, należy dodatkowo wykonać następujące czynności:

- odrzucić wszystkie karty z obszaru kart rzeki i odłożyć w losowej kolejności na spód talii rzeki,
- uzupełnić puste pola na obszarze kart rzeki nowymi kartami z talii rzeki.



W połowie gry, gdy znacznik rundy przekroczy symbol klepsydry i odrzucane są karty na planszy głównej, karty na obszarze kart rzeki pozostają na miejscu.

Spokojny nurt

Przygotowanie gry

Planszę rzeki należy umieścić na stole stroną z symbolem ku górze.

1 Należy potasować talię rzeki i umieścić ją zakrytą w podajniku na planszy rzeki. Wszystkie miejsca na obszarze kart rzeki należy uzupełnić odkrytymi kartami z talii rzeki.

2 Dodatkowy żeton celu należy dodać do puli żetonów celów przed umieszczeniem żetonów celów na planszy ogniska. Karty z talii **N**, **W**, **S** i **E** z dodatku *Z biegiem strumienia* należy wtasować do odpowiednich talii.

Następnie należy przygotować grę tak jak opisano w instrukcji podstawowej wersji gry (pamiętając o żetonach wodospadów opisanych na str. 7 instrukcji *Z biegiem strumienia*).

3 Każdy z graczy otrzymuje żeton szlaku wodnego, dodatkowy żeton premii w swoim kolorze i dwustronną początkową kartę podłoża wodnego. Nieużyte karty i żetony odłóżcie do pudełka.

4 Na polach oznaczonych odpowiednimi symbolami należy umieścić odkryte karty żeremi i zachodu słońca (ułożone w malejącej kolejności punktów, z najwyższą wartością punktową na wierzchu stosu).

5 Na pola obok symboli pomników natury należy wylosować i położyć odkryte 2 żetony z pozostałych żetonów celów (w rozgrywce 4-osobowej będą to 2 ostatnie z żetonów celów).

6 Pionki kajakarzy w kolorach graczy należy umieścić na polu startowym na planszy rzeki.

7

Zasady trybu rozgrywki spokojny nurt

Na torze rzeki znajdują się pola oznaczone symbolami akcji dodatkowych. Gdy pionek kajakarza zatrzyma się na takim polu albo je minie, gracz może wykonać daną akcję. Jeśli gracz w swojej turze minie więcej niż 1 takie pole, akcje dodatkowe wykonuje w kolejności ich mijania.

Rodzaje akcji dodatkowych:

Weź na rękę wierzchnią kartę z talii rzeki albo z talii **E** .

Weź 1 żeton drogi albo odrzuć dowolną kartę z ręki (na spód odpowiedniej talii) i weź 2 wierzchnie karty z 1 dowolnej talii znajdującej się w podajniku na planszy głównej albo z talii rzeki .

Weź na rękę 1 dowolną odkrytą kartę z planszy głównej albo obszaru kart rzeki. Uzupełnij puste miejsce wierzchnią kartą z odpowiedniej talii.

Weź na rękę 1 wierzchnią kartę żeremi z planszy rzeki.

Na tym polu występują 2 pary celów – każda z nich zawiera symbol ▲. Jeśli w momencie przesunięcia swojego pionka kajakarza na to pole (lub jego minięcia) na obszarze Twojej łąki widoczne są symbole spełniające wymagania przynajmniej 1 z celów, możesz umieścić tu swój dodatkowy żeton premii. Ten żeton zapewnia 3 punkty zwycięstwa na koniec gry. Inaczej niż w przypadku planszy ogniska, żetony premii na planszy rzeki mogą zostać umieszczone przez więcej niż 1 gracza. Gracz może minąć to pole pionkiem kajakarza, nie spełniając warunku celu (nie umieszcza wtedy dodatkowego żetonu premii).

Przykład 7. Sławek przemieszcza swój pionek kajakarza. Na obszarze swojej łąki ma widoczne symbole ▲ i 🌳, dzięki którym spełnia wymagania 1 z celów. Kładzie więc swój dodatkowy żeton premii w oznaczonym miejscu. W przypadku akcji tego pola nie ma znaczenia, że uprzednio swój dodatkowy żeton premii umieściła tutaj Karolina.

Weź 1 żeton drogi.

Weź na rękę wierzchnią kartę zachodu słońca.

Możesz zagrać kartę z ręki na swój obszar łąki lub obszar okolicy.

3 5 8 10 13 17 20

Wartości widoczne obok pól przyznaje się jako punkty zwycięstwa na koniec gry. Podczas punktacji należy uwzględnić tylko 1 pole z najwyższą wartością, które minął albo na którym stoi pionek kajakarza w kolorze danego gracza.

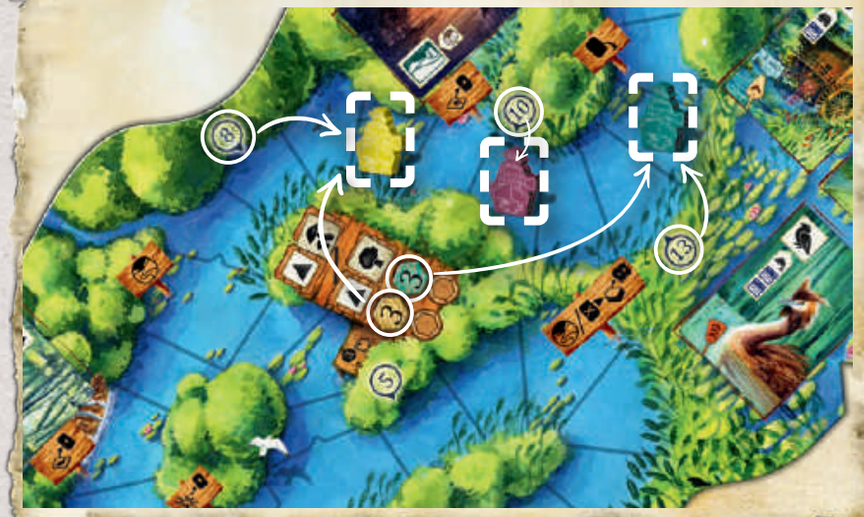
Koniec gry i punktacja

Koniec gry następuje z końcem ostatniej rundy (tak jak w podstawowej wersji gry). Na koniec gry do punktów zwycięstwa z kart zagranych na obszar łąki i okolicy i punktów zwycięstwa z żetonów premii na planszy ogniska należy dodać:

- 3 punkty zwycięstwa, jeśli gracz umieścił dodatkowy żeton premii na planszy rzeki,
- punkty zwycięstwa z pola z najwyższą wartością, na którym stoi albo które minął pionek kajakarza gracza.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził największą liczbę punktów zwycięstwa (zasady rozstrzygania remisów opisane zostały w instrukcji podstawowej wersji gry).

Przykład 8. Rozgrywka dobiegła końca. Gracze podliczają punkty zwycięstwa tak jak w podstawowej wersji gry, a następnie dodają punkty zwycięstwa z dodatku *Z biegiem strumienia*. Sławek (żółty kajakarz) otrzymuje 8 punktów za ostatnie pole z wartością punktową na torze rzeki, które minął, i 3 punkty zwycięstwa za żeton premii – w sumie otrzymuje 11 dodatkowych punktów zwycięstwa. Wojtek (fioletowy kajakarz) otrzymuje 10 punktów zwycięstwa za pole, na którym stoi. Wojtek nie zrealizował jednak celu, więc w sumie otrzymuje tylko 10 punktów zwycięstwa. Karolina (zielony kajakarz) otrzymuje 13 punktów zwycięstwa za ostatnie pole z wartością punktową, które minęła, i 3 punkty zwycięstwa za żeton premii – w sumie 16 dodatkowych punktów zwycięstwa.



Bystry nurt

Przygotowanie gry

Planszę rzeki należy umieścić na stole stroną z symbolem ku górze.

Należy potasować talię rzeki i umieścić ją zakrytą w podajniku na planszy rzeki. Wszystkie miejsca na obszarze kart rzeki należy uzupełnić odkrytymi kartami z talii rzeki.

Z puli żetonów namiotowiska należy wylosować tyle żetonów, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Następnie należy umieścić te żetony odkryte na wskazanym obszarze. Pozostałe żetony należy odłożyć do pudełka.

Z puli żetonów pomostu należy wylosować tyle żetonów, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Następnie należy umieścić te żetony odkryte na wskazanym obszarze. Pozostałe żetony należy odłożyć do pudełka.

Dodatkowy żeton celu należy dodać do puli żetonów celów przed umieszczeniem żetonów celów na planszy ogniska. Karty z talii **N**, **W**, **S** i **E** z dodatku *Z biegiem strumienia* należy wtasować do odpowiednich talii.

Następnie należy przygotować grę tak jak opisano w instrukcji podstawowej wersji gry (pamiętając o żetonach wodospadów opisanych na str. 7 instrukcji *Z biegiem strumienia*).

Każdy z graczy otrzymuje żeton szlaku wodnego i dwustronną początkową kartę podłoża wodnego. Nieużyte karty i żetony odłóżcie do pudełka.

Na polu oznaczonym odpowiednim symbolem należy umieścić odkryte karty zachodu słońca (ułożone w malejącej kolejności punktów, z najwyższą wartością punktową na wierzchu stosu).

Pionki kajakarzy w kolorach graczy należy umieścić na polu startowym na planszy rzeki.

Zasady trybu rozgrywki bystry nurt

Na torze rzeki znajdują się pola oznaczone symbolami akcji dodatkowych. Gdy pionek kajakarza zatrzyma się na takim polu albo je minie, gracz może wykonać daną akcję. Jeśli gracz w swojej turze minie więcej niż 1 takie pole, akcje dodatkowe wykonuje w kolejności ich mijania.

Rodzaje akcji dodatkowych:

Weź na rękę wierzchnią kartę z talii **S** albo z talii **W**.

Podejrzyj 2 wierzchnie karty z talii **N**. Weź na rękę 1 z nich, a drugą odłóż na spód tej talii.

Weź 1 żeton drogi i dowolną odkrytą kartę z planszy głównej albo z obszaru kart rzeki. Uzupełnij puste miejsce wierzchnią kartą z odpowiedniej talii.

Możesz zagrać kartę z ręki na swój obszar łąki lub obszar okolicy.

Wybierz 1 z żetonów z obszaru pomostu i natychmiast wykonaj przypisaną mu akcję. Następnie odłóż żeton do pudełka.

Opis działania żetonów pomostu:

Weź na rękę po 1 wierzchniej karcie z talii **E**, **W** i **N**.

Weź na rękę 2 wierzchnie karty z talii rzeki.

Weź 2 żetony drogi.

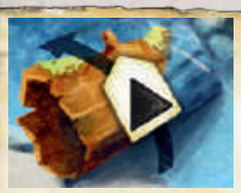
Podejrzyj 3 wierzchnie karty z talii **E**. Weź na rękę 1 z nich, a pozostałe odłóż w dowolnej kolejności na spód tej talii. Następnie możesz zagrać kartę z ręki na swój obszar łąki lub obszar okolicy.

Weź na rękę dowolną odkrytą kartę z planszy głównej albo z obszaru kart rzeki. Uzupełnij puste miejsce wierzchnią kartą z odpowiedniej talii.

Odrzuć dowolną kartę z ręki (na spód odpowiadającej jej talii) i weź na rękę 2 wierzchnie karty z 1 wybranej talii znajdującej się w podajniku na planszy głównej albo z talii rzeki.

Weź 1 żeton drogi.

Weź na rękę wierzchnią kartę zachodu słońca.



Skrót:

Aby skorzystać z tego skrótu, musisz mieć na obszarze swojej łąki widoczny symbol ▲.

Przykład 9. Karolina ma na swoim obszarze łąki widoczny symbol ▲, więc przesuwając swój pionek kajakarza, może skorzystać ze skrótu.

Wybierz 1 z żetonów z obszaru namiotowiska i natychmiast wykonaj przypisaną mu akcję (jeśli jakaś jest). Jeśli na wybranym żetonie namiotowiska znajdują się punkty zwycięstwa, umieść go na swoim obszarze okolicy. W przeciwnym razie odłóż go do pudełka po wykonaniu akcji.

Opis działania żetonów namiotowiska:

Ten żeton jest wart 4 punkty zwycięstwa na koniec gry.

Ten żeton jest wart 3 punkty zwycięstwa na koniec gry.

Weź na rękę dowolną odkrytą kartę z planszy głównej albo z obszaru kart rzeki. Uzupełnij puste miejsce wierzchnią kartą z odpowiedniej talii. Następnie możesz zagrać kartę z ręki na swój obszar łąki lub obszar okolicy. Ten żeton jest wart 1 punkt zwycięstwa na koniec gry.

Możesz zagrać kartę z ręki na swój obszar łąki lub obszar okolicy. Ten żeton jest wart 2 punkty zwycięstwa na koniec gry.

Weź na rękę dowolną odkrytą kartę z planszy głównej albo z obszaru kart rzeki. Uzupełnij puste miejsce wierzchnią kartą z odpowiedniej talii. Następnie możesz zagrać kartę z ręki na swój obszar łąki lub obszar okolicy.

Możesz zagrać do 2 kart z ręki na swój obszar łąki lub obszar okolicy.

3 5 8 11 13 15 17 20

Wartości widoczne obok pól przyznaje się jako punkty zwycięstwa na koniec gry. Podczas punktacji należy uwzględnić tylko 1 pole z najwyższą wartością, które minął albo na którym stoi pionek kajakarza w kolorze danego gracza.

Koniec gry i punktacja

Koniec gry następuje z końcem ostatniej rundy (tak jak w podstawowej wersji gry). Na koniec gry do punktów zwycięstwa z kart zagranych na obszar łąki i okolicy i punktów zwycięstwa z żetonów premii na planszy ogniska należy dodać:

- punkty zwycięstwa z żetonów namiotowiska,
- punkty zwycięstwa z pola z najwyższą wartością, na którym stoi albo które minął pionek kajakarza gracza.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził największą liczbę punktów zwycięstwa (zasady rozstrzygania remisów opisane zostały w instrukcji podstawowej wersji gry).

Przykład 10. Rozgrywka dobiegła końca. Gracze podliczają punkty tak jak w podstawowej wersji gry, a następnie dodają punkty zwycięstwa z dodatku *Z biegiem strumienia*. Wojtek (fioletowy kajakarz) otrzymuje 13 punktów zwycięstwa za pole z wartością punktową na torze rzeki, na którym stoi jego pionek kajakarza, i 4 punkty zwycięstwa za żeton namiotowiska – w sumie 17 dodatkowych punktów zwycięstwa. Sławek (żółty kajakarz) otrzymuje 5 punktów zwycięstwa za ostatnie pole z wartością punktową na torze rzeki, które minął jego pionek kajakarza, a Karolina (zielony kajakarz) 8 punktów zwycięstwa za pole z wartością punktową, na którym stoi jej pionek kajakarza. Sławek i Karolina nie zdobyli żadnych żetonów namiotowiska.

Koperta Z

W pudełku z grą znajduje się koperta z dodatkowymi kartami. Każda z kart jest oznaczona literą **Z**, która znajduje się obok numeru karty. Po otwarciu należy wtasować te karty do talii rzeki.

KOPERTA Z – Nad wodą. Otwórz, gdy wybierzesz się nad rzekę lub jezioro. Karty z tej koperty tematycznie nawiązują do kart z kopert z podstawowej wersji gry.

Wariant 1-osobowy

W tym wariancie rozgrywka przebiega podobnie do gry 2-osobowej opisanej w zasadach gry podstawowej, uwzględniając zmiany z dodatku *Z biegiem strumienia*, jednak Twoim jedynym przeciwnikiem jest automatyczny gracz zwany dalej włóczykijem.

Zmiany w przygotowaniu do gry

Poniżej planszy głównej umieść planszę ogniska stroną z oznaczeniem do góry. Znacznik rundy postaw na 1. kamieniu na torze rund.

Dodaj do puli żetonów celów dodatkowy żeton celu. Zakryj wszystkie żetony celów i wylosuj 3 z nich. Następnie umieść po 1 odkrytym żetonie na kwadratowych polach wokół ogniska na planszy ogniska.

Umieść 2 żetony wodospadów tak jak w grze 2-osobowej.

Umieść 2 zaślepki we wcięciach w planszy ogniska.

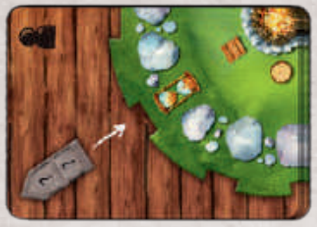
Wybierz kolor i weź wszystkie elementy w tym kolorze jak podczas przygotowania do standardowej rozgrywki z dodatkiem *Z biegiem strumienia* oraz 2 dwustronne początkowe karty podłoża.

Żeton wariantu 1-osobowego umieść w pobliżu planszy głównej.

Weź po 1 znaczniku koloru w każdym z pozostałych kolorów i w losowy sposób umieść odkryte na 3 wskazanych miejscach.

Żetony szlaków (z symbolami **1**, **2**, **3**, **4** i **?**) w pozostałych kolorach potasuj i utwórz z nich zakryty stos. Umieść go obok żetonu wariantu 1-osobowego.

Żetony szlaku wodnego w pozostałych kolorach ułóż obok planszy rzeki.



Potasuj 6 kart wariantu 1-osobowego z dodatku *Z biegiem strumienia* i umieść je w zakrytym stosie obok planszy rzeki.

Włóczykij nie ma swojego obszaru łąki ani obszaru okolicy. Karty, które włóczykij zbiera w trakcie rozgrywki, układaj w stosie nad żetonem wariantu 1-osobowego.

Weź swoje początkowe karty z planszy głównej i uzupełnij puste miejsca na planszy kartami z odpowiedniej talii. Następnie w stosie kart zbieranych przez włóczykija umieść karty z 1. rzędu pod podajnikami i losową kartę z talii **N**. Uzupełnij ponownie planszę.

Jeśli grasz w trybie rozgrywki bystry nurt, wylosuj z puli żetonów pomostu i namiotowiska po 2 żetony. Umieść je na odpowiednich polach, jeden odkryty, a drugi zakryty. Jeśli w trakcie rozgrywki miałbyś wziąć żeton pomostu lub namiotowiska, możesz wybrać, czy chcesz wziąć odkryty, czy zakryty żeton.

Zmiany w przebiegu rozgrywki

W grze 1-osobowej w każdej rundzie włóczykij jest pierwszym graczem. Tury są wykonywane naprzemiennie do momentu, w którym skończą Ci się żetony szlaków.

W turze włóczykija odsłoń wierzchni żeton szlaku z jego stosu.

- Jeśli jest to żeton **1**, **2**, **3** albo **4**, umieść go zgodnie z zasadami wariantu 1-osobowego z podstawowej wersji gry.
- Jeśli jest to żeton **?**, umieść go w dowolnym pustym wcięciu w planszy ogniska. Jeśli wszystkie wcięcia są zajęte, odrzuć żeton. Następnie odkryj wierzchnią kartę wariantu 1-osobowego i umieść 1 z żetonów szlaku wodnego z puli włóczykija w miejscu wskazanym przez tę kartę. Jeśli wcięcie wskazane przez kartę wariantu 1-osobowego jest już zajęte, wykorzystaj najbliższe puste wcięcie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Odrzuć wszystkie karty z rzędu albo kolumny wskazywanej przez żeton szlaku wodnego i uzupełnij puste miejsca nowymi kartami z talii rzeki. Odrzucone karty umieść w dowolnej kolejności na spodzie talii rzeki.

Runda dobiega końca, gdy wyłożysz swój ostatni żeton szlaku.

Zbierz wszystkie żetony szlaków (łącznie z żetonem szlaku wodnego) w swoim kolorze. Następnie zabierz wszystkie żetony szlaku wodnego włóczykija i odłóż z powrotem przy planszy rzeki. Pozostałe żetony szlaków (zagrane przez włóczykija w tej rundzie i te niewykorzystane) potasuj i utwórz z nich nowy zakryty stos. Znacznik rundy przesuń na następne pole na torze rund.

Gdy znacznik rundy przekroczy żeton wodospadu albo symbol klepsydry, postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami rozgrywki dla wielu graczy.

Zauważ, że w wyniku odsłonięcia żetonu z symbolem „?” włóczykij dołoży 2 swoje żetony szlaku („?” i szlaku wodnego).

Koniec gry i punktacja

Po zakończeniu 6. rundy następuje koniec gry – czas policzyć punkty zwycięstwa.

Gdy grasz w wariant 1-osobowy z dodatkiem *Z biegiem strumienia*, nie podliczasz punktów włóczykija. Podlicz swoje punkty zwycięstwa zgodnie ze standardowymi zasadami, a następnie sprawdź w tabeli obok, jak Ci poszło.

Tabela podsumowującą punktację gracza

<49	Prąd Ci nie sprzyjał. Udało Ci się zaobserwować tylko kilka pospolitych gatunków.
50–65	Brawo! Twój szkicownik zapełnił się nowymi, cennymi znaleziskami.
66–79	Nad brzegiem strumienia udało Ci się zaobserwować rzadko spotykane gatunki. Ten dzień był bardzo udany!
80+	To była niesamowita wyprawa! Inni mogą Ci pozazdrościć poczynionych obserwacji i zdobytych znalezisk.

Indeks kart

	nazwa	nazwa naukowa	ciekawostka	miejsce i data obserwacji
SQ1–SQ4	Nimfa rzęsianka (larwa)	*Cataclysta lemnata*	Gąsienice nimfy rzęsianki zimują w komorach wygryzionych w łodygach roślin wodnych albo w skonstruowanych przez siebie z liści i rzęsy schronieniach, ponieważ nie są w stanie przetrwać mrozów.	
SQ1–SQ4	Żaba wodna	*Rana esculenta*	Żaba wodna jest wykorzystywana w gastronomii. Jest to gatunek żaby najczęściej pojawiający się na stołach.	
Q01	Płoć	*Rutilus rutilus*	Podczas tarła płoć może złożyć nawet 40 000 jaj, lecz zwykle składa ich sporo mniej, bo kilka tysięcy.	
Q02	Piskorz	*Misgurnus fossilis*	Piskorz fakultatywnie oddycha powietrzem atmosferycznym.	
Q03	Karp	*Cyprinus carpio*	Karp był hodowany w Chinach już V wieku p.n.e., a najstarsze wzmianki o hodowli w Europie pochodzą z około 350 roku p.n.e.	
Q04	Jazgarz	*Gymnocephalus cernua*	Jazgarz to ryba stagnofilna, czyli preferująca wody stojące. Czasem występuje w rzekach.	
Q05	Karaś pospolity	*Carassius carassius*	Karaś słabo sobie radzi z obecnością innych gatunków. Im mniej innych ryb, tym więcej karasi można zaobserwować w akwenie.	
Q06	Ciernik	*Gasterosteus aculeatus*	Samiec ciernika buduje gniazdo na piaszczystym lub gliniastym dnie porośniętym roślinnością, zlepiając elementy roślin białkiem produkowanym w nerkach.	
Q07	Mucha zielona (larwa)	*Lucilia sericata*	Larwy muchówek wykorzystywane są w terapii trudno gojących się ran. Usuwają martwą tkankę z rany oraz przyspieszają proces gojenia, jednocześnie dezynfekując ranę bakteriobójczymi substancjami wydzielanymi podczas pobierania pokarmu.	
Q08	Bocian czarny	*Ciconia nigra*	Bocian czarny w przeciwieństwie od bociana białego preferuje siedliska odludne. Zdarza się, że na miejsce założenie gniazda wybiera głęboki las. Zamieszkuje podmokłe tereny.	
Q09	Ropucha paskówka	*Epidalea calamita*	Należy do ropuch, które kroczą zamiast skakać.	
Q10	Bóbr europejski	*Castor fiber*	Bobry są świetnie przystosowane do życia nad wodą. Ciało bobra obrasta grube, natłuszczone futro, a spłaszczony ogon pokryty jest łuskami. Palce tylnych kończyn połączone są błoną pławną. Uszy i nozdrza zamykane są płatami skóry, a oczy zaopatrzone są w przezroczyste powieki chroniące je pod wodą.	
Q11	Żółw błotny	*Emys orbicularis*	W 1998 roku para polskich naukowców podczas badań zaobserwowała żółwie z datami sięgającymi XIX wieku wyżłobionymi w skorupach. Okazało się, że żłobienia zostały wykonane przez miejscowych pasterzy. Dzięki temu wiemy, że żółwie mogą gniazdować w tych samych miejscach przez wiele dekad.	
Q12	Młyn nad wodą		Koło musiało być wyjątkowo wytrzymałe, dlatego zwykle konstruowano je z solidnego drewna dębowego lub grabowego. Za pomocą drewnianych przekładek i zębatek ruch koła był zamieniany w napęd dla kamienia młyńskiego i innych narzędzi mielących ziarno.	
Q13	Szczupak pospolity	*Esox lucius*	Jest drapieżnikiem żywiącym się mniejszymi rybami, ale również żabami i rakami.	
Q14	Wydra europejska	*Lutra lutra*	Wydra wiedzie głównie nocny tryb życia. Wibrysy, czyli włosy czuciowe, pomagają jej określić swoje położenie w wodzie i umożliwiają polowanie.	
Q15	Grzybień biały	*Nymphaea alba*	Liście grzybienia białego utrzymują się na wodzie, ponieważ w liściach i łodygach znajduje się miękisz powietrzny.	
Q16	Górska rzeka		Rzeki i strumienie górskie na skutek dużego spadku i niesionego materiału skalnego rzeźbią skały podłoża, tworząc malownicze formy: wodospady, kaskady, progi skalne i kotły eworsyjne.	

Q17	Tracz nurogęś	*Mergus merganser*	Tracz ma wąski czerwony dziób z haczykowatym końcem. Na dziobie znajdują się ząbki ułatwiające utrzymanie zdobyczy.
Q18	Bielik zwyczajny	*Haliaeetus albicilla*	Żerują głównie na rybach i innych ptakach. Czasami polują w parach.
Q19	Rzęsówka rzęsowa (imago)	*Cataclysta lemnata*	Aby złożyć jaja, samica siada na gęsto pokrytej rzęsą powierzchni wody. Składa na spodniej stronie liści roślin pokarmowych od 100 do 500 półprzezroczystych jaj o średnicy około 0,5 mm.
Q20	Czapla siwa	*Ardea cinerea*	Czaple często zakładają gniazda blisko siebie. Kolonie założone przez te ptaki nazywane są czaplińcami.
Q21	Wierzba biała	*Salix alba*	Drewno wierzbowe jest miękkie i szybko próchnieje, w wyniku czego łatwo tworzą się w nim dziuple, które chętnie zamieszkują zwierzęta. Według podań ludowych drzewa zamieszkiwały także różnego rodzaju demony.
Q22	Sieweczka rzeczna	*Charadrius dubius*	Sieweczka rzeczna, aby odciągnąć od gniazda drapieżnika, udaje, że jest ranna. Gdy drapieżnik oddali się od gniazda, by ją dopaść, sieweczka natychmiast odlatuje.
Q23	Okoń pospolity	*Perca fluviatilis*	Okoń to gatunek poliandryczny o nietypowych zwyczajach. Czasem nawet 25 samców może ustawić się w kolejkę do jednej samicy.
Q24	Szop pracz	*Procyon lotor*	Szopy mają niezwykle zwinne łapy, dzięki którym potrafią otwierać różnego rodzaju zamknięcia i dostawać się do zapasów ludzi.
Q25	Spławik		Dawniej jako spławików używano kawałków kory, patyczków albo piór. Dzisiaj spławiki wytwarzane są z materiałów o różnej wyporności, dzięki czemu można dopasować spławik do warunków.
Q26	Ważka płaskobrzucha	*Libellula depressa*	Samica składa jaja w wodzie stojącej albo wolno płynącej. Jeśli zbiornik wyschnie, larwy zagrzebują się w mule i zapadają w letarg.
Q27	Lin	*Tinca tinca*	Lin zjada to, co znajdzie w mule na dnie akwenu: ślimaki, skorupiaki i inne organizmy. Często zimuje zagrzebany w mule.
Q28	Zębiełek karliczek	*Crocidura suaveolens*	Nie zapada w sen zimowy. Zimą zębiełki przebywają w grupach od kilku do kilkunastu osobników w gnieździe.
Q29	Strzebla potokowa	*Phoxinus phoxinus*	Ma niewielki rozmiar i jest popularną rybą akwariową.
Q30	Rak szlachetny	*Astacus astacus*	Często zakłada się, że jeśli akwen zamieszkuje rak, woda w nim musi być czysta. Nie zawsze jest to jednak prawda, ponieważ nie każdy gatunek raka wymaga tak czystej wody jak rak szlachetny.
Q31	Krajobraz z nenufarami		Piękno nenufarów inspirowało artystów z różnych dziedzin. „Noce i dnie" znane są ze sceny zbierania nenufarów, a w historii malarstwa nenufary zapisały się na zawsze dzięki serii obrazów impresjonisty Claude'a Moneta.
Q32	Krajobraz z mostem		Najstarszy zachowany kryty drewniany most w Europie to Kapellbrücke (niem. most przy kaplicy). Znajduje się na rzece Reuss w Lucernie w Szwajcarii.
Q33	Gniazda w skarpie		Jaskółka brzegówka tworzy charakterystyczne gniazda w skarpach. Wydrążone w piaszczystej skarpie tunele długością dochodzą do 100 cm.
Q34	Ścieżka nad rzeką		Ścieżka nad jeziorem to doskonałe miejsce na przechadzkę. Spacery mają korzystny wpływ na zdrowie fizyczne i psychiczne.
Q35	Perła w muszli		Kiedy do wnętrza niektórych małży dostanie się ciało obce, takie jak na przykład piasek, podrażniona zostaje warstwa wewnętrznego płaszcza muszli. Zaczyna wtedy produkować substancję wapienną, a kolejne warstwy oblepiają ciało obce i twardnieją, tworząc w ten sposób perłę.
Q36	Wielki wodospad		Krople wody rozproszone przez duży wodospad mogą pozostać zawieszone w powietrzu, prowadząc do formowania się mgły.
Q37	Dom nad zaporą wodną		Budowa zapór zapobiega zalewaniu terenów, ale ma również negatywny wpływ na ekosystem, ponieważ prowadzi do fragmentacji rzek.
Q38	Amonit		Amonity to wymarłe głowonogi o spiralnej skorupie zamieszkujące tysiące lat temu płytkie wody morskie całego świata. Są ważnymi skamielinami, ponieważ pozwalają na określenie wieku skał, w których się znajdują.

Q39	Żerujące ryby o wschodzie		Wiele gatunków ryb żeruje tuż przed wstaniem słońca, dlatego wczesne godziny poranne uznaje się za dobry moment na wędkowanie.
Q40	Wiry wodne na rzece		W warunkach naturalnych wiry wodne powstają na skutek ukształtowania terenu oraz działania prądów wodnych.
Q41	Zimorodek zwyczajny	*Alcedo atthis*	Są niezwykle terytorialne i walczą nawet z własnymi partnerami i potomstwem. Walki polegają na próbie złapania drugiego osobnika za dziób i przytrzymania go pod wodą.
Q42	Węgorz europejski	*Anguilla anguilla*	Krew węgorza jest toksyczna dla ssaków. Zawiera niebezpieczną substancję prowadzącą do drżenia mięśni i porażenia serca. Po podgrzaniu do 58°C traci jednak swoje szkodliwe właściwości.
Q43	Perkoz dwuczuby	*Podiceps cristatus*	Perkozy zjadają własne pióra w okresach mniejszej dostępności pożywienia.
Q44	Poziomka pospolita	*Fragaria vesca*	Poziomki są wykorzystywane w medycynie ludowej. Wzmacniają organizm i mają lekkie działanie moczopędne.
Q45	Rogacizna u wodopoju		Leśne wodopoje są ważne dla ekosystemu z różnych względów. Stanowią źródło wody lub miejsce życia dla wielu gatunków, są punktami na trasach migracyjnych ptaków i zwiększają retencję.
Q46	Sum pospolity	*Silurus glanis*	Sum to największy drapieżnik zamieszkujący europejskie rzeki. Sumy nie są agresywne, ale głodne zjedzą wszystko, co zmieszczą w pysku, nie tylko inne ryby, ale nawet kaczki.
Q47	Sandacz pospolity	*Sander lucioperca*	Duży rozmiar oka sandacza, odpowiednie barwniki i błona odblaskowa za siatkówką pozwalają na podwyższoną wrażliwość na bodźce wizualne.
Q48	Łątka dzieweczka	*Coenagrion puella*	Żyje tylko rok, którego większą część spędza pod wodą w stadium larwalnym.
Q49	Błotniak stawowy	*Circus aeruginosus*	Błotniak tworzy gniazda naziemne, co nie jest częste u dużych ptaków drapieżnych.
Q50	Błotniarka stawowa	*Lymnaea stagnalis*	Muszla błotniarki stawowej może mieć nawet 7 skrętów. Ten gatunek ma najgrubszą muszlę spośród wszystkich błotniarek.
Q51	Wierzba biała (ogłowiona)	*Salix alba*	Ogłowienie drzewa polega na usunięciu wszystkich gałęzi. Wierzby ogłowione w młodości należy ogławiać co 5 lat, inaczej grozi im rozłamanie.
Q52	Piżmak amerykański	*Ondatra zibethicus*	Piżmak amerykański został sprowadzony do Europy w 1905 roku jako zwierzę futerkowe. Europejska populacja wywodzi się od osobników, które uciekły z fermy.
Q53	Grążel żółty	*Nuphar lutea*	Podwodne i wychodzące ponad powierzchnię wody liście grążela mają różną budowę. W zbiornikach z płynącą wodą zdarza się, że grążel pozostaje rośliną wyłącznie podwodną.
Q54	Ławica cierników	*Gasterosteus aculeatus*	W okresie godowym samce budują gniazda i zmieniają kolor, by przypodobać się samicom. Ich brzuchy nabierają jasnoczerwonej, a oczy błękitnej barwy.
Q55	Łabędź niemy	*Cygnus olor*	Łabędzie były symbolem piękna na długo przed tym, jak Hans Christian Andersen napisał „Brzydkie kaczątko". W mitologii greckiej łabędzie związane były z boginią miłości i piękna, Afrodytą.
Q56	Pływak żółtobrzeżek	*Dytiscus marginalis*	Pływaki spędzają dużo czasu pod wodą, ale oddychają powietrzem atmosferycznym. Nim zanurkują, gromadzą zapas powietrza pod skrzydłami. Co jakiś czas wynurzają się, by uzupełnić zapas.
Q57	Olsza czarna	*Alnus glutinosa*	Drewno olszy dobrze znosi kontakt z wodą. Świeżo ścięta olsza czarna ma drewno o pomarańczowym kolorze, który z czasem ciemnieje.
Q58	Kamienista rzeka		Kamienie znalezione w rzece często mają obłe krawędzie, ponieważ wygładza je nurt.
Q59	Sosna zwyczajna (sosna reliktowa)	*Pinus sylvestris*	Sosna reliktowa to rzadka odmiana sosny zwyczajnej wyglądająca inaczej ze względu na miejsce występowania i klimat. Roczne przyrosty są bardzo niewielkie, a gałęzie skręcają się w charakterystyczny sposób, dzięki czemu korona zyskuje interesujący kształt.
Q60	Mchy i porosty na głazie narzutowym		Porosty to symbionty plechy grzybów i glonów.

Q61	Ostaniec		Ostaniec to wzniesienie, często o stromych, skalistych stokach, powstałe głównie w wyniku procesów wietrzenia i erozji. Ostańce stanowią pozostałości większych masywów skalnych.
Q62	Muflon śródziemnomorski	*Ovis aries musimon*	Hierarchia samców jest ustalana między innymi na podstawie wielkości rogów.
Q63	Leśny strumień		Z leśnych strumieni nie powinno się pić wody, ponieważ może być ona zanieczyszczona.
Q64	Groty Mechowskie		Groty Mechowskie to jedne z niewielu jaskiń występujących w Północnej Polsce. Są zbudowane z piaskowca. Można tam znaleźć m.in. stalaktyty i żebra krasowe.
Q65	Chata rybacka na palach		Domy budowane na palach (palafity) występują na całym świecie. Konstrukcja sprawdza się zarówno na morzu, jak i na bagnie, suchym lądzie czy wiecznej zmarzlinie. Budowanie na palach chroni budynek przed szeregiem zagrożeń, takich jak wilgoć czy szkodniki.
Q66	Ametyst		Grecka nazwa ametystu, „améthystos", oznacza „trzeźwy". Nazwa wzięła się z przekonania, że picie z czary wykonanej z tego kamienia zapobiega upiciu się.
Q67	Rozwieszone sieci		Kształt i wielkość oczek sieci dobiera się zależnie od tego, jakie ryby planuje się w nią łapać. Rozmiary oczek bywają również regulowane prawnie, aby uniemożliwić łowienie chronionych ryb.
Z01	Zalew Wiślany		Zalew Wiślany łączy się z Morzem Bałtyckim wąską Cieśniną Pilawską usytuowaną w rosyjskiej części akwenu, przez którą w czasie silnych sztormów wlewają się wody morskie.
Z02	Kozica tatrzańska	*Rupicapra rupicapra tatrica*	Racice kozicy zakończone są rogowym kantem, który w zimie twardnieje, tym samym umożliwiając bezpieczne poruszanie się po śniegu i lodzie. Latem kant ściera się na kamienistym podłożu i odsłania miękki środek stopy, który zapewnia większą przyczepność.
Z03	Głowaczogłów ardżeszański	*Romanichthys valsanicola*	Głowaczogłów jest niezwykle rzadko spotykanym gatunkiem. Został odkryty dopiero w 1957 roku w Rumunii. Jest zagrożony wyginięciem.
Z04	Knieć błotna	*Caltha palustris*	Knieć błotna, zwana kaczeńcem, jest toksyczna, ponieważ zawiera substancję o działaniu drażniącym układ pokarmowy. Po zerwaniu jej działanie stopniowo się osłabia.
Z05	Kaczka czernica	*Aythya fuligula*	Aby zanurkować, czernica wyskakuje lekko z wody, aby nabrać większego rozpędu.
Z06	Foka pospolita	*Phoca vitulina*	Pod skórą foki znajduje się gruba warstwa tłuszczu. Pełni ona kilka funkcji: izoluje termicznie, zwiększa wyporność i stanowi zapas energetyczny.
Q68–Q71	Żeremie		Niektórzy myślą, że bobry budują żeremia, by łapać ryby. To nieprawda, bobry nie jedzą ryb, ponieważ są roślinożerne.
Q72–Q75	Zachód słońca		Powietrze najlepiej rozprasza światło niebieskie. W środku dnia promienie słoneczne przechodzą przez cienką warstwę powietrza, więc widzimy głównie światło w tym kolorze. O zachodzie i wschodzie słońca światło musi przejść znacznie dłuższą drogę. Większość światła niebieskiego zostaje rozproszona po drodze, więc zostaje tylko czerwone, żółte i pomarańczowe światło.

Przygotowanie spisu: Agnieszka Możejko
Za pomoc dziękujemy Mai Grucy.

Już po rozgrywce?

Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie PLANSZOWA REBELIA
FB/groups/planszowarebelia

Opracowanie:

Autor gry: Klemens Kalicki
Ilustracje: Karolina Kijak
Projekt graficzny: Artur Mikucki
Rozwój gry: Przemek Wojtkowiak, Andrzej Olejarczyk
Instrukcja: Studio Rebel
Koordynacja produkcji: Sławomir Gacal
Redakcja i korekta: zespół Rebel
Skład: Artur Mikucki

rebel STUDIO
studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl