

# NA DNIEMORZA

## REKINY I RAFY

Projekt dodatku: Michael O'Connell  
Rozwój dodatku: David Gordon i Elizabeth Hargrave

Ilustracje: Ana María Martínez i Catalina Martínez

1–5 graczy · 45–60 minut · od 10 lat · rywalizacja

*Rekiny i rafy* to dodatek do gry *Na dnie morza* pozwalający jeszcze głębiej zanurzyć się w morski ekosystem. Dodaje do planszy oceanu nowe siedlisko: piękne rafy koralowe. Wprowadza też więcej niesamowitych rekinów, a z nimi – nowe, wzbudzające grozę zdolności!

### WPROWADZENIE I CEL GRY

Dotychczas Twoim zajęciem było prowadzenie badań nad wodną fauną. Teraz możesz też wspierać rozwój barwnych raf koralowych w każdym z trzech sektorów nurkowania w swoim oceanie. Zdrowe rafy pozwalają odblokowywać zdolności ryb i zagrywać potężne ryby żyjące wśród raf koralowych, a na koniec gry zapewniają punkty. Tymczasem rekiny rozbijają ławice (co może skutkować formowaniem się kolejnych ławic w innych miejscach) i pozostawiają resztki pożywienia, z których mogą korzystać dowolne ryby w Twoim oceanie.

### ZAWARTOŚĆ

5 nakładek z rafami koralowymi



3 kafelki celów



75 kart ryb



5 startowych kart ryb



90 znaczników koralowców



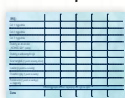
5 kart pomocy



plansza celów



notes punktacji



Elementy do trybu solo są wymienione w instrukcji Nautomy.



## PRZYGOTOWANIE POŁĄCZENIE NOWYCH I DOTYCHCZASOWYCH KOMPONENTÓW

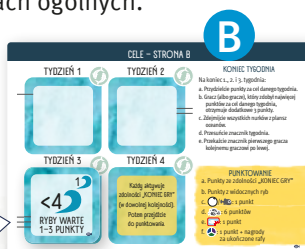
- 1 Wtasujcie nowe karty ryb do talii ryb.
- 2 Potasujcie nowe startowe karty ryb z dotychczasowymi.
- 3 Zastąpcie planszę celów i notes punktacji z gry podstawowej ich nowymi wersjami.
- 4 Pomieszajcie nowe kafelki celów z dotychczasowymi.

## KOMPONENTY WSPÓLNE I PRZYGOTOWANIE GRACZA

Po standardowym przygotowaniu gry wykonajcie następujące kroki:

- A Połóżcie znaczniki koralowców w zasobach ogólnych.

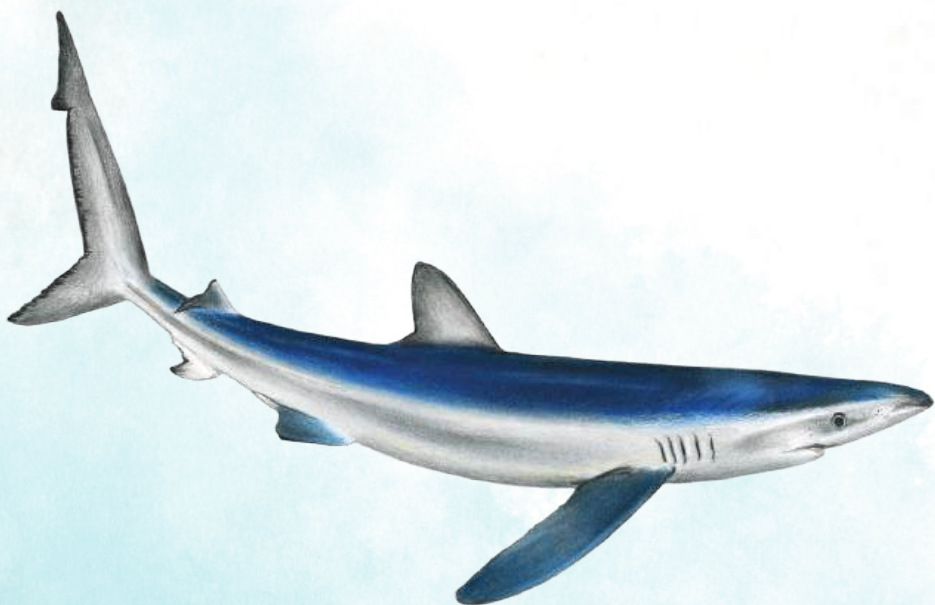
- B Nową planszę celów przygotowuje się tak samo jak dotychczasową. Jeśli zatem używacie strony B planszy celów, wylosujcie po 1 kafelku 1., 2. i 3. tygodnia, a następnie umieśćcie je na odpowiednich polach planszy celów. **Uwaga!** Kreski oznaczające tygodnie na wylosowanych kafelkach i na planszy celów powinny do siebie pasować.



DOPASUJ CIES KRESKI

- C Każdy gracz umieszcza nakładkę z rafami koralowymi na swojej planszy oceanu dowolną stroną do góry, **zakrywając dotychczasową strefę mroczną** (☀️).
- D Każdy gracz bierze kartę pomocy z tego dodatku.

Zamiast czytać zasady, możecie obejrzeć wideoinstrukcję na stronie: [stonemaiergames.com/games/finspan/rules-faq](http://stonemaiergames.com/games/finspan/rules-faq).



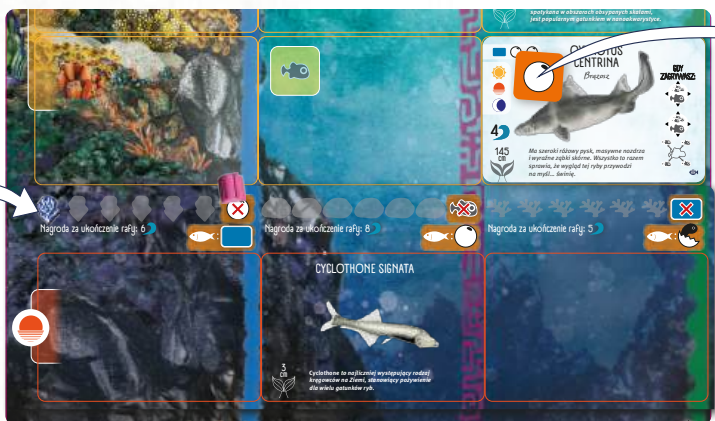
CELE – STRONA A				
<b>TYDZIEŃ 1</b>  <b>KŁA LUB NAYEEK</b>	<b>TYDZIEŃ 2</b>  <b>SZŁOŃ RYB</b>	<b>TYDZIEŃ 3</b>  <b>ŁAWICE</b>	<b>TYDZIEŃ 4</b> Są to gatunki endemiczne, które nie są ściśle zagrożone, ale są zagrożone.	<b>ROKIEC TYCZOWA</b> Na stronie 1, 1 i 1 zgodnie: 1. Przekształć swój rybny doświadczenie... 2. Zdobądź więcej wiedzy... 3. Poproś o więcej informacji... 4. Poproś o więcej informacji... 5. Poproś o więcej informacji...
<b>ZUMETKAWKE</b> 1. Przekształć swój rybny doświadczenie... 2. Zdobądź więcej wiedzy... 3. Poproś o więcej informacji... 4. Poproś o więcej informacji... 5. Poproś o więcej informacji...				



## RAFY KORALOWE ZDOBYWANIE KORALOWCÓW

Możesz tworzyć rafy koralowe, używając koralowców zdobytych podczas nurkowania i dzięki zdolnościom ryb. W sektorze nurkowania może się znajdować maksymalnie 6 koralowców.

Gdy podczas nurkowania w danym sektorze Twój nurek wejdzie na rafę koralową, to jeśli w tym sektorze jest mniej niż 6 koralowców, możesz odrzucić wskazany element (żeton ikry, żeton narybku albo kartę ryby), aby umieścić 1 koralowca z zasobów ogólnych na rafie w tym sektorze. Możesz to zrobić tylko raz podczas każdego nurkowania.



Gdy zdobędziesz koralowca jako korzyść ze zdolności ryby, nie opłacasz żadnego kosztu. Weź wtedy koralowca z zasobów ogólnych i umieść go na rafie koralowej (zgodnie z instrukcją na karcie).

## SYMBOLE KORALOWCÓW

Kolor symboli koralowców na kartach ryb (🐠, 🧠 albo 🌿) wskazuje, w którym sektorze nurkowania musi się znajdować koralowiec (jako wymaganie) albo w którym sektorze nurkowania koralowiec może być umieszczony (jako korzyść). Wielokolorowy symbol koralowca (🌈) oznacza dowolny sektor nurkowania.

## KORALOWCE JAKO WYMAGANIA

Ryby rafowe wymagają obecności 1 albo 2 koralowców (zgodnie ze wskazaniem na karcie) w sektorze nurkowania, zanim zostaną do niego zagrane. Ryby rafowe można zagrywać tylko do strefy jasnej (jak wskazuje symbol strefy na ich kartach).

Jeśli karta ryby wskazuje koralowce jako wymagania, muszą się one znajdować w tym samym sektorze nurkowania (chyba że wskazano inaczej).

- Wskazane wymagania oznaczają minimalną liczbę koralowców. Możesz mieć ich więcej, niż jest wymagane, aby zagrać kartę ryby rafowej albo otrzymać korzyść.

### RYBA RAFOWA



### WYMAGANE KORALOWCE



(aby otrzymać tę korzyść)

## NOWE ZDOLNOŚCI RYB

Niektóre karty ryb mają dwuczęściowe zdolności z wymaganiami w postaci koralowców. Gdy aktywujesz taką zdolność, najpierw zdecyduj, czy chcesz otrzymać pierwszą korzyść. Następnie możesz otrzymać drugą korzyść, jeśli spełniasz jej wymagania dotyczące koralowców. Jeśli nie spełniasz wymagań, i tak możesz otrzymać pierwszą korzyść. Podobnie, jeśli zrezygnujesz z pierwszej korzyści, wciąż możesz otrzymać drugą (jeśli masz wystarczającą liczbę koralowców w danym sektorze nurkowania). Korzyści rozpatruje się w podanej kolejności, czyli drugą korzyść możesz otrzymać dopiero po otrzymaniu pierwszej albo zrezygnowaniu z niej.



**Jako wymaganie.** Tę kartę ryby możesz zagrać tylko do sektora nurkowania, w którym jest co najmniej wskazana liczba koralowców.

**Jako korzyść.** Jeśli we wskazanym sektorze nurkowania jest mniej niż 6 koralowców, umieść tam 1 koralowca z zasobów ogólnych (bez opłacania kosztu).

Jednokolorowy symbol koralowca wskazuje określony sektor nurkowania na Twojej planszy oceanu, a wielokolorowy symbol – dowolny sektor nurkowania na Twojej planszy oceanu.



Ryba w Twoim oceanie pożera rybę o mniejszej długości z Twojej ręki (umieść kartę pożartej ryby pod kartą ryby, która ją pożarła).



Wybierz z ręki kartę ryby ze wskazaną cechą (jeśli jest wskazana) i zagraj ją za darmo (nie opłacaj jej kosztu).

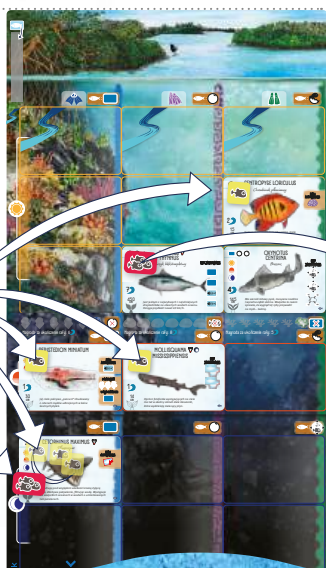


**Jako koszt.** Zagraj tę kartę ryby za darmo (nie ma kosztu).



Odrzuć żeton ławicy ze swojego oceanu, a następnie umieść po 1 żetonie narybku na 4 różnych polach. Jeśli nie masz żetonu ławicy do odrzucenia, umieść zamiast tego 1 żeton narybku.

Jeśli po odrzuceniu żetonu ławicy umieścisz 1 żeton narybku tutaj, uformuje się nowa ławica.



# PUNKTOWANIE

Na koniec gry każdy koralowiec w oceanie gracza jest wart 1 punkt. Każdy gracz otrzymuje również nagrody za swoje ukończone rafy koralowe (tj. składające się z 6 koralowców) w każdym z sektorów nurkowania. Ukończona rafa w sektorze niebieskim (po lewej) zapewnia 6 punktów, w fioletowym (środkowym) – 8 punktów, a w zielonym (po prawej) – 5 punktów. Wartość nagrody (wskazana na nakładce poniżej pól na znaczniki koralowców) zależy od trudności zdobywania koralowców w poszczególnych sektorach nurkowania.

The image displays a collection of 18 fish cards arranged in a grid. Each card features a scientific name, a common name in Polish, an illustration of the fish, and a small icon representing a reward. The cards are organized into three columns and six rows. The first row contains three cards: *Plotosus lineatus*, *Cynotus centrina*, and *Pomacanthus annularis*. The second row contains *Pleuroscia mossambica*, *Pomacanthus annularis*, and *Carcharhinus limbatus*. The third row contains *Pareuchocetus brachypterus*, *Sobirodon okinawae*, and *Centropristis loriculus*. The fourth row contains *Chaunax endeavouri*, *Bajacalifornia megalops*, and *Stomias affinis*. The fifth row contains *Halogauropsis macrochir* and *Pseudoliparis swirei*. The sixth row is partially visible, showing the top of another card. Each card also includes a small icon representing a reward, such as a blue fish, a purple fish, or a green fish.

Na koniec gry ten gracz otrzyma 11 punktów za swoje koralowce, a także dodatkowe 6 punktów za ukończenie niebieskiej rafy koralowej (po lewej). W sumie gracz zdobędzie 17 punktów.



## OBJAŚNIENIE KAFELKÓW CELÓW



Ryby nadrukowane na planszy oceanu nie mają wartości punktowej, więc nie liczą się na potrzeby tego celu.



Policz, ile masz różnych symboli na kartach ryb w swoim oceanie. Symbol drapieżnika i symbol superdrapieżnika liczą się jako unikalne symbole. Podobnie symbol czynnej elektrolokacji i symbol wyładowań elektrycznych liczą się jako unikalne symbole.

### UNIKALNE SYMBOLE:

bioluminescencja

kamuflaż

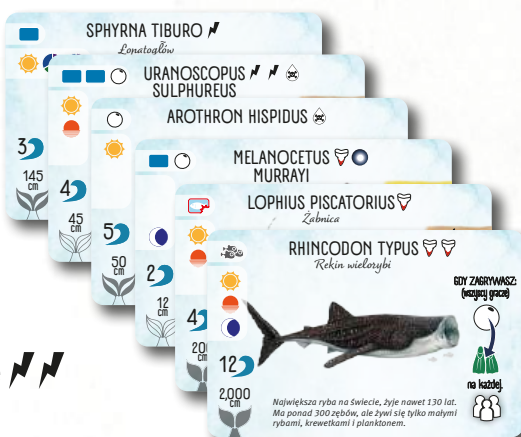
czynna elektrolokacja

wyładowania elektryczne

drapieżnik

superdrapieżnik

jadowita



Ta kolekcja kart ryb zawiera 6 unikalnych symboli: bioluminescencja (), czynna elektrolokacja (), wyładowania elektryczne (), drapieżnik (), superdrapieżnik (), jadowita ().

## CZĘSTO ZAPOMINANE ZASADY

- Jeśli otrzymujesz korzyść, która pozwala wziąć na rękę dowolną kartę z Twojego stosu kart odrzuconych, a Twój stos kart odrzuconych jest pusty, dobierz wierzchnią kartę z talii.
- Jeśli chcesz otrzymać korzyść, która pozwala zagrać kartę ryby (zwykle na określone miejsce na planszy oceanu), musisz opłacić koszt tej karty i przestrzegać zasad umieszczania kart ryb.
- Aby otrzymać nagrodę sektora nurkowania (wskazaną nad każdą strefą w każdym sektorze), musisz mieć co najmniej 1 rybę w odpowiedniej strefie w danym sektorze, ale nagrodę otrzymujesz raz (a nie raz za każdą rybę w danej strefie).
- Zagrywaną kartę ryby możesz umieścić na rybie o mniejszej długości (karcie ryby albo rybie nadrukowanej na planszy) – **albo z wyboru, albo w celu opłacenia kosztu**. Innymi słowy, możesz zagrać kartę ryby na inną rybę, jeśli zagrywana ryba jest większa od tej, na którą chcesz ją zagrać. Najczęściej robi się to, aby przykryć ryby nadrukowane na planszy, które nie mają wartości punktowej (i dlatego nie mają białego tła jak karty ryb).

**CHCESZ OBEJRZEĆ WIDEOINSTRUKCJĘ  
ALBO PRZECZYTAĆ ODPOWIEDZI NA CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA?**

Wejdź na stronę [stonemaiergames.com/games/finspan/rules-faq](http://stonemaiergames.com/games/finspan/rules-faq)

**MASZ PYTANIE DOTYCZĄCE ZASAD LUB CIEKAWĄ HISTORIĘ?**

Napisz na grupie Finspan Tabletop Game na Facebooku,  
na stronie BoardGameGeek albo na kanale Finspan na discordzie  
Stonemaier Games: [stonemaiergames.com/discord](http://stonemaiergames.com/discord)

**POTRZEBUJESZ ELEMENTU GRY?**

Napisz do nas przez [stonemaiergames.com/replacement-parts](http://stonemaiergames.com/replacement-parts)  
albo na reklamacje@rebel.pl

**INTERESUJĄ CIĘ NASZE NOWOŚCI?**

Zasubskrybuj comiesięczne wiadomości  
na [stonemaiergames.com/e-newsletter](http://stonemaiergames.com/e-newsletter)



**GŁÓWNI TESTERZY**

Jared Bangs, Anthony Barden, Joshua Calandrillo, Jackman Eschenroeder, Mark Espiridion,  
Vitaliy Fuks, David Gordon, Ossian Hawkes, Brett Kerr, Kim Kieffer, Julia Kimmerly,  
Gheorghe Orbesteanu, Uriah Otting, Gregory Rempe, Dan Risse, Nathan Smith, Tom Voulieris

**TESTERZY**

Frank Albenesius, Gray Bangs, Riley Bangs, Lisa Barden, Ellen Calandrillo, Reese  
Chappellet, Oana Elena Cozmei, Gian Fabia, Klara Galperina, Jayson Ganzon, John George,  
Jennifer Gordon, Elizabeth Hargrave, Wilf Hawkes, Ned Hawkes, Peter Himot, Andrew  
Huddleston, Emily Huddleston, Joe Ivancic, Emily Jones, Lauren Kerr, Kim & Michael Kieffer,  
Florin Ilarion Miertoiu, Andrei Alexandru Nicolae, Jason O'Connell, Zachary O'Connell,  
Heather O'Connell, Matthew Otting, China Pagulayan, Dennis Quearry, Allison Reiser, James  
Risse, Geoff Roth, Shelby Rudolph, Megan Sisco, Katie Smith, Tristan Smith, Rob Stupar,  
TAM, Miguel Tolentino, Adam Vickery, Natasha Vickery, Hollie Voulieris, Anisha Zaveri

**WSPARCIE DEWELOPERSKIE**

Connie Vogelmann

**REDAKCJA**

Dana Rickle, Josh Ward

**KOREKTA**

Brian Chandler, Crystal Nevin, Dana Rickle, Karel Titeca, Josh Ward

**PROJEKT GRAFICZNY**

Christine Santana

**KONSULTANCI (BIOLOGZY MORSCY)**

Brynn Devine, Meghan Walker, Kyle Krumsick

**TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI**

Agnieszka Chrzanowska

**REDAKCJA, KOREKTA I SKŁAD WERSJI POLSKIEJ**

zespół Rebel



**STONEMAIER**  
GAMES

**rebel**

© 2025 Stonemaier LLC. *Finspan (Na dnie morza)* to znak towarowy Stonemaier LLC.  
Wszystkie prawa zastrzeżone.