

NA DNIĘ MORZA

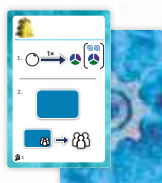
REKINY I RAFY NAUTOMA

Autor zasad trybu solo: David Studley

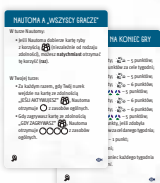
Ta instrukcja aktualizuje zasady przedstawione w instrukcji *Na dzień morza: Nautoma* tak, aby umożliwić rozgrywkę 1-osobową z dodatkiem *Rekiny i rafy*. Wszystkie zasady gry z Nautomą z gry podstawowej obowiązują również w rozgrywce z tym dodatkiem z wyjątkiem zmian opisanych w tej instrukcji.

ZAWARTOŚĆ

3 karty decyzji
Nautomy



karta pomocy



3 karty celów
Nautomy



KOMPONENTY DO PODMIANY

Przed pierwszą rozgrywką z dodatkiem zastąp na stałe kilka dotychczasowych kart Nautomy nowymi: wszystkie karty celów Nautomy i 3 karty decyzji Nautomy (karty o numerach „1”, „2” i „6”). Nowe karty są niezbędne do rozgrywki z tym dodatkiem.

W rozgrywkach bez dodatku po prostu ignoruj akcję dotyczącą koralowców.

JAK NAUTOMA ZDOBYWA PUNKTY?

Oprócz punktów za ryby, ławice, narybek, ikrę i cele tygodni w rozgrywce z tym dodatkiem Nautoma zdobywa również punkty za koralowce.

TURA NAUTOMY

Dodatek wprowadza 1 nową akcję: zdobywanie koralowców.

AKCJA: ZDOBĄDŹ KORALOWCE

Dzięki tej akcji Nautoma gromadzi koralowce, co pozwala jej konkurować z Tobą pod tym względem.

 **PRZEKSZTAŁĆ 1 ŻETON IKRY W 1 ALBO 2 KORALOWCE.** Jeśli Nautoma ma co najmniej 1 żeton ikry, odłóż 1 żeton ikry z jej obszaru gry do zasobów ogólnych, a następnie weź z zasobów ogólnych 1 koralowca (albo 2 koralowce na poziomach trudności 4 i 5) i połóż go w jej obszarze gry. Jeśli Nautoma nie ma żetonu ikry, nic się nie dzieje.
Uwaga! Nautoma może wykonać takie przekształcenie tylko raz na turę, nawet jeśli ma więcej niż 1 żeton ikry.

PUNKTOWANIE CELÓW

Nautoma nie może otrzymać za cel więcej punktów, niż Ty jesteś w stanie otrzymać za dany cel. Na przykład w grze podstawowej występuje 7 unikalnych symboli ryb, a ten dodatek nie wprowadza żadnych nowych. Oznacza to, że w przypadku celu dotyczącego unikalnych symboli Nautoma nie może mieć ich więcej niż 7.

KONIEC GRY

Na koniec gry oblicz wynik końcowy Nautomy zgodnie z dotychczasowymi zasadami, a następnie dodaj następujące punkty:

- 1 punkt za każdego koralowca (na wszystkich poziomach trudności),
- dodatkowe 5 punktów za każde 6 koralowców (na poziomach trudności 3 i 5).

ZMIANY W WARIANCIE ZAPŁĄTANI

Do wariantu Zaplątani zostaje wprowadzona dodatkowa kategoria punktowania, która zależy od liczby i rozmieszczenia koralowców na Twojej planszy oceanu.

Przygotuj grę jak do standardowej rozgrywki w wariantcie Zaplątani. Nie ma żadnych dodatkowych kroków przygotowania.

PUNKTOWANIE NA KONIEC TYGODNIA

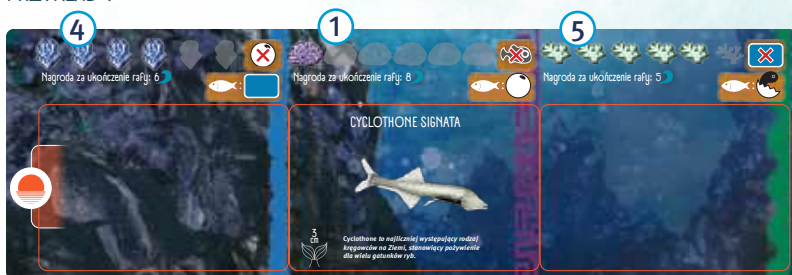
Na koniec każdego tygodnia po przydzieleniu Nautomie punktów zgodnie z kartą punktacji używaną w wariantcie Zaplątani oblicz dodatkowe punkty, które Nautoma otrzyma albo straci za koralowce. Porównaj liczbę koralowców w swoich sektorach nurkowania i na tej podstawie oblicz, ile Nautoma otrzymuje i ile traci punktów:

- **NAUTOMA OTRZYMUJE PUNKTY.** Oblicz różnicę liczby koralowców między 2 sektorami nurkowania, w których masz ich najwięcej, a następnie uzyskany wynik pomnóż przez **X**, czyli siłę wpływu wariantu Zaplątani na rozgrywkę. Nautoma **otrzymuje** tyle punktów. Jeśli w 2 najliczniejszych sektorach masz tyle samo koralowców, wynik wynosi 0.
- **NAUTOMA TRACI PUNKTY.** Oblicz różnicę liczby koralowców między 2 sektorami nurkowania, w których masz ich najmniej, a następnie uzyskany wynik pomnóż przez **2**. Nautoma **traci** tyle punktów. Jeśli w 2 najmniej licznych sektorach masz tyle samo koralowców, wynik wynosi 0.

Uwaga! Inaczej niż w przypadku punktowania na podstawie kart punktacji do wariantu Zaplątani, Nautoma może **stracić** punkty za koralowce.



PRZYKŁAD 1

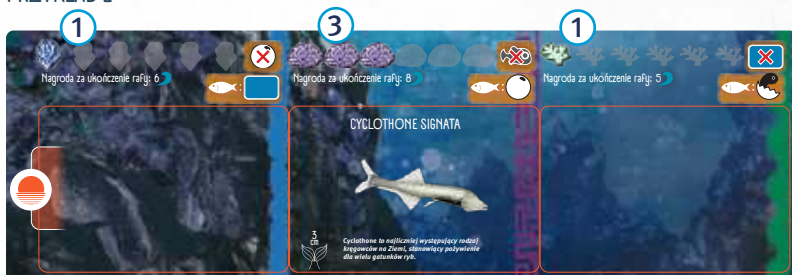


Najwięcej koralowców masz w sektorach zielonym (5) i niebieskim (4). Różnica wynosi 1. Grasz z siłą wpływu 3 ($X = 3$), więc Nautoma otrzymuje 3 punkty (1×3).

Najmniej koralowców masz w sektorach fioletowym (1) i niebieskim (4). Różnica wynosi 3. Nautoma traci zatem 6 punktów (3×2).

W sumie Nautoma **traci** 3 punkty ($3 - 6$).

PRZYKŁAD 2



Najwięcej koralowców masz w sektorach fioletowym (3) i niebieskim albo zielonym (1). Różnica wynosi 2. Grasz z siłą wpływu 3 ($X = 3$), więc Nautoma otrzymuje 6 punktów (2×3).

Najmniej koralowców masz w sektorach niebieskim i zielonym (po 1). Różnica wynosi 0, więc Nautoma nie traci punktów (0×2).

W sumie Nautoma **otrzymuje** 6 punktów ($6 - 0$).



GŁÓWNI TESTERZY NAUTOMY

Stuart Bettiss, Bill Collins, Marco Eckhardt, Damian Fleming, Julie Kaplan, Jeff McNaughton

TESTERZY NAUTOMY

Paul Burwell, Valérie Chassé, Scott Gleason, Jason Martin, Tyler McKinnon, Paul Newsham, Jacob Sicinski, Darren Wolford

REDAKCJA NAUTOMY

Karel Titeca

TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI

Agnieszka Chrzanowska

REDAKCJA, KOREKTA I SKŁAD WERSJI POLSKIEJ

zespół Rebel



rebel



CHCESZ OTRZYMYWAĆ INFORMACJE O PRZYSZŁYCH WARIANTACH SOLO
ALBO BRAĆ UDZIAŁ W TESTOWANIU?

Zasubskrybuj nasz newsletter: automafactory.com/newsletter

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