

ZAŁOGA

RODZINNA PRZYGODA

INSTRUKCJA

ZACZNIJ CZYTAĆ
TUTAJ!

Elementy gry	2
Omówienie gry	4
Przygotowanie do misji	5
Przebieg tury	8
Plansza	11
Karty specjalne	12
Podpowiedzi	14
Rekiny Tygrysie i piraci	14
Sukces i porażka	15
Żetony misji	16
Symbole w dzienniku pokładowym	18
Rozwiązania ratunkowe	19
Rozgrywka na dwóch graczy	20
Rekiny Tygrysie	22
Autor i twórcy gry	23
Skrót zasad	24

KOSMOS


galakta

To miała być wymarzona wycieczka. Płynęście przez Polinezję w drodze na wyjątkowy turniej, gdy nagle doszło do katastrofy. Wasz jacht zaatakowali piraci! Udało wam się uciec szalupą, a wkrótce wyczerpani i spaleni słońcem wyładowaliście na bezludnej wyspie. Teraz będziecie musieli ściśle ze sobą współpracować, aby ją opuścić.

Rodzinna przygoda łączy podstawowe założenia poprzednich gier z serii *Załoga* z jeszcze prostszymi zasadami, zapewniając przy tym równie ekscytującą rozgrywkę!

Wiek	Liczba graczy
8+	3-5*

* tryb dla dwóch graczy opisano na str. 20

ELEMENTY GRY

21 kolorowych kart o wartościach 1-7 w 3 kolorach

3 karty rządów

1 karta siatki

6 kart specjalnych

22 żetony

5 żetonów podpowiedzi

6 żetonów hamaków

10 żetonów misji

1 żeton siatki

1 znacznik wyspy

1 plansza

1 instrukcja

1 dziennik pokładowy



Założa: Rodzinna przygoda to kooperacyjna gra bazująca na misjach. Co to dokładnie oznacza?

Kooperacyjna

Wygrywacie razem i przegrywacie razem – wykonać misję i wygrać grę uda wam się tylko, jeśli każdemu z was się powiedzie i będziecie sobie przy tym pomagać.

Bazująca na misjach

Wasza przygoda podzielona jest na 35 różnych misji, a każda z nich ma własne warunki zwycięstwa. Jeśli wykonacie je po kolei, utworzą one pełną opowieść, ale możecie je też rozegrać w dowolnej kolejności. **Misje rozpisane są w dzienniku pokładowym.**

Prawdopodobnie nie uda wam się rozegrać całej przygody na raz, najlepiej więc umówić się na kilka spotkań. Pierwsze misje nie powinny zająć wam zbyt wiele czasu – najwyżej kilka minut na ukończenie każdej z nich. Później jednak robią się coraz bardziej wymagające i trzeba będzie poświęcić na nie więcej czasu.



UWAGA

W razie problemów z rozróżnieniem kolorów kart można posłużyć się poniższymi symbolami:



Założa: Rodzinna przygoda opowiada pewną historię, ale równie dobrze można rozgrywać tylko wybrane misje – i tak każde podejście do nich będzie inne. Zagrajcie tak, jak wam najbardziej odpowiada.

Ta kolumna zawiera skrót najważniejszych zasad, dzięki czemu można łatwo wrócić do gry po dłuższej przerwie.

OMÓWIENIE GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki w *Załogę: Rodzinną przygodę* musicie najpierw wybrać misję z dziennika pokładowego, po czym odpowiednio rozdać karty i przygotować pozostałe elementy. Następnie przeczytajcie jej opis fabularny. Z dziennika dowiecie się również, co dokładnie musicie zrobić, aby ukończyć wybraną misję.

W trakcie misji będziecie po kolei zagrywać w swojej turze kolorowe karty. Każda z nich ma swój kolor oraz numer. Zagrywając karty, musicie pamiętać o jednej kluczowej zasadzie: **numer do numeru lub kolor do koloru!** Przykładowo po zielonej 5 można zagrać tylko inną zieloną kartę lub inną 5. Kart nie zagrywacie na jeden wspólny stos, tylko układacie je w maks. **3 rzędach po 4 karty**, aż do pomyslnego lub nieudanego zakończenia misji.

Drugą ważną zasadą jest **zakaz mówienia o kartach, jakie się ma na ręce!** Żadne z was nie powinno wiedzieć jakie karty do zagrania mają na ręce pozostali gracze. Aby jednak pomóc sobie w waszych staraniach, możecie korzystać z **trzech rozwiązań ratunkowych**: żetonów hamaków, żetonów podpowiedzi oraz (co najważniejsze) kart specjalnych. Wszystkich trzech możecie używać w każdej misji.

Po pomyslnym zakończeniu danej misji odnotujcie w dzienniku pokładowym, ile podejść potrzebowaliście na jej wykonanie. Aby w pełni poznać historię zmagania Rekinów Tygrysich, zalecamy wykonywać misje w takiej kolejności, w jakiej opisano je w dzienniku.

PRZYGOTOWANIE DO MISJI

Każdą misję należy przygotować według poniższych kroków:

- 1.** Ułóż planszę na środku stołu i umieść obok niej kartę siatki oraz żetony hamaków i podpowiedzi.
- 2.** Potasuj 21 kolorowych kart i rozdaj je zakryte każdemu z członków załogi jak najbardziej po równo. Zawsze musisz rozdać wszystkie karty, nawet jeśli nie wszyscy gracze będą mieli ich tyle samo. Gracz z kartą kokosa (zielona 3) otrzymuje znacznik wyspy i będzie grał jako pierwszy.
- 3.** Potasuj 6 kart specjalnych i rozdaj każdemu z graczy po 1 zakrytej z nich. Pozostałe karty specjalne odłóż na bok zakryte – nie wolno ich podglądać!
- 4.** Każdy z graczy kładzie przed sobą żeton podpowiedzi, zieloną stroną do góry.

Jeśli to wasza pierwsza misja, weźcie dziennik pokładowy i przeczytajcie prolog oraz opis misji 1. Następnie dokończcie przygotowanie tak, jak opisano w poniższych krokach oraz na kolejnej stronie.

- 5.** Rozłóż odpowiednie karty rzędów pod planszą.
- 6.** Rozłóż żetony misji, o ile to konieczne.
- 7.** Odwróć żetony hamaków stroną z hamakiem do góry, pomieszaj je wszystkie, a następnie pozostaw obok planszy tyle, ile wskazano w misji. Pozostałe żetony hamaków odłóż bez podglądania na bok.

Przygotowanie misji dla 2 graczy opisano na str. 20.

Dalsze przygotowanie

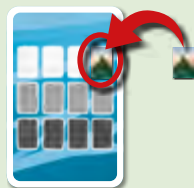
Dokończcie teraz przygotowanie do misji 1. Zostały już tylko karta siatki oraz żetony misji i hamaków.

Każda z misji określa ile łącznie kolorowych kart musicie zagrać w jej trakcie – nie może ich być ani mniej, ani więcej. Oznaczcie to **żetonem siatki na karcie siatki**.

W misji 1 zagrać łącznie tylko 4 karty, co wskazuje symbol w dzienniku:



Oznaczcie to, umieszczając żeton siatki na 4 pozycji karty siatki.



W przypadku większości misji będziecie musieli zagrać konkretne kolorowe karty, do tego czasem w konkretnej kolejności lub na konkretnej pozycji w trzech rzędach. **Licząc od góry do dołu, te trzy rzędy są określane odpowiednio jako biały, szary oraz czarny – karty rzędów należy zawsze układać właśnie w tej kolejności.** Możecie używać żetonów misji do oznaczania na planszy celów waszej aktualnej misji.

*W misji 1 musicie zagrać kolorowe karty Tytania (niebieska 7) oraz Wężu (niebieska 6), co wskazują symbole w dzienniku: **Tytania** **Wężu***

Symbole z nazwami tych kart mają białe tło, ponieważ musicie je zagrać do pierwszego (białego) rzędu – w misji 1 zagrajecie tylko 4 karty, więc to i tak jedyny dostępny rząd. Nie ma znaczenia w jakiej kolejności je zagrać, ani czy zagrać je zaraz po sobie. Weźcie 2 białe żetony misji i oznaczcie nimi na planszy Tytanię oraz Węża.



Członkowie załogi po kolei rozgrywają swoje tury, w których muszą zagrać kartę lub zużyć żeton hamaku.

Numer do numeru albo kolor do koloru!
Następnie przestaw znacznik wyspy.

PRZEBIEG TURY

W swojej turze musisz albo zagrać 1 kolorową kartę, albo zużyć i odwrócić na drugą stronę 1 żeton hamaku. Jeśli nie możesz zrobić żadnej z tych rzeczy, misja natychmiast kończy się porażką.

Zagranie kolorowej karty

Kolorowych kart dotyczy jedna kluczowa zasada: **numer do numeru lub kolor do koloru!** Przykładowo po zielonej 5 można zagrać tylko inną zieloną kartę lub inną 5. Po zagranie kolorowej karty oznacz ją także na planszy znacznikiem wyspy. Dzięki temu od razu widać, jaką kartę można zagrać następną – będzie to jedna z kart w tej samej kolumnie lub rządzie. Następnie swoją turę rozgrywa kolejny gracz.



Pierwszą zagrana kartą był Ryż (zielona 1). Następna była Wyspa (niebieska 1), zagrana po pasującym numerze. Obecny gracz zagrywa teraz po kolorze Węsa (niebieska 6) i usuwa żeton misji z jego karty na planszy. Do pomyślnego zakończenia tej misji brakuje już tylko Tytania (niebieska 7).

Pierwszy gracz może na początku zagrać dowolną kolorową kartę. Nie musi to być kokos – służy on jedynie do określenia, który z graczy rozpocznie.

Zagrane kolorowe karty układa się, w zależności od misji, w **maks. 3 rzędach po 4 karty**. Pierwszą zagraną kolorową kartę umieszcza się w górnym lewym rogu, na pierwszej pozycji pierwszego rzędu. Kolejną kartę należy umieścić na prawo od poprzedniej itd. Drugi rząd rozpoczyna piąta zagrana karta, a trzeci – dziewiąta. **Piąta karta nadal jest traktowana jako zagrana po czwartej, a dziewiąta jakby była po ósmej.** Obowiązuje je ta sama zasada: numer do numeru lub kolor do koloru.

Gracz z kokosem rozpoczyna grę, zagrywając dowolną kolorową kartę.



Możesz odwrócić żeton hamaku zamiast zagrać kolorowej karty.

Po odkryciu muszli załoga otrzymuje jedną z odłożonych na bok, zakrytych kart specjalnych i może jej raz użyć.

Zużycie hamaka

Kiedy nie chcesz lub nie możesz zagrać kolorowej karty, możesz **zamiast tego** zrobić sobie przerwę, kładąc się w hamaku. Odwracasz wtedy żeton z widocznym hamakiem na drugą stronę i natychmiast rozpoczyna się tura kolejnego gracza.



Oczywiście jest to możliwe tylko wtedy, gdy są jeszcze jakieś nieużyte hamaki. To iloma hamakami dysponujecie zależy od konkretnej misji i liczby członków załogi. **Jeśli wszystkie ich żetony są już odwrócone, musisz zagrać kolorową kartę w swojej turze.** Od tej pory nie będziesz mógł już zrobić sobie przerwy, więc niezagraenie karty doprowadzi do porażki danej misji.

Jeden z żetonów hamaków ma na odwrocie **symbol muszli**. Jego odkrycie oznacza, że wam się poszczęściło. Możesz wtedy odkryć jedną z zakrytych kart specjalnych odłożonych na bok w ramach przygotowania. Od tej pory staje się ona dostępna do wykorzystania w danej misji – umieść ją obok planszy. Dowolny członek załogi może jej użyć w swojej turze **bez konsultacji z pozostałymi graczami**, po czym usuwa ją z gry.



Ponieważ przed każdą misją mieszasz wszystkie żetony hamaków, a zazwyczaj dostępnych jest tylko część z nich, muszla nie zawsze się pojawi. Lepiej więc nie brać dodatkowej karty specjalnej za pewnik!

PLANSZA

Plansza pomaga zorientować się w występujących w grze kartach. Widnieją na niej wszystkie kolorowe karty, ułożone według numerów i kolorów w formie siatki 7 x 3.

Znacznik wyspy zawsze znajduje się na niej na ostatniej zagranej kolorowej karcie, dzięki czemu od razu widać, jaką kartę musisz zagrać jako następną – będzie to jedna z tych wskazanych w tej samej kolumnie lub rzędzie planszy.

Niektóre karty specjalne również odnoszą się do planszy, przykładowo pozwalając na zagranie karty znajdującej się po skosie, a nie tylko w tym samym rzędzie lub kolumnie.

Dzięki umieszczeniu na planszy żetonów misji łatwiej jest również zwizualizować sobie różne drogi do osiągnięcia jej celów, sprawdzając na planszy jak najlepiej „dojść” od jednego do kolejnego.



W tym przykładzie musicie zagrać kilka kolorowych kart, ale możecie to zrobić na kilka sposobów, jeśli chodzi o ich kolejność. Opcja po lewej prezentuje jedno z rozwiązań ściśle opartych o zasadę „numer do numeru lub kolor do koloru”. Po prawej przedstawiono szybszy sposób, który jednak wymaga użycia karty specjalnej.

Karty specjalne zagrywasz dodatkowo i nie zastępują one zagrania kolorowej karty.

Kart specjalnych nigdy nie umieszczasz w rzędach.

Możecie swobodnie mówić o swoich kartach specjalnych.



KARTY SPECJALNE

W grze występuje 6 kart specjalnych. Każdy z członków załogi otrzymuje na początku misji po 1 losowej z nich i dokłada ją do swojej ręki. **Pozostałe karty specjalne należy odłożyć na bok zakryte.**

Możesz zagrać kartę specjalną **w swojej turze**, ale nie w trakcie tury innego członka załogi. Po zagranie rozpatrujesz jej efekt, a następnie usuwasz ją z gry na czas bieżącej misji. Kart specjalnych nigdy **nie umieszczasz w trzech rzędach**, dlatego oprócz nich **zawsze musisz także zagrać kolorową kartę** w swojej turze.

W przeciwieństwie do kolorowych kart członkowie załogi mogą swobodnie mówić o swoich kartach specjalnych. Można także zagrać więcej niż jedną kartę specjalną w tej samej turze.

Dzięki hamakowi z **muszlą** otrzymujecie jedną z kart specjalnych odłożonych na bok (nie taką, która została już użyta w trakcie misji). Należy ją umieścić odkrytą obok planszy. Dowolny członek załogi może jej użyć w swojej turze **bez konsultacji z pozostałymi graczami**, po czym usuwa ją z gry.

Działanie kart specjalnych:

1 Zapytaj po kolei każdego z członków załogi czy chce zamienić się z tobą 1 kartą **lub** wybierz jednego z nich, który **musi** się z tobą zamienić. **Nie możesz przy tym powiedzieć, jaką kartę chciałbyś otrzymać.** Pozostali gracze sami muszą zdecydować jaka karta by ci się przydała, lub której koniecznie muszą się pozbyć. W zamian przekazujesz danemu graczowi jedną z twoich kart. Wymieńcie się kartami jednocześnie, nie ujawniając ich. **Można się wymieniać także kartami specjalnymi oraz podpowiedzianymi.** W tej turze musisz zagrać także kolorową kartę, ale nie musi to być ta otrzymana w ramach wymiany.

2 Wskaż konkretną kolorową kartę, którą możesz zagrać. Jej posiadacz musi ci ją przekazać. Możesz wskazać odpowiedzianą kartę, ale nie kartę specjalną. **Następnie musisz zagrać tę właśnie kartę.** Możesz wskazać także kartę, którą będziesz w stanie zagrać dzięki działaniu innej karty specjalnej.

3 Zagraj w swojej turze 2 kolorowe karty zamiast 1. Musisz być w stanie umieścić je w rzędach jedna po drugiej, w tym także dzięki działaniu innej karty specjalnej.

4 Zagraj w swojej turze dowolną kolorową kartę, ignorując zasadę „numer do numeru lub kolor do koloru”.

5 + 6 Obie te karty specjalne zmieniają sposób zagrywania kart po sobie, pozwalając na zignorowanie zasady „numer do numeru lub kolor do koloru”. Dzięki nim możesz zagrać kolorową kartę, która na planszy znajduje się po skosie lub wprost i po skosie od ostatniej zagranej karty. Obrazki na tych kartach specjalnych reprezentują siatkę planszy i pokazują przykładowe połączenia między kartami.

Przykładowo, jeśli ostatnią zgraną kartą był Wężu (niebieska 6), ta karta specjalna pozwoli ci zagrać jako następną kartę po skosie od niej, czyli Marigold Spitfire (zielona 7), Łódź ratunkową (zielona 5) lub Skrzynkę narzędziową (różowa 4).

Ta karta specjalna pozwala ci zagrać kartę znajdującą się o 1 pozycję na wprost i o 1 pozycję po skosie, czyli np. Potwora z wyspy (różowa 7), Hiroto (różowa 5) lub Lilę (zielona 4). Zagrywana karta musi się znajdować o **dokładnie 2** pozycje od tej ostatnio zagranej – o 1 „krok” na wprost i 1 po skosie lub odwrotnie, podobnie jak ruch skoczkiem w szachach.



ZŁOTA ZASADA w wymianie informacji:

Jeżeli wiesz coś tylko na podstawie znajomości własnych kart na ręce, nie możesz o tym mówić.

Każdy członek załogi może użyć żetonu podpowiedzi tylko raz na misję.

Możesz podpowiadać w dowolnym momencie gry.



PODPowiedzi

Najważniejszą zasadą jest zakaz mówienia w trakcie misji o kolorowych kartach, jakie się ma na ręce. Nie wolno pokazywać, mówić ani sugerować innym członkom załogi, jakie karty ma się na ręce.

Można się jednak porozumiewać za pomocą **żetonów podpowiedzi**. Każdy gracz otrzymuje na początku misji 1 żeton podpowiedzi, którego może użyć tylko raz na misję. **Można go użyć w dowolnym momencie gry, nie tylko w swojej turze.**

Aby coś podpowiedzieć, wystaw przed sobą odkrytą jedną ze swoich kolorowych kart, tak by była widoczna dla wszystkich. **Może to być zarówno kolorowa karta, jak i karta specjalna.** W dalszym ciągu jest ona częścią twojej ręki i możesz (ale nie musisz) zagrać ją w swojej turze na normalnych zasadach.

Po wyłożeniu odkrytej, podpowiadanej karty odwróć swój żeton podpowiedzi na czerwoną stronę. Oznaczasz w ten sposób, że do końca tej misji nie możesz podpowiedzieć już żadnej innej karty.

REKINY TYGRYSIE I PIRACI

Niektóre misje wspominają o **Rekinach Tygryś** lub **piratach**.



Rekiny Tygryś to grupa 6 nastolatków: Riku, Kiano, Maite, Lila, Stella oraz Logan. Ich kolorowe karty są oznaczone symbolem rekina.



Piratami są Bitka, Ryży oraz Wężu. Ich kolorowe karty są oznaczone piracką czaszką.

SUKCES I PORAŻKA

Pamiętajcie, że misja kończy się dopiero wtedy, gdy zagracie określoną w dzienniku pokładowym liczbę kart. Jeśli jednak „zepsujecie” któryś z warunków misji przed zagraniem wszystkich wymaganych kolorowych kart, możecie ją przerwać i zacząć od nowa.

Misja kończy się **sukcesem** tylko wtedy, gdy zagracie wymaganą liczbę kart i zrealizujecie wszystkie jej cele, przestrzegając przy tym wszelkich dodatkowych wymagań.

Misja natychmiast kończy się **porażką**, gdy dowolny członek załogi nie będzie w stanie zagrać odpowiedniej kolorowej karty lub skorzystać z hamaka. Zaczniście ją wtedy od nowa, ponownie rozdając specjalne i kolorowe karty oraz mieszając żetony hamaków.

DO DZIEŁA!

To już wszystkie zasady niezbędne do rozpoczęcia zabawy. Po drodze omówiliśmy już przygotowanie do misji 1, którą powinniście zaliczyć z łatwością. Zależnie od liczby graczy i rozdanych kart możliwe, że nie wszyscy rozegrają swoją turę. Ale spokojnie – później nie pójdzie wam już tak gładko!

Na kolejnych stronach opisano dokładniej żetony misji oraz symbole występujące w dzienniku pokładowym. Te informacje nie są jednak niezbędne do rozegrania kilku pierwszych misji.

Żetony misji pomagają śledzić jej postępy.

Oznacz karty na planszy żetonem w kolorze rzędu, do którego muszą trafić (biały, szary lub czarny).

Oznacz zakazane karty żetonem X.

ŻETONY MISJI

Możecie korzystać z żetonów misji, aby oznaczać na planszy co dokładnie musicie zrobić w danej misji. Znacznie ułatwia to śledzenie jej postępów.

Jeśli musicie zagrać **konkretne kolorowe karty do określonych rzędów**, możecie oznaczyć je na planszy poniższymi żetonami. Karty do zagrania w pierwszym rzędzie oznaczcie białym żetonem, szarego użycie dla drugiego rzędu, a czarnego dla trzeciego. Przykładowo, jeśli Skrzynka narzędziowa (różowa 4) ma trafić do szarego rzędu, oznaczcie ją na planszy szarym żetonem.



Poniższych żetonów możecie użyć do oznaczenia na planszy kolorowych kart, których nie możecie zagrać. Przykładowo, jeśli misja zabrania zagrania łodzi ratunkowej (zielona 5), oznaczcie ją na planszy żetonem X.



Jeśli musicie zagrać konkretne kolorowe karty w **określonej kolejności**, możecie oznaczyć je na planszy poniższymi żetonami. Przykładowo, jeśli macie zagrać Riku (różowa 2), Maite (zielona 2) oraz Stellę (niebieska 3) w takiej właśnie kolejności, oznaczcie te karty odpowiednimi żetonami z numerami. Żetony wskazują jedynie w jakiej kolejności musicie zagrać te karty (najpierw 1, potem 2, a potem 3). Nie musicie ich zagrywać zaraz po sobie ani nie muszą to być odpowiednio pierwsza, druga i trzecia karta zagrana w misji.



Wszystkie żetony misji są na odwrocie jednakowe. Możecie użyć tej strony przykładowo do oznaczania kolorowych kart, które musicie zagrać w misji, ale bez narzuconej kolejności ani pozycji. Możecie nimi również oznaczać inne rzeczy, na które chcecie mieć oko.



Kiedy żeton nie będzie już potrzebny, przykładowo kiedy zagraliście już daną kartę, najlepiej usunąć go z planszy.

Oznacz karty do zagrania w określonej kolejności żetonami z numerami.

Oznacz pozostałe cele pustymi żetonami.

Usuń z planszy niepotrzebne już żetony.

SYMBOLE W DZIENNIKU POKŁADOWYM

Poniższe symbole wskazują, ile kolorowych kart musicie zagrać. Oznaczcie to żetonem siatki na karcie siatki. Misja 25 wymaga zagrania łącznie 9 kolorowych kart, po 3 w każdym rzędzie – skorzystajcie w niej z drugiej strony kart rzędów i siatki.



Takie symbole zawsze wskazują konkretną kartę i określają co z nią zrobić:

- Musicie ją zagrać w **białym**, **szarym**, **czarnym** lub **dowolnym** rzędzie.
- Musicie ją zagrać w określonej kolejności (●, ●, ●).
- Nie możecie jej zagrać (●).

Oznaczcie to żetonami misji.

Niektóre misje mają dodatkowe wymagania dotyczące konkretnych rzędów. Opisano je odpowiednio w **białych**, **szarych** lub **czarnych** ramkach. Kiedy numery mają wzrastać lub maleć, w przypadku pierwszej karty szarego rzędu odnosi się to do ostatniej karty białego rzędu i analogicznie z czarnym rzędem po szarym rzędzie. **Pamiętajcie:** mimo zmiany rzędu, 5 kolorowa karta jest zaraz po 4, tak samo jak 9 po 8!

Czerwone teksty wskazują jakieś dodatkowe, specjalne wymagania, których musicie przestrzegać, aby pomyślnie zakończyć misję.

Bitka Motorówka

Tytania Lila

Wyspa

Wrak samolotu

Potwór z wyspy

Łódź ratunkowa

Każdy numer musi być wyższy od poprzedniego.

Każdy numer musi być niższy lub równy poprzedniemu.

Każdy numer musi być wyższy od poprzedniego.

Tytania znajduje się na 4 pozycji.

ROZWIĄZANIA RATUNKOWE

W grze możecie wspomagać się żetonami podpowiedzi i hamaków oraz kartami specjalnymi. Oto przykłady ich użycia:

Musicie zagrać Stellę (niebieska 3), którą akurat masz na ręce. Mimo że to nie twoja tura, korzystasz z żetonu podpowiedzi, aby od razu pokazać pozostałym członkom załogi, że to właśnie ty ją masz.



Musicie zagrać Węża (niebieska 6), a znacznik wyspy jest już na innej niebieskiej karcie. Możesz zagrać teraz jedynie Ryżego (zielona 1), ale to by tylko utrudniło sytuację. Odwracasz zatem żeton hamaku, licząc na to, że kolejny członek załogi dysponuje odpowiednią kartą.



Musicie zagrać Logana (niebieska 4), którego masz na ręce. Jest twoja tura, ale znacznik wyspy znajduje się na łodzi ratunkowej (zielona 5), przez co nie masz jak zagrać Logana. Na szczęście masz kartę specjalną pozwalającą na zagranie karty przedstawionej na planszy po skosie, co w tym przypadku umożliwia zagranie Logana.



ROZGRYWKA NA DWÓCH GRACZY

Możecie dołączyć do Rekinów Tygryśskich nawet tylko we dwójkę. Zagrać wtedy tak, jakby towarzyszył wam dodatkowy członek załogi. Dla ułatwienia w poniższych opisach odnosimy się do dwóch graczy jako *Jon* i *Molly*, zaś trzeciego „sztucznego” członka załogi nazywamy *Duchem*. Obowiązują poniższe specjalne zasady misji:

1. Najpierw określ kto zacznie, *Jon* czy *Molly*, rzucając żetonem hamaku z muszlą jak monetą.
2. Ułóż planszę na środku stołu i umieść obok niej kartę siatki oraz żetony hamaków i wypowiedzi.
3. Potasuj osobno wszystkie kolorowe i specjalne karty i rozdaj *Duchowi* 7 kolorowych kart i 1 kartę specjalną, rozkładając je tak, jak pokazano po prawej. Dwie kolorowe karty powinny być zakryte, a pozostałe odkryte. *Duch* powinien „siedzieć” pomiędzy *Jonem* i *Molly*, tak aby każde z nich miało obok siebie inną zakrytą kartę.
4. *Jon* i *Molly* otrzymują po 7 kolorowych kart, 1 karcie specjalnej i 1 żetonie wypowiedzi. Pozostałe karty specjalne odłóż na bok zakryte.
5. Rozłóż odpowiednie karty rzędów pod planszą.
6. Rozłóż żetony misji, o ile to konieczne.
7. Odwróć żetony hamaków stroną z hamakiem do góry, pomieszaj je wszystkie, a następnie pozostaw obok planszy tyle, ile wskazano w misji dla 3 graczy. Pozostałe żetony hamaków odłóż bez podglądania na bok.
8. *Jon* i *Molly* mogą w dowolnym momencie podglądać najbliższą sobie zakrytą kartę *Ducha*. Innymi słowy każde z nich będzie wiedzieć tylko o 1 zakrytej karcie.

Omówienie gry

Obowiązują wszystkie zasady gry na 3 graczy. Kolejno rozgrywacie swoje tury do momentu zagrania wymaganej liczby kolorowych kart. *Duch* również rozgrywa swoją turę, a **jego poczynaniami przez całą misję kieruje pierwszy gracz** – decyduje o zagraniu odkrytej kolorowej karty, odkryciu i zagraniu zakrytej kolorowej karty, spasowaniu poprzez użycie hamaka oraz o ewentualnym skorzystaniu z karty specjalnej. Jeśli dzięki znalezionej muszli dostępna jest dodatkowa karta specjalna, może użyć również jej. Gracz kontrolujący *Ducha* wie co jest na jednej z zakrytych kart i może ją bez problemu zagrać. Może skorzystać również z drugiej zakrytej karty, ale wiąże się to z ryzykiem, że okaże się ona niemożliwa do zagrania. W takim przypadku misja zakończy się porażką. Uważnie obserwujcie co dzieje się w grze, a być może uda wam się domyślić co znajduje się na tej zakrytej karcie.

REKINY TYGRYSIE



Riku (15)
Zapaśnik z USA

Riku dobrze zna japoński, gdyż jego ojciec stamtąd pochodzi. Jest średniego wzrostu i przysadzisty, jak przystało na zapaśnika. Jego imię oznacza „kontynent”, co wyjątkowo do niego pasuje. Łapie wszystko w locie i wyjątkowo szybko reaguje, zachowując przy tym spokój nawet w największych tarapatkach.



Maite (17)
Rugbistka z Chile

Maite jest szeroka w barach i solidnie zbudowana. Jej rude loki okalają okrągłą, piegowatą twarz. Potrafi głośno i zastrasząco huknąć, lecz jest nieustraszona, miła i pomocna. Jej imię znaczy „ukochana” a jej donośny śmiech i otwarte serce pokrzepiają wszystkich wokół.



Kiano (18)
Piłkarz z Kenii

Kiano jest wysoki i szczupły, co jeszcze podkreśla jego podgolona na bokach fryzura. Jest czołowym napastnikiem swojej drużyny. Jego imię, oznaczające „wiatr”, idealnie pasuje do jego szybkiego i zwinnego stylu gry. Jest wrażliwy i łatwo daje się ponieść emocjom, a zręczność i spryt czynią z niego wyśmienitego majsterkowicza i wynalazcę.



Lila (16)
Hokeistka z Indii

Lila jest najmniejsza w całej ekipie. Jej imię oznacza „zabawę” co idealnie odzwierciedla jej żywiołową osobowość. Jest śmiała i błyskotliwa, choć czasem zdarza jej się mówić szybciej, niż myśleć. Jest też wyjątkowo otwarta i dyplomatyczna. To właśnie ona nadała grupie nazwę Rekin Tygrysie.



Stella (17)

Kolarka z Niemiec

Stella jest wysoka, szczupła i nosi długie blond włosy. Oblewa się rumieńcem, gdy tylko się nad czymś mocno skupia lub czymś ekscytuje. Mimo że jej imię oznacza „gwiazdę”, jest bardzo przyziemna i pragmatyczna. Jest graczem zespołowym, ale jej zapał i niedościgniony perfekcjonizm potrafią irytować.



Logan (16)

Pływak z Nowej Zelandii

Logan jest krępy i mocno umięśniony. Jest też zawsze opalony przez liczne treningi na zewnątrz, a jego włosy są w wiecznym nieładzie. Nosi imię po ulubionej komiksowej postaci swojej matki. Sprawia wrażenie zdystansowanego, co wynika z jego nieśmiałości. Po bliższym poznaniu okazuje się jednak zabawnym, odważnym i lojalnym przyjacielem.



Thomas Sing mieszka w Konstancji położonej nad Jeziorem Bodeńskim. Absolwent ekonomii, który od ponad 10 lat tworzy gry planszowe. Jego *Zaloga* zdobyła w 2020 r. tytuł Kennerspiel des Jahres, jak i wiele innych międzynarodowych nagród.

Jego hobby to matematyka, powieści kryminalne oraz oczywiście projektowanie gier. Podczas swoich szkolnych lat Thomas Sing ustanowił rekord świata w grze w chińczyka, trafiając tym samym do Księgi rekordów Guinnessa. Zarówno *Zaloga*, jak i *Zaloga: Wyprawa w głębiny* w fascynujący i całkowicie oryginalny sposób łączą ze sobą dwa światy – karcianych gier logicznych oraz gier kooperacyjnych. *Zaloga: Rodzinna przygoda* jest co prawda pozbawiona mechanizmu zbierania lew, ale zachowała przy tym ducha pozostałych gier z tej serii. Zarówno autor, jak i wydawca pragną podziękować wszystkim zaangażowanym w ten projekt za ich wkład w uczynienie *Zalogi: Rodzinnej przygody* tym, czym jest dzisiaj. W szczególności przyczynili się do tego Andreas Ulich, Jacob Müller, Wolfgang Schmidts oraz Christian Sachseneder.

Szczególne podziękowania należą się Klausowi, Ralfowi oraz Volkerowi, którzy pomagali w rozwoju gry poświęcając na to liczne wieczory.

Autor: Thomas Sing

Fabula: Andreas Ulich

Ilustracje: Jacob Müller: arrsome illustration

Projekt logo: Marco Armbruster

OpRAWA graficzna: Sensit Communication

Redakcja: Kilian Vosse

OpRAWOWANIE techniczne produktu : Carsten Engel

© 2024 KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart,
Niemcy

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wyprodukowano w Niemczech.

Art.-Nr. 684495

Edycja polska: GALAKTA

Tłumaczenie: Łukasz Chelmecki

Korekta: Łukasz Tkaczyk

OpRAWOWANIE graficzne: Krzysztof Bernacki



Galakta
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl

SKRÓT ZASAD

PRZEBIEG TURU

Zagranie kolorowej karty

Zawsze: numer do numeru lub kolor do koloru. Niektóre karty specjalne pozwalają zignorować tę zasadę.



lub

Zużycie hamaku

Odwrocenie żetonu hamaku natychmiast kończy turę i kolejny gracz rozpoczyna swoją. Po znalezieniu muszli załoga otrzymuje dodatkową kartę specjalną, której można raz użyć.



Podpowiedzi

Każdy członek załogi może raz na misję w dowolnym momencie użyć swojego żetonu podpowiedzi. Można podpowiadać zarówno kolorowe, jak i specjalne karty. Podpowiedziane karty pozostają częścią ręki.



Karty specjalne

Możesz zagrywać karty specjalne tylko w swojej turze, ale nie zastępują one zagrania kolorowej karty. Możesz użyć kilku kart specjalnych w tej samej turze, o ile znaleźliście muszlę.



Pamiętaj:

- Rozpoczyna gracz z kartą kokosa (zielona 3).
- Karty kokosa nie trzeba zagrywać jako pierwszej.
- Mimo zmiany rzędu, 5 karta jest zaraz po 4, a 9 po 8.
- Ostatnią zagrana kartę należy zawsze oznaczyć na planszy znacznikiem wyspy.